

Perancangan Sistem Informasi Sekolah SD Negeri 4 Kerta Payangan Menggunakan Metode *Design Thinking*

Ni Luh Made Murniati ¹, I Putu Agus Swastika ^{2*}, Putri Anugrah Cahya Dewi ³

^{1,2*,3} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Primakara, Kota Denpasar, Provinsi Bali, Indonesia.

Email: murniathy999@gmail.com ¹, masagusswastika@gmail.com ^{2*}, cahya@primakara.ac.id ³

Histori Artikel:

Dikirim 26 Juli 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 10 Agustus 2024; *Diterima* 20 Agustus 2024; *Diterbitkan* 20 September 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STM IK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Sistem informasi sekolah merupakan salah satu kebutuhan yang paling utama di dalam instansi pendidikan. membangun sebuah sistem informasi sekolah merupakan langkah yang tepat untuk membantu dalam memberikan informasi yang lebih relevan dan juga dalam mengolah data di sekolah menjadi sebuah informasi yang bermanfaat. Namun ada beberapa sekolah yang belum menerapkannya seperti SD Negeri 4 Kerta, dalam memberikan informasi masih bersifat konvensional yang dilakukan secara manual dimana semua data atau dokumen disimpan dalam bentuk hardcopy, serta dalam mengolah data seperti informasi profil sekolah, bagian akademik serta keuangan sekolah. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan user interface sistem informasi sekolah agar menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang diimplementasikan untuk merancang sistem informasi sekolah berbasis website untuk SD Negeri 4 Kerta. Rancangan user interface sistem informasi sekolah ini dibangun dalam bentuk prototype menggunakan aplikasi figma. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan studi literatur dalam mengumpulkan data dan informasi yang terkait. Dan hasil dari perancangan user interface sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta yaitu merancang sebuah desain website untuk memberikan sebuah informasi sekolah dan untuk mengolah data sekolah serta mengolah bagian keuangan.

Kata Kunci: Sistem Informasi Sekolah; Design Thinking; User Interface; SD Negeri 4 Kerta.

Abstract

School information systems are one of the most important needs in educational institutions. Building a school information system is the right step to help provide more relevant information and also in processing data in schools into useful information. However, there are some schools that have not implemented it such as SD Negeri 4 Kerta, In providing conventional information that is done manually where all data or documents are stored in hardcopy form, as well as in processing data such as school profile information, academic and school finances. The purpose of this study is to determine the design of the school information system user interface to be a solution to these problems. This research uses the Design Thinking method implemented to design a website-based school information system for SD Negeri 4 Kerta. The user interface design of the school information system is built in the form of a prototype using the figma application. This study used interview methods and literature studies in collecting data and related information. And the result of designing the user interface of the SD Negeri 4 Kerta school information system is to design a website to provide school information and to process school data and process the financial section.

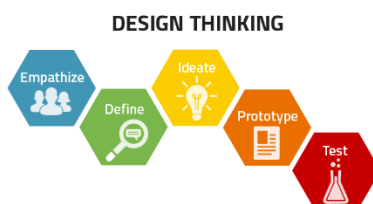
Keyword: School Information System; Design Thinking; User Interface; SD Negeri 4 Kerta.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi di era digital telah membawa berbagai dampak positif, termasuk dalam sektor pendidikan. Teknologi informasi mendorong manusia untuk memanfaatkan teknologi secara lebih efisien dan inovatif. Salah satu wujud dari perkembangan ini adalah internet, yang menjadi sarana penting dalam meningkatkan aksesibilitas serta penyebaran informasi secara cepat dan akurat. Dalam konteks pendidikan, penerapan sistem informasi yang efektif sangat diperlukan untuk memfasilitasi berbagai kebutuhan pengelolaan data serta informasi yang semakin kompleks. Pendidikan merupakan sektor vital dalam menciptakan sumber daya manusia yang kompetitif di era globalisasi (Nanda & Dewi, 2021). Oleh karena itu, penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, khususnya melalui *website*, menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Sistem informasi sekolah merupakan elemen krusial yang berperan sebagai sarana promosi, sekaligus sebagai media informasi dan komunikasi antara pihak sekolah dan pemangku kepentingan. Secara umum, sistem informasi adalah serangkaian prosedur yang terhubung untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi di dalamnya adalah data yang telah diolah menjadi sesuatu yang bernilai dan digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan (Putri & Kusumawati, 2017). Sistem informasi sekolah, dengan demikian, dapat diartikan sebagai serangkaian proses perangkat lunak dan perangkat keras yang dirancang untuk mengelola dan menyediakan informasi terkait dengan operasional dan manajemen sekolah. Implementasi sistem ini memungkinkan peningkatan efisiensi dalam berbagai aspek, termasuk administrasi akademik dan manajemen keuangan sekolah.

