

# PERANCANGAN ANTARMUKA DAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA SISTEM INFORMASI PONDOK PESANTREN NURUL IMAN MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Zakaria Albukhori<sup>1</sup>, Ahmad Hanafi<sup>2</sup>, Aris Wahyu Murdiyanto<sup>3</sup>

## INTISARI

**Latar Belakang:** Pesantren Nurul Iman didirikan pada tahun 1995 oleh Kiai Haji Shochieb dan Nyai Hj. Raden Ayu Siti Bakhriyah. Saat ini memiliki jumlah santri kurang lebih 1000 santri dari keseluruhan santri putra dan putri. Adapun kegiatan yang dilaksanakan di dalam pondok tersebut antara lain kegiatan akademik dan non-akademik. Dalam proses kegiatan pondok masih menggunakan pembukuan dalam proses pendataan dan pelaporan kegiatan santri. Maka tahap awal yang diambil adalah melakukan perancangan *prototype* antarmuka dan pengalaman pengguna sistem informasi dapat mempermudah dalam pengolahan data kegiatan santri dan mempermudah dalam memantau aktifitas santri.

**Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna berupa *Prototype UI/UX* sistem informasi di pondok pesantren Nurul Iman Jambi menggunakan metode *design thinking* untuk menyelesaikan masalah pencarian data dan pelaporan pada sistem pendataan *internal* pondok pesantren.

**Metode Penelitian:** Pada penelitian Perancangan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Pada Sistem Informasi Pondok Pesantren Nurul Iman Menggunakan Metode *Design Thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahapan dimulai dari *emphatize, define, ideate, Prototype* dan *test*.

**Hasil:** Pengujian *Prototype high fidelity* yang sudah dirancang yaitu menggunakan *Single Ease Question (SEQ)*, hasil yang diperoleh yaitu dengan rata-rata tertinggi 40% dengan kategori skala mudah (2) yang dalam mengoperasikan perancangan yang dibuat. Perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna pada sistem informasi pondok pesantren Nurul Iman sudah layak untuk tahap pembangunan sistem informasi.

**Kesimpulan:** Desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada sistem informasi pondok pesantren Nurul Iman Jambi sudah dirancang serta diimplementasikan yang berupa bentuk *high fidelity prototype*. Diharapkan dengan adanya *prototype* ini admin atau pengurus pondok dapat menjadi pandangan konsep awal untuk pembuatan sistem informasi lebih lanjut.

**Kata-kunci:** *User Interface, User Experience, Design Thinking, Pondok Pesantren Nurul Iman Jambi*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

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

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

# **INTERFACE DESIGN AND USER EXPERIENCE IN THE INFORMATION SYSTEM OF NURUL IMAN ISLAMIC BOARDING SCHOOL USING THE DESIGN THINKING METHOD**

Zakaria Albukhori<sup>1</sup>, Ahmad Hanafi<sup>2</sup>, Aris Wahyu Murdiyanto<sup>3</sup>

## **ABSTRACT**

**Background:** Pesantren Nurul Iman was established in 1995 by Kiai Haji Shochieb and Nyai Hj. Raden Ayu Siti Bakhriyah. Currently, it has approximately 1000 students (santri) consisting of both male and female students. The activities carried out within the boarding school include academic and non-academic activities. The accounting system is still used for the process of recording and reporting student activities. The initial step taken is to design a prototype interface and user experience for the information system to facilitate the processing of student activity data and to ease the monitoring of student activities.

**Objective:** This study aims to design an interface and user experience in the form of an information system UI/UX prototype at the Nurul Iman Islamic boarding school, Jambi, using the design thinking method to solve data retrieval and reporting problems in the Islamic boarding school's internal data collection system.

**Method:** In the research on Interface Design and User Experience in the Nurul Iman Islamic Boarding School Information System Using the Design Method thinking. This method consists of five stages starting from empathize, define, ideate, prototype and test.

**Result:** The high fidelity prototype test that has been designed is using the Single Ease Question (SEQ), the results obtained are with the highest average of 40% with the easy scale category (2) in operating the design made. Interface design and user experience in the Nurul Iman Islamic boarding school information system are feasible for the information system development stage.

**Conclusion:** The interface design and user experience of the information system for the Nurul Iman Jambi boarding school have been designed and implemented in the form of a high fidelity prototype. It is hoped that with the existence of this prototype, the administrators or managers of the boarding school can have an initial concept view for the development of the information system further.

**Keywords:** User Interface, User Experience, Design Thinking, Pondok Pesantren Nurul Iman Jambi

---

<sup>1</sup> Student Of Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

<sup>2</sup> Lecturer Of Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.

<sup>3</sup> Lecturer Of Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta