

---

## Perancangan UI Karya Duta Education Bandung Berbasis Website

**Yan Septyunus Simbolon, Rita Komalasari**

Manajemen Informatika, Politeknik LP3I

Email: yansimbolon02@gmail.com; ritakomalasari@plb.ac.id

---

Diterima:  
12 Februari 2024

Diterima Setelah Revisi:  
26 Februari 2024

Dipublikasikan:  
29 Februari 2024

---

### Abstrak

Dalam konteks pendidikan modern, pengelolaan efisien data pendaftaran merupakan hal krusial bagi institusi pendidikan. Karya Duta Education, sebagai lembaga pendidikan yang progresif, memperkenalkan inovasi dengan mengimplementasikan sistem pendaftaran *online*. Saat ini Lembaga atau admin mengalami kesulitan akses untuk merekap data siswa baru dikarenakan belum adanya website admin yang disediakan oleh pihak Lembaga. Admin masih rekap data secara manual dalam merekap ulang data siswa baru. Namun, untuk mendukung keberhasilan implementasi ini, diperlukan perancangan antarmuka/*user interface* (UI) pengguna yang optimal untuk panel admin. Studi ini bertujuan untuk merancang UI yang efisien dan intuitif untuk panel admin pendaftaran *online* di Karya Duta Education. Menggunakan metode *Design Thinking*. Prinsip desain UI modern dan praktik terbaik dalam pengalaman pengguna diterapkan untuk memastikan kelancaran pengelolaan data pendaftaran. Perancangan UI ini diharapkan dapat mempercepat proses administrasi pendaftaran, meningkatkan efisiensi, dan mengurangi potensi kesalahan manusia. Dengan demikian, sistem administrasi pendaftaran *online* yang dirancang secara baik akan menjadi landasan bagi Karya Duta Education untuk memberikan layanan pendidikan yang lebih responsif dan berkualitas kepada calon siswa.

**Kata Kunci:** UI, Karya Duta Education, *design thinking*.

### Abstract

*In the context of modern education, efficient management of enrollment data is crucial for educational institutions. As a progressive educational institution, Karya Duta Education introduces innovation by implementing an online registration system. Currently, the institution or admin has difficulty recapping new student data due to the absence of an admin website provided by the institution. Admins still recap data manually in recapitulating new student data. However, to support the success of this implementation, it is necessary to design an optimal user interface (UI) for the admin panel. This study aims to design an efficient and intuitive UI for the online registration admin panel at Karya Duta Education. They are using the Design Thinking method. Modern UI design principles and best practices in user experience are applied to ensure smooth management of enrollment data. This UI design is expected to speed up the registration administration process, increase efficiency, and reduce the potential for human error. Thus, a well-designed online enrollment administration system will be the foundation for Karya Duta Education to provide more responsive and quality education services to prospective students.*

**Keywords:** UI, Karya Duta Education, *Design Thinking*.

## 1 PENDAHULUAN

Menurut Dewi *et al.* (2023) dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Reservasi di *Kichenery and Café Purwakarta* yang menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD) yang menghasilkan tampilan yang dibutuhkan oleh penggunanya. Dengan 6 tahap yaitu *Research, Modeling, Requirement, Framework, Refinement, Support*. Menurut (Rizkina, 2023) dalam Perancangan UI/UX menggunakan metode *User Center Design* (UCD) pada website PMKS Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah, menghasilkan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi, memiliki tampilan yang menarik, fitur-fitur yang bermanfaat, dan keamanan data. Dengan menggunakan 3 tahap yaitu *Inspiration, Ideation, dan Implementation*. Menurut Wahidah *et al.* (2021) dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Akademik Siswa berbasis Web menggunakan metode *Human Centered Design* (Studi Kasus: SMK Negeri 8 Malang), yang menghasilkan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Menurut Khoirunisa dan Ramadhani (2022) dalam Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile, yang menghasilkan menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan pengguna secara cepat melalui 5 tahapan yaitu Pahami (*Understand*), Kembangkan (*Diverge*), Putuskan (*Decide*), Prototype, Validasi (*Validate*). Menurut (Muslimin & Zuraidah, 2023) dalam Desain UI/UX Prototype SPP menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD), dengan melakukan 5 tahapan yaitu Spesifikasi Konteks Penggunaan, Spesifikasi Kebutuhan Pengguna, Pembuatan Desain Solusi, Evaluasi Desain Solusi, dan Analisis Hasil. Dengan menghasilkan tampilan yang mendukung dan dibutuhkan oleh pengguna, pemetaan yang baik, dan pengembangan ide-ide dan solusi.

