

Perancangan UI/UX Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Di Ponpes An-Nur Tangkit Muaro Jambi

Rafika Firjinia^{1*}, Mutamassikin², Mhd. Theo Ari Bangsa³

Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi, Indonesia

Email: ¹rafikafirjinia7@gmail.com, ²mutamassikin@uinjambi.ac.id, ³theoaribangsa@uinjambi.ac.id

(* Email Corresponding Author: rafikafirjinia7@gmail.com)

Received: Agustus 26, 2025 | Revision: September 1, 2025 | Accepted: September 19, 2025

Abstrak

Pondok Pesantren An-Nur Tangkit Muaro Jambi merupakan lembaga resmi yang berfokus pada pengembangan ilmu agama dan pendidikan karakter. Namun, dalam proses akademik pondok pesantren ini belum memiliki sistem informasi akademik sehingga keterbatasan dalam mengelola ataupun penyampaian informasi akademik. Informasi akademik dapat diperoleh melalui komunikasi langsung dengan wali kelas atau kunjungan ke pesantren. Hal ini tentu memakan waktu. Sebelum membuat sistem yang ramah pengguna dan sesuai dengan kebutuhan, perlu memperhatikan desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Oleh karena itu, pada penelitian ini dirancanglah UI/UX sistem informasi akademik berbasis web dengan menggunakan metode user centered design yang berfokus pada pengguna dengan setiap tahapannya. Pengguna dari desain sistem ini terbagi menjadi tiga yaitu wali santri, wali kelas dan admin. Pengujian pada desain sistem ini menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pada hasil uji kelayakan diperoleh nilai sebesar 88,5 dengan analisis sus masuk kategori grade A, adjective rating mendapatkan best imaginable, segi kelayakannya acceptable dan pada kategori net promoter score mendapatkan promoter. Hasil ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dibuat telah memenuhi syarat dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kata Kunci: Pondok Pesantren, Sistem Informasi Akademik, UI/UX, User Centered Design, System Usability Scale

Abstract

An-Nur Tangkit Muaro Jambi Islamic Boarding School is a formal institution focused on the development of religious knowledge and character education. However, in its academic processes, the school has not yet implemented an educational information system, resulting in limitations in managing and delivering academic information. Currently, academic information can only be obtained through direct communication with the homeroom teacher or by visiting the school, which is a time-consuming process. Before developing a user-friendly system that meets specific needs, it is essential to consider interface design and user experience. Therefore, this study designs a web-based academic information system UI/UX using the user-centred design method, which focuses on users at every stage of development. The system design involves three types of users: student guardians, homeroom teachers, and administrators. The system's design was evaluated using the System Usability Scale (SUS) method. The usability test results show a score of 88,5, classified as grade A, with the adjective rating of "best imaginable," an "acceptable" category for usability, and a "promoter" rating in the Net Promoter Score category. These results indicate that the designed UI/UX meets the required standards and is feasible for further development.

Keywords: Islamic Boarding School, Academic Information System, UI/UX, User Centred Design, System Usability Scale

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang pesat di era digital saat ini, memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Di lingkungan pendidikan, kemajuan teknologi telah memudahkan akses terhadap informasi secara cepat dan efisien[1]. Institusi pendidikan modern kini banyak yang mengadopsi sistem informasi akademik berbasis *website* sebagai solusi dalam mengelola data akademik dan administrasi. Sistem ini mampu menyederhanakan proses seperti pendaftaran, pengolahan nilai, pelaporan, serta komunikasi antara pihak sekolah dengan orang tua atau wali murid[2]. Namun, penerapan sistem informasi akademik belum merata di semua institusi pendidikan, terutama di lingkungan pesantren. Pondok Pesantren An-Nur Tangkit Muaro Jambi, sebagai salah satu lembaga pendidikan yang telah terakreditasi A dan memiliki santri dari berbagai daerah, saat ini belum memiliki sistem informasi akademik yang terintegrasi secara digital. Wali santri masih memperoleh informasi akademik anaknya melalui komunikasi manual, seperti pesan singkat melalui WhatsApp atau saat melakukan kunjungan langsung ke pesantren. Cara ini memiliki beberapa kelemahan, di antaranya keterlambatan informasi, ketergantungan pada kehadiran fisik, serta keterbatasan waktu dan jarak yang membuat wali santri kesulitan untuk selalu mengikuti perkembangan akademik anak mereka. Permasalahan ini menunjukkan perlunya solusi berbasis teknologi, khususnya dalam bentuk sistem informasi akademik berbasis *website* yang dapat diakses secara daring kapan saja dan di mana saja.

