JURNAL ILMIAH SISTEM INFORMASI (JUSI)
VOL 4, No. 3, November 2025, pp. 607 - 629
p-ISSN : 2803-1507 (media cetak) | e-ISSN : 2803-1531 (media online)
Link Publikasi: https://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JUISI/issue/view/151

UI/UX Design Using the Design Thinking Method on the Kahfi Education Website

Muhammad Dhia Ramadhan[1], Indah Purnamasari*[2]
[1,2] Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl. Margonda No. 545, 16424, Kota Depok, Jawa Barat, Indonesia
e-mail: dhiaramadhan3@gmail.com[1], 3purnama4@gmail.com*[2]

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 23-07-2025
Revised: 26-08-2025
Accepted: 15-09-2025
Published: 21-11-2025

ABSTRACT

The website plays a vital role in supporting educational services in the digital era. However, the previous Kahfi Education website was less attractive and limited to a static landing page, failing to meet users' needs or support interactive learning activities adequately. This study aims to redesign the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Kahfi Education website using the Design Thinking methodology to create a user-centered and interactive platform. The research applied five stages of Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test) with data collected through questionnaires, observations, and interviews involving 30 respondents. The redesigned prototype introduced several improvements, including an integrated dashboard for students, streamlined class registration, digital attendance, scheduling, access to learning materials, and flexible payment integration. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS), which showed a significant increase from 53.17 (marginal) to 80.25 (excellent). This indicates that the redesigned website offers a much better user experience. The findings demonstrate that applying Design Thinking effectively solves user-related problems and produces a website that is more functional, visually engaging, and aligned with users' needs. This research contributes by providing practical insights into implementing Design Thinking for educational platforms and offers implications for other institutions seeking to optimize digital learning services through user-centered design.

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, Usability, Educational Website, Kahfi Education.*

Abstrak

Situs web berperan penting dalam mendukung layanan pendidikan di era digital. Namun, situs web Kahfi Education sebelumnya kurang menarik dan hanya berupa landing page statis, sehingga kurang memenuhi kebutuhan pengguna maupun mendukung kegiatan pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) situs web Kahfi Education menggunakan metodologi *Design Thinking* untuk menciptakan platform yang interaktif dan berpusat pada pengguna. Penelitian ini menerapkan lima tahap *Design Thinking* (*Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*) dengan data yang dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan wawancara yang melibatkan 30 responden. Prototipe yang didesain ulang ini menghadirkan beberapa peningkatan, termasuk dasbor terintegrasi untuk

DOI: https://doi.org/10.51903/regpfj64

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

siswa, registrasi kelas yang lebih efisien, absensi digital, penjadwalan, akses materi pembelajaran, dan integrasi pembayaran yang fleksibel. Pengujian kegunaan dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yang menunjukkan peningkatan signifikan dari 53.17 (*marginal*) menjadi 80.25 (*excellent*), yang menunjukkan bahwa situs web yang didesain ulang menawarkan pengalaman pengguna yang jauh lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* efektif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengguna dan menghasilkan situs web yang lebih fungsional, menarik secara visual, dan selaras dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini berkontribusi dengan memberikan wawasan praktis tentang penerapan *Design Thinking* untuk platform pendidikan dan menawarkan implikasi bagi institusi lain yang ingin mengoptimalkan layanan pembelajaran digital melalui desain yang berpusat pada pengguna.

Kata Kunci: *UI/UX, Design Thinking, Kegunaan, Situs Web Pendidikan, Kahfi Education*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. *Website* kini menjadi salah satu sarana utama dalam mendukung proses penyebaran informasi dan pembelajaran digital [1]. Instansi pendidikan dapat secara efisien meningkatkan aksesibilitas dan komunikasi dengan peserta didik, orang tua, dan masyarakat luas dengan memanfaatkan media internet [2], [3], [4]. *Website* yang dirancang dengan baik dan memiliki *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* terbaik dapat membuat pengguna lebih nyaman dan memfasilitasi pembelajaran online secara efektif [5].

Untuk siswa segala usia, Kahfi Education adalah organisasi pendidikan Islam yang menawarkan taman pendidikan Islam dan layanan bimbingan belajar *calistung* (bimbel). Kahfi Education, sebuah perusahaan yang memperjuangkan pendidikan berkualitas tinggi, menggunakan situs web sebagai platform untuk mengiklankan layanannya dan memberikan informasi. Namun saat ini, situs web tersebut hanyalah sebuah *landing page* dengan tampilan monoton dan sedikit interaksi, yang menurunkan daya tarik visualnya dan menghalangi pengguna untuk menggunakan layanan informasi yang ditawarkan. Masalah ini dapat mengakibatkan berkurangnya kepuasan pelanggan, kesulitan navigasi, dan kesulitan menemukan informasi [6].

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX platform pendidikan berbasis Islam, misalnya platform *e-learning* CLI UII [7] dan *website* sekolah Islam SMP Al-Huda [8], yang menunjukkan peningkatan antarmuka dan pengalaman pengguna. Studi lain yang berfokus pada aplikasi pembelajaran berbasis web juga menegaskan bahwa *Design Thinking* membantu menghasilkan desain yang lebih interaktif dan mudah dipahami [9]. Namun, penelitian dalam konteks lembaga pendidikan Islam berbasis *website* yang menyeluruh (Dengan integrasi UI/UX, *user flow*, dan fitur pembelajaran) masih sangat terbatas. Desain yang mempertimbangkan kebutuhan pengguna memungkinkan peningkatan efektivitas komunikasi dan penyampaian materi pembelajaran secara digital.

Namun, penerapan metode *Design Thinking* pada pengembangan *website* lembaga pendidikan Islam masih jarang dilakukan, sehingga terdapat gap dalam penelitian mengenai implementasi desain berbasis pengguna pada lembaga pendidikan Islam berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX *website* Kahfi Education sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam, dengan pendekatan *Design Thinking*. Kontribusi utama penelitian ini adalah menghadirkan desain *website* yang lebih interaktif, terintegrasi, dan ramah pengguna, serta menunjukkan implementasi praktis *Design Thinking* untuk mendukung transformasi digital lembaga pendidikan Islam. Penerapan metode ini membutuhkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan konteks institusi pendidikan yang bersangkutan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi model penerapan desain berbasis pengguna bagi institusi pendidikan lain yang ingin mengoptimalkan layanan berbasis digital.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Design Thinking*

Pendekatan *Design Thinking* berperan sebagai kerangka konseptual dalam proses perancangan sistem berbasis pengguna. Teori ini menekankan pentingnya empati terhadap kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam menemukan solusi yang relevan [10]. Melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*, pendekatan ini mendorong proses berpikir kreatif yang menyesuaikan rancangan dengan konteks pengguna [11]. Dalam teori desain berpusat pada manusia (*human-centered design*), *Design Thinking* dipahami sebagai proses iteratif yang memungkinkan penyesuaian desain berdasarkan umpan balik pengguna. Pendekatan ini

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

digunakan untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang selaras dengan karakteristik pengguna serta mendukung efektivitas interaksi dalam sistem digital.

2.2. *UI/UX*

Konsep *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* merupakan bagian dari teori interaksi manusia dan komputer yang berfokus pada komunikasi visual dan pengalaman pengguna. UI menitikberatkan pada elemen visual seperti tata letak, warna, dan tipografi yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan sistem [12]. Sementara itu, UX mencakup persepsi dan respons pengguna terhadap sistem, termasuk tingkat kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan dalam penggunaan [13]. Teori UI/UX menyoroti bahwa kualitas desain ditentukan oleh keterpaduan antara kejelasan antarmuka dan pengalaman pengguna yang konsisten [14]. Keterkaitan antara *Design Thinking* dan teori UI/UX terletak pada penerapan prinsip empati serta iterasi yang memastikan rancangan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3. *Website*

Secara teoretis, website dipandang sebagai media digital yang berfungsi untuk memfasilitasi pertukaran informasi antara pengguna dan penyedia layanan. Dalam kajian sistem informasi, desain website berkaitan dengan teori komunikasi visual dan struktur informasi yang memengaruhi persepsi serta kemudahan akses pengguna [15]. Website yang dirancang berdasarkan prinsip UI/UX memperhatikan unsur navigasi, tata letak, dan interaktivitas agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara efisien [16]. Dalam konteks pendidikan, teori pengembangan website menekankan pentingnya keseimbangan antara penyajian konten dan kemudahan penggunaan [17]. Pendekatan teoretis ini menjelaskan bagaimana desain yang terstruktur dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan pengalaman pengguna di lingkungan digital.

2.4. *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale (SUS) dikembangkan sebagai kerangka teoritis untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem berdasarkan persepsi pengguna [18]. Metode ini berakar pada teori *usability* yang menilai seberapa mudah sistem dipelajari, digunakan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan [19]. Dalam teori pengukuran usability, SUS berfungsi sebagai instrumen sederhana yang menggabungkan aspek subjektif dan objektif dalam evaluasi sistem [20]. Pendekatan ini memberikan dasar teoretis bagi penelitian UI/UX dalam menilai sejauh mana antarmuka digital memenuhi standar kemudahan dan kenyamanan penggunaan. Melalui kerangka ini, kegunaan sistem dapat dijelaskan secara sistematis berdasarkan data persepsi pengguna.

2.5. *Platform Pendidikan*

Teori *platform* pendidikan digital berlandaskan pada konsep *technology-enhanced learning* yang menekankan integrasi teknologi dalam mendukung kegiatan pembelajaran [21]. Platform pendidikan didefinisikan secara teoretis sebagai sistem yang menyediakan akses terhadap materi, komunikasi antar pengguna, dan evaluasi proses belajar secara daring [22]. Berdasarkan pendekatan konstruktivistik, pengalaman pengguna dipandang sebagai faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Prinsip *UI/UX* digunakan dalam pengembangan platform pendidikan untuk memastikan aksesibilitas, kemudahan navigasi, serta keterlibatan pengguna [23]. Kajian teoretis ini menggambarkan bahwa rancangan antarmuka yang baik dapat mendukung efektivitas dan fleksibilitas proses belajar berbasis digital.

2.6. *User Flow*

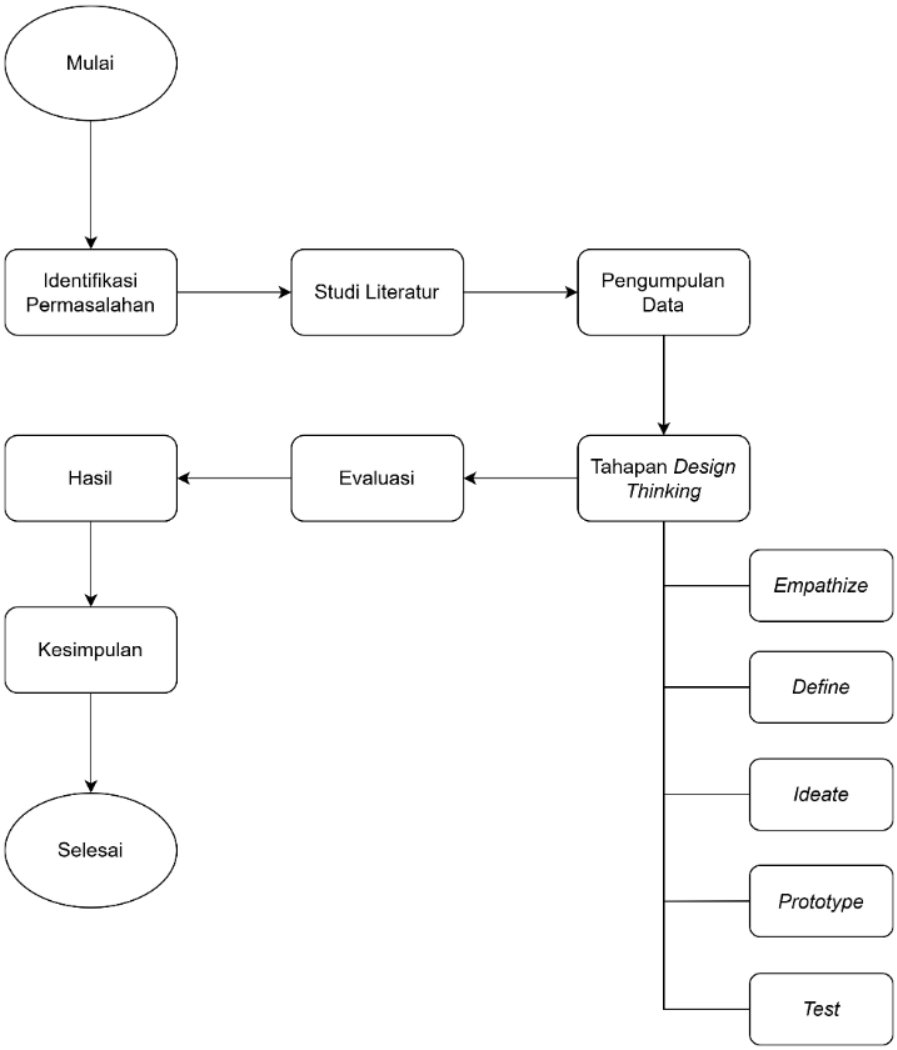
User Flow secara teoretis menjelaskan pola interaksi pengguna dalam sistem digital untuk mencapai tujuan tertentu [24]. Konsep ini berkaitan dengan teori *task analysis* dan *cognitive walkthrough* yang digunakan untuk memahami langkah-langkah kognitif pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka [25]. Melalui analisis alur pengguna, desainer dapat mengidentifikasi urutan tindakan, titik keputusan, serta potensi hambatan dalam proses navigasi sistem. Teori ini membantu menggambarkan bagaimana pengguna berpindah dari satu tahap ke tahap lain dengan mempertahankan efisiensi dan konsistensi pengalaman [26]. Dalam konteks desain sistem pendidikan, teori *user flow* digunakan untuk menjelaskan struktur interaksi yang mempermudah pengguna mencapai tujuan pembelajaran.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan penelitian desain *UI/UX* menggunakan proses *Design Thinking* untuk *website* pendidikan Kahfi Education. Pendekatan ini dipilih karena berpusat pada

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

pengguna, fokus pada kebutuhan pengguna, dan sangat aplikatif pada proses pengembangan desain antarmuka. Alur tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1. Setiap langkah dalam proses ini disusun agar dapat menjawab kebutuhan spesifik pengguna berdasarkan karakteristik target audiens yang telah ditentukan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.1. *Identifikasi Permasalahan*

Menemukan permasalahan pada *website* Kahfi Education saat ini adalah langkah pertama dalam proses tersebut. Berdasarkan survei pengguna, peneliti menemukan bahwa tampilan situs web terkesan monoton, tidak dinamis, dan kurang menarik secara visual, sehingga membuat pengunjung kurang tertarik untuk mengakses layanan pembelajaran yang tersedia. Selain itu, kurangnya pendekatan desain berbasis pengguna membatasi kemampuan untuk memenuhi persyaratan dan preferensi fungsional dan estetika audiens target. Merumuskan masalah utama yang akan diatasi dengan desain ulang *UI/UX* adalah tujuan tahap ini.

3.2. *Studi Literatur*

Tinjauan literatur dilakukan sebagai bagian dari penelitian untuk mendukung kerangka teori dan referensi terkait. Teori *UI (User Interface)*, *UX (User Experience)*, teknik *Design Thinking*, dan studi kasus desain *UI/UX* yang sebanding dalam bidang pendidikan digital termasuk di antara materi yang ditinjau. Analisis *e-book* ilmiah, jurnal ilmiah, dan laporan penelitian sebelumnya yang menggunakan metodologi serupa juga disertakan dalam penelitian ini. Mendapatkan pemahaman luas tentang bagaimana pendekatan *Design*

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Thinking berhasil diterapkan dalam pembuatan sistem digital berbasis web adalah tujuannya.

3.3. *Pengumpulan Data*

Ada dua metode yang digunakan untuk mengumpulkan data: kualitatif dan kuantitatif. Wawancara mendalam dan observasi terhadap situs Kahfi Education, termasuk tim internal yaitu founder Kahfi Education, digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Sementara untuk pengumpulan data kuantitatif dihasilkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengguna situs web untuk diselesaikan guna mendapatkan data terukur tentang pengalaman mereka terhadap tampilan, kegunaan, dan navigasi situs web saat ini. Informasi ini berfungsi sebagai landasan penting bagi proses empati metode *Design Thinking*.

3.4. *Tahapan Design Thinking*

UI/*UX* situs *website* sedang didesain ulang sebagai inti penelitian ini menggunakan metodologi *Design Thinking*. Berikut tahapan *Design Thinking* yang digunakan:

1. *Empathize*
   Observasi dan wawancara dapat membantu peneliti memahami kebutuhan, perilaku, dan batasan pengguna. Dalam konteks ini, peneliti menyelidiki pengalaman pengunjung yang menemukan tampilan situs web membosankan atau kurang intuitif.
2. *Define*
   Berdasarkan temuan tahap *empathize*, peneliti membuat pernyataan masalah yang jelas dan terdefinisi untuk dijadikan landasan dalam mengembangkan solusi desain.
3. *Ideate*
   Pada titik ini, proses *brainstorming* ide – ide kreatif digunakan untuk menghasilkan alternatif desain *UI*/*UX*. Ide diungkapkan sebagai sketsa awal atau gambar rangka.
4. *Prototype*
   Peneliti menggunakan alat desain seperti figma untuk membuat prototipe tampilan situs web dengan *low-fidelity* dan *high-fidelity*, yang mewakili opsi desain yang dikembangkan sebelumnya.
5. *Test*
   Usability digunakan untuk melakukan pengujian. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi desain antarmuka yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi Maze. Maze digunakan karena memfasilitasi pengujian interaktif prototipe Figma dan secara otomatis dapat memberikan hasil pengujian berdasarkan kriteria kuantitatif dan kualitatif, sehingga memudahkan peneliti mengumpulkan wawasan pengguna [27].

3.5. *Evaluasi*

Evaluasi kegunaan dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS), instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem. Instrumen SUS terdiri dari 10 item dengan skala Likert 1 – 5. Skor SUS dihitung menggunakan rumus standar sehingga menghasilkan nilai antara 0 – 100, yang kemudian diinterpretasikan dalam kategori *Acceptable, Marginal,* atau *Unacceptable*. Dalam penelitian ini, uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan terlebih dahulu dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid (r-hitung > r-tabel) serta reliabel (nilai *Cronbach's Alpha* > 0,7).

3.6. *Hasil dan Kesimpulan*

Setelah prosedur evaluasi selesai, peneliti memberikan hasil akhir desain *UI*/*UX* serta dokumentasi pengujian, proses desain, dan interpretasi hasil. Kesimpulan diambil berdasarkan apakah strategi yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan sangat meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan situs web Kahfi Education. Dokumentasi ini mencakup elemen visual dari desain akhir serta penyesuaian yang dilakukan berdasarkan hasil pengujian pengguna. Tahapan ini juga mencerminkan bagaimana iterasi desain dilakukan secara berulang untuk menghasilkan solusi yang paling sesuai dengan ekspektasi pengguna.

3.7. *Populasi dan Sample*

Populasi penelitian mencakup pengguna *website* Kahfi Education, meliputi siswa, orang tua, guru, serta masyarakat umum. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu: pernah atau sedang menggunakan *website*, berasal dari kelompok sasaran (siswa, orang tua, guru), dan bersedia mengisi instrumen penelitian. Penggunaan *purposive sampling*

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

didasarkan pada relevansinya untuk penelitian UI/UX yang membutuhkan partisipasi responden dengan pengalaman langsung menggunakan sistem, sehingga kualitas data lebih terjamin dibandingkan pemilihan acak. Sebanyak 30 responden dilibatkan sesuai standar praktik evaluasi kegunaan yang merekomendasikan sampel kecil tetapi representatif untuk menemukan mayoritas masalah *usability*. Berdasarkan rekomendasi Nielsen, pengujian *usability* dengan 5–30 pengguna dapat mengidentifikasi 80–95% permasalahan antarmuka, sehingga penelitian ini melibatkan 30 responden sebagai sampel, dianggap cukup representatif dan sesuai praktik evaluasi usability terkini untuk sistem pendidikan berbasis *website* [28].