Perkembangan teknologi desain saat ini telah berkembang pesat, penggunaan desain dalam menciptakan suatu produk sangatlah penting dan menjadi suatu nilai penting (Yuamita, 2023). Desain dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam mengakses sebuah produk. Karya Duta adalah salah satu Lembaga yang bergerak dibidang pendidikan dan pelatihan Teknologi Informasi dan Bahasa. Karya Duta terletak di Jl. Pahlawan No.28, Kelurahan Cikutra, Kecamatan Cibeunying Kidul, Kota Bandung. Adapun bidang pendidikan yang diselenggarakan oleh Karya Duta adalah pendidikan kesetaraan yang terdiri dari paket A, B, dan C, dan bidang pelatihan berbasis teknologi informasi adalah pelatihan Microsoft Office, Desain Grafis, dan Digital Marketing.

Kendala dan kelemahan yang diidentifikasi dalam operasional lembaga pendidikan dan pelatihan Karya Duta belum adanya tampilan *website* pendaftaran (admin) untuk mengakses data siswa baru. Saat ini Lembaga atau admin mengalami kesulitan akses untuk merekap data siswa baru dikarenakan belum adanya *website* admin yang disediakan oleh pihak Lembaga. Admin masih rekap data secara manual dalam merekap ulang data siswa baru, sehingga mempengaruhi kinerja admin dalam pekerjaan. Adanya permasalahan yang muncul seperti kehilangan data siswa baru, dan kinerja lembaga yang menjadi kurang maksimal. Dalam menghadapi tantangan kompleks dalam pengelolaan administrasi pendidikan, pendekatan yang holistik dan berorientasi pada pengguna semakin penting. Lembaga pendidikan, termasuk Karya Duta Education, menyadari bahwa untuk mencapai efisiensi dan keberlanjutan yang diinginkan, diperlukan inovasi yang mendalam dalam pengelolaan sistem pendaftaran online. Di sinilah peranan metode *Design Thinking* sangat signifikan.

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang dibentuk seperti keperluan desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, teknologi dan kebutuhan bisnis. Dalam prosesnya, metode ini menggunakan pendekatan berdasarkan pengguna yang ditujukan untuk dapat memahami kebutuhan serta permasalahan pengguna (Ilham *et al.*, 2021). Dalam konteks perancangan UI berbasis *website* untuk panel admin pendaftaran online pada Karya Duta Education, pendekatan *Design Thinking* menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan. Dengan menerapkan tahapan *Design Thinking*, mulai dari empati hingga pengujian prototipe, kita dapat memastikan bahwa panel admin yang dihasilkan tidak hanya efektif dalam mengelola administrasi, tetapi juga intuitif dan menyenangkan digunakan.

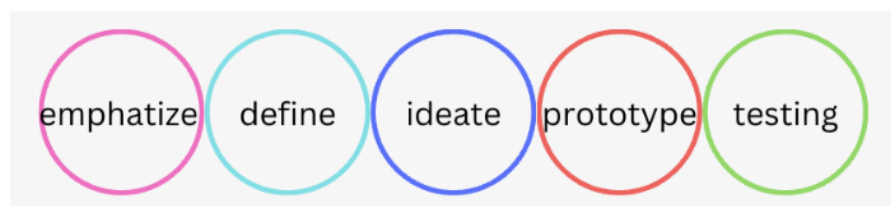
## 2 KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* tentang perancangan UI berbasis *website* untuk panel admin pendaftaran online pada Karya Duta Education adapun landasan teori yang kami gunakan diantaranya:

- a Peran Teknologi dalam Pendidikan: Teknologi juga bisa berperan sebagai alat manajemen (Putri *et al.*, 2021). Salah satu keunggulan teknologi digital adalah meningkatkan efisiensi dalam mengelola lembaga pendidikan (Komalasari, 2020). Dengan memanfaatkan komputer sebagai perangkat teknologi digital, lembaga pendidikan dapat lebih efektif mengelola berbagai data administratif, termasuk data siswa, data guru, dan data sekolah itu sendiri (Lestari, 2018).
- b Design Thinking dalam Perancangan UI: Sebuah siklus berulang di mana masalah direvisi untuk menemukan solusi yang memahami kebutuhan pengguna, menggabungkan persyaratan, dan dikonversi menjadi prototipe untuk diuji keandalannya (Darmawan *et al.*, 2022).
- c Tujuan Desain UI: Tujuan dari desain antarmuka pengguna adalah untuk mengembangkan interaksi yang sederhana, efisien, dan ramah pengguna yang menyeimbangkan kemudahan penggunaan dan estetika yang disukai pengguna (Zaafira, 2023)
- d Penggunaan Sistem Pendaftaran Online dalam Pendidikan: Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa telah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Bukan hanya di ruang tertutup menggunakan kitab serta pendidik yang setiap ketika ditemui, diminta tolong menunjukkan asal gosip peserta didik dapat memenuhi hasratnya untuk menjadi lebih pintar, lebih cerdas, lebih baik dan lebih sejahtera pada hidupnya. Bagaimanapun juga transformasi pesan pembelajaran menggunakan mendayagunakan kemajuan teknologi pendidikan kiranya akan lebih memotivasi siswa (Tarigan *et al.*, 2021).
- e Tantangan dalam Administrasi Pendidikan: Suatu proses berulang di mana masalah didefinisikan ulang untuk menemukan solusi guna memahami pengguna, mengintegrasikan persyaratan, dan diterjemahkan ke dalam prototipe untuk menguji kelayakan (Rahman *et al.*, 2021).

## 3 METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Design Thinking*, yang meliputi serangkaian tahapan yang terstruktur, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah yang dihadapi oleh pengguna, merumuskan masalah dengan jelas, menghasilkan beragam gagasan kreatif, membuat prototipe yang diuji secara iteratif, dan akhirnya menguji solusi yang dihasilkan untuk memastikan ke(Suratno & Shafira, 2022)ngguna(Suratno & Shafira, 2022). Dengan demikian, pendekatan *Design Thinking* menjadi landasan yang kokoh untuk memandu penelitian ini menuju pengembangan solusi yang tepat dan inovatif.



Gambar 1. Alur Penelitian (Nugrahani *et al.*, 2023)

## 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 *Empathize*

Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang permasalahan dan kebutuhan yang dialami oleh lembaga pendidikan Karya Duta Education. Untuk mencapai tujuan ini, dilakukan serangkaian wawancara langsung dengan pihak-pihak terkait dalam lembaga. Melalui wawancara ini, dapat dieksplorasi secara langsung berbagai aspek yang relevan, mulai dari proses administratif hingga harapan dan kebutuhan mereka terhadap fitur dan tampilan dari solusi yang diinginkan.

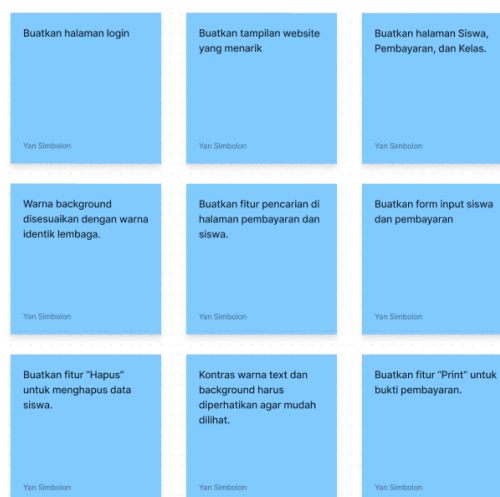
Wawancara ini dipandu oleh pertanyaan yang dirancang secara cermat untuk menggali informasi yang spesifik dan bermanfaat bagi pengembangan solusi. Hasilnya, berhasil diperoleh wawasan yang komprehensif tentang apa yang dianggap penting oleh pihak lembaga, serta pemahaman yang mendalam tentang tantangan yang mereka hadapi sehari-hari.

