

Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Website Monitoring Siswa dengan Metode *Design Thinking*

Kharisma Intan Dui Maharani¹, Ronggo Alit²

^{1,2} Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

¹kharisma.19090@unesa.ac.id

²ronggoalit@unesa.ac.id

Abstrak— Teknologi yang berkembang begitu massif memberi banyak kemudahan untuk proses penyampaian informasi kepada pengguna secara mudah dan cepat. *Website* adalah kumpulan dari banyak halaman web berisi informasi yang berhubungan yang dilengkapi dengan gambar, video, dan tipe file lain (Kurniawan, Andrian, Ariprawira, 2022). Tampilan sistem yang mudah dipahami akan mempengaruhi sedikitnya waktu pengguna untuk mempelajari sistem, yang berdampak positif, yaitu pengguna terhindar dari stress ketika mengoperasikan sistem (Fadli, 2020). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ma'ruf, Syamsudin (2022), menyatakan bahwa orang tua khawatir jika anaknya ketinggalan dalam mengikuti pembelajaran dari sekolah. *Design Thinking* adalah salah satu metode desain yang mengumpulkan banyak ide untuk menemukan solusi yang diinginkan melalui rancangan desain yang berpusat pada pengguna.

Hasil testing menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, mayoritas memberikan nilai 7 dengan nilai 4 paling rendah. Setelah menghitung *value* dari jawaban dari setiap pertanyaan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ), didapatkan nilai sebesar 6.2 dan dapat diambil kesimpulan bahwa sistem cukup mudah untuk digunakan dan desain *interface* sudah cukup jelas.

Kata Kunci— *monitoring*, UI/UX, metode *design thinking*, metode SEQ, *figma*.

I. PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang begitu massif memberi banyak kemudahan untuk proses penyampaian informasi kepada pengguna secara mudah dan cepat. Website adalah kumpulan dari banyak halaman web berisi informasi yang berhubungan yang dilengkapi dengan gambar, video, dan tipe file lain (Kurniawan, Andrian, Ariprawira, 2022). Website banyak menjadi pilihan karena kemudahan akses yang dimiliki.

User interface (UI) merupakan bagian dari UX (*User Experience*) yang berfokus pada komponen aplikasi dan pemilihan warna, sedangkan UX merupakan proses mendesain suatu produk menggunakan pendekatan pengguna agar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna (Khasanah, Sutabri, 2023). Tampilan sistem yang mudah dipahami akan mempengaruhi sedikitnya waktu pengguna untuk mempelajari sistem, yang berdampak positif, yaitu pengguna terhindar dari stress ketika mengoperasikan sistem (Fadli, 2020). Beberapa faktor yang mempengaruhi bagaimana pengguna menggunakan sistem dikarenakan warna, bentuk huruf, fitur yang ada, serta kemudahan penggunaannya. (Khasanah, Sutabri, 2023).

Monitoring merupakan proses pengumpulan dan analisis informasi berdasarkan indikator yang ditetapkan secara sistematis dan kontinu mengenai suatu kegiatan atau program sehingga mampu dilaksanakan tindakan perbaikan untuk penyempurnaan kegiatan selanjutnya (Megawaty, Putra, 2020).

Design Thinking adalah salah satu metode desain yang mengumpulkan banyak ide untuk menemukan solusi yang diinginkan. Metode ini mengutamakan pada rancangan desain yang berpusat ke pengguna dan mudah untuk digunakan user.

Penelitian – penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perancangan interface sistem akan memberikan kemudahan kepada pengguna sekalipun pengguna tersebut baru pertama kali mengakses sistem. Seperti penelitian dari Julian, Sutabri, Negara (2023) dengan Design Thinking yang menyatakan bahwa perancangan user interface yang sesuai akan menghasilkan user experience yang baik dengan pemberian label ‘mudah digunakan’ oleh pengguna pada sistem forum diskusi mahasiswa Bina Darma. Begitu pula dengan penelitian Widiatmoko, Utami (2022) yang menghasilkan 6.6 poin dari minimum (5.5 poin) dengan Desain Thinking.

Banyak orangtua yang sadar dan mengetahui bahwa kewajiban dalam memberikan ajaran secara moral dan akademik pada anak bukan hanya kewajiban dari sekolah namun juga orangtua. Namun kesibukan akan kegiatan dan pekerjaan telah menyita banyak waktu. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap anak yang sedang bersekolah dikarenakan orangtua tidak bisa menemani selama 24 jam. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ma'ruf, Syamsudin (2022), menyatakan bahwa orang tua khawatir jika anaknya ketinggalan dalam mengikuti pembelajaran dari sekolah. Disinilah diperlukannya evaluasi mengenai cara pemberian informasi tentang kegiatan sekolah anak selain dari pembagian rapor yang dilakukan sekali dalam satu semester. Dikarenakan umur dan kegiatan orangtua yang beragam membuat tuntutan atas sebuah sistem yang mudah digunakan, familiar menjadi lebih tinggi.