3.8. *Metode Pengujian*

Metode pengujian dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dalam penelitian ini, sebuah alat penelitian yang dirancang untuk mengukur seberapa baik suatu produk (dalam hal ini, *UI/UX website* Kahfi Education) dapat diterima dan dimanfaatkan oleh pengguna. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan sebelum pembuatan desain dan setelah pembuatan prototipe akhir berbasis *Design Thinking*. Penggunaan *SUS* dipilih karena bersifat praktis, cepat, dan telah banyak digunakan dalam berbagai studi pengujian antarmuka digital. Penilaian dilakukan untuk memperoleh gambaran awal dan akhir terhadap persepsi pengguna dalam mengakses sistem berbasis *web*.

Sepuluh pertanyaan membentuk *SUS*, alat penilaian kuantitatif dan terstandar yang mengukur seberapa baik pengguna telah menggunakan sistem. Pada Skala Likert 5 poin, responden menilai tanggapan mereka dari "sangat tidak setuju" (skor 1) hingga "sangat setuju" (skor 5). Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner kemudian diolah untuk memberikan gambaran numerik mengenai persepsi pengguna terhadap antarmuka. Hasil perhitungan skor SUS dari kedua tahap pengujian dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral / Ragu – Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Instrumen *System Usability Scale (SUS)* akan mengukur seberapa ramah pengguna sebuah prototipe untuk aplikasi yang dimaksudkan. Pernyataan dalam kuesioner dirancang untuk mewakili aspek-aspek utama dalam evaluasi antarmuka, termasuk kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, dan integrasi fitur. Tabel 2 menunjukkan 10 pernyataan standar *SUS* yang telah disebarkan dan diberikan kepada pengguna sebelum dan setelah mereka mencoba desain prototipe. Setiap pernyataan dalam kuesioner ini telah disusun agar mewakili aspek fungsionalitas, navigasi, dan persepsi pengguna secara kuantitatif.

Tabel 2. Pernyataan Kuesioner SUS

No	Pernyataan	Skala (1-5)
1	Saya ingin menggunakan website ini secara rutin.	1 2 3 4 5
2	Website ini terlalu rumit.	1 2 3 4 5
3	Website ini mudah digunakan.	1 2 3 4 5
4	Saya memerlukan bantuan teknis untuk bisa menggunakan website ini.	1 2 3 4 5
5	Fitur-fitur dalam website ini terintegrasi dengan baik.	1 2 3 4 5
6	Website ini terlalu membingungkan.	1 2 3 4 5
7	Sebagian besar orang bisa cepat memahami cara menggunakan website ini.	1 2 3 4 5
8	Website ini tidak konsisten dalam navigasi dan tampilan.	1 2 3 4 5
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan website ini.	1 2 3 4 5
10	Saya merasa harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan website ini.	1 2 3 4 5

Keterangan:

1. Untuk setiap pernyataan bernomor ganjil merupakan pernyataan positif, dihitung dengan formula: (Skor – 1).
2. Untuk setiap pernyataan bernomor genap merupakan pernyataan negatif, dihitung dengan formula: (5 – Skor).

3.9. *Kriteria Penilaian SUS*

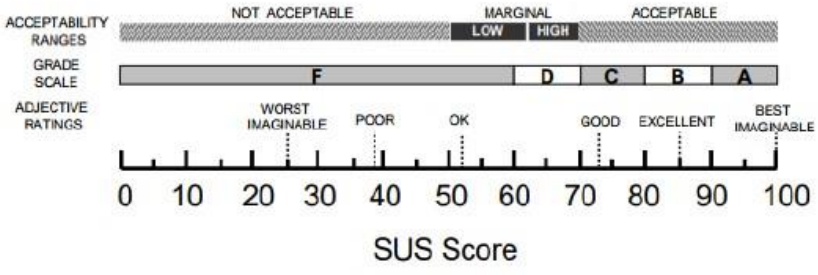
Pendekatan *System Usability Scale (SUS)* digunakan dalam penelitian ini untuk menilai tingkat kegunaan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

desain antarmuka *website* Kahfi Education. *SUS* adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengukur seberapa bermanfaat suatu sistem atau produk digital dirasakan oleh pengguna. Ini terdiri dari sepuluh pernyataan pada Skala Likert 5 poin. Untuk memastikan tingkat kegunaan situs web, skor keseluruhan dihitung dan diinterpretasikan setelah pengumpulan data melalui kuesioner *SUS*. Metode yang dibuat oleh Bangor, Kortum, dan Miller dan direvisi oleh Lewis dan Sauro digunakan dalam penelitian ini untuk menginterpretasikan skor *SUS,* ringkasan hasil interpretasi ini disajikan pada Tabel 2. Ini terdiri dari tiga komponen utama:

1. *Acceptability Ranges*: Menunjukkan seberapa banyak sistem diterima oleh pengguna.
2. *Grade Scale*: Menunjukkan kualitas penggunaan dengan memberikan peringkat huruf (A hingga F).
3. *Adjective Rating*: Mengungkapkan penilaian subjektif pengguna terhadap sistem, yaitu "*Poor*", "*Good*", atau "*Excellent*".

Dalam evaluasi kegunaan suatu sistem atau aplikasi, *System Usability Scale* (*SUS*) merupakan salah satu metode yang paling umum digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem tersebut. *SUS* menghasilkan skor dari 0 hingga 100, yang kemudian dapat diinterpretasikan untuk menentukan seberapa baik suatu sistem diterima oleh pengguna. Interpretasi skor ini tidak hanya bergantung pada angka mentah, tetapi juga mencakup kategori seperti tingkat penerimaan, skala nilai (*grade*), dan penilaian subjektif pengguna (*adjective ratings*). Untuk mempermudah pemahaman terhadap makna dari berbagai rentang skor *SUS*, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Interpretasi Penilaian Skor SUS

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. *Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas*

4.1.1. *Hasil Uji Validitas*

Dengan perhitungan hasil uji validitas, adapun tujuan uji validitas adalah untuk memastikan seberapa mampu butir-butir pernyataan kuesioner dalam menilai konstruk yang dimaksud. Perangkat lunak SPSS menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment* digunakan untuk melakukan pengujian ini. Dikarenakan responden pada penelitian ini berjumlah 30 orang maka nilai r tabel nya itu sebesar 0,361 dengan derajat kebebasan (df) = n – 2 = 28 pada taraf signifikan itu 5% yang dimana (α = 0,05), ringkasan hasil uji validitas pada Tabel 3. Berikut di bawah kriteria pengambilan keputusan untuk uji validitas penelitian ini:

1. Jika r-hitung > r-tabel maka item dinyatakan valid.
2. Jika r-hitung ≤ r-tabel maka item dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Pernyataan 1	0.632	0.361	*Valid*
Pernyataan 2	0.641	0.361	*Valid*
Pernyataan 3	0.756	0.361	*Valid*
Pernyataan 4	0.524	0.361	*Valid*
Pernyataan 5	0.646	0.361	*Valid*
Pernyataan 6	0.544	0.361	*Valid*
Pernyataan 7	0.638	0.361	*Valid*
Pernyataan 8	0.516	0.361	*Valid*
Pernyataan 9	0.568	0.361	*Valid*
Pernyataan 10	0.603	0.361	*Valid*

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Dari data di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa karena nilai r-hitung untuk setiap pernyataan lebih besar atau tinggi dari r-tabel, maka dapat dikatakan bahwa seluruh item kuesioner awal adalah sah atau valid dan layak untuk digunakan dalam prosedur pengujian kegunaan website Kahfi Education sebelum dilakukan desain ulang. Nilai r-hitung merupakan indikator penting dalam mengukur validitas suatu instrumen penelitian. Perbandingan antara nilai r-hitung dan r-tabel membantu menentukan apakah suatu item dapat diterima secara statistik. Validitas item kuesioner sangat krusial untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mencerminkan fenomena yang ingin diteliti secara akurat.

4.1.2. *Hasil Uji Reliabilitas*

Uji reliabilitas ini bertujuan untuk menentukan seberapa konsisten suatu instrument (dalam hal ini, kuesioner *SUS*) dalam menghasilkan data yang andal dan konsisten apabila diujikan dalam kondisi serupa. Pada penelitian ini, teknik *Cronbach's Alpha* digunakan karena teknik ini paling umum digunakan untuk menguji reliabilitas Skala Likert dan kuesioner, dan pada pengujian ini dibantu dengan menggunakan *software SPSS*. Berikut ini terdapat hasil uji reliabilitas dari penelitian ini yang dimana terdiri dari 10 item pernyataan *SUS* pada 30 responden menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.803, menyatakan bahwa nilai ini termasuk dalam kategori "Reliabel", dikarenakan melebihi batas nilai *Cronbach's Alpha* yang peneliti gunakan yaitu ≥ 0.7. Ringkasan hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

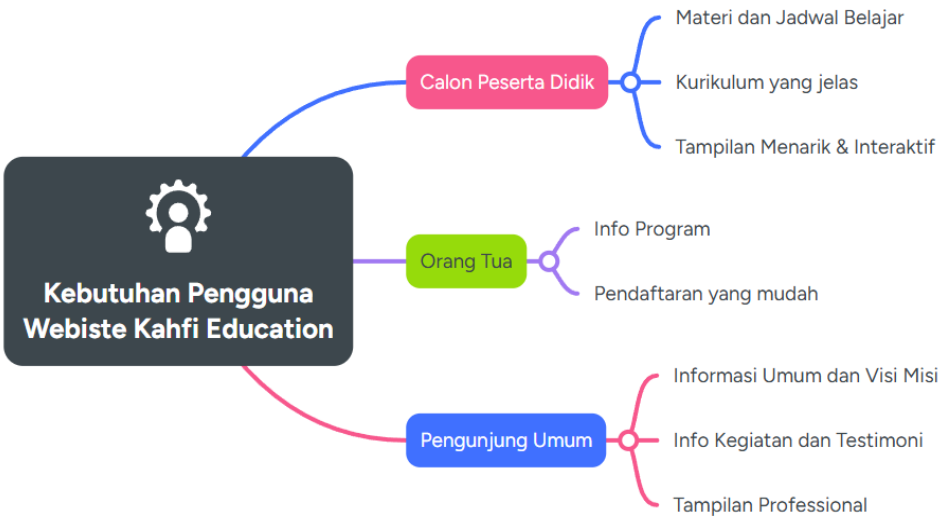
Statistik	Nilai
Jumlah Item Pernyataan	10
Jumlah Responden	30
Cronbach's Alpha	0.803
Interpretasi	Reliabel

Instrumen kuesioner yang digunakan mempunyai konsistensi internal yang sangat baik, ditunjukkan dengan skor *Cronbach's Alpha* sebesar 0.803, artinya hasilnya dapat diandalkan dan dimanfaatkan untuk evaluasi kegunaan. Hal ini merupakan landasan yang kokoh bagi kemampuan kuesioner dalam menyampaikan data yang andal dan kesesuaiannya untuk digunakan sebelum dan sesudah proses desain ulang. Instrumen tersebut juga mampu memberikan hasil yang stabil meskipun dilakukan pengujian berulang dalam waktu berbeda. Konsistensi ini penting agar data yang diperoleh valid untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam penelitian.