Dengan demikian, wawancara ini tidak hanya memberikan jawaban atas kebutuhan fitur dan tampilan yang diinginkan oleh lembaga, tetapi juga membantu membentuk pemahaman yang lebih luas tentang konteks dan lingkungan di mana solusi tersebut akan digunakan. Hal ini memungkinkan untuk merancang solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pihak lembaga, serta memastikan bahwa solusi yang dihasilkan akan memberikan nilai tambah yang nyata bagi pengguna akhir.

### 4.2 *Define*

Pada tahap ini, dilakukan proses pendefinisian terhadap masalah-masalah yang dihadapi oleh pihak lembaga, berdasarkan hasil wawancara yang telah diperoleh sebelumnya. Untuk mengorganisir dan merinci masalah-masalah tersebut, digunakan alat kolaboratif Figjam. Figjam memberikan platform yang ideal untuk membuat daftar yang terperinci mengenai segala permasalahan dan kesulitan yang dihadapi oleh pihak lembaga atau pengguna.

Melalui Figjam pada Gambar 2, dapat digambarkan dengan jelas berbagai masalah yang telah diidentifikasi, baik itu terkait dengan proses administratif, kebutuhan fitur, atau hambatan teknis. Dengan memetakan daftar permasalahan ini dalam format yang terstruktur dan mudah dipahami, Figjam menjadi sumber informasi yang kaya bagi tim pengembangan aplikasi. Informasi ini akan menjadi landasan yang kuat untuk pengambilan keputusan yang tepat dan merumuskan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan prioritas pihak lembaga.



Sumber: Penelitian (2024)  
Gambar 2. Figjam

Selain itu, penggunaan Figjam juga memungkinkan untuk kolaborasi tim yang efisien, di mana anggota tim dapat berpartisipasi dalam proses pendefinisian masalah secara real-time, memberikan masukan, dan memperkaya pemahaman bersama tentang tantangan yang dihadapi. Dengan demikian, Figjam tidak hanya menjadi alat untuk merinci masalah, tetapi juga menjadi wadah untuk berkolaborasi dan membangun pemahaman yang bersama-sama tentang kebutuhan dan prioritas lembaga, yang kemudian akan membimbing pengembangan aplikasi menuju ke arah yang tepat.