Dalam proses pengembangan sistem informasi tersebut, aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sangat penting. UI berperan dalam menciptakan tampilan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, sedangkan UX berkaitan dengan persepsi dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem[3]. Sistem yang memiliki desain UI/UX yang buruk akan cenderung ditinggalkan pengguna, terlepas dari seberapa baik fungsionalitas teknis yang dimilikinya. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 80% pengguna meninggalkan situs karena navigasi yang membingungkan atau tampilan yang tidak responsif, sedangkan penerapan UX yang baik dapat meningkatkan tingkat adopsi sistem hingga 75%[4]. Oleh karena itu pendekatan *User Centered Design* (UCD) sangat relevan untuk diterapkan, karena menempatkan pengguna sebagai pusat dalam setiap tahap perancangan sistem.

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung pentingnya penerapan UCD dalam pengembangan sistem informasi akademik. Risyda et al. (2024) merancang UI/UX untuk website sekolah menggunakan pendekatan UCD, dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memperoleh skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 80,5 yang termasuk kategori “baik”[5]. Penelitian oleh Novianto & Rani (2022) menunjukkan bahwa penerapan metode *User Centered Design (UCD)* dalam pengembangan desain UI/UX pada aplikasi *Learning Management System (LMS)* mampu meningkatkan tingkat keterpakaian sistem. Hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* memperoleh skor sebesar 75,38 yang termasuk dalam kategori *good usability*, sehingga desain yang dihasilkan dinilai sesuai dengan kebutuhan pengguna[6]. Penelitian lain oleh Utami et al. (2021) mengembangkan sistem e-skripsi untuk lingkungan kampus, dan menyimpulkan bahwa pendekatan UCD sangat membantu dalam menyeraskan kebutuhan akademik dengan antarmuka yang digunakan[7]. Selanjutnya, Farhan et al. (2024) menerapkan metode UCD dalam pengembangan sistem pendaftaran peserta didik baru berbasis web. Evaluasi dari pengguna menunjukkan bahwa sistem mudah dipahami dan dinilai sangat bermanfaat dalam proses pendaftaran[8]. Sementara itu Rohman et al. (2022) merancang sistem informasi santri (SAIMS) di lingkungan pesantren menggunakan UCD dan memperoleh skor usability sebesar 76,8 yang menunjukkan bahwa sistem tersebut sudah dapat digunakan secara efektif oleh pengguna dari berbagai latar belakang[9].

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan efektivitas pendekatan UCD dalam meningkatkan kualitas UI/UX sistem pendidikan, masih terdapat kekosongan penelitian di konteks pesantren secara spesifik terutama yang berhubungan dengan kebutuhan wali santri. Beberapa studi berfokus pada institusi pendidikan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi, yang mana memiliki karakteristik pengguna dan infrastruktur yang berbeda dengan pesantren. Padahal, pesantren memiliki struktur pendidikan unik yang menggabungkan kurikulum formal dan pembelajaran non-formal berbasis agama, serta sering kali memiliki batasan akses teknologi[10]. Oleh karena itu, pendekatan desain sistem informasi akademik di lingkungan pesantren memerlukan adaptasi terhadap budaya dan kebutuhan spesifik penggunanya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) untuk sistem informasi akademik berbasis website di Pondok Pesantren An-Nur Tangkit Muaro Jambi dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)*. Penelitian ini akan melibatkan pengguna secara langsung, termasuk wali santri dan staf pesantren, melalui survei, wawancara, serta pengujian prototipe, agar desain sistem yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka. Harapannya, sistem ini tidak hanya mampu mengintegrasikan data akademik secara efisien, tetapi juga menjadi media komunikasi yang efektif antara pesantren dan wali santri. Dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, sistem yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman penggunaan yang positif, mudah dipahami, inklusif, serta mampu menjawab tantangan komunikasi akademik di lingkungan pesantren secara menyeluruh.