Berdasarkan alasan yang telah diuraikan diatas perlu adanya sistem yang menyediakan informasi untuk melakukan *monitoring* kegiatan akademik anak dengan memanfaatkan teknologi dan mudah diakses. Kebutuhan mendesain interface agar sistem mudah saat digunakan mengingat orangtua dari berbagai umur. Metode design thinking dipilih karena metode ini memiliki fokus pada pengguna sehingga dapat menjadi pemecah masalah diatas.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. UI/UX DESIGN

UI/UX merupakan singkatan dari *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yaitu sebuah tampilan visual dari sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk aplikasi *mobile* dan *website* yang dapat meningkatkan suatu *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan (Muhyidin, Sulhan Seviana, 2020). Singkatnya, UI merupakan tampilan dari suatu aplikasi atau *website*, sedangkan UX merupakan bagaimana perasaan dan pemikiran dari pengguna saat mengakses atau menggunakan aplikasi dan *website*.

B. Website

Website adalah kumpulan dari banyak halaman web berisi informasi yang berhubungan yang dilengkapi dengan gambar, video, dan tipe file. Website memiliki banyak tujuan seperti website untuk edukasi, *website* untuk media promosi, website untuk informasi, dll lain (Kurniawan, Andrian, Aripawira, 2022). Salah satu kelebihan dari *website* yaitu tidak terbatasnya pada sistem operasi sehingga memudahkan user ketika ingin mengakses sebuah situs.

C. Monitoring

Monitoring adalah sebuah cara yang tepat melihat kegiatan apakah sudah sesuai rencana, mengenali masalah yang terjadi agar dapat diatasi secara langsung, menilai pola kerja dan tatalaksana yang digunakan sudah tepat agar rencana mencapai pada tujuan, secara berkelanjutan monitoring dibuat dengan tujuan mendukung kegiatan agar mencapai tujuan (Lulu, Malahina, Bulan, 2022). Kegiatan monitoring dilakukan sebagai langkah pertama sebelum melakukan analisis dan perbaikan pada suatu hal.

D. Design Thinking

Dalam buku yang ditulis oleh William Visser, ia mendefinisikan *design thinking* adalah suatu proses yang memiliki strategi dan kreatifitas yang digunakan oleh desainer *interface* dalam proses mendesain (Ningrum, Utomo, Umami, 2022).

1) Empathize

Proses pertama adalah *emphatize*, yaitu pendekatan dengan pengguna atau user secara emosional dan fungsional. Apa yang diinginkan oleh user dan apa yang dirasakan user ketika mengakses suatu sistem. Proses ini berguna agar hasil akhir sesuai dengan yang diharapkan dan tepat untuk kegunaan.

2) Define

Proses kedua adalah *define*, yaitu mencari inti masalah dari hasil proses sebelumnya. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengategorikan masalah – masalah yang ingin diselesaikan.

3) Ideate

Proses ketiga adalah *ideate*, yaitu kegiatan pencetus ide - ide untuk menyelesaikan masalah dari

proses sebelumnya. Fitur - fitur yang dapat menjadi pemecahan masalah sebelumnya akan dimasukkan.

4) Prototype

Tahap keempat adalah *prototype*, yaitu pembuatan desain antarmuka. Desain ini merupakan hasil dari ide yang telah dipilih untuk pemecahan masalah yang dipusatkan. Hasil proses ini merupakan sebuah antarmuka yang telah didesain dengan jelas dan telah memiliki alur sesuai dengan proses sebelumnya.

5) Testing

Tahap terakhir adalah *testing*, yaitu kegiatan dimana hasil desain sebelumnya diujikan kepada pengguna untuk diuji coba. Tahapan ini menjadi penentuan apakah desain yang telah dikerjakan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Apabila desain kurang sesuai, maka akan dilakukan revisi untuk penyesuaian.

E. Usability testing

Usability testing merupakan salah satu alat penelitian yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data empiris dengan melakukan mengamati perwakilan pengguna (*user*) ketika menggunakan produk untuk menilai seberapa mudah antarmuka pengguna terhadap aplikasi (Alamsyah, Nugroho, Alam, 2022).

Single Ease Question (SEQ) merupakan salah satu metode untuk mengukur seberapa mudah responden melakukan tugas yang diberikan. Nilai akhir minimum yang harus dicapai adalah 5.5 dari 7 untuk dapat dikatakan efektif (Widiatmoko, Utami, 2022).

TABEL I

NILAI JAWABAN METODE SEQ

Skala	Keterangan
1	Sangat sulit
2	Sulit
3	Tidak mudah
4	Cukup
5	Tidak sulit
6	Mudah
7	Sangat mudah

F. Figma

Figma memulai pembuatan *software* pada tahun 2011 dengan mencoba *image processing* WebGL yang terus dikembangkan selama 3 tahun menjadi alat desain *vector-based*. Kelebihan dari Figma yaitu dapat diakses secara gratis di sistem operasi Windows, Linux, ataupun Mac ketika terhubung ke internet.

