

**PEMBUATAN PROTOTYPE ANTARMUKA PENGGUNA DAN
PENGALAMAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
SEKOLAH BERBASIS DESKTOP
MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
PADA PAUD KASIH IBU BELITUNG**

Sentia¹, Ahmad Hanafi², Ulfie Saidata Aesyi³

INTISARI

Latar Belakang : Dalam penerapan IT diperlukan perancangan sebuah sistem informasi yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya desain sistem yang termasuk didalamnya desain UI dan UX. UI/UX dibangun atas kebutuhan pengguna pada sebuah aplikasi melalui desain tampilan, fitur dan kebutuhan lainnya. Langkah awal dalam mengetahui pengguna potensial membutuhkan aplikasi atau tidak dan mengurangi resiko implementasi sistem lanjut.

Tujuan Penelitian : Membuat perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna sistem informasi administrasi sekolah.

Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* beberapa tahapan yaitu *emphasize, define, ideate, prototype, dan test*. Penelitian diawali wawancara dan obsevasi yang kemudian berlanjut pada tahap penentuan masalah sebelum akhirnya memasuki tahapan pembuatan *prototype*. Dilakukan tahapan *testing* pada *prototype* untuk menguji kesesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna.

Hasil Penelitian : Penelitian menghasilkan sebuah *prototype* antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna sistem informasi administrasi dengan beberapa proses diantaranya data lembaga, pendidik, peserta didik, rombongan belajar, tabungan, dan iuran sekolah.

Kesimpulan : Hasil dari desain ini telah melewati proses pengujian secara langsung oleh pendidik dengan menggunakan *usability testing* dan telah berhasil membuat perancangan prototype antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk perancangan sistem lanjut.

Kata-kunci: Sistem Informasi, *Design Thinking*, *Administrasi*, *PAUD*, *Desktop*, Prototype, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna.

¹Mahasiswa Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

²Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

³Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

**PROTOTYPE OF DESKTOP APPLICATION
SCHOOL ADMINISTRATION INFORMATION SYSTEM
USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE
USING THE DESIGN THINKING METHOD
AT PAUD KASIH IBU BELITUNG**

Sentia¹, Ahmad Hanafi², Ulfia Saidata Aesyi³

ABSTRACT

Background: In the application of IT, it is necessary to design an information system consisting of several stages including system design which includes UI and UX design. UI/UX is built on the needs of users in an application through the design of appearance, features and other needs. The first step in knowing whether potential users need an application or not and reducing the risk of further system implementation.

Objectives: Designing the user interface and user experience of school administration information systems.

Research Methods: This research uses the Design Thinking method in several stages, namely emphasize, define, ideate, prototype, and test. The research begins with interviews and observations which then proceeds to the stage of determining the problem before finally entering the stage of making a prototype. The testing stage is carried out on the prototype to test the suitability of the design to the needs of the user.

Results: The research produced a prototype user interface and user experience of the administrative information system with several processes including data from institutions, educators, students, study groups, savings, and school dues.

Conclusion: The results of this design have passed the testing process directly by educators using usability testing and have succeeded in designing a prototype user interface and user experience for advanced system design.

Keywords: Information System, Design Thinking, Administration, PAUD, User Interface, User Experience, Desktop, Prototype.

¹Student Of Information System Program University Of Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

²Lecturer Of Information System Program University Of Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

³Lecturer Of Information System Program University Of Jenderal Achmad Yani Yogyakarta