

Desain *User Experience* Pada Sistem Pendaftaran Siswa Baru Dengan Metode *User Centered Design* (UCD) pada SMA PGRI

Agil Dharma Galih Tumangkar^{*1}, Imam Ahmad²

^{1,2}Sistem Informasi Universitas Teknokrat Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia
Email: ¹agil_dharma_galih_tumangkar@teknokrat.ac.id, ²imamahmad@teknokrat.ac.id

Abstrak

Pendaftaran siswa baru merupakan salah satu proses penting dalam penyelenggaraan pendidikan di tingkat sekolah menengah. Namun, seringkali sistem yang dibangun belum sepenuhnya memperhatikan aspek *user experience* (UX), sehingga menyebabkan pengguna mengalami kesulitan, kebingungan, atau ketidakpuasan saat menggunakan sistem tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *user experience* pada sistem pendaftaran siswa baru di SMA PGRI dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) memiliki empat tahapan utama: memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi, membuat desain solusi, dan mengevaluasi desain. Pendekatan UCD dipilih karena memberikan fokus utama pada kebutuhan, harapan, dan pengalaman pengguna selama proses perancangan dan pengembangan sistem. Pengujian usability juga membuktikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas pendaftaran dengan hasil pengujian UEQ sebesar 95,99 % dimana skor tersebut sudah meraih standar nilai sangat baik. Dengan demikian, penerapan pendekatan *User Centered Design* berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan sistem pendaftaran yang tidak hanya berfungsi baik secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman yang positif dan menyenangkan bagi pengguna.

Kata kunci: *Antarmuka, Desain, Pendaftaran, Pengguna, Sistem, User Centered Design, User Experience*

User Experience Design In The New Student Registration System Using The User Centered Design Method (Case Study: SMA PGRI)

Abstract

New student registration is one of the important processes in the implementation of education at the secondary school level. However, often the systems built do not fully pay attention to the user experience (UX) aspect, causing users to experience difficulties, confusion, or dissatisfaction when using the system. This study aims to design a user experience design for the new student registration system at PGRI High School using the User Centered Design (UCD) method which has four main stages: understanding the context of use, determining user and organizational needs, creating a solution design, and evaluating the design. The UCD approach was chosen because it provides a primary focus on the needs, expectations, and experiences of users during the system design and development process. Usability testing also proved that users can complete the registration task with a UEQ test result of 95.99% where the score has achieved a very good standard. Thus, the application of the User Centered Design approach contributes significantly to creating a registration system that not only functions well technically, but also provides a positive and enjoyable experience for users.

Keywords: *Design, Interface, Registration, System, User, User Centered Design, User Experience*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju, sehingga hampir semua bagian aspek kehidupan sudah menggunakan teknologi untuk mendukung semua kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi sudah dimanfaatkan bagi manusia, khususnya di sebuah dunia pendidikan [1]. Teknologi itu dapat dibagikan melalui website, seperti salah satunya sistem penerimaan mahasiswa baru yang merupakan salah satu poin penting dari keberhasilan suatu sekolah dalam sebuah tata kelola teknologi informasi yang dapat dirancang dengan menggunakan *User Experience* [2].

User Experience (UX) merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan sebuah sistem. Dalam sebuah sistem informasi, pengalaman merupakan hal yang dapat dirasakan oleh pengguna dimana kegunaan sistem tersebut mampu berperilaku sesuai dengan kebutuhan pengguna [3]. Keberhasilan pembuatan sistem pendaftaran mahasiswa baru bergantung bagaimana persepsi pengguna terhadap sebuah sistem yang dibangun. Dengan perancangan sistem pendaftaran siswa baru perlu dilakukan perancangan yang lebih baik [4]. Sebab perancangan yang baik akan menghasilkan kepuasan pengguna yang dapat memperbaiki kualitas aplikasi, sehingga minat calon siswa baru untuk mendaftar akan semakin meningkat[5]. Menurut Desain UX adalah disiplin ilmu yang berfokus pada mendesain experience dari awal sampai akhir produk tertentu.