III. METODOLOGI PENELITIAN



Gbr. 1 Alur Metode Penelitian

A. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan dengan melakukan wawancara pada user mengenai menanyakan permasalahan – permasalahan yang dirasakan oleh orangtua mengenai anak – anaknya. Pertanyaan – pertanyaan yang ditanyakan seputar akademik maupun non – akademik dilingkungan sekolah

B. Studi Literatur

Peneliti melakukan pencarian sumber teori yang bersumber dari jurnal atau *e – book* yang telah dipublikasi. Jurnal atau *e – book* yang digunakan sebagai referensi merupakan yang memiliki tema atau permasalahan yang kurang lebih sama dengan penelitian penulis. Setelah menemukan referensi, penulis melakukan *review* jurnal untuk menyusun landasan teori dan juga metodologi penelitian.

C. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada narasumber yaitu orangtua, guru, dan juga kepala sekolah. Wawancara ditujukan untuk mengetahui keluhan kesah pihak yang bersangkutan dari sistem yang akan dibuat. Selain itu, juga membantu tahap – tahap selanjutnya untuk menyelesaikan penelitian ini agar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari pengguna.

D. Empathize

Pada tahap ini peneliti langsung terjun ke lapangan untuk mengetahui kebutuhan dan mengetahui keinginan dari pengguna dengan melakukan wawancara kepada narasumber dengan kriteria yang telah ditentukan. Pada tahap ini pula, hasil yang didapatkan dari wawancara tersebut kemudian dijadikan patokan untuk membuat *User Persona*, dan *How Might We* (HMW).

E. Define

Define merupakan proses untuk mengetahui permasalahan dan menyesuaikan kebutuhan pengguna dalam bentuk *user persona* dan *How Might We* (HMW). *User persona* dan *How Might We* dibuat berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya agar sistem atau produk tidak salah sasaran dan tepat guna.

1) User persona

User persona dibuat berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam *user persona*, akan ada identitas singkat dan rekam keinginan dari narasumber.

2) Empathy maps

Empathy Maps dibuat berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam *user persona*, akan ada identitas singkat dan rekam keinginan dari narasumber.

F. Ideate

Solusi merupakan pemecahan masalah yang dihadapi oleh narasumber berdasarkan proses sebelumnya. Solusi ini dilakukan dengan pencetusan beragam ide untuk menemukan cara terbaik dalam menyelesaikan masalah narasumber. Ide – ide yang dibuat dipetakan dalam *How Might We* (HMW) dan juga *site maps*.

1) How Might We (HMW)

How Might We (HMW) adalah pemusatan masalah berdasarkan wawancara sebelumnya. Apa yang menjadi kendala oleh pengguna (*user*) dipetakan dan menjadi landasan dari ide – ide untuk pemecahan masalah yang telah ditemukan berdasarkan wawancara sebelumnya.

2) Site Maps

Site maps merupakan peta yang berisi halaman – halaman dari suatu situs web. *Site maps* dibuat agar alur terlihat lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam mengerjakan sistem agar lebih tersusun.

G. Prototype

Proses ini akan melibatkan *typography*, *color*, dan *icon* yang nantinya menghasilkan desain antarmuka yang menjadi gambaran lengkap dari solusi yang diajukan oleh penulis.

H. Testing

Testing akan dilakukan kepada responden dimana responden akan mencoba mengakses dan menyelesaikan task yang telah dibuat lalu mengisi kuesioner yang diberikan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Emphatize

Dalam *emphatize*, penulis melakukan wawancara sebagai metode pengumpulan data yang dilakukan pada narasumber untuk mengetahui apa saja permasalahan dalam mengawasi kegiatan pembelajaran.

Hasil dari wawancara dengan narasumber orangtua menunjukkan bahwa terdapat beberapa kekhawatiran terhadap penangkapan materi dan nilai akademik. Sedangkan dari guru dan kepala sekolah dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah memberi pembelajaran dengan berusaha semaksimal mungkin.

B. Define

1) User persona

User persona digunakan sebagai bentuk untuk pendekatan kepada narasumber dengan

mengerti dan memahami permasalahan dan harapan atau keinginan dari narasumber.



Gbr. 2 user persona orangtua

Berdasarkan tabel *user persona* orangtua, dapat diambil kesimpulan bahwa keinginan dari narasumber orangtua terhalang pada sulitnya manajemen waktu dan juga rasa mandiri dari anak.



Gbr. 3 user persona guru

Berdasarkan tabel *user persona* guru, dapat diambil kesimpulan bahwa keinginan dari narasumber guru terhalang pada sulitnya manajemen waktu karena terlalu banyak mengemban tugas selain kegiatan mengajar seperti kewajiban administrasi.