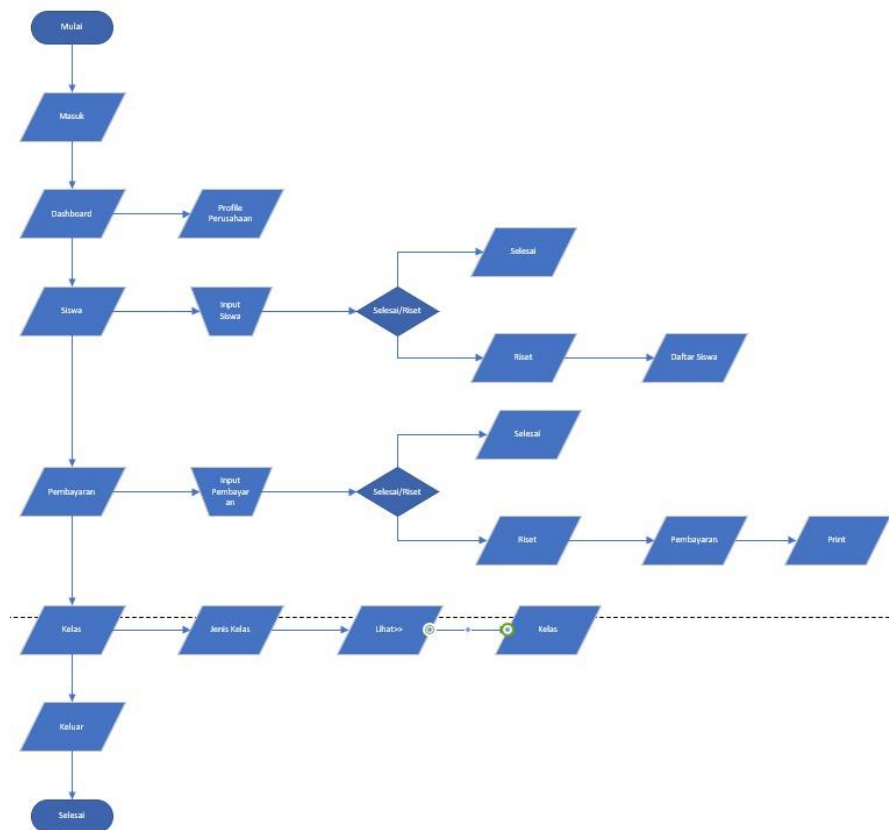
**4.3 Ideate**

Dalam tahap *ideate*, penulis akan mengadakan sesi untuk mengumpulkan ide-ide kreatif yang bertujuan untuk menemukan solusi-solusi yang inovatif terhadap permasalahan yang dihadapi. Proses ini memerlukan kerja sama dan partisipasi aktif dari anggota tim dan pihak terkait lainnya.

Dalam menjalankan tahap ini, penulis akan menciptakan sebuah daftar ide-ide yang berpotensi menjadi solusi bagi masalah yang telah diidentifikasi, menggunakan pendekatan yang dikenal sebagai *solution idea*. Pada tahap *solution idea*, penulis akan mengeksplorasi berbagai konsep dan strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Ide-ide yang dihasilkan akan dipresentasikan dalam bentuk yang terstruktur dan mudah dipahami, yang memungkinkan tim untuk mengevaluasi dan memilih solusi-solusi yang paling menjanjikan. Pada tahap *solution idea*, penulis membuat daftar ide untuk memecahkan masalah. Ide-ide tersebut penulis sajikan dalam bentuk *solution idea* seperti dapat dilihat pada Tabel 1.

Dalam tahap ini juga, penulis membuat proses jalannya website agar pengguna memahami website yang dibuat oleh penulis yang dikenal sebagai *Flowchat*. Adapun *Flowchat* yang dapat dilihat pada Gambar 3.



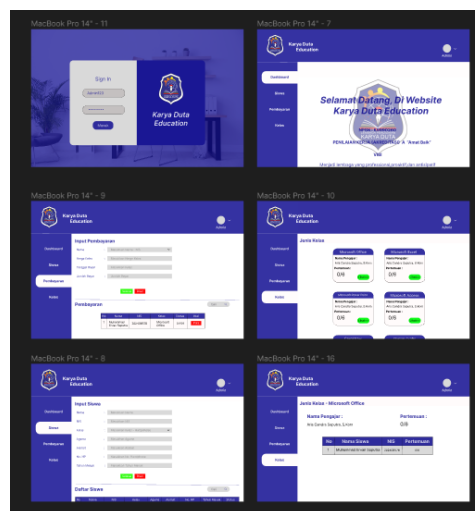
Sumber: Penelitian (2024)  
 Gambar 3. Flowchart

Tabel 1. *Solution Idea*

No.	<i>Solution Idea</i>
1.	Membuatkan Halaman login.
2.	Membuatkan fitur <i>dashboard</i> , Siswa, Pembayaran, dan Kelas.
3.	Memperhatikan kontras warna text dan latar belakang agar mudah dibaca.
4.	Menggunakan warna sesuai dengan warna identitas Lembaga.
5.	Membuatkan fitur pencarian di halaman siswa dan halaman pembayaran.
6.	Membuatkan form input untuk menginput siswa dan menginput pembayaran.
7.	Membuatkan fitur "Print" untuk bukti pembayaran.
8.	Membuatkan fitur "Hapus" untuk menghapus data siswa.

#### 4.4 *Prototype*

Pada tahap sebelumnya, yaitu tahapan ideate, kami berhasil menghasilkan kerangka alur yang menyajikan gambaran komprehensif tentang struktur dan fungsi yang akan diimplementasikan dalam *website* yang direncanakan, khususnya dalam tampilan *user interface*.