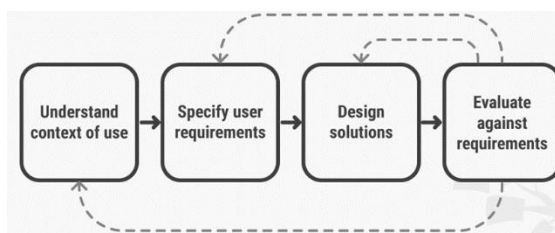
Sebelumnya penelitian mengenai UX pendaftaran siswa baru telah diteliti oleh [6] menghasilkan perancangan *user experience* aplikasi pendaftaran mahasiswa baru menggunakan metode *human centered design* dan menghasilkan nilai yang cukup signifikan antara penggunaan aplikasi. Penelitian [7] menghasilkan rancangan *user experience (UX)* untuk proses pendaftaran siswa baru dengan pendataan berkas dan pembayaran. Penelitian [8] menghasilkan perancangan ui/ux sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis perangkat *mobile*. Serta penelitian [9] menghasilkan perancangan dashboard profil mahasiswa baru universitas negeri Jakarta. Penelitian-penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya perancangan UI/UX dalam sistem pendaftaran siswa baru. Namun, terdapat gap penelitian yang dapat yaitu kurangnya pendekatan *User-Centered Design (UCD)* secara menyeluruh pada sistem pendaftaran siswa baru, khususnya di tingkat SMA. Sebagian besar studi hanya fokus pada aspek tampilan visual (UI), tanpa mengakomodasi pengalaman pengguna (UX) secara mendalam dan belum adanya integrasi antara metode UCD dalam konteks sistem pendaftaran siswa baru, yang bisa memberikan pendekatan holistik mulai dari empati terhadap pengguna, definisi masalah, ideasi, prototyping hingga pengujian.

SMA PGRI Katibung merupakan SMA PGRI Katibung merupakan salah satu sekolah menengah atas yang terletak di Lampung Selatan. Berdasarkan wawancara penerimaan peserta didik baru setiap tahun sekitar 150 peserta atau lebih yang mendaftar dan siswa yang diterima sekitar 60 peserta, dalam proses penerimaan peserta didik baru masih dilakukan secara manual yaitu dicatat kedalam formulir pendaftaran sehingga calon siswa terkadang merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi pendaftaran dan melakukan proses pendaftaran dikarenakan kehabisan formulir pendaftaran. Begitupun dalam proses administrasi penerimaan siswa baru cenderung lambat, karena data atau syarat yang dibawa oleh calon siswa yang mendaftar belum lengkap. Serta masih menggunakan berkas formulir pendaftaran dalam bentuk fisik sehingga mudah mengalami kerusakan dan kehilangan formulir.

Berdasarkan permasalahan pada SMA PGRI Katibung perlu diidentifikasi lebih lanjut agar kemudian dapat dibuat usulan rancangan perbaikan yang dapat meningkatkan kualitas perusahaan dengan merancang tampilan antar muka (*interface*) yang baik untuk proses pendaftaran siswa dengan menerapkan metode *User Centered Design (UCD)* yang merupakan metode untuk merancang suatu desain yang difokuskan pada kebutuhan user sehingga aplikasi akan dioptimalkan dan berfokus pada kebutuhan user sehingga user tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi yang kita buat [10]. Hasil yang diharapkan dari penerapan sehingga memberikan kemudahan dalam proses pendaftaran siswa baru secara cepat. Kontribusi penelitian ini yaitu menyediakan rekomendasi praktis bagi instansi pendidikan untuk meningkatkan kualitas layanan digital melalui desain yang responsif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan calon peserta didik dan orang tua.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini disajikan dengan menggunakan metode studi kasus (*case study research*) dimana metode ini berhubungan dengan satu tujuan peneliti yang berfokus pada analisis penelitian [11][12][13]. Penulis juga menggunakan metode *User Centered Design* yang merupakan sebuah pendekatan untuk pengembangan user interface dan pengembangan sistem. Metode *User Centered Design* memiliki konsep dimana pengguna sebagai pusat dari pengembangan sistem dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna [10]. Adapun tahapan dari metode user centered design sebagai berikut:



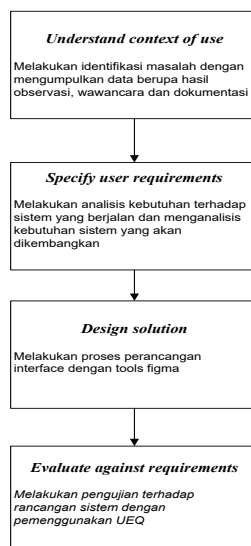
Gambar 1. Tahapan *User Centered Design*

