

Perancangan UI/UX untuk Sistem Pendaftaran Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Website Menggunakan Metode *User-Centered Design* (UCD) pada Yayasan Pendidikan Islam Annur

Siti Maryam Nurillah^{1*}

¹ Universitas Pamulang

*Corresponding email: ulielmaryamnurillah@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi telah mendorong lembaga pendidikan untuk melakukan transformasi digital pada berbagai layanan administrasi, termasuk proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Yayasan Pendidikan Islam Annur yang menyelenggarakan pendidikan TKQ, TPQ, dan MDTA masih melaksanakan proses PPDB secara manual mulai dari pengambilan formulir, pengisian data, hingga penyerahan berkas persyaratan. Kondisi tersebut menyebabkan proses administrasi menjadi kurang efisien, berpotensi menimbulkan kesalahan input data, serta menyulitkan orang tua dalam memperoleh informasi pendaftaran. Penelitian ini bertujuan merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) sistem PPDB berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan adalah User-Centered Design (UCD) yang terdiri dari tahapan memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi, dan melakukan evaluasi desain. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada pihak yayasan serta orang tua calon peserta didik. Hasil penelitian berupa prototype UI/UX menggunakan Figma yang mencakup fitur registrasi, formulir pendaftaran, unggah berkas, tes masuk, verifikasi berkas, pengumuman, dan status pendaftaran. Evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) memperoleh skor rata-rata 82 yang menunjukkan tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan pengembangan sistem PPDB digital di Yayasan Pendidikan Islam Annur.

Kata Kunci: PPDB, UI/UX, *User-Centered Design*, Figma, *Website*.

Abstract: The development of information technology has encouraged educational institutions to digitize their administrative services, including the New Student Admission (PPDB) process. Yayasan Pendidikan Islam Annur currently implements a manual PPDB process, resulting in inefficiencies, data entry errors, and difficulties in accessing registration information. This study aims to design a website-based User Interface (UI) and User Experience (UX) for the PPDB system using the User-Centered Design (UCD) method. The research stages include understanding the context of use, specifying user requirements, designing solutions, and evaluating designs. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The result of this study is an interactive prototype developed using Figma, featuring registration, document upload, admission tests, document verification, announcements, and registration status monitoring. System Usability Scale (SUS) testing produced an average score of 82, indicating that the design is acceptable and provides a good user experience. The proposed design is expected to support the digital transformation of the PPDB process at Yayasan Pendidikan Islam Annur.

Keywords: PPDB, UI/UX, *User-Centered Design*, *Website*, *Figma*.

PENDAHULUAN

Era digital yang terus berkembang, teknologi informasi telah menjadi pilar utama dalam transformasi berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Sejak pandemi COVID-19 melanda sekitar enam tahun lalu, sektor pendidikan mengalami percepatan adopsi teknologi secara masif. Fasilitas seperti perangkat komputer, aplikasi pembelajaran daring, serta keterlibatan orang tua, guru, dan siswa dalam proses digitalisasi menjadi bukti bahwa pendidikan dan teknologi tidak lagi dapat dipisahkan. Perkembangan ini semestinya tidak hanya terjadi pada masa darurat, tetapi harus terus dimanfaatkan oleh institusi pendidikan untuk mendorong inovasi dalam pembelajaran dan pengelolaan pendidikan. (Letmi Nanur, Ulfa Khaira, 2025) Setiap lembaga pendidikan berupaya untuk memperoleh peserta didik setiap tahun pelajaran baru melalui penerimaan peserta didik baru atau disingkat PPDB. Pelaksanaan PPDB akan lebih efisien, baik pada hal waktu, tempat, porto, juga tenaga. Untuk mendukung efektifitas, produktivitas dan efisiensi disuatu sekolah dalam menyelesaikan masalah manajemen informasi salah satunya adalah pemberian layanan kepada calon siswa.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan sistem manajemen informasi komputer yang baik dan efisien. (Renny Oktapiani et., 2020)

Yayasan Pendidikan Islam Annur yang berlokasi di Cikande Permai tepatnya di blok D3 no. 01, Ds. Cikande Permai, Kec. Cikande, Kabupaten Serang - Banten, merupakan lembaga yang mengelola jenjang pendidikan TKQ, TPQ, dan MDTA dengan total 124 siswa. Berdasarkan observasi proses pendaftaran di yayasan ini sepenuhnya masih dilakukan secara manual, mulai dari pengambilan formulir fisik, pengisian data, hingga input dokumen oleh bagian administrasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem PPDB berbasis *website* yang mampu memberikan kemudahan akses, efisiensi, serta kejelasan informasi. Namun, dalam merancang sebuah sistem, tidak hanya aspek fungsional yang perlu diperhatikan, tetapi juga aspek kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem tersebut. Oleh karena itu, perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi hal yang sangat penting.