Gambar 4. *High-fidelity*

Pada tahap ini, kami melangkah lebih jauh dengan membuat desain pada tingkat *high-fidelity* seperti terlihat pada Gambar 4, yang mencakup detail-detail visual yang lebih mendalam dan representasi yang lebih akurat tentang bagaimana *website* tersebut akan terlihat dan berperilaku secara keseluruhan. Dengan demikian, kami dapat memberikan penggunaan yang lebih nyata tentang pengalaman pengguna yang diharapkan dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana setiap elemen akan berinteraksi satu sama lain dalam konteks keseluruhan.

#### 4.5 *Testing*

Setelah pembuatan prototipe, langkah terakhir yang sangat penting adalah melakukan pengujian untuk memvalidasi dan mengevaluasi keefektifan solusi yang telah dibuat. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna serta mampu mengatasi tantangan atau masalah yang mungkin mereka hadapi. Dengan demikian, pengujian merupakan tahap kritis dalam siklus pengembangan produk yang bertujuan untuk memastikan kesuksesan dan kepuasan pengguna. Hasil pengujian dapat dilihat pada bentuk Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Testing

Fungsi	Status
Log In ("Masuk")	Berhasil
Input Siswa ("Selesai" dan "Riset")	Berhasil
Input Pembayaran ("Selesai" dan "Riset")	Berhasil
Pembayaran ("Print")	Berhasil
Jenis Kelas ("Lihat>>")	Berhasil
Log Out ("Keluar")	Berhasil

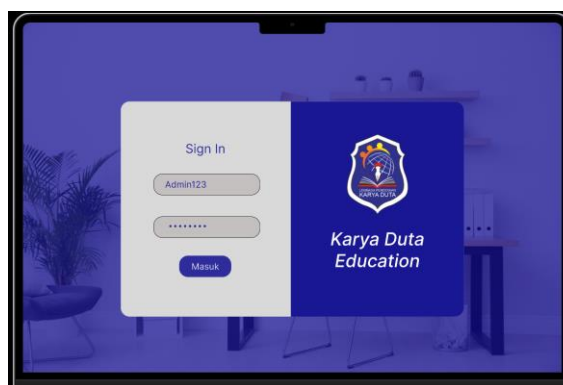
#### 4.6 Implementasi

Website pendaftaran online pada Karya Duta Education Kota Bandung telah dirancang dengan tujuan utama untuk mempermudah pengguna, terutama para admin, dalam proses penginputan data calon siswa baru serta memudahkan penginputan pembayaran. Dalam upaya ini, kami memilih untuk menggunakan aplikasi Figma sebagai platform utama dalam pembuatan desain website. Keputusan ini diambil karena Figma menyediakan berbagai fitur yang memudahkan kolaborasi tim dan memungkinkan pengembangan desain yang lebih efisien.

Dengan mengadopsi pendekatan *user interface* yang menarik dan intuitif, *website* pendaftaran online ini dibangun dengan fokus pada kejelasan dan kemudahan pemahaman. Hal ini bertujuan untuk mengurangi potensi kebingungan yang mungkin dialami oleh pengguna saat mengaksesnya. Melalui penggunaan ikon yang representatif, tata letak yang terorganisir dengan baik, serta panduan yang jelas, pengguna dapat dengan mudah menavigasi setiap langkah proses pendaftaran dan pembayaran tanpa hambatan berarti. Dengan demikian, diharapkan bahwa pengalaman pengguna yang dihasilkan akan menjadi lebih lancar dan menyenangkan, meningkatkan efisiensi dan kepuasan para pengguna.

##### 4.6.1 Halaman Log In

Pada Gambar 5 halaman *login* ini berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke halaman *dashboard* dari website pendaftaran online ini.



Gambar 5. Halaman Login

##### 4.6.2 Halaman Dashboard

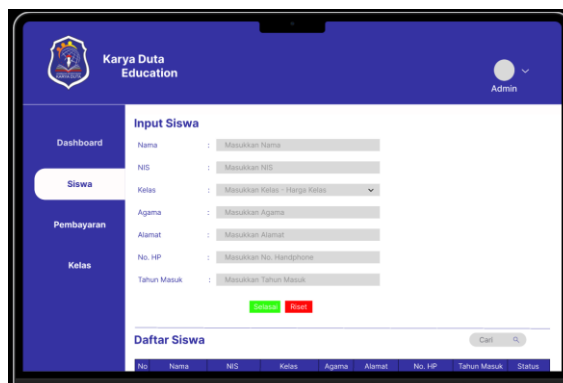
Pada Gambar 6 halaman dashboard berisi tentang Lembaga seperti nomor Perusahaan, akreditasi, visi dan misi, dan struktur organisasi.



Gambar 6. Halaman Dashboard

#### 4.6.3 Halaman Siswa

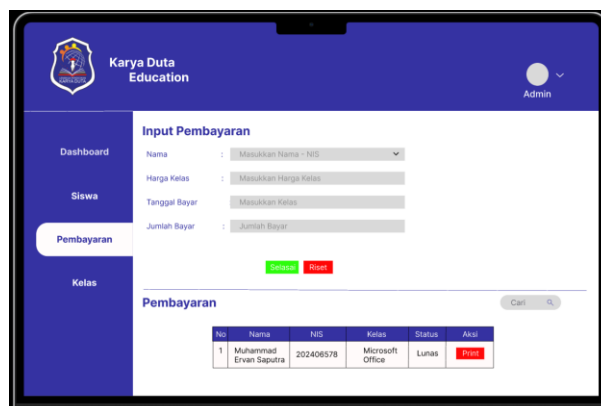
Pada Gambar 7 halaman siswa berisi form input siswa dan daftar tabel. Ketika admin menginput siswa di form input lalu admin menekan tombol "Selesai" data siswa akan langsung tersimpan di daftar tabel.



Gambar 7. Halaman Siswa

#### 4.6.4 Halaman Pembayaran

Pada Gambar 8 halaman pembayaran berisi form pembayaran dan tabel. Ketika admin mengisi *field* nama, *field* harga kelas akan terisi otomatis. Untuk *field* tanggal bayar dan jumlah bayar admin tetap mengisi secara manual. Data pembayaran yang telah di input akan masuk ke tabel pembayaran.

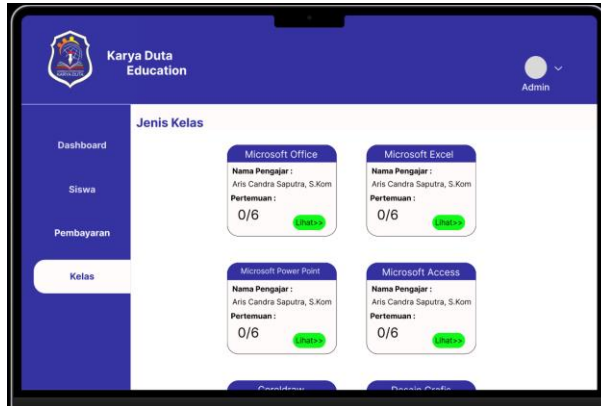


Gambar 8. Halaman Pembayaran



#### 4.6.5 Halaman Kelas

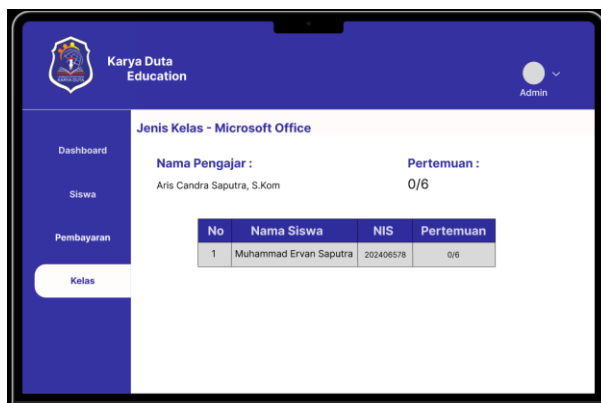
Pada Gambar 9 halaman kelas berisi jenis-jenis kelas yang berada di lembaga pendidikan Karya Duta Education, dimana di dalam jenis kelas terdapat nama pengajar, jumlah pertemuan, dan tombol “Lihat>>”.