Adapun penjelasan dari tahapan metode *UCD* adalah sebagai berikut :

1. Memahami Konteks Penggunaan (*Understand Context of Use*)
Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi siapa target pengguna, untuk apa mereka menggunakan produk/sistem, dan dalam situasi bagaimana produk tersebut digunakan
2. Menentukan Kebutuhan Pengguna dan Organisasi (*Specify User and Organizational Requirements*)
Setelah memahami konteks penggunaan, tahap ini berfokus pada identifikasi kebutuhan pengguna yang spesifik dan kebutuhan organisasi (jika ada)
3. Membuat Desain Solusi (*Produce Design Solutions*)
Tahap ini adalah proses merancang solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna dan organisasi
4. Mengevaluasi Desain Terhadap Kebutuhan Pengguna (*Evaluate Designs Against User Requirements*)
Tahap evaluasi melibatkan pengguna untuk menguji dan memberikan umpan balik pada desain

2.1. Tahapan Pengembangan Sistem

Dalam perancangan menggunakan pemodelan *User Centered Design* (UCD) diperlukan sebagai panduan dalam proses pengerjaan sistem. Berikut gambar tahapan *User Centered Design* (UCD) yang diajukan penulis dapat dilihat pada Gambar 2 [14]:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Adapun penjelasan dari tahapan metode *UCD* adalah sebagai berikut :

1. Memahami Konteks Penggunaan (*Understand Context of Use*)
Melakukan identifikasi masalah dengan mengumpulkan data berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.
2. Menentukan Kebutuhan Pengguna dan Organisasi (*Specify User and Organizational Requirements*)
Melakukan analisis kebutuhan terhadap sistem yang berjalan dan menganalisis kebutuhan sistem yang akan dikembangkan
3. Membuat Desain Solusi (*Produce Design Solutions*)
Melakukan proses perancangan interface dengan tools figma
4. Mengevaluasi Desain Terhadap Kebutuhan Pengguna (*Evaluate Designs Against User Requirements*)
Melakukan pengujian terhadap rancangan sistem dengan menggunakan UEQ

2.2. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah berasal dari SMA PGRI dan jurnal ilmiah dan penelitian sebelumnya tentang perancangan UI/UX dalam sistem pendaftaran siswa baru, seperti penelitian tentang pendekatan *User Experience* dalam sistem informasi pendidikan.

B. Teknik Pengumpulan data

Tahapan ini melakukan teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Observasi** : pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung di SMA .PGRI
2. **Wawancara** : peneliti akan melakukan wawancara secara langsung dengan staff terkait dengan proses kegiatan pendaftaran siswa baru dari wawancara tersebut diperoleh informasi tentang permasalahan sehingga mendukung untuk mencari jalan keluar dari permasalahan yang ada.
3. **Dokumentasi** yang digunakan pada penelitian ini adalah dokumentasi dari kegiatan observasi serta proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti.
4. **Kuesioner Penelitian ini** untuk mengevaluasi tingkat kepuasan dan kebutuhan pengguna terhadap sistem pendaftaran yang akan dirancang.
5. **Studi Literatur** dilakukan kajian literatur dari beberapa jurnal, *E-book*, buku-buku referensi dan sumber sumber lain yang berkaitan dan dapat mendukung dalam pembuatan penelitian ini.

2.3. Tools Penelitian

Kebutuhan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perangkat keras komputer (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), yaitu [15]:

Perangkat keras komputer yang digunakan untuk membuat aplikasi antara lain sebagai berikut:

- a. *Processor* : Intel ® Core TM i5-6200U 2.3GHZ
- b. *Harddisk* 500 GB.
- c. *Monitor* 14”.

Selain perangkat keras, untuk membuat sistem dibutuhkan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung sistem adapun spesifikasi perangkat lunak yang digunakan antara lain [16]:

1. *Sistem operasi Microsoft Windows 10.*
2. *Figma*
3. *Browser : Google Chrome, dan Mozilla Firefox.*