Gbr. 4 user persona kepala sekolah

Berdasarkan tabel *user persona* kepala sekolah, dapat diambil kesimpulan bahwa keinginan dari narasumber kepala sekolah terhalang pada komunikasi.

C. Ideate

1) How might we

Peneliti memberikan ide – ide sebagai solusi untuk menyelesaikan permasalahan – permasalahan. Ide solusi dibentuk tabel sesuai dengan permasalahannya.

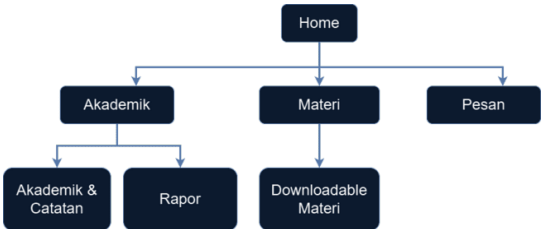
TABEL II
HOW MIGHT WE

Permasalahan	Solusi
Bagaimana memantau cara nilai akademik anak dengan waktu singkat?	Report nilai yang diisi oleh guru Statistik nilai ujian
Bagaimana orangtua mengetahui materi yang diberikan oleh guru?	Guru yang mencantumkan materi yang diberikan (<i>downloadable file</i>)
Bagaimana agar komunikasi antara guru dan orangtua dapat diperbanyak?	Fitur pesan

2) Site maps

Site maps merupakan peta yang berisi halaman – halaman dari suatu situs web. *Site maps* dibuat agar alur terlihat lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam mengerjakan sistem agar lebih tersusun.

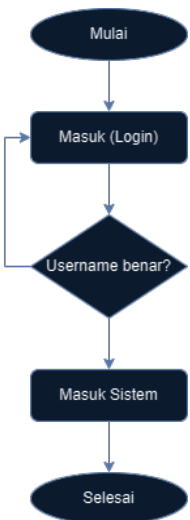
TABEL 1
SITE MAPS



Gbr. 5 site maps

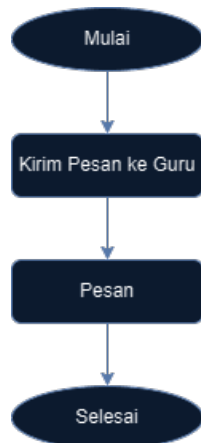
3) User flow

User flow dibuat untuk mempermudah dalam pembuatan sistem dan sebagai petunjuk alur yang benar untuk mencapai *task* atau tujuan yang diinginkan.



Gbr. 6 user flow login

Sebelum memasuki sistem, pengguna akan memasukkan *username* dan *password* yang jika benar akan memasuki halaman *home* dan jika salah *page* akan kembali ke *login*.



Gbr. 7 user flow pesan

Salah satu permasalahan yang ditemukan adalah sedikitnya *komunikasi*, maka terdapat fitur pesan agar pengguna dapat berkomunikasi satu sama lain.



Gbr. 8 user flow rekap akademik

Salah satu permasalahan dari pengguna adalah ingin memantau nilai *anak*, maka terdapat solusi fitur untuk melihat nilai harian dan juga catatan harian.



Gbr. 9 user flow materi

Agar pengguna dapat mengetahui materi ataupun mempelajari materi yang *sedang* anak pelajari, terdapat fitur yang berisi materi yang telah diunggah oleh guru



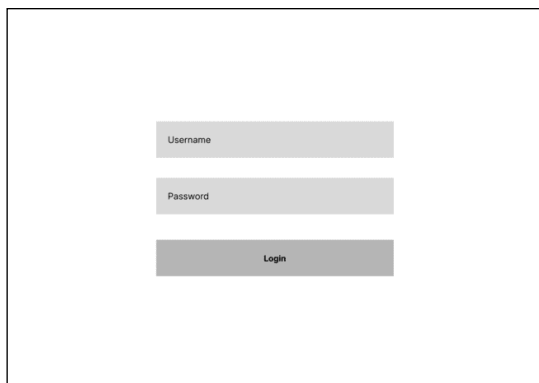
Gbr. 10 user flow rapor

Salah satu keinginan dari orangtua adalah keberhasilan atau tinggi *nilai* dari anak. Maka terdapat fitur untuk memantau perkembangan pembelajaran dan pemahaman dari nilai berbentuk rapor *online*, yang berisi nilai ujian pada setiap semester dan kelasnya.

D. Prototype

Diawal pembuatan, peneliti membuat desain awal (*wireframe*) dengan penggunaan warna minimum yaitu abu – abu dan hanya tulisan penjelas bagian desain sebagai gambaran awal dari *user interface* untuk meminimalisir kesalahan.