4.2. *Visualisasi Kebutuhan (Mind Map)*

Mind map dikembangkan sebagai representasi visual berdasarkan hasil tahapan *empathize* dan *define* pada teknik *Design Thinking* guna memahami kebutuhan seluruh pengguna website Kahfi Education. Jenis pengguna dan ekspektasi mereka terhadap fitur dan konten situs web terbaik digambarkan dalam mind map ini. Visualisasi ini membantu tim pengembang untuk lebih mudah mengidentifikasi kebutuhan spesifik dari setiap kelompok pengguna. Setiap elemen dalam mind map menggambarkan aspek penting yang perlu diperhatikan agar pengalaman pengguna semakin optimal. Gambar 3 menunjukkan mind map kebutuhan pengguna yang memberikan gambaran jelas mengenai jenis pengguna dan fitur yang diharapkan pada website Kahfi Education.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 3. *Mind Map* Kebutuhan Pengguna

Dari *mindmap* di atas yang disajikan pada Gambar 3, dapat menjadi panduan awal dalam menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional pada tahap *ideate* dan *prototype*. Peneliti dapat memastikan bahwa semua elemen dan alur kerja *UI/UX* benar – benar ditujukan untuk pengguna sebenarnya dengan memetakan tanggung jawab dan persyaratan setiap jenis pengguna. Mind map tersebut juga membantu dalam mengidentifikasi potensi masalah yang mungkin muncul selama proses desain. Analisis tersebut memungkinkan peneliti untuk memperbaiki dan menyempurnakan elemen-elemen UI/UX sesuai kebutuhan pengguna.

4.3. *Hasil Desain dan Implementasi UI/UX*

Setelah fase empati dan pendefinisian, di mana berbagai keinginan dan permasalahan pengguna situs Kahfi Education teridentifikasi, kemudian tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi desain *UI/UX* dilakukan. Untuk membuat desain *website* lebih ramah pengguna, efektif, dan nyaman bagi pengguna dari berbagai latar belakang, proses desain dilakukan dengan menggunakan alat desain seperti Figma dan mengacu pada prinsip desain yang berpusat pada pengguna. *Figma* memungkinkan tim desain untuk berkolaborasi secara real-time sehingga perubahan dapat langsung diterapkan dan diuji. Selain itu, pemilihan warna dan tata letak disesuaikan agar mudah diakses oleh pengguna dengan berbagai kemampuan. Pengujian awal juga dilakukan untuk mengidentifikasi elemen desain yang perlu disempurnakan agar interaksi pengguna menjadi lebih intuitif.

4.3.1. *Halaman Landing Page*

Halaman *landing page* Kahfi Education menampilkan visual anak membaca Al-Qur'an dan *tagline* "Belajar Al-Qur'an Jadi Lebih Mudah & Personal" sebagai representasi layanan Islami. Pemilihan warna hijau-putih dipertahankan karena identik dengan nilai religius, memberi kesan tenang dan bersih. Navigasi sederhana serta tombol ajakan "Daftar Sekarang" pada *hero section* dirancang untuk memudahkan pengguna mengambil tindakan utama. Desain ini merespons temuan kuesioner awal yang menilai tampilan sebelumnya monoton, sehingga solusi baru lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Hasil perancangan *landing page* ditunjukkan pada Gambar 4.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 4. Halaman Landing Page

4.3.2. *Halaman Tentang Kami*

Halaman "Tentang Kami" menampilkan visi, misi, dan nilai utama Kahfi Education dengan tata letak bersih dan warna lembut. Headline "Belajar dari Hati untuk Generasi Qur'ani" dipilih untuk menegaskan identitas lembaga dalam membentuk generasi berakhlak Qur'ani. Desain ini tidak hanya informatif, tetapi juga memperhatikan prinsip *user-friendly* dengan hierarki teks yang jelas, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami profil lembaga. Hasil perancangan "Tentang Kami" ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Tentang Kami

4.3.3. *Halaman Karir*

Halaman "Karir" dirancang untuk menarik calon pendidik dan profesional dengan teks utama "Bergabunglah Menjadi Bagian dari Perjalanan Dakwah Pendidikan." Pemilihan pesan ini menekankan semangat kolaborasi dan kontribusi dalam pendidikan Islam. Tombol "Lihat Lowongan" ditempatkan strategis sebagai *call to action* yang langsung mengarahkan pengguna ke daftar posisi tersedia, sehingga mempermudah akses

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

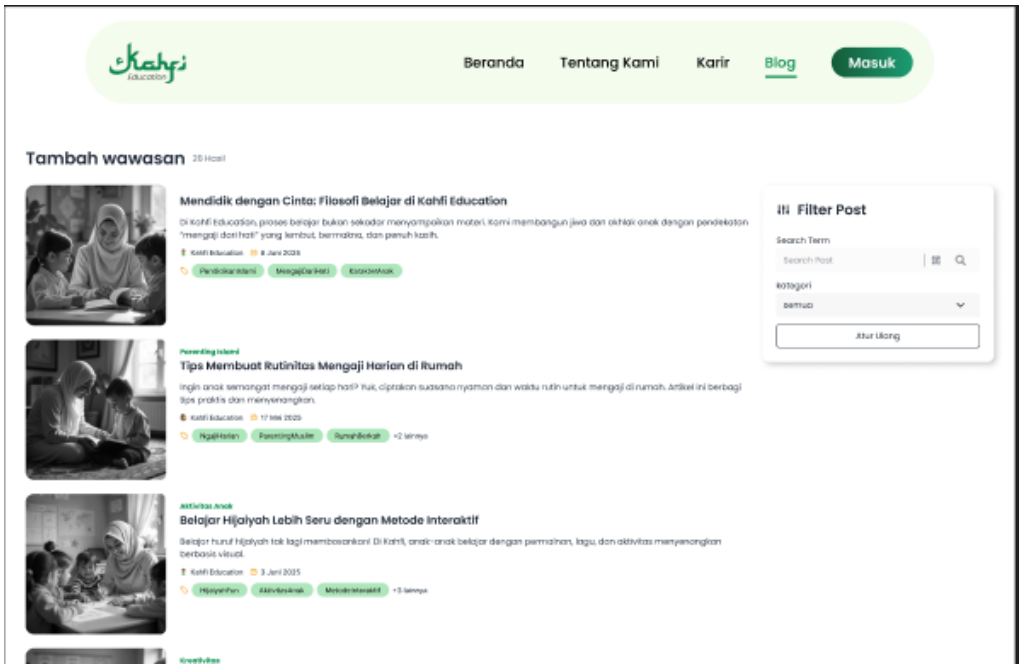
informasi rekrutmen. Desain ini untuk memperkuat citra Kahfi Education sebagai lembaga terbuka dan profesional. Hasil perancangan halaman "Karir" ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Karir

4.3.4. *Halaman Blog*

Halaman "Blog" berfungsi sebagai pusat konten edukasi Islami dengan judul "Tambah Wawasan". Fitur "Filter Post" memudahkan pengguna menyaring konten, dan setiap blog dapat diakses lebih lanjut melalui halaman "Detail Blog". Desain ini mendukung prinsip *usability* dengan navigasi yang jelas, sekaligus memperkuat peran Kahfi Education sebagai penyedia literasi Islami digital. Hasil perancangan halaman "Blog" ditunjukkan pada Gambar 7.

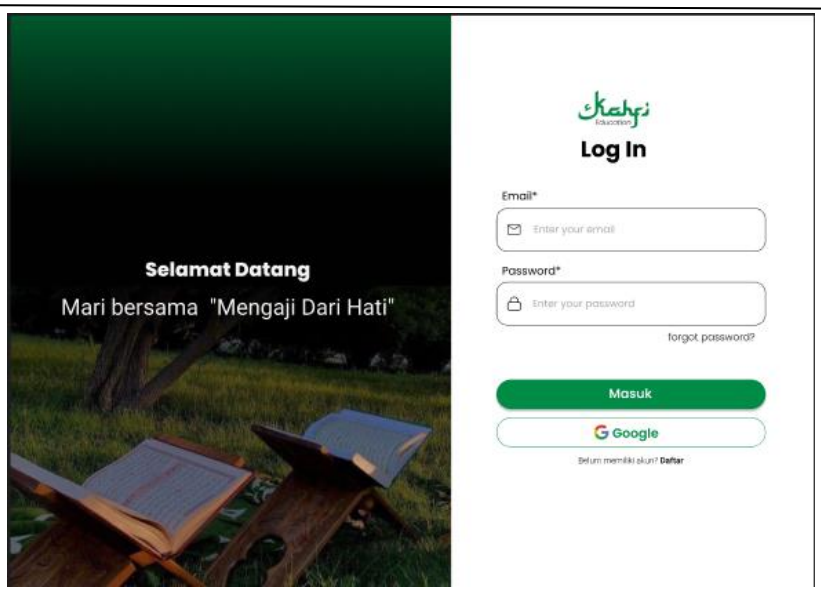


Gambar 7. Halaman Blog

4.3.5. *Halaman Login*

Halaman *login* dirancang sederhana dan ramah pengguna, menyediakan area input email dan kata sandi untuk akses ke dashboard. Disediakan opsi login dengan akun Google serta tautan "*forgot password*?" dan "Daftar" bagi pengguna baru. Desain ini mengutamakan *usability* melalui tata letak minimalis dan pilihan akses yang fleksibel. Hasil perancangan *login* dapat dilihat pada Gambar 8.