2.4. Prameter Pengujian User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ), merupakan salah satu alat berupa kuesioner yang bisa digunakan dalam menguji kemudahan suatu produk maupun jasa. Kuesioner UEQ dapat diunduh melalui www.ueq-online.org. Ada enam skala yang diklasifikasikan menurut skala pengukuran UEQ yang didalamnya terdapat 26 item [5]. Terdapat tiga kategori untuk enam skala *User Experience Questionnaire* (UEQ), yaitu: aspek daya tarik (*attractiveness*), aspek kualitas pragmatis (*pragmatic quality*), dan aspek kualitas hedonis (*hedonic quality*). Aspek *pragmatic quality* terdapat 3 skala yang mencakup ketepatan (*dependability*), kejelasan (*perspicuity*), dan efisiensi (*efficiency*). Sedangkan aspek *hedonic quality* terbagi menjadi dua skala, yaitu stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*). Aspek daya tarik (*attractiveness*) terdiri dari 6 item. Sedangkan aspek lainnya masing-masing memiliki 4 item. Adapun kriteria hasil perhitungan kelayakan sistem dari pengujian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase Skor Tanggapan Responden [17]

Jumlah Skor	Kriteria
0.00 – 36.00	Tidak Baik
36.01 – 52.00	Kurang Baik
52.01 – 68.00	Cukup Baik
68.01 – 84.00	Baik
84.01 – 100	Sangat Baik

3. HASIL

3.1. Hasil Implementasi

Hasil implementasi ini dibangun menggunakan figma dengan tampilan sebagai berikut :

1. Halaman *onboarding* adalah bagian penting dari desain *user experience* yang bertujuan untuk memandu pengguna baru agar memahami nilai aplikasi sejak awal.

2. Halaman masuk dan registrasi bertujuan untuk membantu pengguna memulai interaksi dengan sistem secara personal untuk keperluan keamanan dan personalisasi layanan
 3. Halaman beranda sangat diperlukan karena merupakan titik awal interaksi pengguna dengan sistem. Berdasarkan prinsip-prinsip user experience (UX), halaman beranda berfungsi sebagai "pintu depan" yang memberikan kesan pertama dan membantu pengguna memahami tujuan serta navigasi sistem
 4. Halaman pendaftaran diperlukan untuk memastikan pengguna (dalam hal ini calon siswa dan orang tua) merasa nyaman saat mengakses sistem. Ini mencakup tata letak yang intuitif, formulir yang tidak terlalu panjang, dan panduan yang jelas. Dengan pendekatan ini, proses pendaftaran menjadi lebih mudah dipahami dan diikuti.
 5. Halaman jadwal test bertujuan untuk calon siswa atau orang tua untuk mengetahui kapan dan di mana tes akan dilaksanakan. Dalam pendekatan UCD, informasi yang jelas dan mudah diakses sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Ini membantu mengurangi kebingungan dan memberikan rasa kontrol kepada pengguna atas proses pendaftaran.
 6. Halaman pengumuman dan notifikasi membantu menyampaikan informasi penting kepada calon peserta didik atau orang tua secara jelas dan langsung.
 7. Halaman profile bertujuan untuk memberikan siswa atau pengguna ruang untuk menampilkan informasi pribadi seperti nama, foto profil, dan data registrasi secara jelas. Ini membantu mereka merasa lebih terhubung dengan sistem dan membangun rasa kepemilikan.
- Berikut ini adalah hasil implementasi sistem yang dibangun dapat dilihat dibawah ini :

A. Tampilan Halaman *Onboarding Stages*

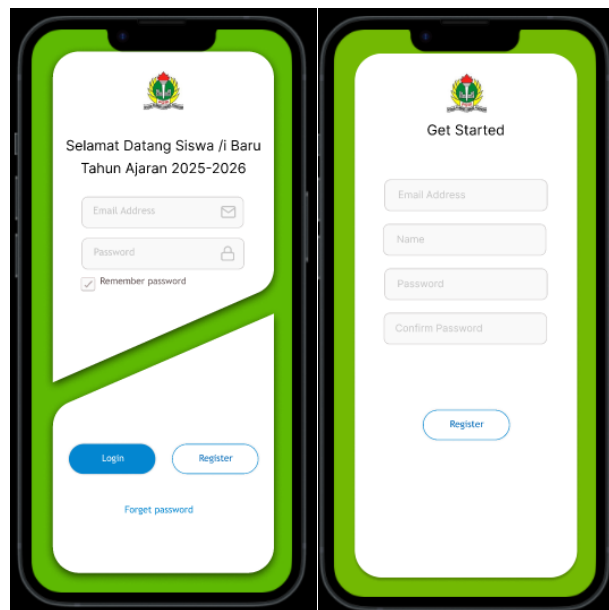
Pada halaman *Onboarding State* merupakan halaman yang berguna untuk memberikan suatu informasi awal kepada pengguna, apa saja yang bisa dilakukan atau ada fitur apa saja yang ada pada aplikasi nantinya. Tampilan *Onboarding Stages* dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Tampilan *Onboarding Stages*