1) Wireframe



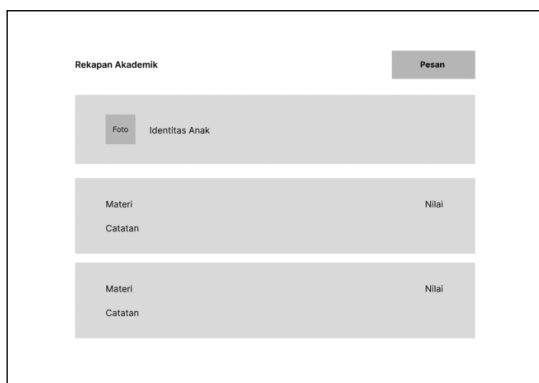
Gbr. 11 wireframe page login

Sebelum memasuki sistem adalah pengguna harus memasukkan username dan juga *password*. *Page* tidak memiliki banyak kolom agar pengguna terfokus memasuki *sistem*.



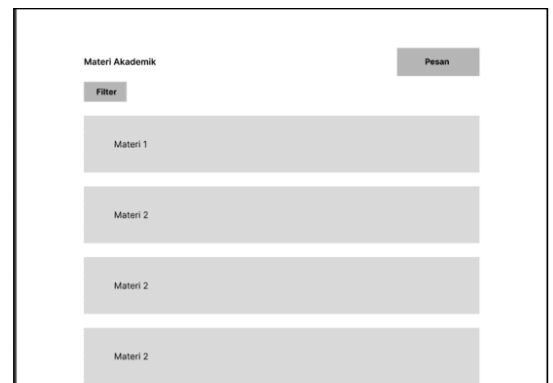
Gbr. 12 wireframe page dashboard

Pada halaman ini, terdapat informasi *page* yang terbuka, *button* pesan, *button* menu rekap akademik harian, *button* menu materi akademik, dan juga foto anak dan juga identitas

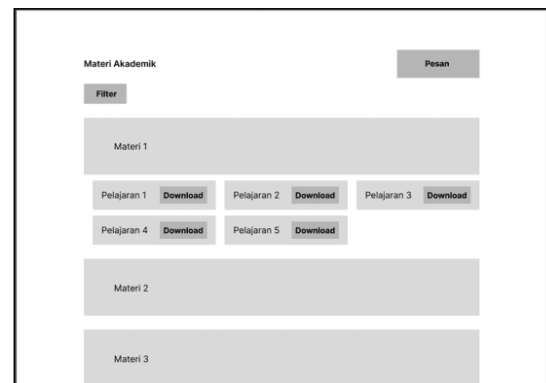


Gbr. 13 wireframe page rekap akademik

Page ini berupa *button* pesan, foto anak, informasi *page* yang terbuka, dan rekap nilai harian. Rekap nilai harian berisi informasi jenis materi akademik (mata pelajaran), nilai, dan juga catatan dari guru.

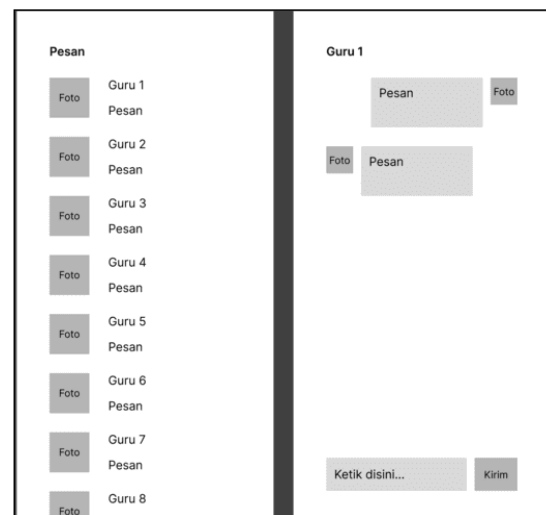


Gbr. 14 wireframe page materi



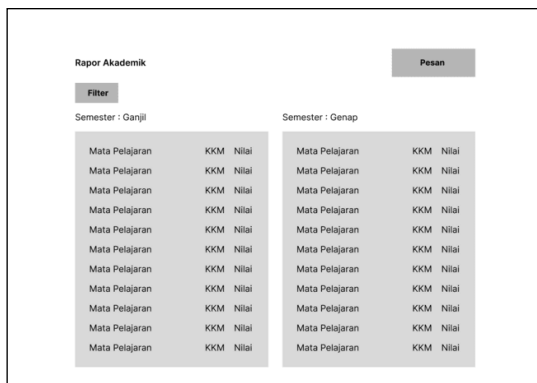
Gbr. 15 wireframe page download materi

Page ini berisi informasi *page* yang terbuka, filter yang bisa digunakan, *button* pesan, serta materi – materi yang bisa diunduh pengguna.



Gbr. 16 wireframe page pesan

Page ini berupa *pop up* yang terbuka disebelah samping kanan layar yang berisi pesan – pesan dari guru agar mempermudah komunikasi.