Perancangan UI berfokus pada tampilan visual yang menarik, konsisten, dan mudah dipahami, sedangkan UX berfokus pada pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem agar lebih efektif, efisien, dan nyaman. Untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, penelitian ini menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD), yang menempatkan pengguna sebagai pusat dalam proses perancangan.

LANDASAN TEORI

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan perlu adanya dukungan landasan teori penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, maka dari itu dalam penelitian ini memiliki landasan teori antara lain sebagai berikut:

User Interface (UI)

Sebuah sistem atau aplikasi yang dapat dikatakan mudah dalam penggunaannya, ketika menggunakan tampilan yang baik juga mudah dimengerti oleh pengguna dari segi fitur tampilan lainnya pada aplikasi itu. Para penggunanya akan memberikan pendapat yang bersifat membangun dan juga memberikan *feedback* akan aplikasi yang digunakan dan hal ini akan mempermudah penggunanya dalam proses yang dilakukan. (Fajar Malkan, 2025)

User Experience (UX)

Definisi *user experience* (ux) menurut borrys hasian ada bermacam-macam. Berdasarkan apa yang dikerjakan, desainer ux membangun produk praktis dan menerjemahkan aliran pengguna ke dalam desain produk yang terbukti benar. Untuk menjembatani kesenjangan antara keinginan pengguna, tujuan perusahaan, dan peningkatan teknis, *desainer ux* akan berkolaborasi erat dengan tim lain. Titik pertemuan kemudian diubah menjadi produk yang menyenangkan, praktis, dan terarah. Kemudahan atau kompleksitas pengalaman pengguna atau keterlibatan dengan web akan ditentukan oleh desain yang dihasilkan oleh *desainer ux*, seperti namanya. Salah satu kemampuan mendasar yang perlu dimiliki seorang *desainer ux* adalah kemampuan untuk membuat *wireframes* atau *mockup* desain. (Mochammad Sofyan Fanani, 2023)

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal di mana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai. Sedangkan sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Jadi berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan data yang saling terhubung dan saling melengkapi dengan menghasilkan suatu

hasil yang baik guna untuk memecahkan masalah yang ada dan mengambil keputusan. (Wahyudi et al., 2022)

Tools Perancangan (Figma)

Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke *internet*. Umumnya *figma* banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *ui/ux*, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis. *ui* dan *ux* adalah singkatan dari *user interface* dan *user experience* yakni merupakan sebuah tampilan *visual* dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan. Di era 5.0 pengenalan aplikasi *figma* dalam pembuatan *content* interaktif sangat diperlukan karena sangat berhubungan dengan era serba digital ini. (Maman Suparman et al., 2023)

Website

Wireframe adalah kerangka kerja desain yang digunakan untuk menyusun elemen-elemen pada halaman aplikasi sebelum proses desain utama dimulai. Pembuatan *wireframe* umumnya dilakukan dengan menggunakan alat desain seperti *figma*. Secara *visual*, *wireframe* terdiri dari garis dan kotak yang menata tata letak elemen-elemen yang akan ada di dalam aplikasi. (Dhaby Iqbal (Universitas Asahan, 2025)

METODE

Metode *User-Centered Design* (UCD) merupakan pendekatan dalam proses perancangan sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat utama dalam setiap tahapan pengembangan. Menurut *International Organization for Standardization* dalam standar ISO 9241-210, *User-Centered Design* adalah pendekatan desain interaktif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, kebutuhan, serta konteks penggunaan sistem.