B. Tampilan Halaman Registrasi dan Masuk

Pada halaman registrasi, pengguna dapat membuat akun baru menggunakan nama lengkap, email dan password yang akan digunakan jika telah selesai melakukan penginputan data maka terdapat kode verifikasi untuk memverifikasi akun pengguna baru yang masuk ke email pengguna. Tampilan halaman registrasi dan masuk dapat dilihat pada Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Tampilan Halaman Registrasi dan Masuk

C. Tampilan Halaman Beranda

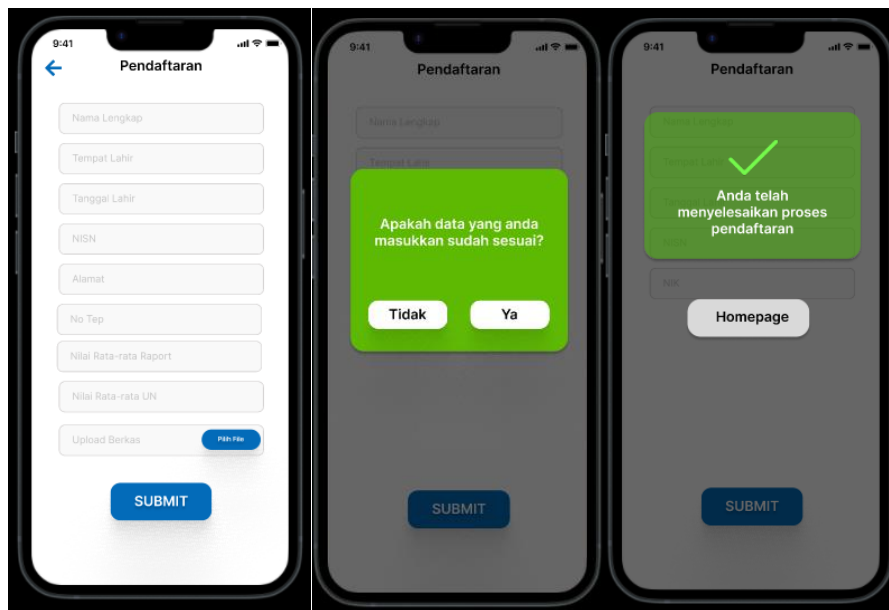
Setelah pengguna melakukan registrasi maupun masuk ke aplikasi, halaman pertama yang akan tampil ialah halaman beranda. Pada halaman beranda pada aplikasi pendaftaran siswa baru. Tampilan halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 5 berikut:



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama

D. Tampilan Halaman Pendaftaran Siswa Baru

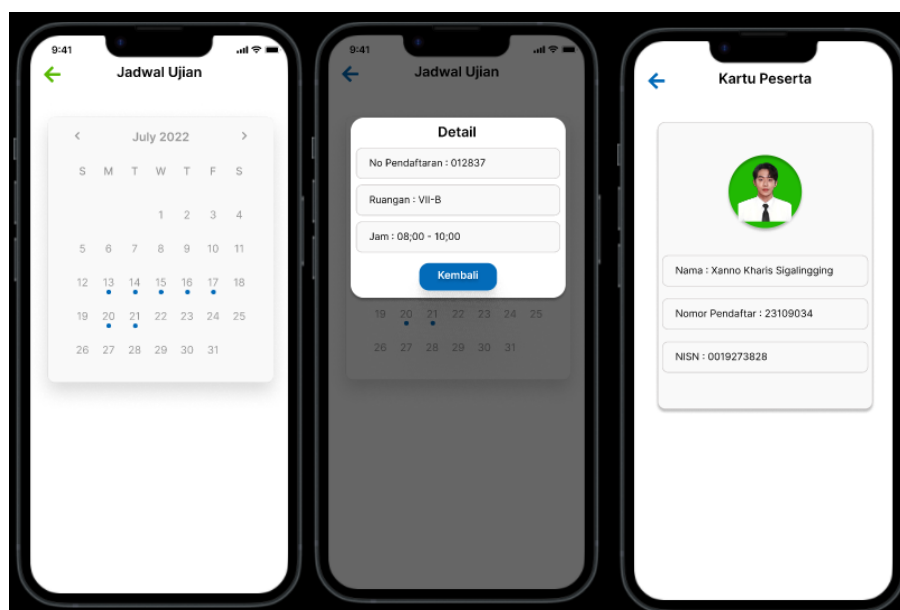
Halaman ini berisi formulir yang harus diisi oleh calon siswa. Data yang perlu diisi biasanya meliputi data diri, data orang tua atau wali, data sekolah asal, dan data lainnya yang dibutuhkan oleh sekolah. Tampilan halaman pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 6 berikut:



Gambar 6. Tampilan Halaman Pendaftaran Siswa

E. Tampilan Halaman Jadwal Test

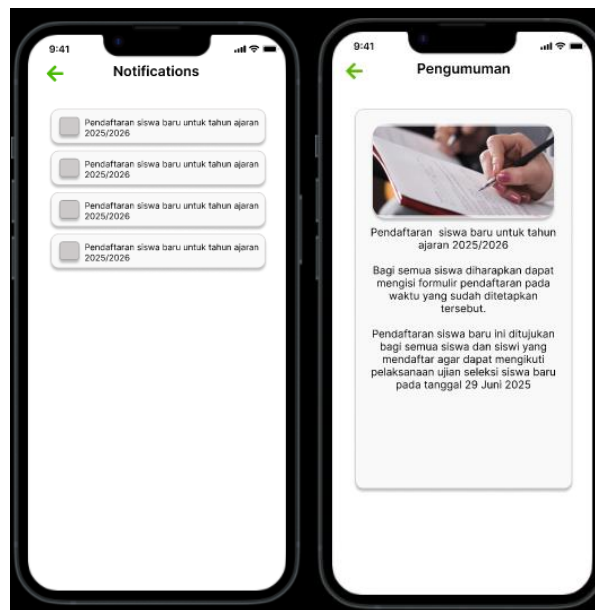
Tampilan halaman jadwal tes biasanya menampilkan informasi terkait waktu dan lokasi yang diujikan. Selain itu, halaman ini juga bisa menampilkan detail peserta, seperti nomor ujian, nama, dan informasi lain yang relevan. Tampilan halaman jadwal dapat dilihat pada Gambar 7 berikut:



Gambar 7. Tampilan Halaman Jadwal

F. Tampilan Halaman Pengumuman dan Notifikasi

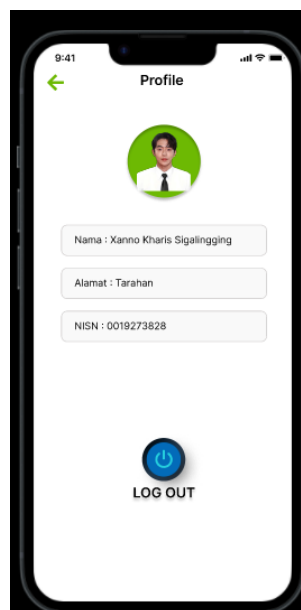
Tampilan halaman pengumuman dan notifikasi adalah area pada sebuah aplikasi atau sistem yang menampilkan informasi penting, peringatan, atau pembaruan kepada pengguna, baik dalam bentuk teks, gambar, maupun elemen visual lainnya. Notifikasi ini bisa muncul dalam berbagai bentuk, seperti pop-up, bilah notifikasi (notification bar), atau bahkan notifikasi push pada perangkat seluler. Tampilan halaman pengumuman dan notifikasi dapat dilihat pada Gambar 8 berikut:



Gambar 8. Tampilan Halaman Pengumuman dan Notifikasi

G. Tampilan Halaman Profile

Tampilan halaman profil pengguna adalah antarmuka yang memuat informasi tentang pengguna, seperti data pribadi pengguna sistem. Tampilan halaman profile dapat dilihat pada Gambar 9 berikut:



Gambar 9. Tampilan Halaman Profile

3.2. Hasil Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) ini menyajikan 26 butir pertanyaan yang dengan skala 7 (1 sampai 7) dengan pertanyaan-pernyataan yang tidak selalu angka 1 mewakili pertanyaan/pernyataan negatif dan juga angka 7 mewakili pertanyaan/pernyataan bermakna positif [18][19][5], dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Terhadap Penilaian User Experience Questionnaire (UEQ)