Website adalah salah satu komponen penting dalam sistem informasi sekolah. *Website* berfungsi sebagai platform untuk menyimpan dan menyebarkan informasi yang relevan mengenai sekolah. Sebuah *website* terdiri dari berbagai halaman yang saling terhubung dalam sebuah sistem berbasis *hypertext*, memungkinkan akses terhadap teks, gambar, audio, video, dan informasi multimedia lainnya (Rajak & Muharto, 2016). Sebelum membangun aplikasi berbasis *website*, langkah yang perlu dilakukan adalah merancang *user interface* (UI). *User interface* merupakan bagian dari desain visual yang memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan suatu produk digital. Elemen-elemen penting dalam *user interface* meliputi tombol, ikon, tipografi, tema, tata letak, animasi, dan elemen visual interaktif lainnya yang bertujuan untuk memperindah tampilan sekaligus meningkatkan kepuasan pengguna (Asyraf, 2022). SD Negeri 4 Kerta, yang berlokasi di Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar, memiliki fasilitas yang cukup untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun, sistem pengelolaan informasinya masih bersifat manual. Semua data dan dokumen disimpan dalam bentuk *hardcopy*, dan komunikasi dengan orang tua atau pemangku kepentingan lainnya dilakukan melalui surat fisik. Pengelolaan informasi dengan cara ini terbukti kurang efektif, terutama di era digital yang menuntut kecepatan serta akurasi dalam penyampaian informasi. Keterlambatan dalam penyampaian informasi sering kali mengakibatkan miskomunikasi.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan sistem informasi sekolah berbasis *website*. *Design Thinking* adalah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna, dengan lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Sari *et al.*, 2022). Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh pengguna, mencari solusi yang relevan, dan menguji prototipe yang dihasilkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. Alur Metode *Design Thinking*

Prototype dalam penelitian ini dirancang menggunakan *Figma*, sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) yang interaktif. *Figma* memiliki keunggulan dalam kemudahan akses dan penggunaan, karena dapat dioperasikan melalui *browser* tanpa memerlukan pengunduhan aplikasi (Sumantari *et al.*, 2023). Dengan menggunakan *Figma*, *prototype* UI sistem informasi sekolah ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data dan komunikasi di SD Negeri 4 Kerta, sehingga penyampaian informasi dapat dilakukan secara lebih cepat, efisien, dan akurat.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dan lebih menekankan pada pendekatan interpretatif dalam menganalisis data. Penelitian kualitatif sering dilakukan dalam lingkungan yang alami, memungkinkan peneliti untuk mengamati fenomena secara langsung di lapangan. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas mengenai fenomena yang sedang diteliti dengan menafsirkan makna dari interaksi atau kejadian yang diamati. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan langsung, serta pemanfaatan dokumen yang relevan. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan pandangan langsung dari responden, sementara pengamatan digunakan untuk melihat fenomena secara langsung di lapangan, dan dokumen memberikan informasi tambahan yang mendukung analisis.

Metode kualitatif ini berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang lebih berfokus pada data numerik dan statistik. Pendekatan kualitatif lebih mengutamakan pengamatan terhadap bagaimana individu atau kelompok mengalami suatu fenomena dan memberikan makna pada pengalaman tersebut. Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut digunakan untuk mengeksplorasi lebih jauh dinamika dan tantangan dalam pengembangan sistem informasi di SD Negeri 4 Kerta. Metode ini memberikan fleksibilitas dalam menggali lebih jauh interaksi dan tanggapan dari para pengguna sistem yang akan dirancang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pada bagian ini akan membahas poses dan hasil dari tahapan metode *design thinking* yang telah digunakan pada penelitian ini untuk membuat rancangan tampilan antarmuka. Pada dasarnya *design thinking* adalah proses yang tidak terpaku pada langkah - langkah tertentu. Sehingga dapat digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan desain yang lebih berfokus pada pengguna. Hal ini karena pada tahap *test* peneliti dapat melakukan *usability testing* untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna. kemudian digunakan untuk melakukan iterasi desain sehingga dapat diterima oleh pengguna. Berikut ini merupakan hasil perancangan UI/UX pada sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta. Setelah pengguna mencoba *prototype* yang dibuat dan mengisi kuesioner SUS. Peneliti akan menghitung hasil pengujian menggunakan perhitungan dibawah ini:

$$\text{Skor R} = ((P1-1) + (5-P2) + (P3 - 1) + (5-P4) + (P5 - 1) + (5-P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5- P10)) * 2,5))$$