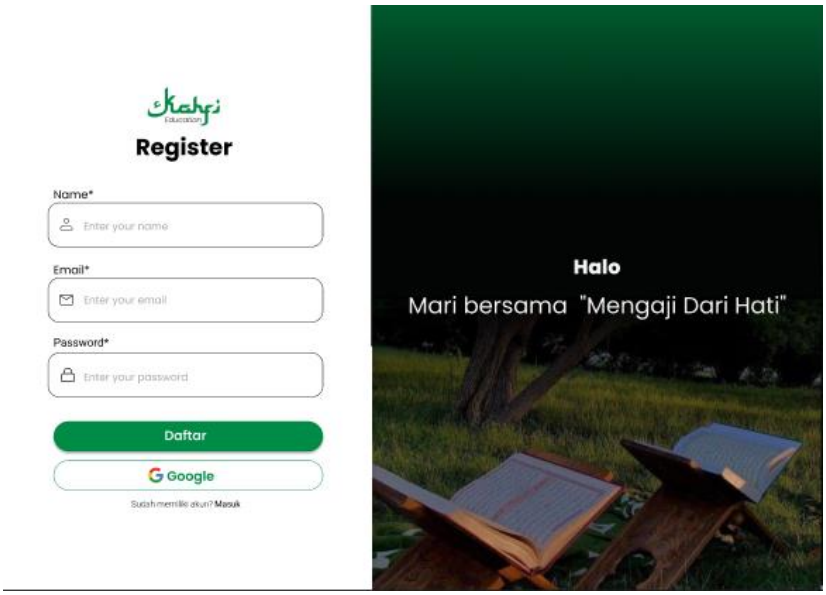
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 8. Halaman Login

4.3.6. *Halaman Register*

Halaman *register* memudahkan pengguna baru mendaftar dengan cepat melalui form nama, email, dan kata sandi, serta tombol "Daftar". Disediakan juga opsi pendaftaran via akun Google dan tautan "Masuk" bagi pengguna yang sudah memiliki akun. Desain ini menekankan kemudahan akses dan efisiensi, sehingga mendukung prinsip *user-centered design.* Hasil perancangan *register* dapat dilihat pada Gambar 9.

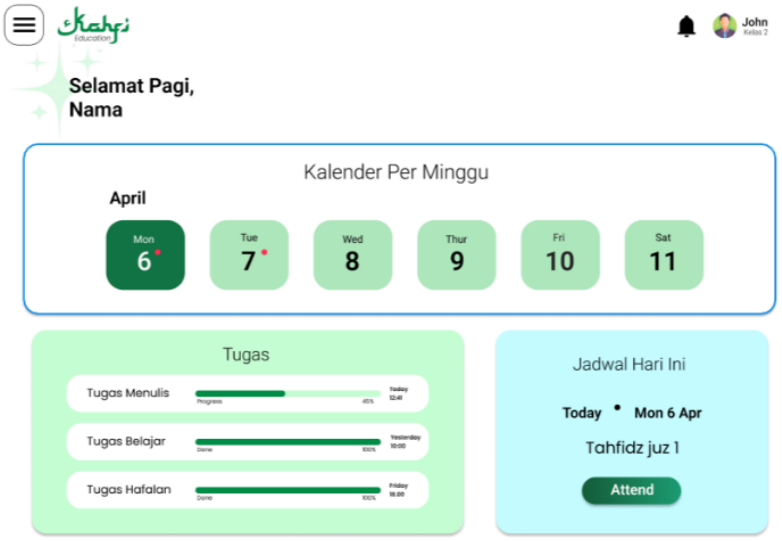


Gambar 9. Halaman Register

4.3.7. *Halaman Dashboard*

Halaman *dashboard* menampilkan ringkasan aktivitas harian dengan kalender mingguan interaktif dan daftar tugas dengan *progress bar*. Tersedia kotak "Jadwal Hari Ini" dengan tombol "*Attend*" untuk memulai sesi belajar. Desain ini menekankan keteraturan dan kemudahan navigasi, sehingga mendukung efektivitas pengguna dalam mengelola aktivitas pembelajaran. Hasil perancangan *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 10.

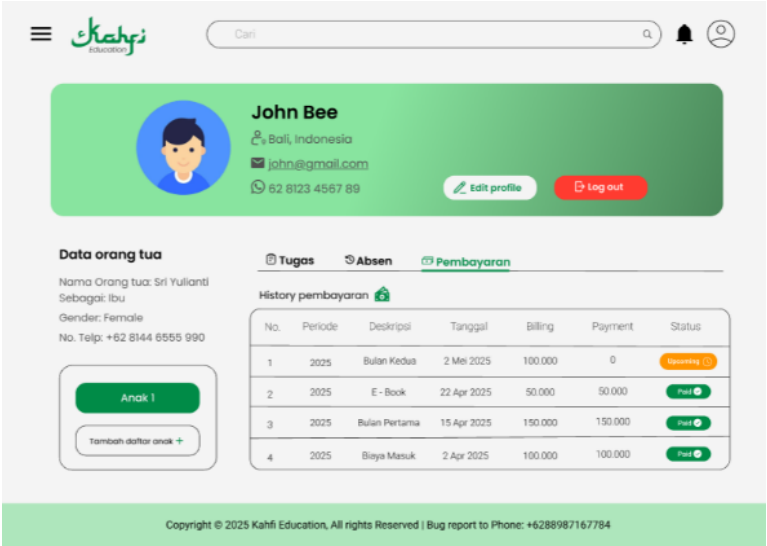
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 10. Halaman Dashboard

4.3.8. *Halaman Profil*

Halaman profil menampilkan data pengguna seperti nama, lokasi, email, dan nomor WhatsApp dengan opsi "*Edit Profile*" dan "*Logout*". Terdapat tab "Tugas", "Absen", dan "Pembayaran" yang terhubung dengan data pengguna, termasuk riwayat tagihan dan status pembayaran. Desain ini mendukung transparansi data dan kontrol pengguna terhadap akun mereka. Hasil perancangan profil dapat dilihat pada Gambar 11.

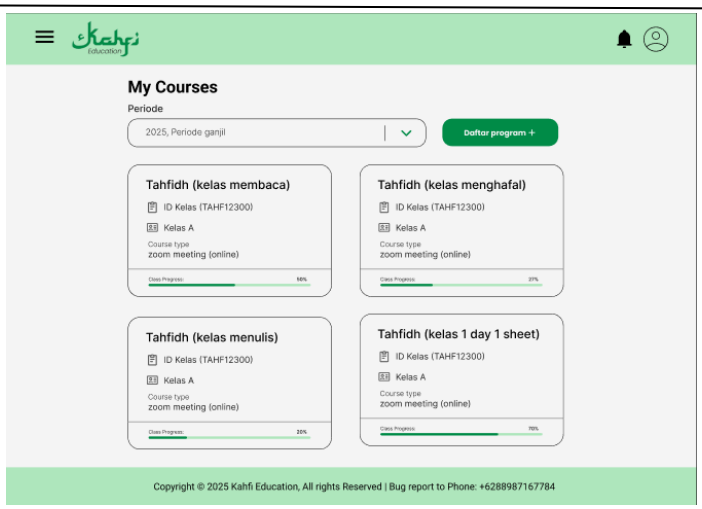


Gambar 11. Halaman Profil

4.3.9. *Halaman Course*

Halaman *course* menampilkan daftar kelas dalam bentuk kartu berisi nama kelas, ID, jenis, tipe pertemuan, dan progres belajar. Tersedia tombol "Daftar Program" yang mengarahkan pengguna ke halaman pemilihan program untuk pendaftaran kelas. Desain ini menekankan kejelasan inforamasi dan kemudahan akses, sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mengelola pembelajaran. Hasil perancangan *course* ditunjukkan pada Gambar 12.

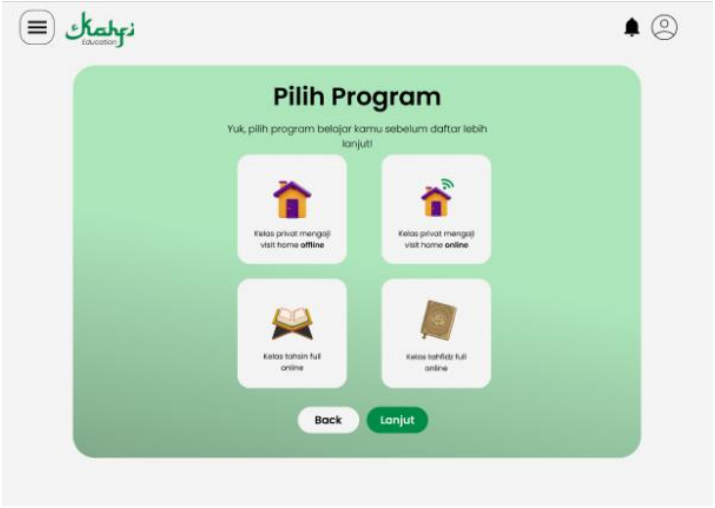
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 12. Halaman Course

4.3.10. *Halaman Pilih Program*

Halaman "Pilih Program" membantu pengguna memilih jenis program belajar mengaji sesuai kebutuhan sebelum melanjutkan ke tahap pendaftaran dan pembayaran. Saat ini tersedia empat program aktif di Kahfi Education. Desain ini menekankan alur pendaftaran yang sistematis dan mudah dipahami. Hasil perancangan "Pilih Program" dapat dilihat pada Gambar 13.

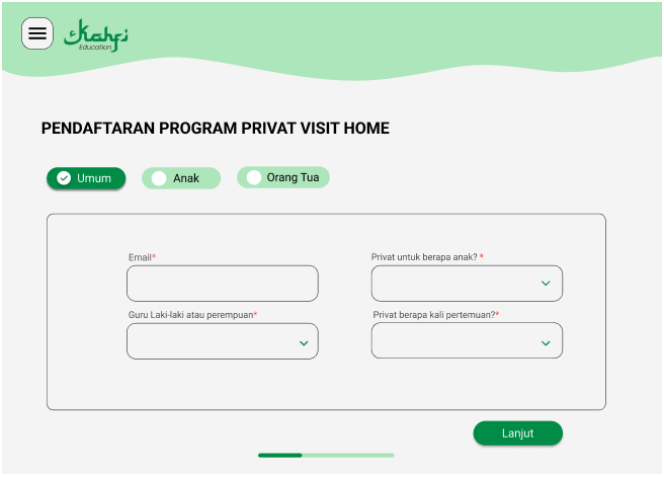


Gambar 13. Halaman Pilih Program

4.3.11. *Halaman Daftar*

Halaman pendaftaran merupakan bagian dari alur registrasi program, dirancang interaktif agar pengguna mudah mengisi data. Halaman ini juga mengumpulkan referensi pengguna sebelum penjadwalan dan penugasan guru. Desain ini memastikan proses registrasi lebih terstruktur dan mendukung efisiensi administrasi. Hasil perancangan daftar dapat dilihat pada Gambar 14.