UCD bertujuan untuk menghasilkan sistem yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mudah digunakan (*usable*), efektif, efisien, serta memberikan kepuasan bagi pengguna. Dalam metode ini, pengguna dilibatkan secara aktif mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi sistem, sehingga hasil akhir yang diperoleh benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Menurut (Nico Aprilio Ariesta, 2022) penelitian ini adalah metode *User Centered Design* (UCD), karena berfokus kepada pengguna *website*. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan *prototype* dari halaman beranda, halaman profil, halaman prestasi, halaman galeri, halaman kontak, halaman berita, dan halaman PPDB agar tampilan *website* jadi lebih menarik dan tata letak informasi yang mudah dipahami. *Prototype* hasil penelitian tersebut telah dievaluasi dengan penyebaran kuesioner kepada 40 pengguna *website* SMP Santa Maria Surabaya.

Menurut (Ovia Febri Liantika, 2022) Tugas akhir ini menyajikan analisis dan perancangan ulang desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) SMA IPIEMS Surabaya, yang telah menerapkan pendaftaran daring sejak pandemi. Masalah utama yang ditemukan adalah belum adanya evaluasi UI/UX pasca-implementasi, serta tampilan *website* yang dianggap kurang interaktif, tidak menarik, dan tidak sesuai kebutuhan pengguna (56,7% responden) yang berdampak pada sedikitnya jumlah pendaftar daring. Metode yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD). Melalui wawancara dan kuesioner awal, ditemukan perlunya perbaikan signifikan pada aspek Konten, Organisasi, Keterbacaan, Navigasi, Desain UI, serta Kinerja dan Efektivitas *website*.

Menurut (Hannah et al., 2024) Penelitian ini bertujuan merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) berbasis *website* di SDK Yos Sudarso Kepanjen, karena sistem sebelumnya masih manual dan sering mengakibatkan kesalahan input data, pengolahan, serta kerusakan atau kehilangan berkas.

Metode yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD), yang melibatkan wawancara dan pengumpulan ide solusi, diikuti pembuatan *user flow*, *sitemap*, dan *wireframe*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan UCD berhasil menciptakan perancangan UI/UX yang dapat meningkatkan kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam proses PPDB secara daring, dengan hasil *Usability Testing* menunjukkan indikator yang baik berdasarkan perhitungan skala *Likert*.

Penelitian ini menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Metode ini dipilih karena mampu menghasilkan desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Tahapan penelitian terdiri dari:

1. Understand Context of Use
Tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap pihak yayasan dan orang tua calon peserta didik untuk memahami kondisi sistem PPDB yang sedang berjalan.
2. Specify User Requirements
Kebutuhan pengguna diidentifikasi berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Pengguna utama terdiri dari Admin PPDB, dan Orang tua atau wali murid
3. Design Solutions
Perancangan solusi dilakukan melalui Pembuatan *sitemap*, *User flow*, *Wireframe*, *High fidelity prototype* menggunakan Figma
4. Evaluate Designs
Prototype yang telah dibuat dievaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan utama:

1. Pendaftaran masih dilakukan secara manual.
2. Orang tua harus datang langsung ke sekolah.
3. Pengumpulan berkas masih menggunakan dokumen fisik.
4. Verifikasi berkas membutuhkan waktu yang lama.
5. Informasi PPDB belum tersampaikan secara optimal.
6. Orang tua kesulitan mengetahui status pendaftaran.

Analisis Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan Orang Tua/Wali

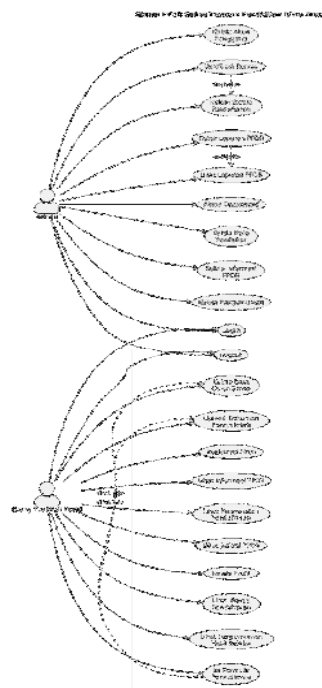
1. Melakukan pendaftaran secara online.
2. Mengunggah berkas persyaratan.
3. Melihat jadwal tes.
4. Melihat status pendaftaran secara real-time.
5. Mendapatkan pengumuman hasil seleksi.