Keterangan:

R : Skor yang diperoleh dari tiap responden

P1...P10 : Nilai tiap pertanyaan dari responden

Perhitungan skor responden dilakukan dengan menjumlahkan nilai yang diberikan seorang responden. Setelah dijumlahkan kemudian dikali 2,5 untuk mendapatkan skor akhir dari seorang responden. Berikut ini merupakan data yang didapatkan dari responden dan pengisian kuesioner oleh 15 orang. Hasil pengisian kuesioner berdasarkan penilaian responden dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 1. Nilai skor asli responden

No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	37	Laki-Laki	4	1	4	2	4	2	4	2	4	4
2	Responden 2	45	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4
3	Responden 3	34	Laki-Laki	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4
4	Responden 4	36	Laki-Laki	5	1	4	2	5	2	4	2	5	4
5	Responden 5	24	Perempuan	4	4	4	3	4	2	4	2	4	3
6	Responden 6	59	Perempuan	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
7	Responden 7	36	Perempuan	5	1	5	3	5	1	5	1	4	4
8	Responden 8	27	Perempuan	4	2	4	2	5	2	4	2	4	3
9	Responden 9	36	Perempuan	5	1	5	2	4	2	4	1	5	2
10	Responden 10	35	Perempuan	5	2	4	2	4	1	5	2	4	4
11	Responden 11	35	Perempuan	5	2	4	2	4	2	4	1	4	3
12	Responden 12	34	Perempuan	5	2	5	3	4	2	4	2	4	2
13	Responden 13	33	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
14	Responden 14	37	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15	Responden 15	34	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

Tabel 2. Nilai Skor hasil hitung

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	29	72.5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	92.5
3	1	3	1	3	2	3	3	3	1	23	57.5
4	4	3	3	4	3	3	3	4	1	32	80
3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	26	65
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
4	4	4	2	4	4	4	4	3	1	34	85

3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	30	75
4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	35	87.5
4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	31	77.5
4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	31	77.5
4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	31	77.5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100

Setelah berhasil menghitung total skor dari masing-masing responden. Peneliti kemudian menghitung skor rerata SUS menggunakan rumus di bawah:

Rumus rata-rata:

Skor Rerata SUS = $\frac{\sum \text{skor SUS dari setiap pengguna}}{n}$

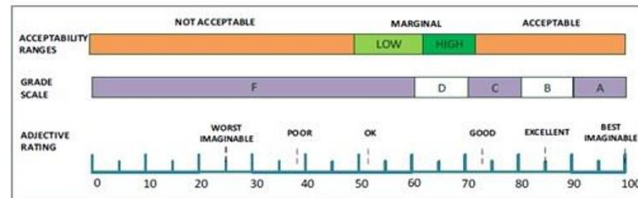
Jumlah pengguna skor rerata SUS dapat dilihat pada tabel 3, pada penelitian ini memiliki skor rerata SUS yaitu sebesar 81,17.

Tabel 3. Skor Rerata SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	29	72.5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	92.5
3	1	3	1	3	2	3	3	3	1	23	57.5
4	4	3	3	4	3	3	3	4	1	32	80
3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	26	65
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
4	4	4	2	4	4	4	4	3	1	34	85
3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	30	75
4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	35	87.5
4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	31	77.5
4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	31	77.5
4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	31	77.5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Skor rata-rata (Hasil Akhir)										81,17	

Setelah mendapatkan skor rerata peneliti kemudian mencari *percentile ranks* dan *letter grades* menggunakan kurva SUS Score. *Percentile ranks* menunjukkan tingkat *usability* dalam bentuk presentase (%) sedangkan *letter grades* menunjukan tingkat *usability* kedalam kelas dari A sampai dengan F. dimana kelas A adalah kelas terbaik dan F adalah kelas terburuk. Dalam penelitian ini skor rata-rata SUS sebesar 81,17 yang mendapatkan *percentile ranks* sebesar 80% dengan *letter grades* B. jadi penilaian berikutnya akan mengkonversi skor SUS kedalam *adjective ratings* dan *acceptability ranges*. *Adjective ratings* merupakan penilaian tingkat *usability* yang digambarkan sebagai kata sifat untuk mempermudah dalam mengartikan skor SUS. Sedangkan *acceptability ranges* merupakan tingkat penerimaan terhadap *website*. Jadi hasil perhitungan adalah sebesar 81,17 maka *adjective ratings user interface* sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta masuk dalam kategori *Excellent*. Selanjutnya interpretasi tingkat penerimaan

(*acceptable*) *user interface* sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta dapat diterima oleh pengguna atau *acceptable*.