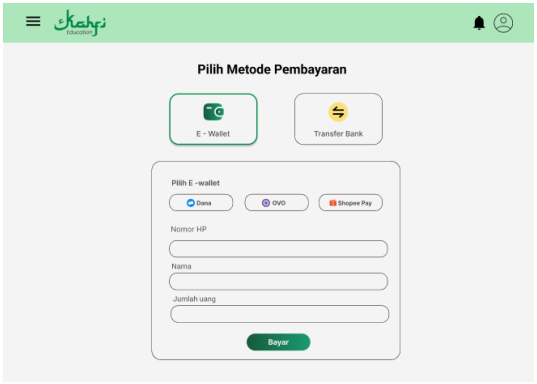
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



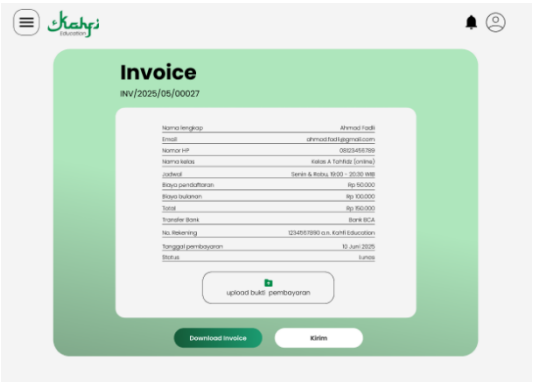
Gambar 14. Halaman Daftar

4.3.12. *Halaman Pembayaran*

Halaman pembayaran memudahkan pengguna melakukan transaksi secara mandiri dengan pilihan metode *e-wallet* atau transfer bank. Pengguna memilih opsi pembayaran, mengisi data, lalu menekan tombol "Bayar" untuk diarahkan ke halaman *invoice*. Desain ini menekankan fleksibilitas dan kemudahan akses, sehingga mendukung proses administrasi secara digital. Hasil perancangan pembayaran dapat dilihat pada Gambar 15 dan Gambar 16.



Gambar 15. Halaman Pembayaran



Gambar 16. Halaman Invoice

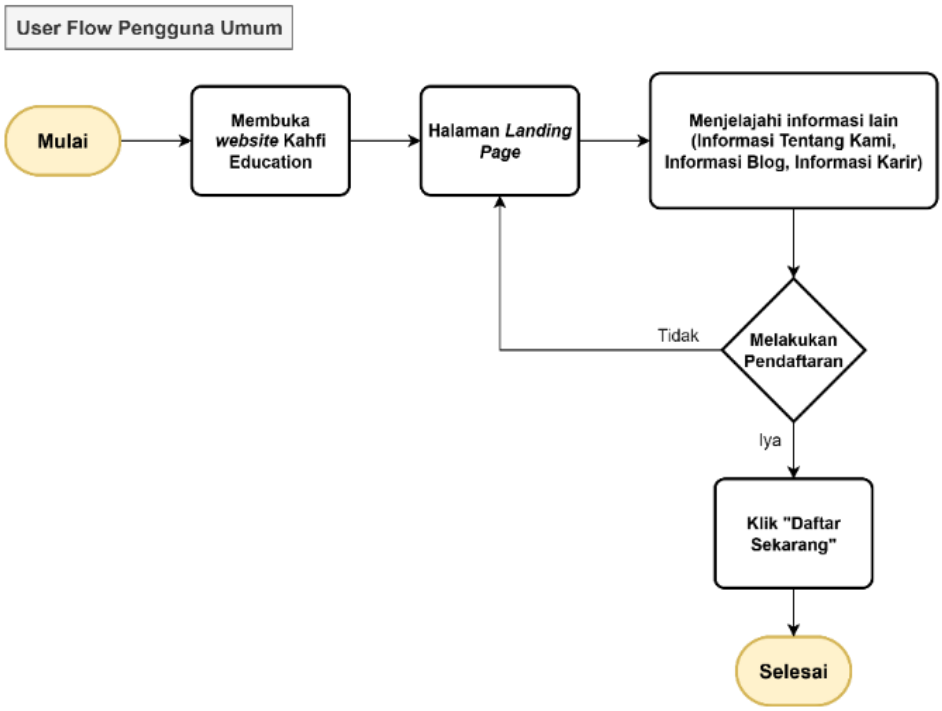
4.4. *User Flow*

Dalam merancang sebuah sistem, penting untuk memvisualisasikan alur interaksi pengguna agar navigasi menjadi lebih mudah dan pengalaman pengguna optimal. Visualisasi ini membantu pengembang dan pengguna memahami setiap langkah yang harus dilalui selama penggunaan aplikasi. *User flow* dibuat sebagai panduan visual yang menggambarkan proses tersebut secara sistematis. Sebagai pendukung visual dan panduan navigasi sistem, maka dibuat *user flow*, yaitu:

4.4.1. *User Flow Pengguna Umum*

Alur pengguna umum memungkinkan pengunjung tanpa akun mengakses *landing page* serta menjelajahi menu Tentang Kami, Blog, dan Karir. Jika tertarik, pengguna dapat melanjutkan ke halaman pendaftaran akun. Alur ini menekankan kemudahan akses informasi dasar tanpa hambatan, sekaligus memberikan opsi transisi yang jelas dari sekadar pengunjung menjadi calon pengguna daftar. Dengan demikian, desain alur ini tidak hanya memfasilitasi eksplorasi awal, tetapi juga mendukung tujuan lembaga dalam menarik minat pendaftar baru. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 17.

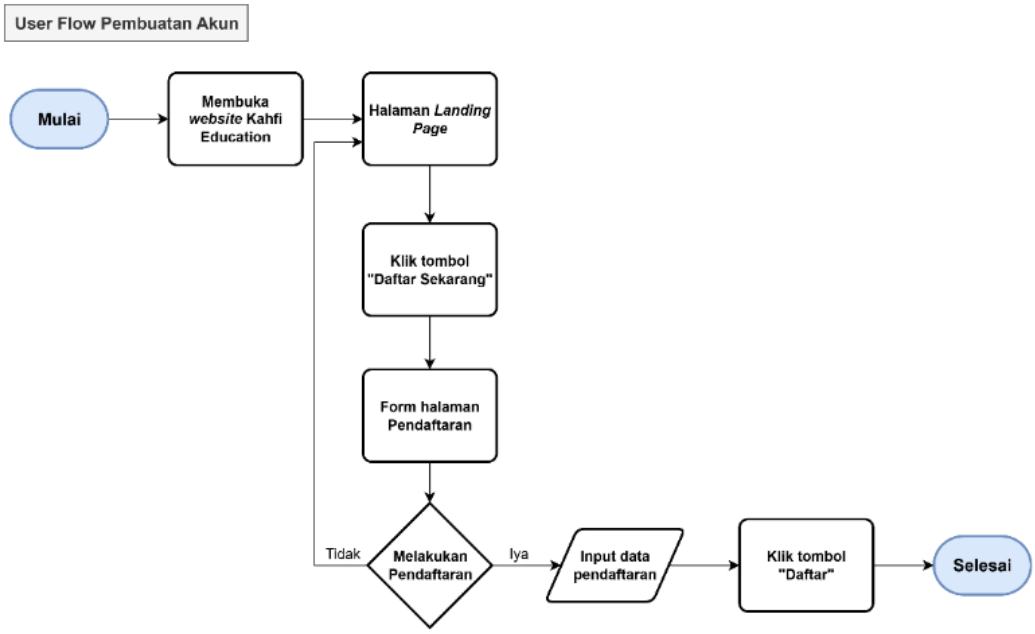
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 17. User Flow Pengguna Umum

4.4.2. *User Flow Pembuatan Akun*

Alur pembuatan akun dimulai saat pengguna mengklik tombol “Daftar” pada menu atau *landing page*, lalu diarahkan ke halaman pendaftaran untuk membuat akun baru. Alur ini tidak hanya menggambarkan proses teknis registrasi, tetapi juga menegaskan strategi desain untuk mengurangi hambatan awal pengguna. Dengan menyediakan akses pendaftaran yang jelas dan mudah dijangkau, *website* mendukung pengalaman pengguna yang lebih efisien sekaligus mendorong konversi dari pengunjung umum menjadi pengguna terdaftar. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 18.