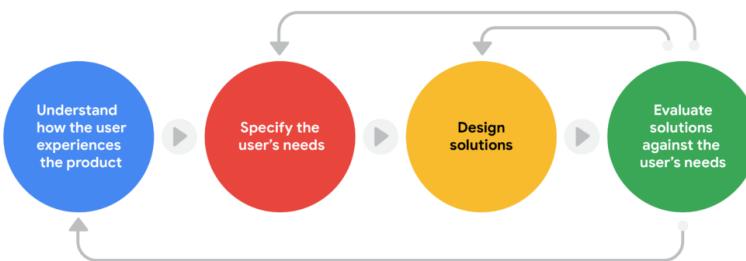
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif-analitis. Penelitian kualitatif digunakan untuk menggali informasi secara mendalam terkait kebutuhan, pengalaman, dan persepsi pengguna terhadap sistem yang akan dirancang[11]. Sifat deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi secara rinci, sedangkan sifat analitis memberikan makna dan pemahaman mendalam terhadap data yang diperoleh dari penelitian[12].

2.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User-Centred Design (UCD)*, yaitu pendekatan perancangan yang berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna sebagai pusat pengembangan sistem[13]. Proses UCD dilakukan secara iteratif melalui beberapa tahap utama meliputi : memahami konteks penggunaan (*understand context of use*), menetapkan kebutuhan pengguna (*specify user requirements*), mengembangkan solusi desain (*design solutions*), serta mengevaluasi desain terhadap kebutuhan yang telah ditentukan (*evaluate against requirements*).



Gambar 1. User Centred Design

2.2.1 Understand Context Of Use

Tahapan pertama dilakukan untuk memahami konteks penggunaan dan kriteria pengguna. Metode yang digunakan meliputi wawancara mendalam, observasi, serta telaah dokumen yang relevan. Data yang diperoleh mencakup informasi

tentang alur kerja, kebutuhan fungsional, preferensi tampilan, dan kendala yang dihadapi pengguna. Berdasarkan data tersebut, dibuatlah *user persona* yang menggambarkan profil pengguna secara rinci, meliputi karakteristik, tujuan dan tantangan yang dihadapi.

2.2.2 Specify User Requirements

Tahap selanjutnya adalah menetapkan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan. Dari analisis tersebut, dirumuskan *user needs* yang memuat daftar kebutuhan utama pengguna sebagai acuan dalam perancangan sistem. Berdasarkan kebutuhan ini, disusun *user flow* untuk memetakan alur interaksi pengguna dengan sistem, mulai dari proses mengakses hingga menyelesaikan suatu tugas. Dengan demikian, desain yang dihasilkan dapat lebih tepat sasaran, mudah dipahami, dan nyaman digunakan oleh pengguna.

2.2.3 Design Solutions

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peneliti melakukan perancangan solusi dengan terlebih dahulu menyusun *wireframe* sebagai kerangka awal desain. Tahap ini mencakup penetapan warna, pemilihan jenis tulisan, serta ikon yang sesuai dengan karakteristik pengguna. Selanjutnya, *wireframe* tersebut dikembangkan menjadi *prototipe high fidelity* yang menggambarkan tampilan akhir sistem secara detail, dengan mempertimbangkan aspek fungsionalitas, kemudahan navigasi, dan konsistensi antarmuka. Peneliti memastikan desain yang dihasilkan tetap fleksibel sehingga dapat diperbaiki atau disesuaikan berdasarkan masukan pada tahap evaluasi.

2.2.4 Evaluate Against Requirements

Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan dan kriteria yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan perwakilan pengguna dari tiga kelompok utama, yaitu wali santri, wali kelas, dan admin, serta ahli di bidang UI/UX yang memahami sistem secara menyeluruh. Pengguna diminta mencoba prototipe yang telah dibuat, kemudian memberikan umpan balik terkait kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, dan kesesuaian desain dengan alur kerja mereka. Sementara itu, ahli UI/UX memberikan penilaian profesional terhadap konsistensi desain, keterbacaan, dan efisiensi interaksi. Masukan yang diperoleh menjadi dasar untuk melakukan perbaikan desain sebelum dilanjutkan ke tahap pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

2.3 Metode Pengujian

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dari prototipe yang telah dirancang. Instrumen SUS terdiri dari 10 butir pernyataan yang disusun secara bergantian antara pernyataan positif (nomor ganjil) dan pernyataan negatif (nomor genap)[14].

