

Konsep Desain Website Sebagai Wadah Informasi TK Aisyiyah 76 Duren Sawit

Arif Nur Fadhila¹, Nuryadi²

^{1,2}Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul Bekasi, Bekasi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received January 5, 2025

Revised January 6, 2025

Accepted January 9, 2025

Kata Kunci:

UI/UX,
Design Thinking,
Situs Web Anatomi,
Heuristik Kegunaan

Keywords:

UI/UX,
Design Thinking,
Website Anatomy,
Usability Heuristics

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum adanya wadah informasi sekolah TK Aisyiyah 76 yang lengkap dan dapat diakses melalui internet. Perancangan desain website dibuat sebagai upaya untuk menciptakan wadah informasi utama yang detail dan dapat diakses melalui internet dari TK Aisyiyah 76. Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan desain atau UI/UX website TK Aisyiyah 76. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan teori metode Design Thinking sebagai alat untuk menganalisis data penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dengan memberikan gambaran instansi, menentukan media komunikasi visual dan data komputer, serta analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, dan Threats). Hasil penelitian menunjukkan bahwa membuat desain atau UI/UX website TK Aisyiyah 76 sebagai media utama untuk wadah informasi sekolah yang lengkap dan dapat diakses melalui internet. Harapannya perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi TK Aisyiyah 76 dan para orang tua maupun orang lain yang mencari informasi tentang TK Aisyiyah 76.

ABSTRACT

This research is motivated by the absence of a complete and accessible school information platform for Aisyiyah 76 Kindergarten. The design of the website design was made as an effort to create a detailed and accessible main information container via the internet from Aisyiyah 76 Kindergarten. The purpose of this research is the design or UI/UX design of the Aisyiyah 76 Kindergarten website. The research method used is a qualitative method using the theory of Design Thinking method as a tool to analyze research data. Data collection is done through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques are carried out by providing an overview of the agency, determining visual communication media and computer data, and SWOT analysis (Strengths, Weakness, Opportunities, and Threats). The results showed that creating a design or UI/UX website for Aisyiyah 76 Kindergarten as the main media for complete school information containers and can be accessed via the internet. It is hoped that this design can provide benefits for Aisyiyah 76 Kindergarten and parents and other people who are looking for information about Aisyiyah 76 Kindergarten.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Arif Nur Fadhila
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul Bekasi,
Bekasi, Indonesia
Email: arifnurfadhila@student.esaunggul.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap anak berhak dalam mendapatkan pendidikan sejak lahir dan dilihat sebagai proses yang berlangsung seumur hidup, mulai dari usia dini hingga dewasa. Secara umum, pendidikan anak adalah proses pembelajaran yang dilakukan terhadap anak untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan. Dikutip dari buku Manajemen [1] Pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-kanak (TK) adalah bentuk pendidikan formal yang dirancang untuk anak-anak berusia 3-6 tahun. Tujuan pendidikan ini adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, serta mempersiapkan mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Dalam memenuhi hak pendidikan bagi anak, wajib bagi orang tua dalam mencari informasi mengenai pendidikan yang diperlukan bagi anaknya. Terutama mengenai pemilihan sekolah Taman Kanak-kanak (TK) dalam memenuhi kebutuhan pendidikan formal pertama bagi anak. Informasi yang didapatkan menjadi pertimbangan bagi orang tua dalam menentukan sekolah yang tepat bagi anaknya. Oleh sebab itu perlu adanya wadah informasi yang dibuat oleh pihak sekolah kepada calon orang tua yang ingin memasukkan anaknya ke sekolah tersebut. Dengan kemajuan teknologi, orang dominan memilih internet sebagai cara untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Umumnya informasi sekolah dapat dimuat dalam sebuah *website* karena alasan mudah diakses dan kemudahan untuk update informasi terbaru yang ingin disampaikan sekolah.