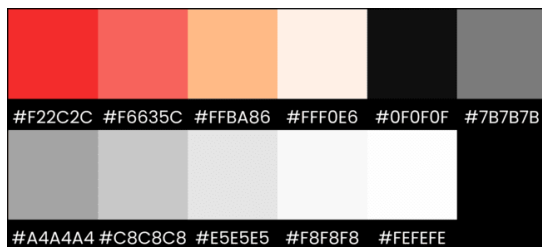


Gbr. 17 wireframe page rapor

Halaman yang berisi rekapan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) dan juga Ujian Akhir Semester (UAS) sehingga orangtua dapat melihat dan mengetahui nilai ujian dari setiap kelas dan semesternya.

2) Hi-fi

Sebelum dibuat menjadi *high fidelity*, peneliti memilih *font*, warna, dan juga *icon* untuk desain. Menurut teori Goethe, warna kuning – merah (jingga) memiliki arti semangat dan ambisius (Sasongko, Suyanto, Kurniawan, 2020).



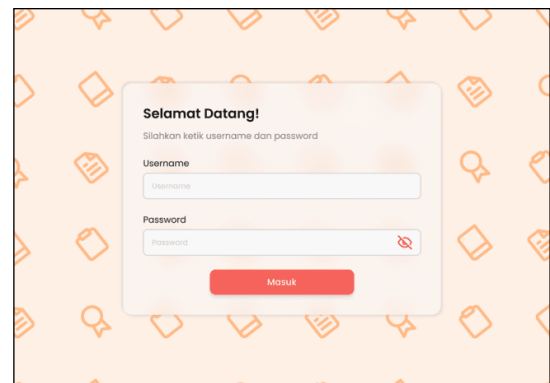
Gbr. 18 color palette

Sedangkan untuk font yang dipilih yaitu 'Poppins', yang termasuk dalam kelompok sans – serif yang memiliki ciri seperti tidak terlalu banyak lekukan sehingga terlihat tegas dan lebih mudah dibaca.

Regular	Medium	Semibold	Bold
Regular/38	Medium/38	Sbold/38	Bold/38
Regular/24	Medium/24	Sbold/24	Bold/24
Regular/20	Medium/20	Sbold/20	Bold/20
Regular/18	Medium/18	Sbold/18	Bold/18
Regular/16	Medium/16	Sbold/16	Bold/16
Regular/14	Medium/14	Sbold/14	Bold/14

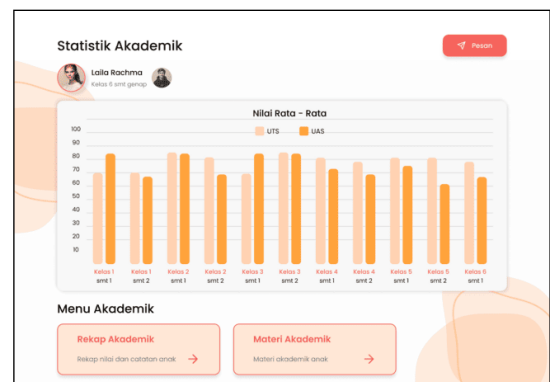
Gbr. 19 font library

Setelah menentukan elemen – elemen yang akan digunakan maka dilanjutkanke tahap selanjutnya yaitu untuk menyelesaikan hi – fi design.



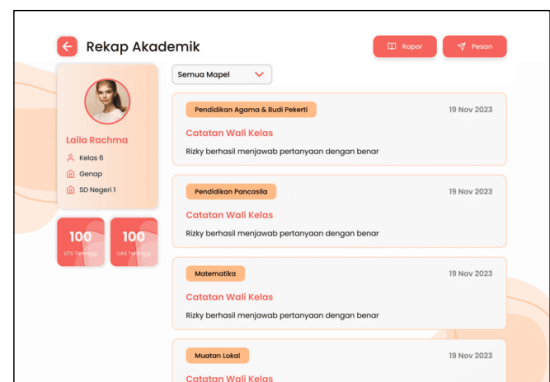
Gbr. 20 hi – fi page login

Halaman tampilan sebelum orangtua memasuki sistem (*dashboard*) yang menampilkan kolom username dan password sebagai syarat masuknya. Apabila salah satu dari syarat tersebut salah, maka layar pengguna akan menampilkan halaman ini kembali



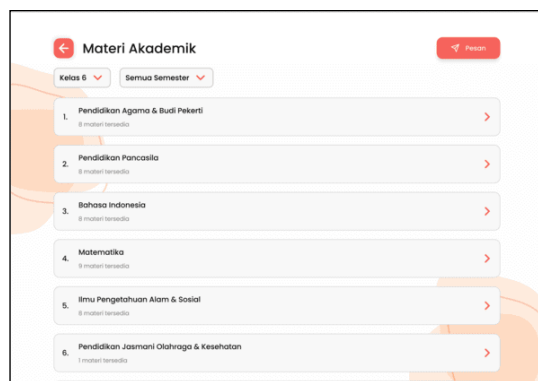
Gbr. 21 hi – fi page dashboard

Halaman ini berisi statistik nilai dari ujian semester pada setiap semester dan kelasnya. Sehingga pengguna dapat membandingkan nilai