Questionnaires	Responden								
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	
Q1	6	6	6	6	6	6	6	6	User Experience Questionnaire (UEQ)
Q2	5	6	6	6	6	6	4	6	
Q3	6	6	6	6	6	6	6	6	
Q4	6	6	6	6	6	6	6	6	
Q5	6	5	6	6	5	6	6	6	
Q6	5	6	6	6	6	5	6	6	
Q7	5	5	6	6	5	6	5	6	
Q8	4	5	6	6	6	5	6	6	
Q9	6	5	6	6	6	6	6	6	
Q10	6	6	6	6	6	5	4	5	
Q11	4	6	6	5	6	6	5	6	
Q12	6	5	6	6	6	6	6	6	
Q13	6	6	6	6	6	6	6	6	
Q14	5	6	6	5	6	6	5	5	
Q15	5	5	6	6	6	6	6	5	
Q16	6	5	6	6	6	6	6	5	
Q17	5	6	6	5	6	6	5	6	
Q18	6	6	6	5	6	6	6	6	
Q19	6	6	6	5	6	6	4	5	
Q20	6	6	6	4	6	6	6	6	
Q21	6	6	5	6	6	6	6	6	
Q22	6	6	6	6	6	6	6	6	
Q23	6	6	5	6	6	6	6	6	
Q24	5	6	6	6	6	6	6	6	
Q25	6	6	6	6	5	5	6	5	
Q26	6	6	6	6	6	6	6	6	
Rata-Rata	5,58	5,73	5,92	5,73	5,88	5,85	5,62	5,77	
Skor Aktual	156	156	156	156	156	156	156	156	
Skor Ideal	145	149	154	149	153	152	146	150	
Skor UEQ	92,95	95,51	98,72	95,51	98,08	97,44	93,59	96,15	95,99

Pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ), diukur pada tingkat kepuasan pengguna ketika berinteraksi atau *human interaction* dengan aplikasi diperoleh skor sebesar 95,99 dimana skor tersebut sudah meraih standar nilai sangat baik. Perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna menyukai aplikasi pendaftaran siswa baru dan akan merekomendasikannya untuk aplikasi pendaftaran siswa baru.

4. PEMBAHASAN

Dalam penelitian tentang “Desain User Experience pada Sistem Pendaftaran Siswa Baru dengan Metode User Centered Design (Studi Kasus: SMA PGRI)”, hasil temuan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan User Centered Design (UCD) memberikan dampak positif terhadap kualitas sistem dan kepuasan pengguna. Temuan ini selaras dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah membuktikan bahwa desain yang berfokus pada pengguna mampu meningkatkan efisiensi, kenyamanan, serta kepuasan dalam interaksi pengguna dengan suatu sistem.

Hasil penelitian ini juga mendukung pernyataan bahwa partisipasi aktif pengguna dalam setiap tahap pengembangan sistem sangat penting untuk memastikan sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna akhir. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar UCD yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain dan pengembangan. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa antarmuka yang intuitif dan alur proses pendaftaran yang sederhana berkontribusi besar terhadap pengalaman pengguna yang positif. Temuan ini didukung oleh penelitian [7] yang menyebutkan bahwa pengalaman pengguna yang baik akan meningkatkan tingkat adopsi dan kepercayaan terhadap sistem digital.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil temuan penelitian ini tidak bertentangan, tetapi justru memperkuat argumen para peneliti sebelumnya mengenai pentingnya pendekatan berbasis pengguna dalam pengembangan sistem informasi, khususnya pada konteks sistem pendaftaran siswa baru.

5. KESIMPULAN

Perancangan *user experience* aplikasi pendaftaran siswa baru menggunakan metode *design thinking* pada Karona menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) memiliki empat tahapan utama: memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi, membuat desain solusi, dan mengevaluasi desain. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa tata letak komponen *user interface* dapat berpengaruh pada pemahaman pengguna terhadap aplikasi. Hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ), diukur pada tingkat kepuasan pengguna ketika berinteraksi atau *human interaction* dengan aplikasi diperoleh skor sebesar 95,99 dimana skor tersebut sudah meraih standar nilai sangat baik. Perolehan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna menyukai aplikasi pendaftaran siswa baru dan akan merekomendasikannya untuk aplikasi pendaftaran siswa baru. Kontribusi penelitian ini yaitu menyediakan rekomendasi praktis bagi instansi pendidikan untuk meningkatkan kualitas layanan digital melalui desain yang responsif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan calon peserta didik dan orang tua.