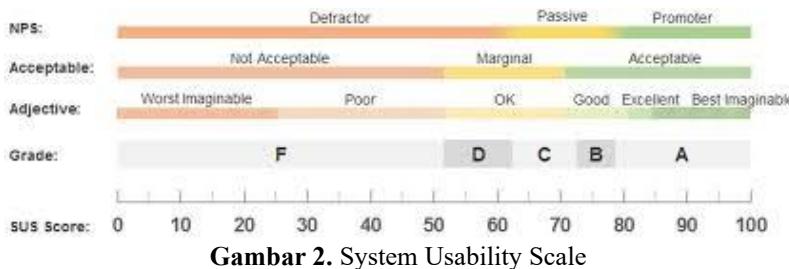
Tabel 1. Pertanyaan Pengujian Metode SUS

No	Pertanyaan
1	Saya merasa tampilan sistem ini mudah di mengerti sejak pertama kali digunakan.
2	Menu dan navigasi dalam tampilan ini terasa membingungkan dan tidak efisien.
3	Tata letak dan penempatan elemen visual dalam sistem ini tertata dengan baik.
4	Saya merasa tampilan visual seperti warna dan ikon menyulitkan dalam memahami fungsi dari setiap fitur yang ada.
5	Saya merasa tampilan sistem ini mudah digunakan tanpa perlu banyak panduan.
6	Tampilan sistem ini terasa lambat dan tidak memberikan respons yang jelas.
7	Tampilan sistem ini konsisten di setiap halaman nya.
8	Saya merasa bingung saat mengakses atau mengisi data yang saya perlukan.
9	Tampilan dan fitur sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan saya sebagai pengguna.
10	Saya merasa tidak nyaman menggunakan tampilan sistem ini secara rutin.

Responden memberikan jawaban menggunakan skala Likert 1–5, di mana angka 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan angka 5 menunjukkan sangat setuju[15]. Dalam proses penilaian jawaban pada nomor ganjil diolah dengan mengurangi nilai jawaban sebesar 1, sedangkan untuk nomor genap dilakukan perhitungan 5 dikurangi nilai jawaban. Seluruh skor hasil perhitungan tersebut dijumlahkan, lalu dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir SUS dengan rentang nilai 0–100. Skor rata-rata SUS dihitung menggunakan rumus[16] :

$$Rata - Rata = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Responden}} \quad (1)$$

Skor rata-rata SUS dari seluruh responden digunakan untuk menilai sejauh mana desain memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Apabila skor menunjukkan tingkat kelayakan yang rendah, dilakukan perbaikan pada desain sebelum melalui tahap pengujian ulang.



Gambar 2. System Usability Scale

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Understand Context of Use

Dari hasil wawancara dan observasi terhadap 10 perwakilan dari tiga kelompok utama yaitu : wali santri, wali kelas, dan admin ditemukan setiap kelompok memiliki tujuan serta tantangan berbeda dalam menggunakan sistem. Dari hasil tersebut ditetapkan kriteria pengguna berdasarkan aspek demografis, geografis, dan perilaku dibuat dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Kriteria Pengguna

Demografi	<ul style="list-style-type: none"> Usia 20 - 55 Tahun Jenis Kelamin laki-laki dan perempuan Wali santri Pondok Pesantren An-Nur Tangkit Muaro Jambi, wali kelas, dan admin
Geografi	<ul style="list-style-type: none"> Berada di sekitar pondok pesantren, baik di provinsi yang sama maupun provinsi berbeda yang jauh dari pondok pesantren
Behavioral	<ul style="list-style-type: none"> Pengguna aktif internet dari semua kalangan Membutuhkan akses mudah dan cepat terhadap informasi akademik dan administrasi santri, baik untuk pengelolaan data maupun pemantauan perkembangan anak Membutuhkan antarmuka sederhana dan mudah dipahami, terutama bagi pengguna yang kurang familiar dengan teknologi

Kemudian dari kriteria pengguna tersebut dituangkan dalam *user persona* untuk menggambarkan karakteristik, kebutuhan, dan hambatan utama dari tiap tipe pengguna.