Gambar 2. *Percentile Ranks dan Letter Grades*

Berdasarkan pada nilai-nilai yang didapatkan mulai dari rerata SUS menggunakan *percentile ranks* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. hasil *Percentile Ranks*

Skor SUS	81,17
<i>Percentile Ranks</i>	80%
<i>Grade Letter</i>	B

Berdasarkan pengujian yang dilakukan pada *prototype high fidelity* aplikasi berbasis *website* sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta. Didapatkan hasil seperti skor SUS sebesar 81,17, nilai tersebut memberikan penilaian *percentile ranks* sebesar 80% dengan masuk kategori B. hal ini menandakan perancangan yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan dan dimengerti oleh pengguna. Peneliti juga menghitung tingkat interpretasi pengguna menggunakan hasil dari SUS. Hasil pengujian yang dilakukan pada aplikasi berbasis *website* sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta dapat diterima oleh pengguna tanpa dilakukannya iterasi pada proses *design thinking*. Nilai atau *grade B* yang didapatkan oleh perancangan juga mengakhiri proses dari *design thinking*.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada perancangan *user interface* (UI) sistem informasi sekolah berbasis *website* di SD Negeri 4 Kerta menggunakan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam mengembangkan solusi yang berpusat pada kebutuhan pengguna, khususnya dalam dunia pendidikan. Lima tahapan utama *Design Thinking* — *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* — digunakan untuk mengeksplorasi permasalahan yang ada, merancang solusi, dan menguji *prototype* sistem. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nanda dan Dewi (2021), yang menyatakan bahwa penerapan sistem informasi sekolah berbasis *web mobile* mampu meningkatkan efisiensi komunikasi dan pengelolaan data di sekolah. Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan wawancara dengan berbagai pemangku kepentingan di SD Negeri 4 Kerta, termasuk guru, staf administrasi, dan orang tua siswa, untuk memahami permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan data serta penyampaian informasi. Penemuan dari tahap ini menunjukkan bahwa sistem manual yang masih diterapkan, seperti penyimpanan data dalam bentuk *hardcopy*, menghambat efisiensi operasional dan menyebabkan keterlambatan dalam komunikasi dengan orang tua siswa. Hal ini konsisten dengan temuan Putri dan Nelfira (2022), yang menyatakan bahwa sekolah-sekolah yang belum mengadopsi sistem berbasis *web* sering mengalami keterlambatan dalam pengelolaan dan distribusi informasi. Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik pengguna, di mana *user persona* dan *empathy map* digunakan untuk menggambarkan profil pengguna dan tujuan mereka. Pada tahap ini, diidentifikasi bahwa sekolah memerlukan sistem terintegrasi yang dapat mempermudah pengelolaan data akademik, manajemen keuangan, dan komunikasi dengan orang tua siswa. Sejalan dengan penelitian Mahardika (2019), sistem informasi sekolah yang dirancang dengan baik dapat mempermudah pengelolaan berbagai aspek operasional sekolah secara signifikan.

Tahap *ideate* kemudian melibatkan diskusi dengan pihak sekolah untuk merumuskan ide-ide solusi. Fitur-fitur yang diusulkan termasuk sistem manajemen keuangan sekolah, pengelolaan data siswa, serta platform komunikasi yang efektif. Proses *brainstorming* yang dilakukan mirip dengan metode yang digunakan oleh Sari, Nugroho, dan T (2022), di mana *Design Thinking* digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna di lingkungan pendidikan. Fitur-fitur ini tidak hanya dirancang untuk meningkatkan efisiensi, tetapi juga untuk menyederhanakan interaksi antara sekolah dan orang tua siswa. Pada tahap *prototype*, UI sistem informasi sekolah dirancang menggunakan aplikasi *Figma*, yang dikenal luas sebagai alat desain yang mudah diakses dan digunakan untuk membuat prototipe interaktif (Sumantari *et al.*, 2023). *Figma* memungkinkan kolaborasi real-time yang efisien antara peneliti dan pengguna untuk mengevaluasi desain UI sebelum implementasi. Prototipe yang dihasilkan dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, tata letak yang jelas, dan estetika yang menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna, sebagaimana dijelaskan oleh Asyraf (2022) terkait penerapan *User Centered Design* (UCD) dalam pembuatan aplikasi pendidikan.