Kebutuhan Admin

1. Mengelola data pendaftar.
2. Memverifikasi berkas.
3. Mengelola jadwal tes.
4. Mengelola pengumuman.
5. Menghasilkan laporan pendaftaran.



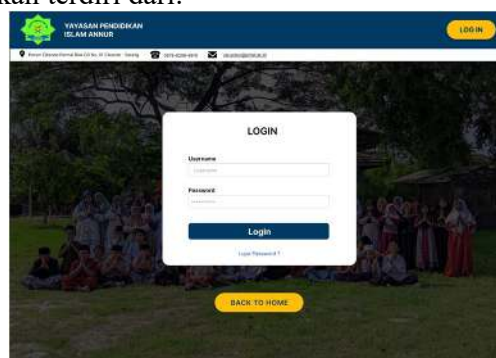
Gambar 1. Information Architecture



Gambar 2. Use Case

Hasil Prototype

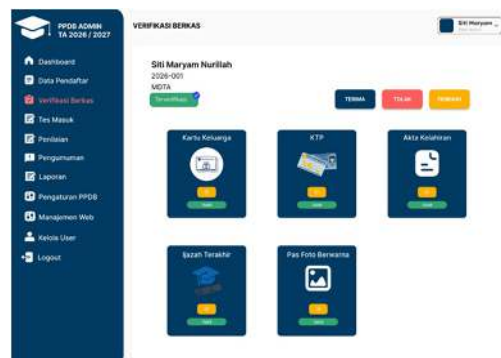
Prototype yang dihasilkan terdiri dari:



Gambar 3. Halaman login



Gambar 4. Dashboard admin

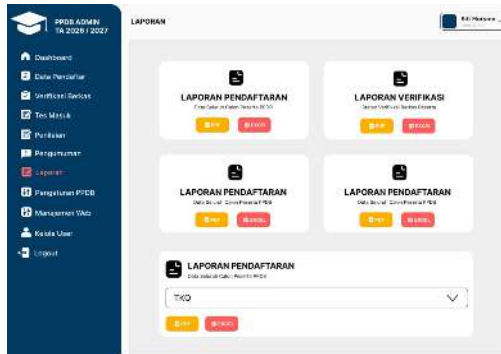


Gambar 5 Verifikasi Berkas Admin

The evaluation table displays the following data:

No	Nama	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai
1	Ukr Penerima	63	25	17	21	41
2	Ukr Krua UK	25	17	21	41	63
3	Ukr Penerima UK	17	21	41	63	25
4	Ukr Penerima UK	21	41	63	25	17
5	Ukr Penerima UK	41	63	25	17	21
6	Ukr Penerima UK	25	17	21	41	63
7	Ukr Penerima UK	17	21	41	63	25
8	Ukr Penerima UK	21	41	63	25	17
9	Ukr Penerima UK	41	63	25	17	21
10	Ukr Penerima UK	25	17	21	41	63