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya [2]. Menyatakan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung, berisi berbagai item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *web server*. Mereka juga menekankan bahwa *website* telah merevolusi kehidupan pribadi dan profesional sejak awal 1990-an, berfungsi sebagai perpustakaan informasi yang dapat diakses melalui mesin pencari. Adapun tipe *website* yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu: *Website Educational*, *website* pendidikan menawarkan cara yang menarik dan menantang untuk pendidikan formal dan informal. Guru sering menggunakan internet untuk meningkatkan pengajaran dengan mendistribusikan materi, nilai, dan informasi kelas lainnya [3]. *Website* sekolah dapat berfungsi sebagai media yang efektif untuk mempromosikan sekolah dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang keberadaan dan kegiatan sekolah. *Website* sekolah Taman Kanak-kanak dapat dirancang untuk memuat informasi yang relevan, seperti profil sekolah, kurikulum, akademik, PPDB dan informasi lainnya. Hal ini memungkinkan orang tua dan masyarakat untuk memantau kegiatan sekolah secara online dan mengakses informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah. Namun sayangnya TK Aisyiyah 76 belum memiliki *website* sebagai sarana informasi sekolah. Saat ini, TK Aisyiyah 76 hanya menyebarkan informasi sekolah melalui brosur dan informasi dari mulut ke mulut sehingga peserta didik yang mendaftar kurang dari kapasitas yang disediakan. Oleh sebab itu dengan membuat sebuah wadah informasi seperti *website* sekolah diharapkan mampu untuk meningkatkan *brand awareness* sekolah sehingga mampu meningkatkan peserta didik secara berkala.

Dalam perancangan media promosi sekolah, terdapat beberapa aspek kultural yang perlu dipertimbangkan. Beberapa aspek yang dapat diperhatikan meliputi visualisasi kegiatan yang diminati oleh para murid, pendekatan desain yang mengutamakan unsur garis, bidang, dan variasi warna, serta penggunaan gaya komunikasi yang mudah dimengerti untuk menarik perhatian calon peserta didik [4].

Aspek-aspek kultural seperti keberagaman, kesesuaian dengan nilai-nilai sekolah, dan representasi yang inklusif juga perlu dipertimbangkan dalam perancangan media promosi sekolah [5].

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 76 atau TK Aisyiyah 76 adalah sebuah sekolah taman kanak-kanak swasta yang terletak di Jl. SMA 71 No.18 Duren Sawit, Jakarta Timur, Indonesia. Sekolah ini mulai dibangun pada tahun 1990 di bawah naungan Pimpinan Cabang Aisyiyah (PCA) Pondok Bambu (sekarang menjadi PCA Duren Sawit II). Dalam satu bangunan yang sama, TK Aisyiyah 76 bergerak satu atap bersama SD Muhammadiyah 09 Plus yang merupakan jenjang lanjutan jika di tingkat pendidikan sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah TK Aisyiyah 76, Ibu Endah Suciati menuturkan mengenai masalah yang dihadapi seperti belum adanya wadah informasi sekolah yang dapat diakses melalui internet, serta informasi yang disebar hanya mengandalkan brosur dan informasi mulut ke mulut sehingga orang tua yang mendaftarkan anak tidak sebanyak yang diharapkan atau kurang dari kapasitas kelas yang dibuka. Dari data yang penulis kumpulkan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya wadah utama informasi sekolah TK Aisyiyah 76 seperti website dengan dibuatkan perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX)

UI/UX dalam sistem paradigma selama proses desain produk digital merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan. *User Interface* atau antarmuka pengguna (UI) adalah segala hal yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari pengalaman menggunakan suatu produk atau layanan. UI tidak hanya berkaitan dengan tampilan visual, seperti warna dan bentuk, tetapi juga tentang menyajikan alat dan elemen yang tepat kepada pengguna untuk membantu mereka mencapai tujuan mereka dengan mudah dan efisien [6]. Tujuan utama UI adalah untuk membuat perangkat atau program mudah digunakan dan menyenangkan untuk dilihat. Sedangkan UX atau Pengalaman pengguna adalah persepsi dan tanggapan seseorang terhadap penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan. Pengalaman Pengguna atau *User Experience* (UX) mencakup penilaian terhadap tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap produk, sistem, dan layanan tersebut. Suatu prinsip dalam mengembangkan UX adalah bahwa visitor memiliki kekuatan untuk menentukan tingkat kepuasan mereka sendiri (aturan pelanggan) [7]. Tujuan utama UX adalah membuat produk yang menyenangkan dan mudah digunakan, serta memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Aspek-aspek penting dari UX meliputi: usability, aksesibilitas, kegunaan, efisiensi, dan kepuasan. Dalam proses perancangan UI/UX *website* sekolah TK Aisyiyah 76 harus mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan desain yang menarik bagi pengguna. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Design Thinking* untuk perancangan UI/UX.

