

**PENDEKATAN *USER EXPERIENCE* DALAM PERANCANGAN SISTEM
PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) *ONLINE* PADA SMA
SRIJAYA NEGARA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh :

Muchlisin

09031281823135

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

**PENDEKATAN *USER EXPERIENCE* DALAM PERANCANGAN SISTEM
PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) *ONLINE* PADA SMA
SRIJAYA NEGARA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

Muchlisin

09031281823135


Palembang, 13 Januari 2023

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi


Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

Pembimbing


Rahmat Izwan Heroza, M.T.
NIP 198706302015041001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muchlisin

NIM : 09031281823135

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Pendekatan *User Experience* Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) *Online* Pada SMA Srijaya Negara Menggunakan Metode *Design Thinking*

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 4%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 13 Januari 2023



Muchlisin
NIM 09031281823135

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 6 Januari 2023


Nama : Muchlisin

NIM : 09031281823135

Judul : Pendekatan *User Experience* Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) *Online* Pada SMA Srijaya Negara Menggunakan Metode *Design Thinking*

Tim Penguji :

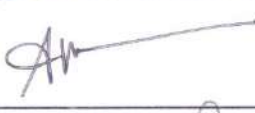
Pembimbing : Rahmat Izwan Heroza, M.T.

: 

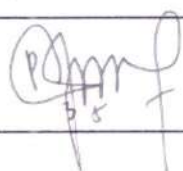
Ketua Penguji : Pacu Putra, M.CS.

: 

Penguji 1 : Allsela Meiriza, M.T.

: 

Penguji 2 : Putri Eka Sevdiyuni, M.T.

: 

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi





Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Wahai orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan sholat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar. (QS. Al-Baqarah[2]:153)”

Kupersembahkan kepada :

- **Kedua Orangtua**
- **Saudara dan Keponakanku**
- **Dosen Pembimbing**
- **Para Guru dan Dosen dari SD hingga Kuliah**
- **Teman-teman Angkatan 2018**
- **Jurusan Sistem Informasi**
- **Almamaterku**

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim. Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Penerapan *User Experience* Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) *Online* Pada SMA Srijaya Negara Menggunakan Metode *Design Thinking*” sehingga dapat memenuhi salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun sehingga akan lebih baik lagi untuk kedepannya.

Dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Maka pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, memberi masukan, dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini diantaranya kepada :

1. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Rahmat Izwan Heroza, M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
4. Bapak Fathoni, M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Seluruh dosen di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya khususnya Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama melaksanakan studi.

6. Bapak Syahrial, S.Pd., M.Si. selaku Kepala Sekolah SMA Srijaya Negara Palembang.
7. Ibu Etty Suparmi, M.Si. selaku Pembimbing saya selama melakukan penelitian di SMA Srijaya Negara Palembang.
8. Seluruh guru dan siswa SMA Srijaya Negara Palembang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir ini.
9. Kedua Orangtuaku, Bapak Arifin dan Ibu Fatimah yang sangat berjasa selamanya.
10. Kedua Kakak Perempuanaku, Kedua Kakak Iparku, dan Keempat Keponakanku.
11. Ketiga teman yang selalu saling koordinasi dan sangat membantu selama menjalankan studi yakni : Indra Tiara Saputra, Muhammad Saputra dan Imam Fathur Rahman.
12. Teman-teman Kelas Sistem Informasi Reguler A 2018.
13. Seluruh teman-teman Universitas Sriwijaya Angkatan 2018.

PENDEKATAN *USER EXPERIENCE* DALAM PERANCANGAN SISTEM PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) *ONLINE* PADA SMA SRIJAYA NEGARA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh

Muchlisin

09031281823135

ABSTRAK

Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) merupakan kegiatan tahunan yang dilakukan sebuah sekolah untuk merekrut peserta didik baru. Dalam mendapatkan peserta didik baru tentu sekolah menginginkan peserta didik yang berkualitas, untuk mendapatkan peserta didik yang berkualitas tentu dibutuhkan jumlah calon peserta didik yang banyak sehingga dapat dilakukan seleksi yang ketat untuk mendapatkan peserta didik yang berkualitas. Namun untuk meningkatkan jumlah calon peserta didik diperlukan keunggulan dari sekolah sehingga dapat meningkatkan minat untuk mendaftar di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah rancangan sistem PPDB *online* yang dapat memudahkan bagi pendaftar baik dalam memperoleh informasi maupun dalam pelaksanaan pendaftaran yang dapat menjadi salah satu keunggulan sekolah. Peneliti melakukan pengembangan rancangan dengan menggunakan pendekatan *user experience* dengan menggunakan metode *design thinking* dalam tahap pelaksanaannya. Metode *Design Thinking* memiliki 5 tahapan yaitu : *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dari penelitian yang telah dilaksanakan didapatkan hasil *SUS score percentile rank* sebesar 70,3 dengan jumlah responden sebanyak 45 orang. Hasil tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori dengan *acceptability ranges* bernilai *marginal high*, *grade scale C*, dan *adjective rating* bernilai *good*. Dengan hasil yang didapatkan, *prototype* sistem yang dibangun sudah dapat dikategorikan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : *User Experience*, Peserta Didik Baru, PPDB, *Design Thinking*, *High Fidelity Prototype*.

USER EXPERIENCE APPROACH IN THE DESIGN OF NEW STUDENT ADMISSION SYSTEM (PPDB) ONLINE AT SMA SRIJAYA NEGARA USING THE DESIGN THINKING METHOD

By

Muchlisin

09031281823135

ABSTRACT

New Student Admission (PPDB) is an annual activity carried out by a school to recruit new students. In getting new students, of course, schools want quality students, to get quality students, of course it takes a large number of prospective students so that a strict selection can be made to get quality students. However, to increase the number of prospective students, the advantages of the school are needed so that it can increase interest in enrolling in the school. This study aims to build an online PPDB system design that can make it easier for registrants both in obtaining information and in implementing registration which can be one of the advantages of the school. Researchers develop designs using a user experience approach using the design thinking method in the implementation phase. The Design Thinking method has 5 stages, namely : empathize, define, ideate, prototype, and test. From the research that has been carried out, the results of the SUS score percentile rank of 70,3 with the number of respondents as many as 45 people. These results can be grouped into 3 categories with acceptability ranges with marginal high value, grade scale C, and adjective rating with good value. With the results obtained, the prototype system built can be categorized as feasible to use.

Keywords : User Experience, New Student, PPDB, Design Thinking, High Fidelity Prototype.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terkait	6
2.2 Profil SMA Srijaya Negara Palembang	8
2.2.1 Sejarah SMA Srijaya Negara Palembang	8
2.2.2 Visi dan Misi SMA Srijaya Negara Palembang.....	9
2.2.3 Struktur Organisasi SMA Srijaya Negara Palembang	10
2.3 Landasan Teori.....	10
2.3.1 <i>User Experience</i>	10
2.3.2 Sistem.....	11
2.3.3 Perancangan Sistem	11

2.3.4	Penerimaan Peserta Didik Baru	12
2.3.5	<i>Design Thinking</i>	12
2.3.5.1	<i>Empathy Map</i>	14
2.3.5.2	<i>User Persona</i>	15
2.3.5.3	<i>Point of View Statement</i>	15
2.3.5.4	<i>How Might We</i>	15
2.3.5.5	<i>Brainstorming</i>	16
2.3.5.6	<i>Now Wow How Matrix</i>	16
2.3.5.7	<i>Information Architecture</i>	17
2.3.5.8	<i>User Flow</i>	18
2.3.5.9	<i>Wireframe</i>	18
2.3.5.10	<i>High Fidelity Prototype</i>	19
2.3.5.11	<i>Usability Testing</i>	19
2.3.5.12	<i>System Usability Scale</i>	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
3.1	Material Penelitian	23
3.1.1	Objek Penelitian.....	23
3.1.2	Jenis Data	23
3.1.3	Sumber Data.....	23
3.1.4	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.1.5	Figma	24
3.1.6	<i>Diagrams.net</i>	24
3.2	Metode Penelitian.....	25
3.2.1	Tahap <i>Empathize</i>	25
3.2.2	Tahap <i>Define</i>	26
3.2.3	Tahap <i>Ideate</i>	26
3.2.4	Tahap <i>Prototype</i>	26
3.2.5	Tahap <i>Test</i>	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	<i>Empathize</i>	28
4.1.1	<i>Empathy Map</i>	28