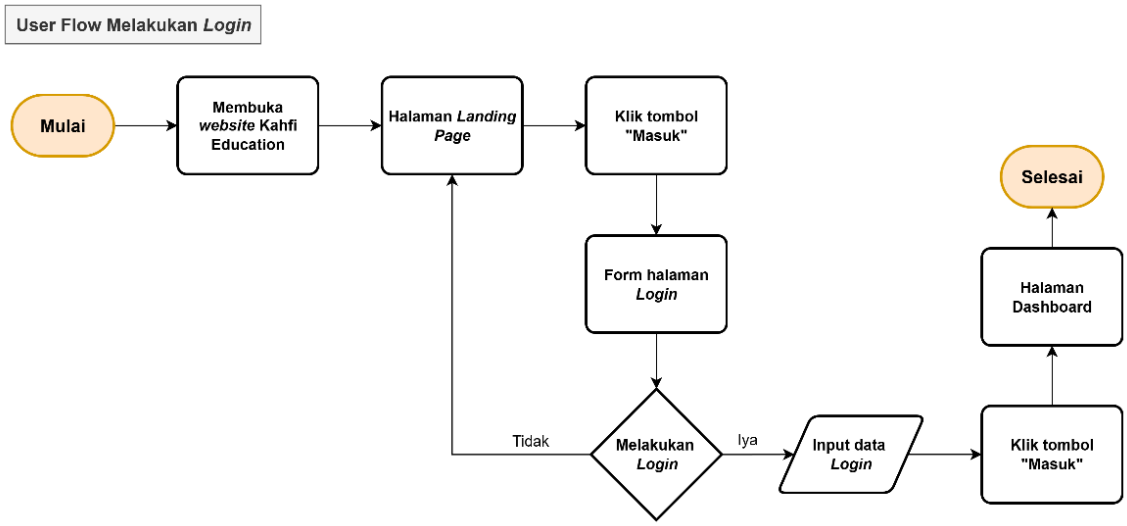


Gambar 18. User Flow Pembuatan Akun

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

4.4.3. *User Flow Melakukan Login*

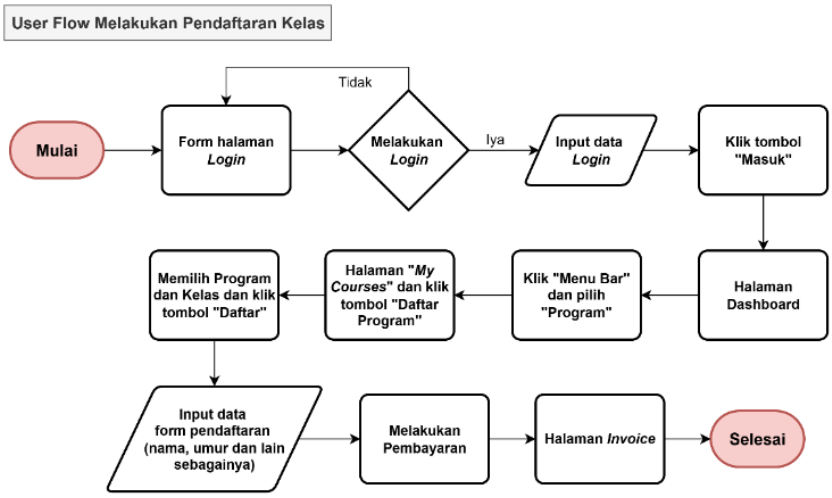
Alur login dimulai saat pengguna mengakses halaman login dan memasukkan email serta kata sandi terdaftar. Jika sesuai, sistem mengarahkan pengguna ke halaman dashboard. Alur ini bukan hanya menjelaskan proses autentikasi teknis, tetapi juga menegaskan pentingnya keamanan sekaligus kemudahan akses. Dengan mekanisme *login* yang sederhana dan jelas, pengguna dapat masuk tanpa hambatan, sehingga mendukung efisiensi serta menjaga pengalaman penggunaan tetap nyaman. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 19.



Gambar 19. User Flow Melakukan Login

4.4.4. *User Flow Melakukan Pendaftaran Kelas*

Setelah login, pengguna masuk dashboard, memilih menu “Program”, lalu diarahkan ke “My Courses” dan klik “Daftar Program”. Pengguna memilih kelas, mengisi formulir pendaftaran, dan melanjutkan ke pembayaran untuk menyelesaikan administrasi. Alur ini tidak hanya menjelaskan langkah teknis, tetapi juga menunjukkan bagaimana sistem dirancang agar proses pendaftaran lebih terstruktur dan efisien. Dengan memandu pengguna secara bertahap, rancangan ini meminimalisasi kebingungan sekaligus memastikan semua data penting terkumpul sebelum proses pembayaran. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 20.

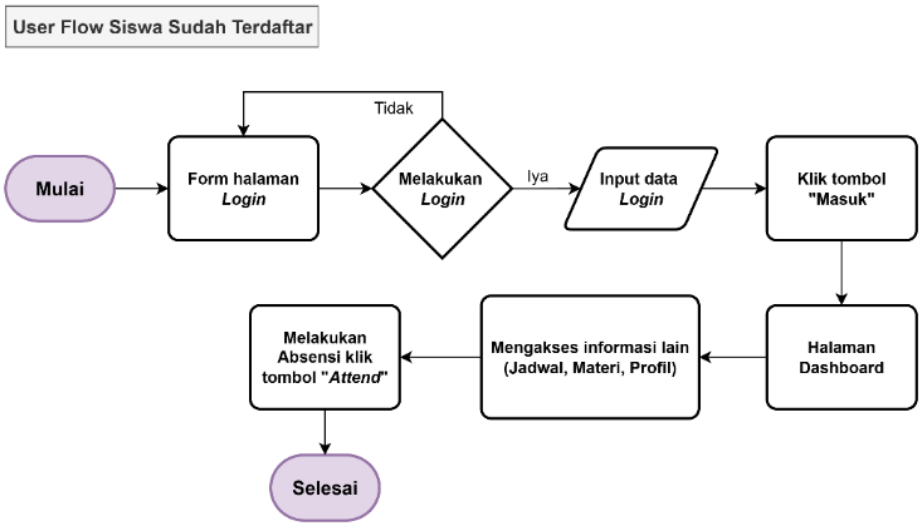


Gambar 20. User Flow Melakukan Pendaftaran Kelas

4.4.5. *User Flow Siswa Terdaftar*

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

User flow siswa terdaftar dimulai setelah pembayaran terkonfirmasi. Pengguna dapat mengakses dashboard untuk melihat materi belajar, jadwal, dan melakukan absensi daring sesuai program yang dipilih. Alur ini tidak hanya memfasilitasi kebutuhan akademik, tetapi juga mencerminkan integrasi layanan belajar yang lebih praktis dan transparan. Dengan rancangan ini, siswa memperoleh kendali penuh atas aktivitas belajarnya secara digital, mendukung pengalaman pembelajaran yang lebih terarah dan efisien. Rancangan alur ini ditampilkan pada Gambar 21.



Gambar 21. User Flow Siswa Terdaftar

4.5. *Testing*

Langkah kelima dalam proses *Design Thinking* adalah pengujian, yang dilakukan untuk mengevaluasi desain prototipe yang telah dibuat sebelumnya. Langkah ini diambil untuk memastikan desain akhir dapat dimanfaatkan secara efektif oleh pengguna dan mengatasi masalah dan kekurangan yang dicatat selama fase empatian pendefinisian. Pada penelitian ini, *testing* dilakukan menggunakan platform Maze dengan link pengujian sebagai berikut: https://t.maze.co/411822599?guerilla=true. Evaluasi kegunaan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* digunakan untuk menilai kelayakan dan kenyamanan penggunaan *website* Kahfi Education setelah perancangan ulang.

4.6. *Pengujian Hasil Perhitungan Metode SUS*

4.6.1. *Perhitungan SUS Sebelum Redesign*

Peneliti melakukan pengujian awal desain website Kahfi Education menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menilai kegunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna sebelum perancangan ulang. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana desain lama dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil pengukuran diperoleh melalui penyebaran kuesioner SUS. Hasil pengelolaan data ditampilkan pada Tabel 5.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Tabel 5. Hasil Perhitungan SUS Sebelum Redesign

Nama Responden	Skor Hasil Perhitungan *SUS*										Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		(Jumlah * 2.5)
R1	2	3	3	2	3	3	2	1	1	4	24	60.00
R2	2	1	4	2	3	3	4	3	3	3	28	70.00
R3	1	1	2	4	1	2	1	1	2	4	19	47.50
R4	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	18	45.00
R5	3	0	3	2	3	1	2	0	3	1	18	45.00
R6	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70.00
R7	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R8	3	1	3	1	3	2	3	2	3	3	24	60.00
R9	2	1	3	1	3	1	3	1	3	1	19	47.50
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.00
R11	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15	37.50
R12	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	22	55.00
R13	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R14	3	1	3	2	3	2	3	2	3	0	22	55.00
R15	2	0	2	1	0	1	2	3	2	2	15	37.50
R16	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	25	62.50
R17	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	21	52.50
R18	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R19	1	3	1	2	1	2	1	2	1	2	16	40.00
R20	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15	37.50
R21	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R22	3	1	3	0	2	1	2	1	1	2	16	40.00
R23	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	24	60.00
R24	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	17	42.50
R25	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	25	62.50
R26	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	27	67.50
R27	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	21	52.50
R28	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	15	37.50
R29	1	2	2	3	1	1	2	2	1	3	18	45.00
R30	2	1	3	1	4	0	3	1	2	1	18	45.00
Rata - Rata Score												53.17

Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata *SUS* sebesar 53.17 pada desain lama, masuk kategori *Grade* D (*Marginal – Low*), dengan *adjective rating* antara OK dan *Good,* serta berada di bawah rata-rata *benchmark global SUS* yaitu 68 [29]. Hal ini menunjukkan pengalaman pengguna belum optimal sehingga perlu dilakukan perbaikan. Skor tersebut memberikan indikasi bahwa terdapat beberapa kendala dalam penggunaan website. Nilai ini juga menggambarkan tingkat kepuasan pengguna yang masih rendah pada desain awal.

4.6.2. *Perhitungan SUS Setelah Redesign*

Setelah *redesign*, peneliti melakukan pengujian ulang menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Responden mengisi kuesioner setelah mencoba prototipe *website*, termasuk fitur pendaftaran program, akses materi, jadwal, dan simulasi pembayaran. Metode ini digunakan untuk mengukur perubahan dalam pengalaman pengguna setelah perbaikan dilakukan. Hasil pengelolaan data ditampilkan pada Tabel 6.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Tabel 6. Hasil Perhitungan SUS Setelah Redesign

Nama Responden	Skor Hasil Perhitungan SUS										Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		(Jumlah * 2.5)
R1	3	3	4	4	3	2	3	2	4	4	32	80.00
R2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	34	85.00
R3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	31	77.50
R4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	32	80.00
R5	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	34	85.00
R6	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	34	85.00
R7	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	32	80.00
R8	3	3	4	4	3	3	2	2	4	4	32	80.00
R9	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4	33	82.50
R10	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	31	77.50
R11	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	32	80.00
R12	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	34	85.00
R13	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34	85.00
R14	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80.00
R15	3	2	4	3	4	4	3	2	3	3	31	77.50
R16	3	4	3	4	3	2	3	3	3	4	32	80.00
R17	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	31	77.50
R18	2	3	4	3	3	4	3	2	2	3	29	72.50
R19	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	32	80.00
R20	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	34	85.00
R21	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	33	82.50
R22	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	32	80.00
R23	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	31	77.50
R24	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	32	80.00
R25	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	30	75.00
R26	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	33	82.50
R27	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	29	72.50
R28	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	31	77.50
R29	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	33	82.50
R30	2	4	4	2	3	4	3	3	4	4	33	82.50
Rata - Rata Score												80.25

Perhitungan skor *SUS* setelah *redesign* menghasilkan rata-rata 80.25, meningkat signifikan dari skor sebelumnya 53.17. Skor ini masuk kategori "*Excellent*" dengan Skala Nilai B dan *Acceptable*, menunjukkan *website* mudah digunakan, informatif, dan nyaman. Peningkatan ini membuktikan desain ulang berhasil meningkatkan *usability*, navigasi, dan tampilan visual, mendukung proses pendaftaran, pembelajaran, serta pembayaran daring di Kahfi Education secara optimal.