2. METODE

Dalam perancangan kali ini, penulis menggunakan metode analisis data kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner dan kajian literatur. Pada tahap perancangan menggunakan metode *Design Thinking*. Untuk metode pengujian menggunakan metode *System Usability Test*, serta metode analisis yang digunakan yaitu 5W+1H.

Design Thinking adalah proses berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak segera terlihat pada tingkat pemahaman awal. Pada saat yang sama, *Design Thinking* memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serangkaian metode yang sederhana dan jelas [8]. Menurut [9] *Metode Design Thinking* memiliki 5 tahapan, yaitu:

1. *Empathize*
Tahap mempelajari user untuk mengetahui kebutuhan user. Tahap ini desainer mengumpulkan data yang dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara, atau dengan cara lain.
2. *Define*
Tahap ini penulis mempertajam masalah, outputnya adalah desainer menemukan solusi dan konsep umum.

3. *Ideate*
 Tahap ini penulis melakukan brainstorming untuk mendapatkan sebanyak– banyakniya ide atau konsep dan memilih yang terbaik.
4. *Prototype*
 Produk prototype merupakan produk 90% final dan siap untuk di uji coba. Sangat penting untuk menguji coba prototype secara mandiri dan melakukan perbaikan sebelum membuat prototype yang benar-benar baik.
5. *Test*
 Produk prototype akan diuji coba secara langsung kepada user untuk mendapatkan feedback. Produk prototipe juga diuji coba oleh para ahli di bidang tersebut selain dari pengguna. Feedback yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki produk sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode System Usability Scale (SUS) adalah metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan atau usability suatu sistem, seperti software, mobile app, dan website. Metode ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan terdiri dari sepuluh skala yang digunakan untuk menilai kepuasan pengguna terhadap sistem yang diuji. Skala yang digunakan dalam metode SUS adalah skala Likert, yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Metode SUS dapat digunakan untuk berbagai jenis produk dan layanan, dan dapat membantu dalam menentukan apakah sistem sudah dapat digunakan dengan baik atau masih perlu diperbaiki. Metode SUS juga mudah digunakan dan diterima oleh responden, serta dapat memberikan hasil yang akurat dan dapat diandalkan [10].

Tabel 1. Analisis 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Rancangan <i>website</i> seperti apa yang dibutuhkan?	Jenis <i>website</i> sekolah dengan fitur yang didesain khusus sesuai dengan kebutuhan target audiens serta memiliki tampilan yang menarik dan informatif.
<i>Where</i>	Dimana <i>website</i> ini dapat digunakan?	<i>Website</i> ini dapat diakses dimana saja dengan perangkat yang tersambung dengan internet.
<i>When</i>	Kapan <i>website</i> aktif beroperasi?	<i>Website</i> dirancang untuk bisa diakses setiap waktu asalkan terhubung dengan internet, namun untuk kontak yang tertera dapat dihubungi pada jam 07.00 s/d 14.00 WIB.
<i>Who</i>	Siapa target audiens perancangan ini?	Target audiens pada perancangan ini adalah orang tua umur 27-45 tahun yang memiliki anak usia sekitar 2-7 tahun yang mencari informasi sekolah dengan Pendidikan agama Islam dan bisa atau terbiasa dengan penggunaan internet.
<i>Why</i>	Mengapa <i>website</i> menjadi pilihan perancangan ini?	Karena <i>website</i> dapat berisi informasi yang lengkap dan mudah diakses melalui internet oleh audiens serta memudahkan operator untuk <i>update</i> informasi terbaru tentang sekolah.
<i>How</i>	Bagaimana perancangan <i>website</i> yang sesuai dengan target audiens?	Perancangan ini memiliki target audiens orang tua, dimana orang tua lebih menyukai informasi singkat yang mudah dipahami. Oleh karena itu perancangan ini memuat informasi lengkap dengan isian yang singkat, <i>layout</i> yang disusun rapih, navigasi yang jelas, serta tampilan yang menarik agar mudah dipahami.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Data yang telah penulis kumpulkan kemudian dianalisis sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan yang menjadi acuan perancangan. Perancangan *website* dibuat bertujuan sebagai wadah

informasi sekolah yang dapat diakses melalui internet dan meningkatkan *brand awareness*. Harapannya dari perancangan website sekolah TK Aisyiyah 76 ini dapat menarik perhatian target audiens, memberikan informasi yang lengkap, dan secara bertahap dapat meningkatkan jumlah peserta didik.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Konsep Verbal