Saran penelitian selanjutnya Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas sampel pengguna, termasuk guru, admin, dan alumni. Dapat pula dikembangkan integrasi sistem dengan fitur-fitur tambahan seperti verifikasi dokumen berbasis AI, atau sistem seleksi otomatis. Disarankan juga melakukan pengujian SUS untuk membandingkan versi desain UX yang berbeda guna menemukan solusi optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. Sianturi, "Penerapan user Experience Design Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Markopi," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 4, p. 703, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021842840.
- [2] A. Arman, I. Tri Maulana, S. Sotar, and N. Sari, "Perancangan User Interface Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Pada Bimbel Intensif Sbmtpt Nurul Fikri Berbasis Web," *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–33, 2020, doi: 10.31849/zn.v2i1.3739.
- [3] N. Putu *et al.*, "Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS Modul Akuntansi Keuangan," vol. 1, no. 2, 2020.
- [4] Y. A. Puteri, D. Aulia, A. Alya, and K. Sari, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Online Course," *J. Siliwangi Saints Teknol.*, vol. 8, no. 2, p. 2022, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/6280/2499>
- [5] F. Shabri Irawan, F. Azhar Basthomi, M. Nurul Qolbi, and A. Fikri Mubarak, "Evaluasi User Experience Pada Website Program Studi Perpustakaan Dan Ilmu Informasi Uin Malang Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire," *J. Mnemon.*, vol. 7, no. 1, pp. 99–107, 2024, doi: 10.36040/mnemonic.v7i1.8874.
- [6] R. R. Putri, A. Sodik, and A. Pakarbudi, "Perancangan User Experience Aplikasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Human-Centered Design," *Semin. Nas. Sains dan Teknol. Terap. VIII*, no. x, pp. 83–92, 2020. doi: 10.25126/jtiik.2021842840.
- [7] W. K. Oktoeberza, R. Epana, R. N. Turrahma, and M. A. Fachriansyah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru di Sekolah Highscope Kota Bengkulu," *Med. Tek. J. Tek. Elektromedik Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 11–23, 2022, doi: 10.18196/mt.v4i1.15132.
- [8] M. Jidan Narizki *et al.*, "Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- [9] H. Ajie, M. Zulfikar, and V. Oktaviani, "Penerapan Konsep User Experience (UX) Pada Perancangan Dashboard Profil Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta," *PINTER J. Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 88–97, 2021, doi: 10.21009/pinter.3.2.2.
- [10] M. S. Putra and U. Darusalam, "Perancangan Sistem Informasi Kontes Cupang Berbasis Web dengan Metode User Centered Design," *JUSTIN (Jurnal Sist. dan Teknol. Inf. ...)*, vol. 11, no. 1, pp. 28–34, 2023, doi: 10.26418/justin.v11i1.53152.
- [11] A. D. Wahyudi and A. R. Isnain, "Penerapan Metode TOPSIS untuk Pemilihan Distributor Terbaik," *JAITI*, vol. 1, no. 2, pp. 59–70, 2023, doi: 10.58602/jaiti.v1i2.41.
- [12] Z. Abdussamad, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Makasar: CV. syakir Media Press, 2021.
- [13] Hardani, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- [14] S. Slamet and Mukhamad, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web dengan Pemanfaatan Barcode Scanner di MI Nurul Huda Argopeni," *JURISTIK (Jurnal Ris. Teknol. Inf. dan*

-
- Komputer*), vol. 1, no. 01, pp. 1–7, 2021, doi: 10.53863/juristik.v1i01.262.
- [15] I. Ahmad, A. Anantama, A. Wantoro, A. S. Puspaningrum, L. P. Deviana, and M. B. Maharani, “Implementasi Metode Fuzzy Pada Sistem Sirkulasi Udara Berbasis Internet Of Things,” *J. Tek. dan Sist. Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 1–11, 2021, doi: 10.33365/jtikom.v4i1.
- [16] I. Ahmad, R. D. Gunawan, and R. Satria, “Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, pp. 89–95, 2023, doi: 10.33365/jatika.v4i1.2457.
- [17] Sugiyono, *Buku Metode Penelitian*. In Metode Penelitian, 2020.
- [18] W. M. Huda, P. Sukmasetya, and E. U. Artha, “Implementasi User Centered Design Pada Rancangan Pengembangan UX Aplikasi Pendataan Kegiatan Marketing,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1779, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5085.
- [19] D. Karlina and D. R. Indah, “Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 580–596, 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i3.5412.