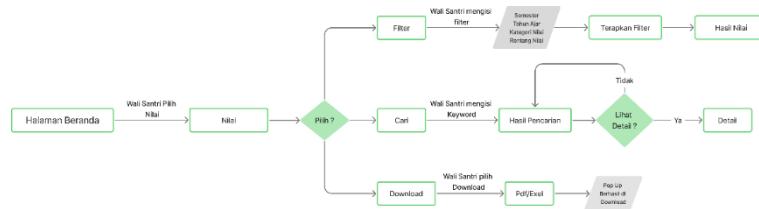
Gambar 3. User Persona

3.2 Specifying User Requirements

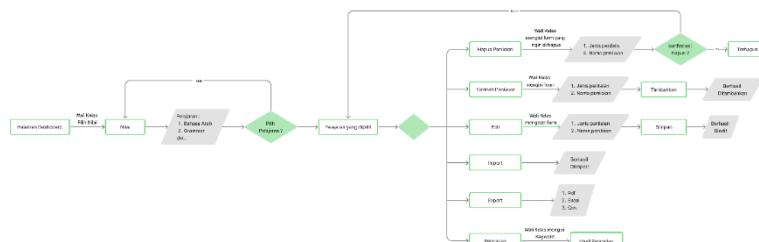
Hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya diterjemahkan menjadi kebutuhan pengguna *user needs* dan alur penggunaan sistem *user flow*. *User needs* merangkum hal-hal penting yang dibutuhkan oleh setiap kelompok pengguna agar sistem benar-benar bermanfaat, sedangkan *user flow* memperlihatkan jalur yang ditempuh pengguna saat berinteraksi dengan sistem untuk menyelesaikan tugas tertentu. Dengan demikian, kebutuhan dan alur interaksi ini menjadi dasar dalam merancang desain sistem yang sesuai dengan karakteristik pengguna.

Tabel 3. User Needs

Pengguna	User Needs
Wali Santri	Absensi, nilai, jadwal, hafalan, notifikasi, pembayaran
Wali Kelas	Manajemen absensi, nilai, hafalan, jadwal, notifikasi ke wali santri, statistik perkembangan santri tiap semester
Admin	Manajemen data(santri/guru/kelas), tagihan pembayaran



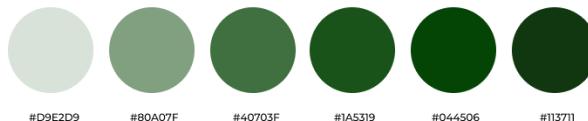
Gambar 4. User Flow Nilai Wali Santri



Gambar 5. User Flow Manajemen Nilai Wali Kelas

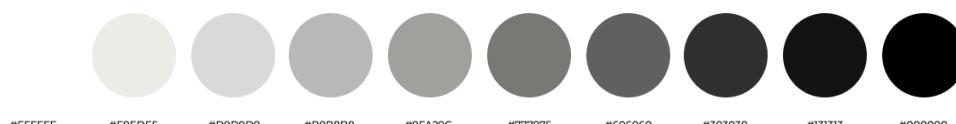
3.3 Design Solution

Pada tahap perancangan solusi, elemen visual sistem dirancang dengan mengacu pada identitas Pondok Pesantren. Warna utama atau disebut *primary color* yang digunakan adalah hijau dengan kode #1A5319 yang diambil dari logo resmi lembaga. Untuk menjaga konsistensi namun tetap memberikan variasi, digunakan tingkatan warna turunan dari kode tersebut melalui plugin Figma dengan prinsip *HSL* (*Hue*, *Saturation*, *Lightness*). Nilai *Hue* dipertahankan pada kisaran 118° sehingga menghasilkan gradasi warna hijau alami, sementara penyesuaian dilakukan pada komponen *lightness* untuk memperoleh variasi terang hingga gelap. Pendekatan ini bertujuan agar desain tampak harmonis, profesional, dan tetap sesuai dengan karakter institusi.



Gambar 6. Primary Color

Selain itu, digunakan pula netral color putih dan hitam yang terdiri dari beberapa gradasi abu-abu yang difungsikan sebagai warna teks, latar belakang, maupun elemen pendukung lainnya, sehingga tampilan lebih seimbang, jelas, dan mudah dibaca.