Perancangan desain *website* TK Aisyiyah 76 Duren Sawit memiliki moto yaitu “*Sun of Education*”.

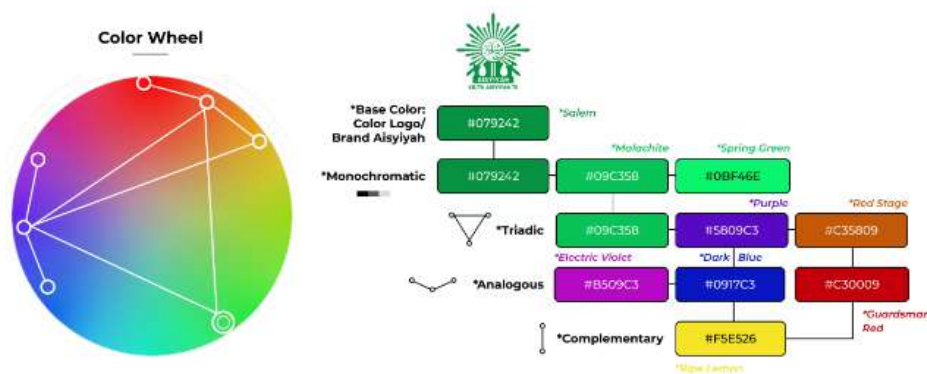
3.2.2 Konsep Visual

Untuk mendapatkan hasil visual sesuai dengan konsep yang diinginkan, perlu adanya acuan elemen-elemen desain yang akan diterapkan pada perancangan ini. Adapun elemen-elemen desain yang dimaksud, yaitu:

1. Warna

Warna adalah sebuah elemen visual yang juga merupakan sebuah unsur desain yang sangat penting pada perancangan desain dan juga sebagai identitas suatu usaha. Adapun warna yang penulis pilih dan filosofinya yaitu,

1. Warna Hijau (*salem, malachite, spring green*), melambangkan keteguhan iman kepada Sang Khalik.
2. Warna Ungu, melambangkan proses pengembangan kreatifitas dan imajinasi anak.
3. Warna Biru (*dark blue*), melambangkan kemajuan dalam menatap masa depan.
4. Warna Magenta (*electric violet*), melambangkan sikap percaya diri dan menyebarkan kebaikan kepada orang lain.
5. Warna Oranye, melambangkan sikap semangat dan kehangatan dalam memberikan pendidikan.
6. Warna Merah (*red satge, gurdsmen red*), melambangkan sikap cinta terhadap sesama dan keberanian dalam menghadapi perubahan zaman.
7. Warna Kuning (*ripe lemon*), melambangkan kematangan dalam beriman, berpikir serta bekerja secara nyata. Warna kuning juga melambangkan cahaya sebagai penerang.



Gambar 1. Color Wheel TK Aisyiyah 76

2. Tipografi

Tipografi adalah salah satu hal yang tidak kalah penting dalam hal yang menggambarkan identitas brand. Adapun tipografi yang digunakan dalam perancangan ini dipilih karna aspek utama readability yang tinggi serta kecocokan dengan identitas brand, seperti:

1. Poppins, merupakan jenis *font* sans serif, pemilihan jenis *font* ini karena memiliki banyak *style font*, ada *reguler, medium, semi bold, bold, dan extra bold*. *Font* jenis ini digunakan sebagai *font* utama dalam perancangan baik pada perancangan desain *website*.
2. Goldie Boxing, merupakan jenis *font playfull* yang memiliki ciri tidak kaku. *Font* jenis ini digunakan sebagai *font* kedua atau *font* yang digunakan hanya untuk konteks tertentu.