Gbr. 22 hi – fi page rekap akademik

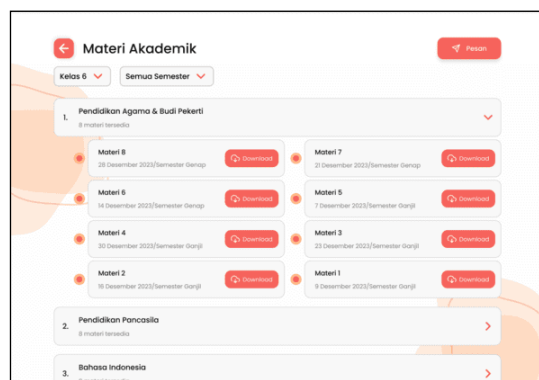
Halaman ini berisi rekapan nilai harian dan catatan dari guru. Orangtua dapat melihat laporan dari guru mengenai nilai dan juga catatan yang mengenai akademik maupun non - akademik.



Gbr. 23 hi – fi page materi

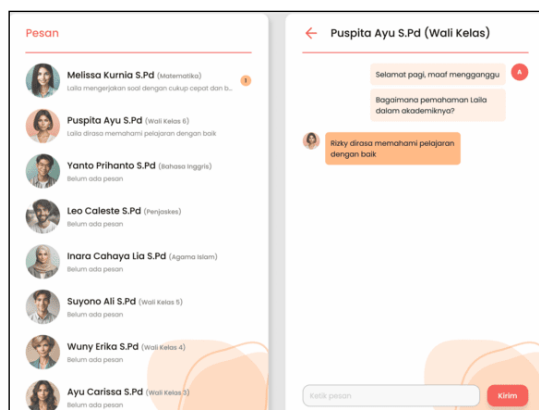
Semester : Ganjil			Semester : Genap		
No.	Mata Pelajaran	KKM Nilai	No.	Mata Pelajaran	KKM Nilai
1.	Pendidikan Agama & Budi Pekerti	70 89	1.	Pendidikan Agama & Budi Pekerti	70 88
2.	Pendidikan Pancasila	70 75	2.	Pendidikan Pancasila	70 81
3.	Bahasa Indonesia	70 80	3.	Bahasa Indonesia	70 85
4.	Matematika	70 96	4.	Matematika	70 94
5.	Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial	70 88	5.	Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial	70 89
6.	Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan	70 78	6.	Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan	70 89
7.	Seni Budaya	70 78	7.	Seni Budaya	70 78
8.	Muatan Lokal	70 78	8.	Muatan Lokal	70 83
9.	Bahasa Inggris	70 78	9.	Bahasa Inggris	70 78

Gbr. 26 hi – fi page rapor



Gbr. 24 hi – fi page download materi

Halaman ini memuat materi mata pelajaran akademik anak yang telah diunggah oleh guru yang terbagi dalam kategori berdasarkan mata pelajaran. Selain itu materi dapat diunduh untuk mempermudah dalam akses berkas.



Gbr. 25 hi – fi page pesan

Halaman ini memuat pesan guru dan pengguna agar pengguna dapat saling menyampaikan informasi ataupun menanyakan perihal kegiatan atau perilaku anak di sekolah.

Halaman ini berisi seluruh nilai Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) anak yang dapat dipilih berdasarkan kelasnya di tiap semester agar orangtua dapat memantau perkembangan nilai pembelajaran akademik

E. Testing

Pengujian dilakukan kepada 5 orang responden. Masing – masing responden melakukan pengujian *task* atau tugas sesuai dengan sistem yang telah dibuat untuk menguji apakah alur yang sudah dibuat mudah atau akan dilakukan revisi. Berikut tabel dari task yang akan dilakukan oleh responden :

TABEL III

TASK PENGUJIAN

No	Task
T1	Masuk ke dalam sistem (<i>login</i>), responden memasukkan akun dan berhasil memasuki sistem (<i>home</i>).
T2	Membuka dan melihat pesan, responden membuka dan melihat room chat.
T3	Melihat rekap akademik, responden melihat – lihat rekap harian akademik anak.
T4	Melihat rapor, responden membuka rapor dan melihat seluruh nilai ujian.
T5	Melihat materi, responden membuka materi yang di - <i>upload</i> oleh guru.

Setelah responden mencoba sistem dan mengerjakan task diatas, lalu mengisi kuesioner yang diberikan. Terdapat 7 nilai sebagai jawaban dari setiap pertanyaan mengenai masing – masing alur sebagai nilai dari tingkat kesulitan dari tiap – tiap task.

TABEL IV

NILAI JAWABAN RESPONDEN KUESIONER

Task	Nilai Responden					Nilai Rata – Rata/Task
	R1	R2	R3	R4	R5	
T1	5	6	6	7	6	6
T2	6	7	7	5	5	6

T3	7	7	5	6	5	6
T4	7	7	7	7	6	6.8
T5	7	7	7	6	4	6.2
Rata - rata						6.2

Hasil dari perhitungan dengan metode *Single Ease Question* (SEQ) mendapatkan nilai rata – rata sebesar 6.2 dari nilai maksimumnya yaitu 7. Berdasarkan skala penilaian diatas, dengan nilai 6.2, dapat disimpulkan bahwa sistem sudah sangat mudah untuk digunakan

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil wawancara ditemukan bahwa ada keinginan yang tidak terpenuhi seperti materi yang tidak diketahui oleh orangtua karena kegiatan pembelajaran akademik sejauh ini sepenuhnya diserahkan kepada pihak sekolah. Minimnya pengetahuan orangtua mengenai materi yang dipelajari anak menjadi tantangan bagi orangtua untuk membantu pembelajaran dari rumah, sedangkan menurut wawancara pula kepala sekolah berharap orangtua dapat mendukung kegiatan pembelajaran anak dari rumah.

Berdasarkan dari pendekatan dengan membuat user persona dan juga *empathy maps*, didapatkan hasil keinginan dan harapan dari orangtua, guru, dan juga kepala sekolah. Hasil ini menjadi dasar dari sistem dan juga desain pada penelitian ini

Hasil testing menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, mayoritas memberikan nilai 7 dengan nilai 4 paling rendah. Setelah menghitung value dari jawaban dari setiap pertanyaan menggunakan metode *Single Ease Questionnaire* (SEQ), didapatkan nilai sebesar 6.2 dari nilai maksimumnya yaitu 7. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa sistem cukup mudah untuk digunakan dan desain *interface* sudah cukup jelas.

B. Saran

Hasil dari penelitian ini masih memiliki sejumlah kekurangan, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan metode lain agar lebih maksimal atau pihak *developer* yang ingin mengembangkan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Alamsyah, R., Nugroho, I.M. and Alam, S. (2022). REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), pp.152–159.
- [2] Esteve, S., Forkey, D. and Clark, S. (2021). Human Factors Testing Sample Size Requirements: Is it Time to Reevaluate? *Proceedings of the International Symposium on Human Factors and Ergonomics in Health Care*, 10(1), pp.243–246.
- [3] Jovianto Marcellino Dimalang, Christie Montolalu and Dodisutarma Lapihu (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), pp.41–52.
- [4] Julian, D., Tata Sutabri and Edi Surya Negara (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. *Jurnal teknologi dan ilmu komputer prima*, 6(1), pp.33–40.
- [5] Khasanah, S. and Sutabri, T. (2023). FAKTOR-FAKTOR TAMPILAN UI/UX YANG MEMPENGARUHI PSIKOLOGIS MANUSIA. [online]

Available

at:

<https://journals.penerbitjurnal.com/index.php/teknik/article/view/5>.

[6] Kurniawan, M.A., Aripawira, G., Wibiyanti, I., Andrian, A. and Suherlan, E. (2022). *Analysis and Redesign of the Website User Interface of Universitas Faletehan Using the Design Thinking Method*. [online] Available at:

https://www.researchgate.net/publication/364495129_Analysis_and_redesign_of_the_website_user_interface_of_Universitas_Faletehan_using_the_design_thinking_method.

[7] Lulu, A.D., Malahina, E.A.U. and Bulan, S.J. (2022). APLIKASI MONITORING ORANG TUA TERHADAP SISWA BERBASIS WEB PADA SMA NEGERI 10 KUPANG. [online] Available at: <https://www.neliti.com/publications/496050/aplikasi-monitoring-orang-tua-terhadap-siswa-berbasis-web-pada-sma-negeri-10-kup>.

[8] Ma'ruf, E.N. and Syamsudin, A. (2021). Perspektif Orang Tua terhadap Pelaksanaan Les Calistung di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), pp.430–444.

[9] Megawaty, D.A. and Putra, M.E. (2020). APLIKASI MONITORING AKTIVITAS AKADEMIK MAHASISWA PROGRAM STUDI INFORMATIKA UNIVERSITAS XYZ BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), pp.65–74.

[10] Muhyidin, M.A., Sulhan, M.A. and Seviana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), p.208.

[11] Novita Kurnia Ningrum, Wahyu Mulyono, I.U. and Umami, Z. (2022). Rancang Bangun Design UI/ UX Pada Aplikasi PANTAU Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 15(2), pp.422–433.

[12] Putra, A.A.A.W. and Ali, M. (2023). *Mobile Based Counseling Application for Facilitating Counseling Student Learning*. [online] Available at:

https://www.researchgate.net/publication/369471438_Mobile_Based_Counseling_Application_for_Facilitating_Counseling_Student_Learning [Accessed 2023]

[13] Widiatmoko, D.T. and Utami, B.S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *AITI*, 19(1), pp.120–136.