4.7. *Diskusi*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* secara signifikan meningkatkan *usability* website Kahfi Education dengan skor *System Usability Scale* (SUS) yang meningkat dari 53,17 menjadi 80,25. Peningkatan ini menandakan bahwa desain baru lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta berhasil memperbaiki efisiensi, navigasi, dan kenyamanan interaksi. Pendekatan berbasis pengguna membuat tampilan antarmuka menjadi lebih intuitif dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok pengguna. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa *Design Thinking* efektif dalam menciptakan desain sistem pendidikan yang adaptif dan berorientasi pada pengalaman pengguna.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian [7] yang menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* dapat meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna pada sistem *e-learning*. Namun, penelitian ini memperluas konteks dengan fokus pada lembaga pendidikan Islam yang masih jarang dikaji secara mendalam. Hasil ini juga mendukung temuan [11] bahwa tahapan *empathize* dan *prototype* berperan penting dalam memahami kebutuhan serta preferensi pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa metode *Design Thinking* dapat diadaptasi secara efektif dalam pengembangan sistem pendidikan berbasis nilai keislaman.

Peningkatan nilai SUS dari kategori *marginal* menjadi *excellent* juga sejalan dengan temuan [5] yang menekankan pentingnya evaluasi *usability* dalam menghasilkan antarmuka yang efisien. Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi fitur administratif seperti pendaftaran kelas, absensi, dan pembayaran

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

daring, yang memperluas fungsi website tidak hanya sebagai media informasi tetapi juga manajemen pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip desain berpusat pada pengguna dapat meningkatkan efisiensi layanan sekaligus memperkuat peran website sebagai sarana digitalisasi lembaga pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan sistem pendidikan yang fungsional, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, masih terdapat keterbatasan pada jumlah responden yang relatif kecil dan konteks pengujian yang terbatas pada prototipe interaktif. Variasi literasi digital di antara pengguna juga memengaruhi tingkat efektivitas penggunaan fitur tertentu, terutama jadwal digital yang masih memerlukan penyesuaian antarmuka. Selain itu, faktor eksternal seperti kondisi jaringan dan jenis perangkat belum dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini. Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya kehati-hatian dalam menggeneralisasi hasil, namun tidak mengurangi validitas temuan bahwa penerapan *Design Thinking* secara signifikan meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna dalam konteks pendidikan berbasis *web*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang ulang *UI/UX website* Kahfi Education menggunakan metode *Design Thinking* yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Hasil desain baru menghadirkan tampilan visual Islami yang lebih menarik, navigasi sederhana dengan hierarki informasi yang jelas, serta integrasi fitur pendaftaran, akses materi, jadwal, kehadiran, dan pembayaran dalam satu alur yang konsisten. Pengujian usability menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor *System Usability Scale* (*SUS*) meningkat dari 53.17 (kategori *Marginal*) menjadi 80.25 (kategori *Excellent*). Hal ini menegaskan bahwa *redesign* tidak hanya memperbaiki tampilan, tetapi juga meningkatkan efisiensi interaksi, kenyamanan, serta kepuasan pengguna dalam mengakses layanan pendidikan.

5.2 Saran

Penelitian ini masih terbatas pada jumlah responden yang relatif kecil dan tahap prototipe. Studi lanjutan disarankan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang untuk memperoleh evaluasi kegunaan yang lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan selanjutnya diharapkan mengarah pada implementasi penuh prototipe ke dalam sistem produksi, dengan integrasi *Learning Management System* (*LMS*) agar mendukung manajemen kelas, evaluasi, serta interaksi guru–siswa secara lebih menyeluruh. Evaluasi berkelanjutan juga perlu dilakukan untuk memastikan keberlanjutan *usability* serta menyesuaikan kebutuhan pengguna di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] T. Kaur, M. Kuliya, A. Sarki, D. Sharma, and M. Suleiman, "A Review of Application of Cloud Computing In Education," *J. Appl. Sci. Inf. Comput.*, vol. 1, pp. 46–55, Jul. 2021, doi: 10.59568/JASIC-2021-2-1-07.

[2] D. Diandri, Y. Yusran, and E. Y. Susanti, "Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web pada SMKN 7 Tebo," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 511–522, Sep. 2025, doi: 10.51903/4nq0d708.

[3] M. Hafiz Alhaq, D. Enda, P. N. Bengkalis, J. Bathin, A. Desa, and S. Alam, "Implementation of the Scrum Method in the Student's Grade Data Processing Application at SDN 21 Bantan," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 487–498, Sep. 2025, doi: 10.51903/gmard961.

[4] E. Nita, K. J. Tute, and E. E. Sala, "Sistem Informasi Pengolahan Data Siswa-Siswi Praktek Kerja Lapangan (PKL) Menggunakan Metode Agile Berbasis Web," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 571–589, Sep. 2025, doi: 10.51903/7hmb1006.

[5] B. N. Ramadhan and S. Sugiyanto, "Analisis Usability Website Sistem Informasi SD Negeri 1 Wangon Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 6, no. 3, pp. 421–431, Aug. 2024, doi: 10.51401/jinteks.v6i3.4512.

[6] Y. A. Prayogi and N. Setiyawati, "Perancangan UI/UX pada Aplikasi E-Learning UMKM Salatiga Menggunakan Metode Design Thinking," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

9, no. 1, pp. 402–415, 2024, doi: 10.29100/jipi.v9i1.4218.

[7] M. Hudha and K. Haryono, "Perancangan Desain UI/UX Website E-Learning Berbasis Learning Management System dengan Metode Design Thinking," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 6, pp. 598–609, Jan. 2025, doi: 10.35870/jimik.v6i1.1252.

[8] A. B. Saputra, Wasino, and T. Handhayani, "Perancangan Website Sekolah SMP Al-Huda Islamic Education Center Metropolitan Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–6, 2024, doi: 10.24912/jiksi.v12i1.28254.

[9] W. S. L. Nasution and P. Nusa, "UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method," *Arrus J. Eng. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–27, 2021, doi: 10.35877/jetech532.

[10] M. Sari, I. M. Nugroho, and S. Alam, "Perancangan User Interface dan User Experience Website Penjualan Perlengkapan Kantor Menggunakan Metode Design Thinking pada Pandawa Company," *J. Apl. dan Teor. Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 35–41, 2025, doi: 10.17509/jatikom.v6i1.48961.

[11] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, and N. W. A. Majid, "Perancangan Desain UI/UX Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.

[12] I. B. A. N. Putraditya and I. N. T. A. Putra, "Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Bali Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 2, pp. 2830–7062, 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6400.

[13] N. K. Irawati and T. Wijaya, "Pengaruh User Interface dan User Experience Terhadap Loyalitas Nasabah dalam Produk Easy Wadiah BSI Mobile Banking," *J. Masharif Al-Syariah J. Ekon. dan Perbank. Syariah*, vol. 10, no. 1, pp. 619–638, 2025.

[14] F. P. Salsabilla, H. Marcos, and M. Imron, "Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran TanamTuai," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1 SE-, pp. 18–26, Mar. 2025, doi: 10.36040/jati.v8i6.11346.

[15] P. Sapitri, S. Kasim, and H. Jaya, "Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada SMK Negeri 3 Bone," *Teknovokasi J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, pp. 1–12, Jan. 2023, doi: 10.59562/teknovokasi.v1i1.8.

[16] F. M. Alja, E. Daniati, and A. Ristyawan, "Perancangan UI/UX E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 93–101, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1669.

[17] N. R. H. Meduri, R. Firdaus, and H. Fitriawan, "Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *Akademika*, vol. 11, no. 2, pp. 283–294, 2022, doi: 10.34005/akademika.v11i02.2272.

[18] L. N. Azizah, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ibis Paint X Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 1, pp. 2830–7062, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3726.

[19] A. F. Yuliarestu, S. Sugiyanto, S. Supriyono, and M. Hamka, "Analisis Usability Website Profile SD Negeri Penggalang 03 dengan Metode System Usability Scale," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 7, no. 1, pp. 137–146, Feb. 2025, doi: 10.51401/jinteks.v7i1.5259.

[20] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama and A. Dwi Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 04, no. 1, pp. 2774–3993, 2023, doi: 10.26740/jeisbi.v4i1.51144.

[21] A. Wibawa, "Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di Mi Muhammadiyah PK Kartasura pada Masa Pandemi Covid-19," *Berajah J.*, vol. 1, no. 2, pp. 76–84, Aug. 2021, doi: 10.47353/bj.v1i2.15.

[22] A. Panyili, Sukardi, and E. Alfonsius, "Pengembangan Learning Management System (LMS) Berbasis Website untuk Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran," *Riau J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–34, Mar. 2024, doi: 10.30606/rjti.v4i1.3254.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

[23] Yusra and Z. Sesmiarni, "Pemanfaatan Platform Digital dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan," *Dirasah J. Stud. Ilmu dan Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 393–405, 2025, doi: 10.58401/dirasah.v8i1.1624.

[24] R. P. Sutanto, "Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra," *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.

[25] I. A. Ramadya, S. Hadi Wijoyo, and A. R. Perdanakusuma, "Perancangan User Experience pada Situs Web Rumah Sakit Umum Asri Purwakarta dengan menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 3, pp. 1196–1207, 2022, [Online]. Available: https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10748

[26] D. Danendra, N. Oktadini, P. E. Sevtiyuni, A. Meiriza, and P. Putra, "Analisis User Experience Pada Website Dicoding Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 12, no. 5, pp. 3103–3113, 2023, doi: 10.33022/ijcs.v12i5.3456.

[27] F. C. Wardana and I. G. L. P. E. Prismana, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–11, 2022, doi: 10.26740/jeisbi.v3i4.47740.

[28] N. D. Lestari and A. Tantoni, "User Satisfaction Analysis of the Central Lombok Regency Agriculture Office Website Using the EUCS Method," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 89–98, 2025, doi: 10.51903/cktj5e25.

[29] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining What Individual SUS Scores Mean; Adding an Adjective Rating," *J. usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–23, 2009, doi: 10.1145/3472749.3474738.