Gambar 7. Netral Color

Tipografi yang dipilih adalah *Montserrat*, karena memiliki karakter modern, sederhana, serta mencerminkan citra profesional yang sesuai dengan lembaga pendidikan. Sementara itu, ikon yang digunakan sebagian besar diambil dari *Iconduck*, dengan pertimbangan konsistensi gaya, keterbacaan, serta kemudahan adaptasi pada berbagai ukuran layar.

Aa Montserrat

Light | Reguler | Medium | Bold

ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

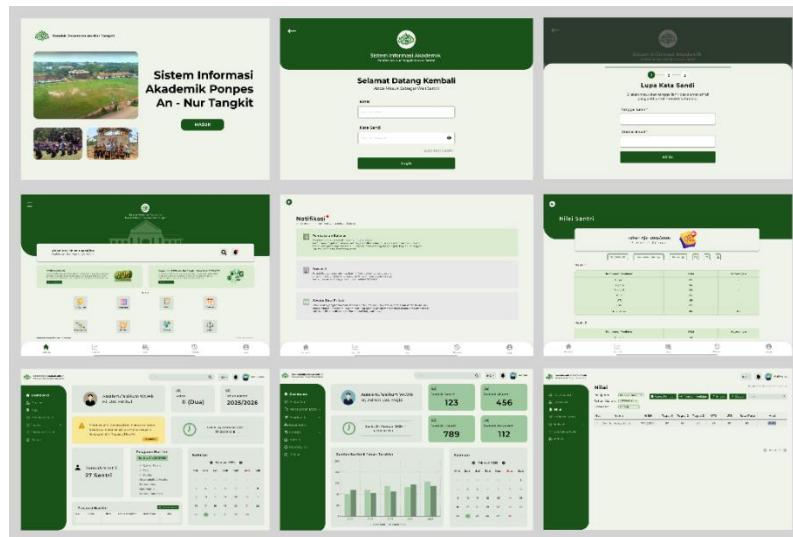
Gambar 8. Montserrat

Setelah elemen visual ditentukan tahap selanjutnya penyusunan *wireframe* sebagai kerangka awal desain antarmuka. *Wireframe* ini membantu memetakan alur interaksi pengguna dan posisi elemen utama dalam sistem.



Gambar 9. Wireframe

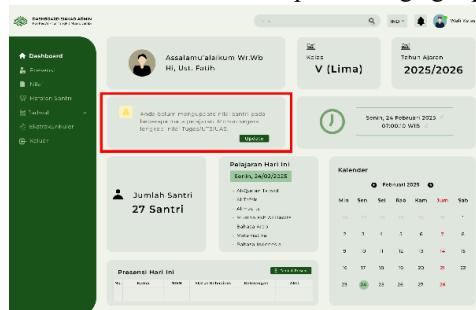
Wireframe yang telah disusun kemudian dikembangkan menjadi *Prototype High-Fidelity* yang merepresentasikan tampilan akhir sistem secara lebih detail, dengan memperhatikan aspek fungsionalitas, kemudahan navigasi, serta konsistensi visual, dan tetap dirancang fleksibel agar mudah diperbaiki sesuai masukan pengguna pada tahap evaluasi.



Gambar 10. Prototype High-Fidelity

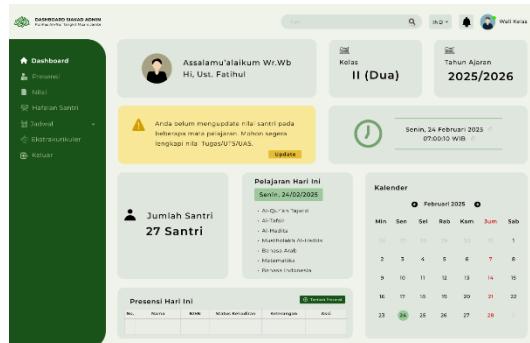
3.4 Evaluate Against Requirements

Pada tahap ini hasil evaluasi menunjukkan adanya perbaikan yang diperlukan. Pada dashboard utama wali kelas. Wali kelas dan ahli UI/UX menyoroti bahwa teks pengingat pada fitur “belum update nilai” kurang jelas keterbacaannya, sehingga menyulitkan pengguna dalam memahami notifikasi tersebut. Perbaikan kemudian dilakukan dengan menyesuaikan kontras warna teks, memperbesar ukuran huruf, serta menambahkan ikon pendukung agar pesan lebih mudah terlihat dan dipahami.