Gambar 6 Penilaian Admin



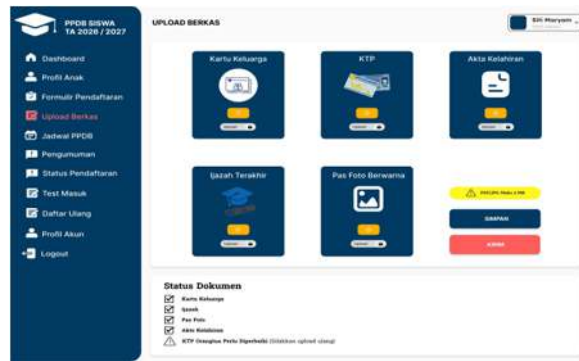
Gambar 7 Laporan Admin

Gambar 8 Pengaturan PPDB Admin

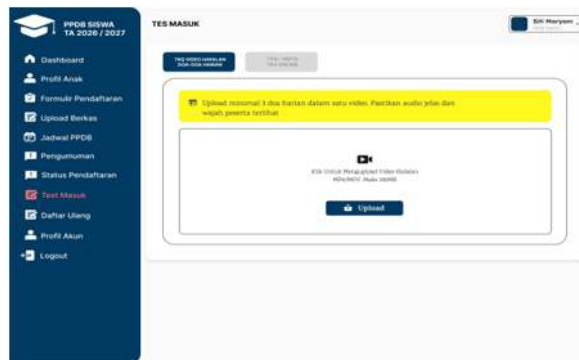
Gambar 9 Dashboard User

Gambar 10 Profil Anak User

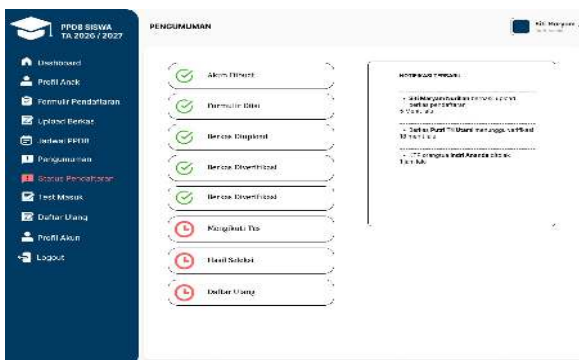
Gambar 11 Formulir Pendaftaran User



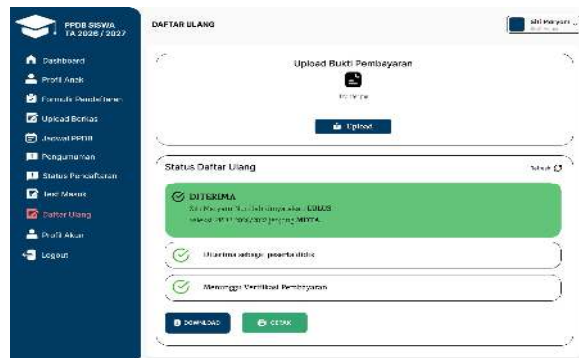
Gambar 12 Upload Berkas User



Gambar 13 Tes Masuk



Gambar 14 Pengumuman User



Gambar 15 Daftar Ulang User

Evaluasi Usability

Evaluasi dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata sebesar 82. Nilai tersebut termasuk kategori Good, Grade Scale B, dan berada pada rentang Acceptable. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang telah memenuhi kebutuhan pengguna dan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode User-Centered Design (UCD) dalam perancangan *prototype* sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Tahap analisis permasalahan menunjukkan bahwa proses PPDB yang masih dilakukan secara manual menimbulkan beberapa kendala, antara lain orang tua atau wali harus datang langsung ke sekolah, penggunaan dokumen fisik dalam pengumpulan persyaratan, proses verifikasi yang membutuhkan waktu relatif lama, penyampaian informasi yang belum optimal, serta kesulitan pengguna dalam mengetahui perkembangan status pendaftaran. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengguna dan selanjutnya diterjemahkan menjadi fitur-fitur pada *prototype*. Pendekatan ini sejalan dengan Hadi, Tirtana, dan Zulkarnain (2022) yang menjelaskan bahwa UCD dapat meningkatkan kesesuaian antara kebutuhan pengguna dengan proses bisnis organisasi karena pengguna ditempatkan sebagai pusat dalam proses perancangan sistem.

Penerapan UCD dalam penelitian ini juga terlihat dari pemisahan kebutuhan berdasarkan karakteristik pengguna, yaitu orang tua/wali sebagai pengguna utama dan admin sebagai pengelola sistem. Orang tua atau wali membutuhkan fasilitas pendaftaran daring, unggah berkas, informasi jadwal tes, pemantauan status pendaftaran, pengumuman hasil seleksi, hingga proses daftar ulang. Sementara itu, admin membutuhkan fasilitas untuk mengelola data pendaftar, melakukan verifikasi dokumen, mengatur jadwal dan penilaian tes, mengelola pengumuman, serta menghasilkan laporan. Pemisahan kebutuhan tersebut penting karena masing-masing pengguna memiliki tujuan, tugas, dan pola interaksi yang berbeda. Mubiarto, Isnanto, dan Windasari (2023) menjelaskan bahwa penerapan UCD pada perancangan UI/UX memungkinkan rancangan dikembangkan berdasarkan kebutuhan serta pengalaman pengguna sehingga solusi yang dihasilkan lebih sesuai dengan pola interaksi pengguna terhadap sistem.

