

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang hingga kini, Teknologi informasi merupakan salah satu bagian penting dalam pesatnya kemajuan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. teknologi informasi diharapkan dapat selalu sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan dan pengajaran. Saat pandemi *COVID-19*, enam tahun lalu, perkembangan teknologi pendidikan dituntut untuk tumbuh lebih cepat, baik dari segi fasilitas seperti komputer dan aplikasi pembelajaran online, juga menuntut pendidik, peserta didik, dan orang tua untuk cepat beradaptasi dengan teknologi baru. (Samsudin, et al., 2020). Namun, perkembangan teknologi di bidang pendidikan seharusnya tidak hanya terjadi dalam situasi darurat saja. Teknologi pendidikan tetap diperlukan oleh institusi pendidikan untuk terus berinovasi, baik dalam proses pembelajaran maupun manajemen pendidikan.

Salah satu proses yang penting dalam manajemen pendidikan adalah proses penerimaan peserta didik baru (PPDB). Di SDIT Al-Akhyar, beberapa proses sudah menggunakan sistem digital, seperti pencatatan dokumen, absensi, dan *CCTV* untuk menunjang keamanan. Meski begitu, cara manual atau *offline* masih tetap digunakan di beberapa bagian seperti pendaftaran siswa baru, penyebaran informasi, dan juga promosi. Proses pendaftaran yang masih dilakukan secara semi-manual, misalnya dengan penggunaan aplikasi *Word* dan *Excel*, yang seringkali memakan waktu dan rawan terjadi kesalahan (Yoman Bilo Poso, et al., 2023).

Promosi atau penyebaran berita yang terbatas di lingkungan yayasan juga membuat orang luar hanya mendapatkan informasi dari siswa atau orang tua yang sudah mengenal sekolah dari Taman penitipan Anak (TPA) dan Taman Kanak-kanak (TK)/*Raudhatul Athfal (RA)* Yayasan Al-Akhyar. Meskipun metode ini masih dianggap efektif, cara ini rentan terhadap risiko misinformasi yang dapat berdampak pada citra sekolah.

Website sekolah dengan sistem PPDB didalamnya dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah pendaftaran dan penyebaran informasi tersebut. untuk membuat *website* sekolah yang efektif, diperlukan tampilan antarmuka (*user interface*) yang baik. Tidak hanya dari segi visual, tetapi juga harus nyaman digunakan. Selain itu, pengalaman pengguna (*user experience*) juga

penting agar *website* tidak hanya menarik, tetapi juga memuaskan bagi pengguna (Kurniawan & Romzi, 2022).

Untuk merancang antarmuka yang baik, beberapa metodologi seperti *Human-Centered Design*, *User-Centered Design (UCD)*, dan *Design Thinking* dapat digunakan. Dalam perancangan UI/UX *website* PPDB ini, penulis memilih metode *Design Thinking*, karena pendekatan ini memberikan kebebasan berkreasi dan membantu memahami kebutuhan pengguna lebih mendalam, salah satunya melalui proses empati.

Tahapan dalam *Design Thinking* meliputi Memahami pengguna, Mendefinisikan masalah, Menghasilkan ide-ide, Membuat prototipe, dan Pengujian (Fadilah & Sweetania, 2023). Pada tahapan Pengujian dilakukan dengan metode *remote usability testing* untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna, tanpa harus menyediakan alat khusus. Metode ini menjadi solusi yang efektif untuk menjangkau responden yang berada di lokasi yang jauh atau sulit diakses secara langsung.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul “PERANCANGAN *USER INTERFACE (UI) / USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE* PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) SDIT AL-AKHYAR MUARA BUNGO.” Dengan penelitian ini, diharapkan proses pendaftaran dan penyebaran informasi di SDIT Al-Akhyar dapat menjadi lebih menarik dan mudah diakses.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang akan dibahas dipenelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang UI/UX *website* PPDB di SDIT Al-Akhyar Muara Bungo?
2. Bagaimana hasil pengujian desain UI/UX *website* PPDB SDIT Al-Akhyar Muara Bungo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan desain *UI/UX website* PPDB SDIT Al-Akhyar dengan menggunakan metode *Design Thinking*, dengan alat *Figma*.

2. Menguji desain *UI/UX* menggunakan metode *remote usability testing*, dengan alat *Maze*.

1.4 Batasan Penelitian

Untuk memastikan perancangan *UI/UX* dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Ada beberapa batasan yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan *UI/UX* untuk sistem PPDB di SDIT Al-Akhyar melalui metode *design thinking* dengan menggunakan alat *Figma*, tanpa mencakup aspek teknis, implementasi sistem, pengelolaan data, atau integrasi.
2. Uji desain dilakukan melalui *Remote Usability Testing* dengan menggunakan alat *Maze*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik
 - a. Berkontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik desain *UI/UX* dalam bidang pendidikan, dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
 - b. Memberikan wawasan dan referensi baru bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait perancangan *UI/UX website*, termasuk penerapan metode perancangan dan evaluasinya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menghasilkan desain *UI/UX* yang mudah digunakan dan ramah pengguna sehingga dapat diimplementasikan oleh SDIT Al-Akhyar di masa mendatang.
 - b. Menjadi salah satu contoh untuk pengembangan sistem PPDB di masa depan, termasuk potensi integrasi fitur tambahan di SDIT Al-Akhyar.