Gambar 11. Tampilan Dashboard Wali Kelas Sebelum Perbaikan

Setelah perbaikan dilakukan *prototipe high-fidelity* diperbarui dan divisualisasikan kembali. revisi memperlihatkan bahwa tampilan dashboard wali kelas menjadi lebih ringkas, fokus pada fitur utama, dan mendukung efisiensi kerja pengguna. Dengan demikian, tahap evaluasi berhasil memberikan masukan berharga untuk penyempurnaan desain sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.



Gambar 12. Tampilan Dashboard Wali Kelas Setelah Perbaikan

3.5 Pengujian System Usability Scale (SUS)

Pengujian *System Usability Scale (SUS)* dilakukan terhadap enam responden yang terdiri dari perwakilan wali santri, wali kelas, admin, serta ahli UI/UX. Setiap responden memberikan penilaian terhadap aspek kemudahan penggunaan, konsistensi desain, dan efisiensi interaksi sistem.

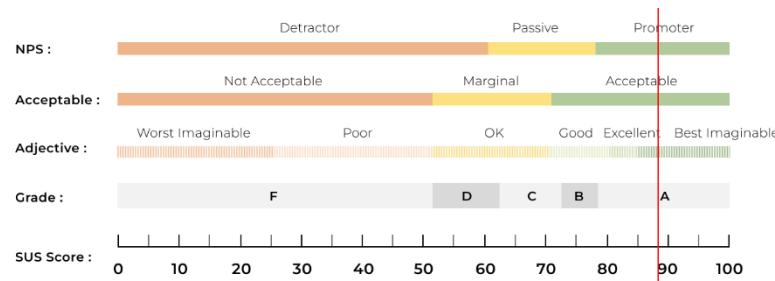
Tabel 3. Jawaban Responden

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Hasil x 2,5
R1	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	37	92,5
R2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	36	90
R3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	34	85
R4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,5
R5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	36	90
R6	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	92,5
R7	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37	92,5
R8	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	36	90
R9	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	34	85
R10	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	36	90
Total											885	

Setelah didapatkan total skor 885 dilanjutkan untuk menghitung rata-ratanya dilakukan dengan cara sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{885}{10} = 88,5$$

Diperolehlah rata-rata *SUS Score* sebesar 88. Kemudian rata-rata skor yang didapat ini akan dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Berdasarkan hasil analisis rata-rata *SUS Score* 88,5 diperoleh la Grade *A*. Dalam kategori adjective rating desain sistem ini mendapatkan penilaian Best Imaginable yang menunjukkan kualitas pengalaman pengguna sangat tinggi. Aspek kelayakan desain sistem ini Acceptable atau layak digunakan secara umum. Hasil Net Promoter Score (NPS) dalam kategori Promoter yang berarti cenderung merekomendasikan desain sistem ini kepada orang lain.



Gambar 13. Hasil Analisis System Usability Scale

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX sistem informasi akademik berbasis website di Pondok Pesantren An-Nur Tangkit Muaro Jambi dengan pendekatan *User Centered Design (UCD)*. Penerapan metode UCD dilakukan untuk memastikan bahwa proses perancangan sistem benar-benar berorientasi pada pengguna yang akan memakainya. Oleh karena itu, sejak tahap awal analisis kebutuhan hingga evaluasi, pengguna dilibatkan secara langsung. Tiga kelompok pengguna utama yang berperan dalam penelitian ini adalah wali santri, wali kelas, dan admin, masing-masing dengan kebutuhan, tujuan, serta alur kerja yang berbeda. Tahap evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan melibatkan enam responden yang terdiri dari wali santri, wali kelas, admin, dan seorang ahli UI/UX. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 88,5 dengan kategori *Grade A, adjective rating Best Imaginable*, serta tingkat kelayakan desain yang dinilai *Acceptable*. Selain itu, perhitungan *Net Promoter Score (NPS)* menempatkan sistem ini dalam kategori *Promoter*, yang berarti pengguna cenderung merekomendasikan sistem ini kepada orang lain. Secara keseluruhan penelitian ini menyimpulkan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan sangat mudah digunakan, konsisten, serta mendukung efisiensi kerja pengguna. Dengan demikian rancangan antarmuka ini dinilai layak dijadikan dasar untuk pengembangan sistem informasi akademik berbasis web pada tahap implementasi berikutnya, sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas layanan akademik di lingkungan Pondok Pesantren An-Nur Tangkit Muaro Jambi.