Gambar 2. Tipografi TK Aisyiyah 76

3. Image

Image atau foto sangat penting untuk menjelaskan kepada audiens tentang TK Aisyiyah 76. Aktivitas foto di lapangan diperlukan sebagai aset yang nantinya akan digunakan pada berbagai media. *Vector image* berupa maskot yang nantinya akan digunakan serta diaplikasikan pada berbagai desain yang dibuat, baik digital maupun cetak. Maskot ini menjadi daya tarik lain dari desain yang dibuat pada perancangan media TK Aisyiyah 76. Elemen grafis berupa motif dari seragam batik TK Aisyiyah 76. *Image* burung dan tumbuhan menjadi visual utama, lalu *image* bunga berbentuk bulat pada seragam muslim berwarna biru, serta *image* matahari terbit melambangkan moto “*Sun of Education*”.



Gambar 3. Ilustrasi Karakter Murid dan Guru TK Aisyiyah 76

4. Logo

Logo adalah salah satu proses branding dan strategi marketing yang di mana logo menjadi sebuah bentuk penggambaran maupun identitas dari suatu perusahaan. Adapun logo yang digunakan merupakan logo KB/TK Aisyiyah 76 sebagai identitas sekolah, logo Aisyiyah sebagai induk yayasan, dan logo kelas, ekstrakurikuler, serta sentra sebagai pengelompokan identitas yang ada di TK aisyiyah 76.



Gambar 1. Logo-logo TK Aisyiyah 76

5. Gaya Desain

Gaya desain yang menjadi acuan penulis adalah gaya flat desain dan desain material. Pemilihan dan paduan dua gaya ini dipilih sehingga menghasilkan gaya desain yang sesuai dengan perancangan penulis. Karakter gaya material yang menambahkan efek gradien dan bayangan untuk memberi kesan kedalaman serta karakter gaya flat desain yang dua dimensi, sederhana, solid dan kontras memberi penekanan yang dibutuhkan.

6. Layout

Layout media yang penulis gunakan pada perancangan media promosi digital dan cetak TK Aisyiyah 76 berfokus kepada gaya desain yang minimalis dan material, mengutamakan tampak desain yang terlihat clean dan sederhana namun tetap memainkan gradien warna untuk menciptakan efek cahaya, kedalaman dan bayangan. Mengatur penggunaan font yang baik sesuai dengan pemilihan font yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesatuan tipografi dan desain yang padu, membuat desain terlihat balance antara unsur, prinsip serta elemen satu dan lainnya.

7. Icon

Icon adalah tampilan suatu objek atau gambar yang menunjukkan fungsinya. Dalam hal ini, icon digunakan untuk membuat pengguna lebih mudah mengakses fitur yang tersedia baik di situs website dan mudah dipahami pada desain digital maupun cetak



Gambar 5. Icon

3.2.3 Perancangan Desain Website

1. Tahapan *Empathize* (Empati)

Proses riset dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan. Melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan wali murid dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih detail. Hasil dari wawancara kemudian menghasilkan data riset, tujuan riset, dan rumusan masalah.



Gambar 6. Proses Mendapatkan Data

2. Tahapan *Define* (Definisi)

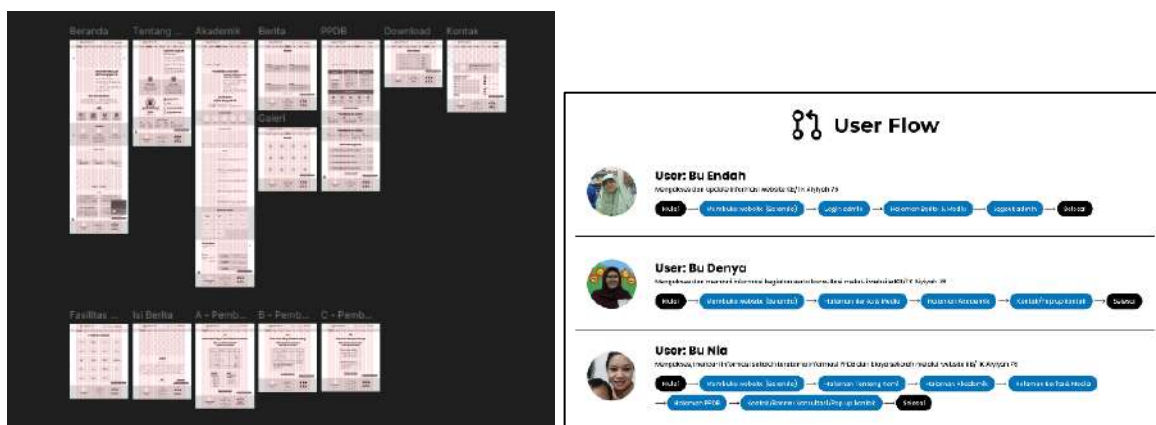
Pada tahap ini menghasilkan analisis data seperti pola, tren, dan isu yang berkembang dan sesuai dengan perancangan. Kemudian setelah analisis kemudian membuat *User Persona* dan *User Journey* dari pengguna website TK Aisyiyah 76.