Gambar 9. Halaman Kelas

#### 4.6.6 Halaman Nama Kelas

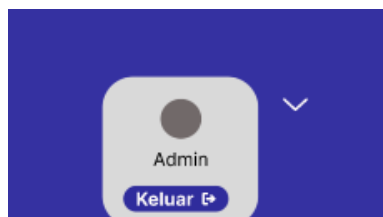
Pada Gambar 10 halaman nama kelas berisi nama pengajar, pertemuan kelas, dan nama-nama siswa yang terdaftar pada kelas tersebut.



Gambar 10. Halaman Nama Kelas

#### 4.6.7 Fitur Log Out

Pada Gambar 11 fitur *log out* jika pengguna (admin) menekan tombol “Keluar” maka pengguna akan kembali ke halaman *login*.



Gambar 11. Fitur Log Out

## 5 SIMPULAN

Pendekatan pemikiran desain yang terdiri dari lima fase, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing, memberikan landasan yang kokoh untuk menghasilkan solusi yang efektif dan teruji. Proses prototyping ini memungkinkan kami untuk menguji gagasan-gagasan ini dalam skala kecil sebelum mengimplementasikannya secara penuh, sehingga kami dapat mengidentifikasi dan memperbaiki masalah sebelum mencapai tahap produksi. Hasilnya, kami memiliki *prototype* yang telah teruji dengan baik, siap untuk diimplementasikan.

Namun, penulis sadar bahwa desain sebuah produk tidak pernah selesai. Oleh karena itu, kami mendorong pengembang untuk terus mengembangkan desain prototipe ini, tidak hanya dengan menambahkan fitur-fitur baru, tetapi juga dengan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan demikian, mereka dapat memastikan bahwa *website* pendaftaran online ini tetap menjadi alat yang efektif dan relevan bagi siswa dan staf administrasi Karya Duta Education Badung.

Penulis juga mengusulkan agar pengembang mempertimbangkan umpan balik dari pengguna secara teratur dan memperbarui desain berdasarkan hasil pengujian dan perkembangan teknologi terkini. Dengan demikian, *website* ini akan terus berkembang dan menghadirkan nilai tambah yang signifikan bagi penggunanya, menciptakan lingkungan yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan Pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *JOIV : International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327–334. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30630/joiv.6.2.997>
- Dewi, S. K., Nugroho, I. M., & Ramadhan, Y. R. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Reservasi di Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta Menggunakan Metode GDD. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21-29.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26.
- Khoirunisa, N. I. & Ramadhani, E. (2022). Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(4), 464-472.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *TEMATIK : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Muslimin, W., & Zuraidah, E. (2023). Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(2), 746–756.
- Nugrahani, T. A., Dianasari, D., & Amalia, K. N. (2023). IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMESANAN JAMU BERBASIS MOBILE. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(3), 889–900.
- Putri, N. I., Herdiana, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2021). Teknologi Pendidikan dan Transformasi Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 21(1), 53–57.

- Rahman, A., Sungit, F., & Rashed, Z. N. (2021). Tantangan Manajemen Sekolah dalam Tata Kelola di Maahad Integrasi Tahfiz Sains Selangor. *JUDICIOUS*, 2, 174–182. <https://doi.org/10.37010/jdc.v2i2.531>
- Rizkina, R. (2023). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD Pada Website PMKS Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 10(1), 32-40.
- Suratno, B., & Shafira, J. (2022). Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.51519/journalisi.v4i2.344>
- Tarigan, R., Dwiatma, G., & Wibowo, H. (2021). *KEBERMANFAATAN TEKNOLOGI SISTEM INFORMASI PADA DUNIA PENDIDIKAN DI INDONESIA*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24739.53283>
- Wahidah, A. W. U., Az-Zahra, H. M., & Wardhono, W. S. (2021). Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Akademik Siswa berbasis Web menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: SMK Negeri 8 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4268–4277.
- Yuamita, F. (2023). *Perkembangan Teknologi dalam Desain*.
- Zaafira, N. (2023). SIAK-NG User Interface Design with Design Thinking Method to Support System Integration. *ArXiv Preprint ArXiv:2309.12316*.