REFERENCES

- [1] T. P. Rahmadani and H. Y. Agus Siswanto, “Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMP N 1 Muaro Jambi,” *J. Inform. Dan Rekayasa Komput.*, vol. 2, no. September, pp. 305–314, 2022.
- [2] C. Kesuma and D. N. Kholidah, “Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada LKP Rejeki Cilacap,” vol. 7, no. 1, pp. 82–88, 2019.
- [3] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus : PT Cipta Wisata Medika),” vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022.
- [4] FasterCapital, “Technology adoption plans vs user experience: Which matters more.” [Online]. Available: https://fastercapital.com/articles/Technology-adoption-plans-vs-user-experience--Which-matters-more.html?utm_source=FasterCapital&utm_medium=referral&utm_campaign=Email%20Digest%20-%20July%202022
- [5] F. Risyda, Y. Gardenia, M. Awaludin, Y. Lucia, and R. Rehatalanit, “Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 12, no. 1, pp. 165–174, 2014, doi: 10.35968/jsi.v12i1.1352.
- [6] A. R. Novianto and S. Rani, “Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design,” *J. Sains, Nalar, dan Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.20885/snati.v2i1.16.
- [7] M. Utami, Y. Apridiansyah, and E. D. P. Putra, “Perancangan E-Skripsi Universitas Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan User Centered Design (UCD),” *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 115–119, 2021, doi: 10.31539/intecoms.v4i1.2391.
- [8] B. Farhan, Z. Razilu, and S. N. Rifai, “Sistem Pendaftaran Peserta Didik Baru berbasis Website menggunakan Metode User Centered Design Web-based New Student Registration System using User-Centered Design Method,” *Sist. J. Sist. Inf.*, vol. 14, pp. 658–673, 2025, [Online]. Available: <http://sistemas.ftik.unisi.ac.id>
- [9] J. Rohman, N. A. A. Bashir, J. Ipmawati, and F. F. Laksana, “Permodelan ui/ux aplikasi santri information management system (saims) dengan menggunakan user centered design (ucd),” vol. 7, no. 1, pp. 72–78, 2023.
- [10] D. Nisa, S. Aimah, and F. M. Fakhruddin, “Pesantren Transformation in the Digital Era: Solution or Threat for Islamic Education,” *Leadersh. J. Mhs. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 2, pp. 247–260, 2024, doi: 10.32478/leadership.v5i2.2712.
- [11] R. Safrudin, Zulfamanna, M. Kustati, and N. Sepriyanti, “Penelitian Kualitatif,” *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–15, 2023.
- [12] M. Waruwu, “Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method),” vol. 7, pp. 2896–2910, 2023.
- [13] D. Rawulunubun, N. M. Faizah, and L. Koryanto, “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Maluku Tenggara Berbasis Web dengan Metode User Centered Design (UCD),” vol. 3, no. 1, pp. 47–58, 2024.
- [14] S. Sari, A. T. Saadah, D. F. Sugiono, G. D. P. Palunggono, and M. F. Hidayatullah, “Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) pada Pengujian UI / UX Website ‘Ternakku.Id’ The Implementation of the System Usability Scale (SUS) Method in Testing the UI / UX of the Website ‘Ternakku.Id’,” *Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput.*, vol. 13, no. 2, pp. 333–340, 2024.
- [15] M. Z. Sari, A. Gunawan, Y. Fitriyani, and N. Hilaliyah, “Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang,” *DWIJA CENDEKIA J. Ris. Pedagog.*, vol. 4, no. 2, p. 197, 2020, doi: 10.20961/jdc.v4i2.42137.
- [16] A. Saputra, “Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method),” vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019.