Hasil analisis kebutuhan tersebut selanjutnya dituangkan dalam information architecture dan use case. Information architecture memberikan gambaran mengenai pengorganisasian informasi dan hubungan antarmenu, sedangkan use case menggambarkan hubungan antara pengguna dengan fungsi yang tersedia pada sistem. Penyusunan struktur tersebut menjadi penting agar fungsi yang cukup banyak dalam proses PPDB tetap dapat diakses melalui alur yang terorganisasi. Hal ini sesuai dengan penerapan UCD pada website pendidikan yang dilakukan Astuti dan Anas (2024), yang menunjukkan bahwa identifikasi kebutuhan pengguna dan penyusunan solusi desain berdasarkan kebutuhan tersebut dapat meningkatkan aksesibilitas, kemudahan navigasi, serta interaksi pengguna terhadap website sekolah.

Fitur pendaftaran secara daring yang dikembangkan pada *prototype* memberikan alternatif terhadap proses pendaftaran konvensional yang sebelumnya mengharuskan orang tua datang langsung ke sekolah. Selain itu, fasilitas unggah berkas dapat mengurangi ketergantungan terhadap penyimpanan dokumen fisik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawan (2023) mengenai sistem PPDB berbasis web yang menunjukkan bahwa sistem daring dapat mempermudah calon peserta didik melakukan pendaftaran tanpa harus datang ke sekolah, membantu panitia melakukan pengolahan data, mengurangi risiko kehilangan dokumen, dan mengurangi penggunaan formulir berbentuk kertas.

Hasil tersebut juga diperkuat oleh penelitian Alaih, Rahadian, dan Imania (2020). Penelitian tersebut menemukan permasalahan PPDB berupa kesulitan penyampaian informasi kepada masyarakat serta keharusan calon siswa atau orang tua datang ke sekolah untuk memperoleh informasi dan menyerahkan dokumen persyaratan. Sistem berbasis web yang dikembangkan mampu menangani proses pendaftaran, seleksi, pengumuman, dan pendaftaran ulang. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa digitalisasi PPDB tidak hanya berkaitan dengan perubahan media pendaftaran dari formulir fisik menjadi elektronik, tetapi juga menyangkut integrasi tahapan pelayanan PPDB dalam satu alur sistem.

Prototype yang dihasilkan menyediakan halaman dashboard, profil anak, formulir pendaftaran, unggah berkas, informasi tes masuk, pengumuman, serta daftar ulang. Rangkaian halaman tersebut dirancang untuk mendukung perjalanan pengguna mulai dari proses awal pendaftaran hingga tahapan setelah dinyatakan diterima. Ketersediaan informasi status pendaftaran juga memberikan transparansi proses kepada orang tua/wali sehingga pengguna tidak hanya mengirimkan data, tetapi dapat mengetahui perkembangan proses pendaftaran melalui sistem. Sementara itu, pada sisi admin tersedia halaman dashboard, verifikasi berkas, penilaian, laporan, serta pengaturan PPDB. Dengan demikian, rancangan tidak hanya berorientasi pada kemudahan calon peserta didik, tetapi juga mendukung pekerjaan administratif sekolah.

Pengelolaan berkas melalui halaman verifikasi admin menjadi salah satu fitur penting karena proses pemeriksaan dokumen pada sistem sebelumnya membutuhkan waktu yang lebih lama. Digitalisasi dokumen memungkinkan data dan dokumen pendaftaran ditempatkan dalam alur pengelolaan yang sama. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Khasbulloh dan Karim (2023), yang menunjukkan bahwa sistem pendaftaran berbasis website dapat membantu calon peserta didik melakukan pendaftaran sekaligus mempermudah pengelola dalam mengumpulkan data dan berkas persyaratan pendaftaran. Dengan demikian, fitur verifikasi dalam prototype memiliki keterkaitan langsung dengan permasalahan yang ditemukan pada tahap observasi.