Tahap *test* melibatkan pengujian prototipe oleh beberapa guru dan staf administrasi sekolah. Pengujian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain yang dirancang. Hasilnya menunjukkan bahwa pengguna merasa sistem yang dirancang memberikan peningkatan signifikan dalam hal kemudahan pengelolaan data dan komunikasi. Penelitian ini juga menunjukkan hasil yang serupa dengan penelitian Nuryansyah dan Ratnawati (2020), yang menemukan bahwa sistem informasi sekolah berbasis *website* dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan berkontribusi pada efisiensi operasional sekolah. Berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik dari pengguna, skor SUS yang diperoleh mengindikasikan bahwa rancangan UI sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta berada dalam kategori "*acceptable*". Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *Design Thinking* dalam perancangan UI sistem informasi sekolah berbasis *website* terbukti berhasil dalam memberikan solusi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, penelitian ini berjudul "Perancangan Sistem Informasi Sekolah SD Negeri 4 Kerta Payangan Menggunakan Metode *Design Thinking*." Peneliti menyimpulkan bahwa perancangan *user interface* website untuk sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta dilakukan dengan menerapkan lima tahapan *Design Thinking*. Tahapan pertama adalah *empathize*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh pengguna. Informasi yang dikumpulkan melalui tahapan ini kemudian dianalisis pada tahap *define*, di mana peneliti memanfaatkan *user persona*, *empathy map*, dan *affinity diagram* untuk menggambarkan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, pada tahap *ideate*, peneliti bersama dengan para pemangku kepentingan (*stakeholder*) merumuskan solusi berupa daftar kebutuhan yang ada melalui kegiatan *brainstorming*, *information architecture*, dan *user flow*. Setelah itu, data yang telah diperoleh digunakan untuk merancang *user interface* dengan menghasilkan *high fidelity prototype*. Prototipe ini kemudian diuji kepada pengguna, dan hasilnya menunjukkan bahwa rancangan tersebut telah diterima oleh pengguna tanpa perlu melakukan iterasi tambahan dalam proses *Design Thinking*.

Dari hasil pengujian, disimpulkan bahwa perancangan *user interface* sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta berhasil diterima oleh pengguna dengan nilai *acceptable*. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, serta dapat diimplementasikan tanpa perlu perubahan signifikan. Adapun saran yang dapat diberikan kepada pihak terkait dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Hasil perancangan *user interface* website sistem informasi sekolah SD Negeri 4 Kerta menggunakan metode *Design Thinking* telah diterima oleh pengguna. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah segera melanjutkan perancangan ini ke tahap implementasi untuk memaksimalkan manfaat yang dapat diperoleh. Selain itu, pengujian

menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) telah memberikan gambaran umum tentang pengalaman pengguna terhadap website ini. Namun, untuk hasil yang lebih terperinci dan tepat, disarankan agar penelitian selanjutnya menggunakan metode pengujian *usability* yang berbeda guna memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna.

5. Daftar Pustaka

- Bagus Tri, M. (2019). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web dengan Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, 9(2), 30-39.
- Beni Suranto, S. T., & Eng, M. S. (2022). Penerapan User Interface & User Experience Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Aplikasi I-Star.
- Krisnanda, F. A., & Harianto, I. (2021). *Pemodelan User Interface dan User Experience Sistem Gaji Karyawan Berbasis Website Pada Sekolah Maitreyawira Palembang dengan Menggunakan Metode Design Thinking* (Doctoral dissertation, STMik Palcomtech).
- Nanda, A. P., & Dewi, N. A. K. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Mobile Pada SMA Muhammadiyah Gisting. *ALGOR*, 3(1), 96-103.
- Nuryansyah, A., & Ratnawati, D. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Di SMK Taman Karya Madya Ngemplak. *JINTECH Journal Of Information Technology*, 1(2), 21-31.
- Putri, G. R., & Kusumawati, A. (2017). Sistem Informasi Akademik di Sekolah Dasar Cahaya Harapan. *J. Kalbis Sci*, 4(1), 29-39.
- Putri, N. E., Nelfira, N., & Asih, V. A. (2022). Sistem Informasi Sekolah Luar Biasa (SLB) Koto Agung Berbasis Web. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 5(5).
- Rajak, R. (2016). Perancangan Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Web Pada SMA 3 Kota Ternate. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 59-67. DOI: <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.15>.
- Sari, R. M., Nugroho, I. M. R., & MH, T. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking. *Inf. Manag. Educ. Prof*, 6(2), 121-130. DOI: <https://doi.org/10.51211/imbi.v6i2.1844>.
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-228.
- Sumantri, R. B. B., Suryani, R., & Setiawan, R. A. (2023). Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 767-773.
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56-62. DOI: <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>.