4.1.2 <i>User Persona</i>	32
4.2 <i>Define</i>	36
4.3 <i>Ideate</i>	38
4.3.1 <i>How Might We</i>	38
4.3.2 <i>Brainstorming</i>	40
4.3.3 <i>Now Wow How Matrix</i>	41
4.4 <i>Prototype</i>	41
4.4.1 <i>Information Architecture</i>	41
4.4.2 <i>User Flow</i>	42
4.4.3 <i>Wireframe</i>	47
4.4.4 <i>High Fidelity Prototype</i>	54
4.5 <i>Test</i>	64
4.5.1 <i>Usability Testing</i>	64
4.5.2 <i>System Usability Scale</i>	65
4.5.3 <i>Rekomendasi Perbaikan</i>	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 <i>Kesimpulan</i>	70
5.2 <i>Saran</i>	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo SMA Srijaya Negara	8
Gambar 2.2 Struktur Organisasi SMA Srijaya Negara.....	10
Gambar 2.3 Tahapan <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2.4 <i>Now Wow How Matrix</i>	17
Gambar 2.5 Penilaian <i>System Usability Scale</i>	22
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Rio	28
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Firman	29
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Febri	30
Gambar 4.4 <i>Empathy Map</i> Hendra	30
Gambar 4.5 <i>Empathy Map</i> Chaeny	31
Gambar 4.6 <i>Empathy Map</i> Lovella.....	32
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> Rio	33
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Firman.....	33
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Febri.....	34
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Hendra	35
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Chaeny	35
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Lovella	36
Gambar 4.13 <i>Now Wow How Matrix</i>	41
Gambar 4.14 <i>Information Architecture</i>	42
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Mendaftar (Pendaftar).....	42
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Lihat Jadwal Wawancara (Pendaftar).....	43
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Lihat Pendaftar Lulus (Pendaftar)	43
Gambar 4.18 <i>User Flow</i> Ingin Bertanya (Pendaftar)	44
Gambar 4.19 <i>User Flow</i> Lihat Pendaftar <i>Online</i> (Panitia dan Pimpinan).....	44
Gambar 4.20 <i>User Flow</i> Kelola Jadwal Wawancara (Panitia).....	45
Gambar 4.21 <i>User Flow</i> Kelola Pendaftar Lulus (Panitia)	45
Gambar 4.22 <i>User Flow</i> Kelola FAQ (Panitia).....	46
Gambar 4.23 <i>User Flow</i> Tambah Akun (Admin).....	46

Gambar 4.24 <i>User Flow</i> Hapus Akun (Admin)	47
Gambar 4.25 <i>User Flow</i> Lihat Akun (Pimpinan).....	47
Gambar 4.26 <i>Wireframe Homepage</i>	48
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Pendaftar 1	48
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Pendaftar 2	49
Gambar 4.29 <i>Wireframe Form</i> Pendaftaran	49
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> FAQ	50
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Tambah Pertanyaan	50
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	51
Gambar 4.33 <i>Wireframe Dashboard</i> Kelola	51
Gambar 4.34 <i>Wireframe Dashboard</i> Tambah	52
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Lihat Akun.....	52
Gambar 4.36 <i>Wireframe Dashboard</i> Data Masuk.....	53
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Kelola FAQ	53
Gambar 4.38 Tampilan <i>Homepage</i>	54
Gambar 4.39 Tampilan <i>Form</i> Pendaftaran	54
Gambar 4.40 Tampilan Jadwal Wawancara	55
Gambar 4.41 Tampilan Panduan Pendaftaran	55
Gambar 4.42 Tampilan Persyaratan Berkas	56
Gambar 4.43 Tampilan Pendaftar Lulus.....	56
Gambar 4.44 Tampilan Informasi Kontak.....	57
Gambar 4.45 Tampilan FAQ	57
Gambar 4.46 Tampilan Tambah Pertanyaan	58
Gambar 4.47 Tampilan Halaman <i>Login</i>	58
Gambar 4.48 Tampilan Data Pendaftar Dalam Kota (Panitia).....	59
Gambar 4.49 Tampilan Data Pendaftar Luar Kota (Panitia)	59
Gambar 4.50 Tampilan Data Jadwal Wawancara (Panitia).....	60
Gambar 4.51 Tampilan Data Pendaftar Lulus (Panitia)	60
Gambar 4.52 Tampilan Kelola FAQ (Panitia).....	61
Gambar 4.53 Tampilan Data Pertanyaan Masuk (Panitia).....	62
Gambar 4.54 Tampilan Ganti <i>Password</i> (Panitia).....	62

Gambar 4.55 Tampilan Kelola Akun (Admin).....	63
Gambar 4.56 Tampilan Data Akun (Pimpinan).....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kuesioner SUS	21
Tabel 4.1 <i>Point of View Statement</i>	37
Tabel 4.2 <i>How Might We</i>	39
Tabel 4.3 <i>Task Scenario</i>	64
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner	65
Tabel 4.5 Nilai Rata-rata Kuesioner SUS.....	67
Tabel 4.6 Rekomendasi Perbaikan	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Penelitian	A-1
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	B-1
Lampiran 3 Dokumentasi Foto Wawancara	C-1
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	D-1
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	E-1
Lampiran 6 Hasil Survei Siswa	F-1
Lampiran 7 Hasil Diskusi Kelompok Bersama Siswa	G-1
Lampiran 8 Dokumentasi Foto Diskusi Kelompok Bersama Siswa	H-1
Lampiran 9 Dokumentasi Foto Diskusi Kelompok Bersama Guru	I-1
Lampiran 10 <i>Task Skenario</i> Pendaftar	J-1
Lampiran 11 <i>Task Skenario</i> Admin	K-1
Lampiran 12 <i>Task Skenario</i> Panitia.....	L-1
Lampiran 13 <i>Task Skenario</i> Pimpinan	M-1
Lampiran 14 Hasil <i>System Usability Scale</i> (SUS)	N-1
Lampiran 15 Dokumentasi Foto Pelaksanaan <i>Testing</i> Guru	O-1
Lampiran 16 Dokumentasi Foto Pelaksanaan <i>Testing</i> Siswa.....	P-1
Lampiran 17 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	Q-1
Lampiran 18 Berita Acara Ujian Komprehensif	R-1
Lampiran 19 Daftar Hadir Ujian Komprehensif	S-1
Lampiran 20 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	T-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerimaan Peserta Didik Baru atau PPDB merupakan kegiatan tahunan yang diadakan oleh sekolah dalam merekrut peserta didik baru. Penerimaan dilaksanakan pada berbagai jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, hingga SMA/SMK. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi informasi, pemanfaatan teknologi informasi di berbagai bidang tentu sangat diperlukan termasuk dalam kegiatan PPDB ini. Beberapa lembaga pendidikan sudah mulai menggunakan kemajuan teknologi informasi dalam melaksanakan kegiatannya, salah satunya yaitu SMA Srijaya Negara Palembang.

SMA Srijaya Negara Palembang termasuk sekolah swasta yang berada di kota Palembang. Banyaknya SMA lain yang letaknya tidak terlalu jauh, tentu menjadi tantangan tersendiri bagi SMA Srijaya Negara untuk mendapatkan peserta didik baru. Pemanfaatan teknologi informasi dirasa mampu meningkatkan kualitas maupun kuantitas untuk sekolah dalam mendapatkan peserta didik baru.

Keunggulan dan keberagaman dari lembaga pendidikan adalah sebuah hal yang dapat mempengaruhi strategi penerimaan peserta didik. Panitia PPDB perlu menunjukkan bahwa kualitas dan keragaman lembaga pendidikan lebih tinggi dari lembaga pendidikan lain agar masyarakat tertarik menyekolahkan anaknya (Umam, 2018). Banyaknya pilihan sekolah sederajat yang ada membuat lembaga pendidikan harus bekerja keras dalam menarik minat calon peserta didik agar mau mendaftar.

Penulis melihat adanya peluang dalam melakukan strategi penerimaan peserta didik, yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang ada.

Untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas tentu dibutuhkan manajemen peserta didik yang baik. Menurut (Jahari et al., 2018) : Manajemen peserta didik adalah upaya yang dimulai dari peserta didik tersebut masuk sekolah hingga lulus sekolah, kegiatan dari manajemen peserta didik diantaranya perencanaan, pembinaan, evaluasi serta mutasi. Dengan meningkatnya calon peserta didik dapat membuat sekolah melakukan seleksi yang lebih ketat sebelum menerima peserta didik, sehingga kedepan dapat memudahkan sekolah dalam melakukan manajemen terhadap peserta didik.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perancangan sistem PPDB secara *online* yaitu oleh (Sayuti, 2018) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Registrasi *Online* Untuk Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Kelapa Bangka Barat”. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, dalam tahapan analisis dan perancangan digunakan metode berorientasi objek dengan alat bantu diagram UML. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan sistem yang mampu mengolah data terkait penerimaan siswa baru secara rapi yang tersimpan dalam sebuah *database* sehingga bisa memudahkan proses yang ada menjadi lebih efektif.

Menurut (Fariyanto & Ulum, 2021) *Design Thinking* merupakan tahapan berulang dimana dapat mencoba memahami pengguna, menantang asumsi, serta mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif

yang tidak nampak pada pemahaman awal. *Design Thinking* memberikan pendekatan berbasis solusi dalam pemecahan masalah.

Dari permasalahan yang ada, penulis akan melakukan pendekatan *user experience* dalam perancangan sistem PPDB secara *online* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini mempunyai 5 tahapan yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan metode ini penulis dapat mendalami permasalahan yang dihadapi oleh pihak sekolah dengan memahami pengguna, sehingga diharapkan sistem yang dihasilkan mampu menjawab permasalahan yang ada pada proses penerimaan peserta didik baru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis menetapkan beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah *prototype* sistem berdasarkan hasil dari evaluasi *user experience* terhadap penyelenggara kegiatan PPDB?
2. Bagaimana sebuah *prototype* sistem membuat permasalahan secara fisik yang ada dapat diselesaikan secara digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang sistem PPDB secara *online* dengan sebuah *prototype* sistem, perancangan bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan hasil dari evaluasi *experience* terhadap pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini diantaranya :

a. Bagi Peneliti

1. Meningkatkan pengetahuan mengenai *user experience* dan metode *design thinking*.
2. Mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dalam perkuliahan pada objek penelitian.
3. Dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada objek penelitian.

b. Bagi Universitas

1. Dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penerapan ilmunya.
2. Dapat menjadi gambaran tentang kesiapan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja.
3. Menjadi sumber bahan evaluasi dalam penerapan kurikulum perkuliahan kedepan.
4. Menjadi sebuah referensi yang dapat dikembangkan lagi pada penelitian berikutnya.

c. Bagi Instansi

1. Hasil dari penelitian dapat menjadi referensi, masukan, dan evaluasi bagi pihak sekolah dalam pengambilan keputusan kedepan.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak terlalu meluas dari permasalahan yang telah ditentukan, penulis memberikan batasan masalah yang dibahas diantaranya :

1. Metode dalam pelaksanaan penelitian menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Melaksanakan penelitian di SMA Srijaya Negara Palembang.
3. Hasil dari rancangan sistem berupa *high fidelity prototype*.
4. Pengujian sistem menggunakan *usability testing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adirasyid, R. H., Az-zahra, H. M., & Setiawan, N. Y. (2019). Evaluasi Usability Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode Usability Testing dan Evaluasi Heuristic. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8804–8813.
- Andrian, R., Ardiansyah, A., & Fitria, M. (2020). Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewa Gedung Pernikahan Di Banda Aceh. *Jurnal Komputer, Informasi Teknologi, Dan Elektro*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/10.24815/kitektro.v5i1.15573>
- Apriyulianti, I. (2020). Jurnal manajer pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, 15(03), 1–9.
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *Sisfotenika*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). Rancang Bangun Sistem Extreme Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem. *Prosisko*, 3(1), 1–4. <http://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/116>
- Ghozali, K. (2015). Desain kerangka kerja arsitektur informasi instansi pemerintah di indonesia. *Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 19, 79–92.
- Hariyati, Nunuk, & Pangaribuan, E. N. (2019). Implementasi Kebijakan Sistem Zonasi Penerimaan Peserta Didik Baru Jenjang Smp Di Kabupaten Gresik. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 7(1), 1–12.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. UB Press. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nNWFDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Metode+Design+Thinking+Untuk+Inovasi+Bisnis&ots=F8VYCuhGBJ&sig=5LqqqVZiGz->

BbBIsoiPcZKdEX8&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis&f=false

- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(5), 1057. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>
- Jahari, J., Khoiruddin, H., & Nurjanah, H. (2018). p-ISSN: 2541-383X e-ISSN: 2541-7088 Manajemen Peserta Didik. *Isema*, 3(2), 170–180.
- Kalonica, K., Oscarina, K., K, M. W., & W, N. A. (2017). Service Learning pada Mata Kuliah Desain Interior & Styling 4 Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra. *Seminar Nasional Seni Dan Desain: "Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni Dan Desain,"* 508–515.
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & K, A. P. (2021). Analisis Perbandingan User Flow dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 1–9.
- Kusuma. (2020). 587-Article Text-2850-1-10-20201012 (1). *Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik*, 3(2), 1–10.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Martono, K. T., Eridani, D., & Isabella, D. I. S. (2020). User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 6(1), 1–11.
- Nafianti, R., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2020). Perancangan User Experience Aplikasi Cuti Online Telkom Indonesia Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(3), 848–857. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7073/3417>
- Naim, R. W., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.64072>
- Perdana, A. L., & Suharni, S. (2021). Analisis Adopsi Inovasi Teknologi Informasi Menggunakan Innovation and Diffusion Theory (IDT) Pada PPDB Online SMKN 3 Gowa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(7), 269–274. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.57>
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User InterfaceMobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*, 2(2).
- Pramachintya, D. R., & Sutrisno, B. (2015). Strategi Penerimaan Peserta Didik

- Baru di SD Muhammadiyah Program Khusus Boyolali. *Jurnal VARIDIKA*, 27(1), 55–61. <https://doi.org/10.23917/varidika.v27i1.902>
- Purba, E. L. (2017). Penerapan Metode Brainstorming. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5 No.(02110307), 26–32. [journal.uir.ac.id/index.php/Peka /article/download /1180/737/](http://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/download/1180/737/)
- Purnamasari, A. I., Setiawan, A., & . K. (2021). Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 19(2), 70–75. <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v20i2.274>
- Putri, N. S. A. (2021). Ujian Pada Sistem Perkuliahan (Studi Kasus : Fti Uii). *Universitas Islam Indonesia*.
- Rahmad, M. B. (2018). Perancangan Sistem Informasi Inventory Spare Part Elektronik Berbasis Web Php (Studi CV. Human Global Service YOGYAKARTA). *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 2(2), 256–265.
- Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287–298. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.633>
- Ramadhani, E., & Sidiq, A. (2022). *Design Thinking Method to Develop a Digital Evidence Handling Management Application | Ramadhani | Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*. 34–41. <https://journals.ums.ac.id/index.php/khif/article/view/12760>
- Rusdiana, H. A., & Irfan, M. (2014). Sistem Informasi Manajemen. *Sistem Informasi Manajemen*, 5–387.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>
- Sayuti, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Registrasi Online Untuk Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. *Jurnal SISFOKOM*, 07(September), 174–179. <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/sisfokom/article/view/576>
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom center Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*, 2, 1–8. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., Naufalina, F. E., Visual, D. K., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Batu, T. B. (2021). Information Architecture Pada Aplikasi E-Commerce (Studi Komparasi Aplikasi Shopee Dan Tokopedia). *Jurnal Bahasa Rupa*, 05(01), 22–34.
- Sutriyawan, A., & Sari, I. P. (2020). Perbedaan Focus Group Discussion Dan Brainstorming Terhadap Pencegahan Bullying Di Sekolah Menengah Pertama

- Negeri 2 Karangtengah. *Window of Health : Jurnal Kesehatan*, 3(1), 38–48. <https://doi.org/10.33368/woh.v0i0.245>
- Umam, M. K. (2018). Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Manajemen Peserta Didik. *FALASIFA : Jurnal Studi Keislaman*, 9(2), 1–20. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v9i2.115>
- Widiansyah, A. (2018). *Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan*. 18(2), 229–234.
- Winancy, W., Raksanagara, A. S., & Fuadah, Y. (2019). Perbandingan Penerapan Metode Brainstorming dan Buzz Group Terhadap Peningkatan Pengetahuan Suami Ibu Hamil Tentang Tanda Bahaya Kehamilan, Persalinan, Dan Nifas (Studi Kasus Di Bogor). *SEAJOM: The Southeast Asia Journal of Midwifery*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.36749/seajom.v1i1.51>
- Yanuarsyah, M. R., & Napianto, R. (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 61–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>