Halaman penilaian, laporan, dan pengaturan PPDB memberikan dukungan terhadap kebutuhan administratif sekolah. Data pendaftar yang sebelumnya tersebar pada formulir dan berkas fisik dapat dirancang untuk dikelola secara terpusat sehingga proses pemantauan dan pembuatan laporan menjadi lebih sistematis. Pendekatan tersebut juga konsisten dengan penelitian Sabilla dan Eriana (2025), yang menerapkan UCD pada sistem PPDB dan menghasilkan fungsi pendaftaran serta pelaporan terintegrasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan UCD dalam PPDB dapat diarahkan untuk meningkatkan efisiensi proses, mengurangi kesalahan pencatatan, dan menyesuaikan sistem dengan kebutuhan pengguna.

Hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) memperoleh skor rata-rata sebesar 82. Berdasarkan kriteria interpretasi SUS yang digunakan dalam penelitian ini, nilai tersebut termasuk kategori Good, memperoleh Grade B, dan berada pada acceptability range Acceptable. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum pengguna dapat menerima rancangan yang dibuat dan menilai prototype memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik. Hasil tersebut dapat dibandingkan dengan penelitian Dako dan Ridwan (2022) yang mendapatkan skor SUS sebesar 75,97 dengan kategori Acceptable, Grade B, dan Good. Penelitian Azzahra dan Fatmasari (2026) juga memperoleh skor SUS sebesar 83,00 yang diklasifikasikan sebagai Acceptable, Grade B, dan Good. Nilai tersebut sangat dekat dengan skor 82 yang diperoleh dalam penelitian ini sehingga memperkuat bahwa prototype telah berada pada tingkat usability yang dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Skor SUS yang tinggi juga dapat dikaitkan dengan tahapan UCD yang dilakukan sebelum pembuatan prototype. Kebutuhan pengguna tidak ditentukan semata-mata berdasarkan asumsi perancang, tetapi diperoleh dari permasalahan yang ditemukan dan

kemudian diterjemahkan ke dalam struktur informasi, use case, serta rancangan halaman. Dengan demikian, evaluasi usability tidak berdiri sendiri sebagai pengujian akhir, melainkan menjadi bagian dari proses untuk mengetahui sejauh mana solusi desain yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil tersebut mendukung prinsip UCD bahwa evaluasi desain perlu dilakukan terhadap kebutuhan pengguna setelah solusi desain dihasilkan.

Nilai tambah penelitian ini terletak pada perancangan pengalaman pengguna PPDB secara menyeluruh dari dua perspektif pengguna, yaitu orang tua/wali dan pengelola sekolah. Pada sisi orang tua/wali, prototype mencakup proses pendaftaran, pengunggahan persyaratan, tes masuk, pengumuman hingga daftar ulang. Pada sisi admin, sistem mencakup proses verifikasi, penilaian, pengelolaan laporan, serta pengaturan PPDB. Dengan demikian, rancangan yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai formulir pendaftaran daring, tetapi menggambarkan alur pelayanan PPDB yang lebih terintegrasi.

Meskipun hasil evaluasi memperoleh skor SUS sebesar 82, hasil tersebut belum berarti bahwa rancangan tidak memerlukan pengembangan lebih lanjut. Evaluasi usability tetap dapat digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi bagian antarmuka yang masih perlu disempurnakan, terutama mengenai konsistensi navigasi, kejelasan informasi, responsivitas tampilan pada berbagai perangkat, serta kemudahan pengguna baru dalam memahami alur pendaftaran. Azzahra dan Fatmasari (2026) juga menunjukkan bahwa sistem dengan skor SUS yang tinggi tetap dapat memiliki ruang perbaikan pada konsistensi antarmuka, kemudahan penggunaan fitur tertentu, dan panduan pengguna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode User-Centered Design dapat menjadi pendekatan yang sesuai dalam merancang UI/UX sistem PPDB. Identifikasi kebutuhan berdasarkan pengguna, penyusunan struktur informasi, pemodelan interaksi melalui use case, pembuatan prototype, dan evaluasi menggunakan SUS membentuk proses perancangan yang saling berkaitan. Prototype yang dihasilkan mampu memberikan solusi terhadap sejumlah permasalahan pada proses manual, khususnya dalam akses pendaftaran, pengelolaan dokumen, penyampaian informasi, pemantauan status pendaftaran, serta pengelolaan data oleh admin. Skor SUS sebesar 82 juga menunjukkan bahwa rancangan memiliki tingkat penerimaan dan usability yang baik sehingga dapat menjadi dasar untuk tahap pengembangan sistem PPDB yang lebih lanjut.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan rancangan User Interface dan User Experience sistem PPDB berbasis website untuk Yayasan Pendidikan Islam Annur menggunakan metode User-Centered Design. Prototype yang dihasilkan mencakup fitur utama yang dibutuhkan oleh admin maupun orang tua calon peserta didik. Hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale memperoleh skor 82 yang menunjukkan bahwa desain memiliki tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Rancangan ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem PPDB berbasis website pada Yayasan Pendidikan Islam Annur.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhaby Iqbal (Universitas Asahan, 2025). (2025). *Pengelolaan Sistem Management Data Kepegawaian Di Kantor Camat Lima Puluh*.
- Fajar Malkan. (2025). *Perancangan Ulang Ui / Ux Learning Management System (Lms) Di Alhazen Academy Menggunakan Metode Design Thinking*. 6(September), 101–114. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v6i2.13486>
- Hannah, M. P., Kholiza, R. N., & Kurniawan, K. (2024). *Perancangan Ui / Ux Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design*. *Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(4), 2342–2356.
- Letmi Nanur, Ulfa Khaira, M. R. A. (2025). *Perancangan User Interface (Ui) Dan User*

- Experience (Ux) Website Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb).* 8(2), 254–265.
- Maman Suparman Et Al. (2023). *Mengenai Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0.* 1(6), 552–555.
- Mochammad Sofyan Fanani. (2023). *Perancangan Desain Ui/Ux Website Ppdb Man 1 Jembrana Menggunakan Metode Double Diamond Sebagai Alat Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb).* 2(4), 31–41.
- Nico Aprilio Ariesta. (2022). *Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd).* 2(8.5.2017), 2003–2005. <https://lib.unnes.ac.id/20002/>
- Ovia Febri Liantika. (2022). *Analisis Dan Perancangan Desain User Interface / User Experience Website Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Sma Ipiems Surabaya Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd).* 2(8.5.2017), 2003–2005. <https://lib.unnes.ac.id/20002/>
- Renny Oktapiani Et., Al. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Baru Berbasis Web Di Smk Al-Halim Garut. *Jurnal Petik*, 6(2), 57–70. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.860>
- Wahyudi, F., Fadliana, A., & Maisun, M. (2022). Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Menggunakan Framework Laravel Di Ma Nurul Hidayah Bantur. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Jusifor)*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.33379/jusifor.v1i1.1250>
- Alaih, R. I., Rahadian, D., & Imania, K. A. N. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web di SMK Al-Halim Garut. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 134–147. doi:10.31980/petik.v6i2.1173.
- Astuti, P., & Anas, F. (2024). Pengembangan Design UI/UX pada Website SMP Negeri 2 Bojonggede Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 12(2), 133–145. doi:10.33592/jutis.v12i2.5363.
- Azzahra, K. P., & Fatmasari. (2026). Analisis Siap Tanjak Menggunakan Metode System Usability Scale pada BAPPEDA Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, dan Ilmu Komunikasi*, 3(3), 242–251. doi:10.23960/buanakata.v3i3.2207.
- Dako, R. D. R., & Ridwan, W. (2022). Pengukuran Usability terhadap Aplikasi Tesadaptif.Net dengan System Usability Scale. *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering*, 4(2). doi:10.37905/jjee.v4i2.14626.
- Hadi, H. N., Tirtana, A., & Zulkarnain, A. (2022). Penggunaan User Centered Design dalam Pembuatan Website Portal MGBK SMA Kota Malang. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 138–143. doi:10.33365/jti.v16i1.1358.
- Khasbulloh, A., & Karim, A. A. A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Simtek: Jurnal Sistem Informasi dan Teknik Komputer*, 8(1), 17–23. doi:10.51876/simtek.v8i1.165.
- Kurniawan, A. (2023). Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web pada SMK Pahlawan Toha Bandung. *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatika*, 5(1), 110–119. doi:10.51977/jti.v5i1.1048.
- Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi BCA Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209–216. doi:10.14710/jtk.v1i4.37686.
- Sabilla, N. A. Z., & Eriana, E. S. (2025). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) dengan Menggunakan Metode User Centered Design pada Raudhatul Athfal Sabila. *Jurnal ESIT (E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi)*