Gambar 7. User Persona dan User Journey

3. Tahapan *Ideate* (Ide)

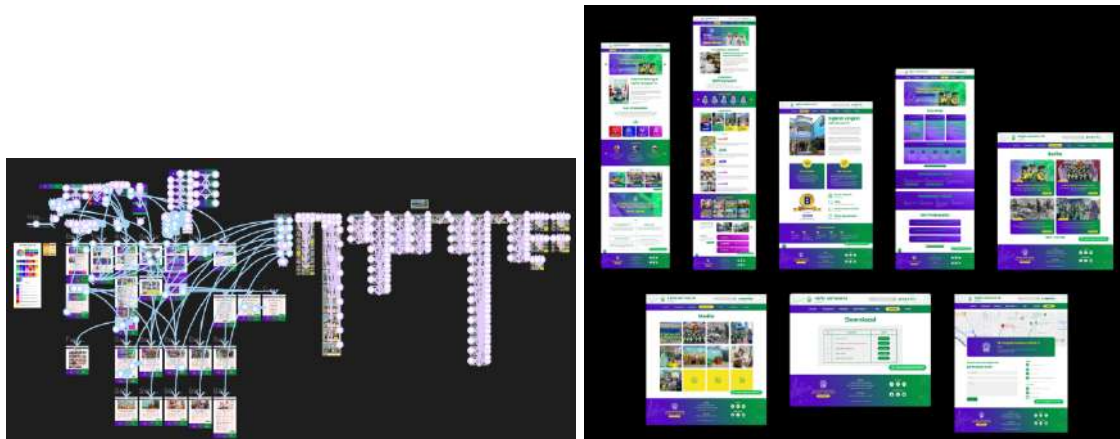
Tahap ini penulis merumuskan ide menggunakan cara *How Might We* (HMW), dimana menemukan ide dari tiap problem yang ada. Kemudian dibuatlah *User Flow* dari pengguna website TK Aisyiyah 76.



Gambar 8. How Might We

4. Tahapan Prototype

Tahap membuat *Wireframe* atau *layout* tampilan website secara kasar (hitam-putih). dari hasil data yang diperoleh pada *software* berbasis *web* yakni Figma. Setelah *wireframe* dibuat lanjut untuk proses Desain *User Interface* atau desain tampilan *website* yang disempurnakan dengan penambahan warna, isi teks, dan gambar. Kemudian Langkah terakhir yaitu pengaturan *Prototype* atau membuat flow tautan atau *hyperlink* pada *button* dan objek lainnya agar tampilan desain menjadi interaktif dan terlihat seperti tampilan hasil akhir rancangan *website* yang dibuat.



Gambar 9. Wireframe dan Desain UI Hight Fidelity

5. Tahapan Test

Ini merupakan tahap terakhir, dimana *Prototype* kemudian di luncurkan untuk diuji oleh pengguna untuk mengidentifikasi kebergunaan, pengumpulan umpan balik, dan penyesuaian produk digital yakni *website* yang dibuat. Untuk *test* penulis menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui apakah *prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan dari pengguna.

Tabel 2. Test System Usability Scale

Skala Likert: Skor: 5 = Sangat Setuju 4 = Setuju 3 = Netral 2 = Tidak Setuju 1 = Sangat Tidak Setuju				
No	Pertanyaan	Responden 1 Bu Endah	Responden 2 Bu Malika	Responden 3 Bu Nia
1	Saya pikir website sekolah ini mudah digunakan	4	4	5
2	Saya pikir membutuhkan bantuan ahli IT untuk bisa menggunakan website sekolah ini	(4-1=3)	(5-1=4)	(5-1=4)
3	Saya merasa percaya diri saat menggunakan website sekolah ini	1	1	1
4	Saya pikir saya membutuhkan banyak waktu untuk belajar cara menggunakan website sekolah ini	(5-1=4)	(5-1=4)	(5-1=4)
5	Saya pikir website sekolah ini efisien untuk digunakan	3	4	5
6	Saya pikir saya sering membuat kesalahan saat menggunakan website sekolah ini	(3-1=2)	(4-1=3)	(5-1=4)
7	Saya pikir desain website sekolah ini menarik	3	2	1
8	Saya merasa tidak puas dengan pengalaman saya menggunakan website sekolah ini	(5-3=2)	(5-2=3)	(5-1=4)
9	Saya pikir pemilihan warna dan tata letak yang digunakan sudah baik dan nyaman dilihat	4	4	4
10	Saya rasa tidak akan merekomendasikan website sekolah ini kepada orang lain	(4-1=3)	(4-1=3)	(4-1=3)
Total Skor Konversi		33	35	38
Skor SUS (total skor x 2.5)		82,5	87,5	95

Konversi skor SUS:

- Pertanyaan bernomor ganjil: Kurangi skor jawaban responden dengan 1. Contoh: Jika responden menjawab "4" (Setuju) untuk pertanyaan 1, maka skornya menjadi $4 - 1 = 3$.
- Pertanyaan bernomor genap: Kurangi nilai 5 dengan skor jawaban responden. Contoh: Jika responden menjawab "2" (Tidak Setuju) untuk pertanyaan 2, maka skornya menjadi $5 - 2 = 3$.

Interpretasi skor SUS:

- 0-49: Usability sangat buruk.
- 50-69: Usability cukup baik, tetapi masih ada banyak ruang untuk perbaikan.
- 70-80: Usability baik, sistem umumnya mudah digunakan.
- 81-100: Usability sangat baik, sistem sangat mudah digunakan.
- Dengan hasil perhitungan skor berikut maka dapat disimpulkan bahwa desain yang dibuat mudah dinavigasi dan usability baik.

4. KESIMPULAN

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada permasalahan yang ada di TK Aisyiyah 76 Duren Sawit yaitu belum adanya wadah informasi yang dapat diakses melalui internet. Menurut hasil riset yang sudah dilakukan, beberapa permasalahan yang terjadi menyebabkan dampak kurangnya informasi sekolah yang disampaikan kepada khalayak umum sehingga terjadi penurunan peserta didik. Oleh karena itu penulis merancang desain website sekolah untuk TK Aisyiyah 76 Duren Sawit. Perancangan ini dilakukan dalam beberapa tahap, hingga dapat menciptakan sebuah desain website yang sesuai dengan target audiens.

REFERENSI

- [1] Usman. (2022). Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan Edisi 4. Bumi Aksara.
- [2] Elgamar. (2020). Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP. Ahlimedia Book.
- [3] Sebok., Vermaat., & Tim. (2018). Definisi Website. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents, 7(2), 107-115.
- [4] Suprpto, R., & Rosa, Z. A. (2021). Perancangan Media Promosi Sekolah San Marino Jakarta Barat. 3.
- [5] Fajrina, A., Nugraha, N. D., & Apsari, D. (2021). Perancangan Media Promosi Untuk Festival Permainan Tradisional Anak Kebudayaan Betawi.
- [6] Rochmawati, I. (2019). Iwearup.com User Interface Analysis. Visualita, 7(2), 31-44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- [7] Mendiola. (2011). User Experience (UX) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. Humaniora Binus, Vol. 2, No. 2, PP. 1158-1166.
- [8] Putra, R. W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Penerbit Andi, 176.
- [9] Ford, C. (2010). An Introduction to Desain Thinking. Institute of Design at Stanford.
- [10] Andysa, S. (2022). Mengenal System Usability Scale. School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale/>.