

Pengembangan User Interface Dashboard Admin Website Sekolah Menggunakan Metode Design Sprint

Sabilla Fitriya Putri¹, Hadiq^{2*}, Solehatin³, Djuniharto⁴

^{1,3,4} Program Studi Manajemen Informatika; Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi;

² Program Studi Teknik Informatika; Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi;

Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 80 Taman Baru, Kec. Banyuwangi, Kab. Banyuwangi, No. Telp. (0333) 417902; fitriyasabilla@gmail.com, hadiq@stikombanyuwangi.ac.id, atin33@yahoo.co.id, djuniharto.stikom@gmail.com

* Korespondensi : e-mail: hadiq@stikombanyuwangi.ac.id

Diterima: 22 April 2026 ; Review: 21 Mei 2026; Disetujui: 3 Juni 2026

Cara sitasi: Putri SF, Hadiq, Solehatin, Djuniharto. 2026. Pengembangan User Interface Dashboard Admin Website Sekolah Menggunakan Metode Design Sprint. Informatics for Educators and Professionals : Journal of Informatics. Vol. 11 (1) : 1 – 14.

Abstrak: MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren belum memiliki website resmi sebagai media informasi terpusat sehingga penyampaian informasi sekolah masih dilakukan melalui media sosial dan papan pengumuman yang kurang terstruktur serta sulit diakses kembali. Kondisi tersebut menyebabkan proses pengelolaan dan penyampaian informasi menjadi kurang efektif. Penelitian ini bertujuan merancang *User Interface* (UI) dashboard admin website sekolah yang interaktif, responsif, dan mudah digunakan oleh pengguna non-teknis, khususnya guru dan operator sekolah. Metode yang digunakan adalah *Design Sprint* melalui tahapan *understand*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *test*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian berupa prototype dashboard admin berbasis web yang mendukung pengelolaan data terpusat melalui fitur CRUD. *Prototype* diimplementasikan dalam bentuk semi-fungsional menggunakan PHP Native dan MySQL sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan sistem. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert empat poin. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata *usability* sebesar 3,63 dari skala 4, dengan nilai tertinggi sebesar 3,75 pada aspek keterbacaan tampilan, kemudahan navigasi, dan konsistensi antarmuka. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan mampu meningkatkan kemudahan penggunaan serta mendukung efektivitas pengelolaan informasi sekolah. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan model perancangan dashboard admin website sekolah berbasis *Design Sprint* yang diimplementasikan dalam bentuk *prototype* semi-fungsional sehingga memungkinkan evaluasi *usability* yang lebih realistis dibandingkan *prototype* visual statis.

Kata kunci: Dashboard Admin; Design Sprint; Usability; User interface; Website Sekolah;

Abstract: MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren lacked an official website as a centralized information platform, resulting in fragmented information dissemination through social media and bulletin boards. This condition reduced the effectiveness of information management and accessibility. This study aimed to design an interactive, responsive, and user-friendly admin dashboard interface for a school website intended for non-technical users, particularly teachers and school administrators. The study employed the Design Sprint methodology consisting of five stages: *understand*, *sketch*, *decide*, *prototype*, and *test*. Data were collected through observation, interviews, and document analysis. Unlike previous studies that primarily focused on static visual prototypes, this research developed a semi-functional web-based prototype using PHP Native and MySQL, enabling direct user interaction during evaluation. Usability testing was conducted using a four-point Likert-scale questionnaire. The results showed an average usability score of 3.63 out of 4, with the highest score of 3.75 obtained for visual readability, navigation ease,

interface consistency, and workflow comprehension. These findings indicate that the proposed dashboard design effectively supports centralized information management and improves user interaction efficiency. The scientific contribution of this study lies in the development and evaluation of a semi-functional school admin dashboard prototype based on the Design Sprint approach, providing a more realistic usability assessment framework for non-technical users in educational information systems.

Keywords: Admin Dashboard; Design Sprint; School Website; Usability; User interface;

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era digital mendorong berbagai institusi pendidikan untuk memanfaatkan sistem informasi berbasis web sebagai media penyampaian informasi dan komunikasi. Website sekolah tidak hanya berfungsi sebagai sarana publikasi profil sekolah, tetapi juga sebagai media penyebaran informasi akademik, kegiatan sekolah, serta pengelolaan data secara terintegrasi. Pemanfaatan website sekolah mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi [1][2][3]. Selain itu, sistem informasi berbasis web membantu pengelolaan data sekolah menjadi lebih terstruktur [4].

MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren masih menghadapi kendala dalam pengelolaan dan penyampaian informasi kepada masyarakat. Berdasarkan hasil observasi, informasi sekolah masih disampaikan melalui media sosial dan platform desain statis yang belum terintegrasi secara sistematis. Kondisi tersebut menyebabkan informasi sulit diakses kembali, pengelolaan data belum terpusat, serta proses administrasi informasi menjadi kurang efektif [5].

Selain aspek penyampaian informasi, kualitas antarmuka pengguna *User Interface* (UI) dan pengalaman pengguna *User Experience* (UX) menjadi faktor penting dalam pengembangan sistem berbasis web. Antarmuka yang tidak responsif dan sulit digunakan dapat menurunkan kenyamanan pengguna dalam mengoperasikan sistem. Penelitian Wisesa Ngurah Rangga menunjukkan bahwa kualitas UI/UX berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna layanan digital [6]. Oleh karena itu, perancangan dashboard admin website sekolah perlu memperhatikan aspek kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, dan efektivitas pengelolaan informasi.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan sistem informasi sekolah maupun perancangan UI berbasis web. Alim dkk. [7], Marbun dkk [8], Saputra dkk. [9], dan Simbolon dkk. [10] berhasil menghasilkan rancangan antarmuka yang mendukung kebutuhan pengguna. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada *prototype* visual sehingga belum memungkinkan evaluasi *usability* melalui interaksi pengguna secara langsung. Selain itu, fungsionalitas pengelolaan data admin juga belum dibahas secara mendalam sehingga efektivitas rancangan antarmuka dalam mendukung aktivitas administrasi sekolah belum dapat dievaluasi secara komprehensif.

Pada sisi pengembangan sistem, Marpaung dkk. [2], Fadhillah dkk [5], Zen [11], Oktaviani dkk. [12], Nurfalah dkk. [13], dan Afriyanto dkk. [14] telah mengembangkan sistem informasi sekolah berbasis web. Meskipun berhasil mendukung digitalisasi layanan sekolah, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek implementasi sistem secara umum dan belum memberikan perhatian khusus pada perancangan dashboard admin maupun evaluasi *usability* yang melibatkan pengguna secara langsung.

Penelitian terkait metode Design Sprint sebelumnya telah dilakukan oleh Yudistira dkk. dalam pengembangan situs web pencari kerja [15]. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Design Sprint* mampu membantu proses validasi kebutuhan pengguna secara cepat. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada pengembangan *prototype* dan validasi awal sehingga belum membahas implementasi dashboard admin sekolah secara spesifik.

Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat *research gap* berupa keterbatasan implementasi dashboard admin sekolah yang dapat digunakan secara langsung oleh pengguna untuk mengevaluasi aspek *usability*. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada *prototype* visual atau pengembangan sistem secara umum tanpa melibatkan evaluasi interaksi pengguna pada kondisi yang mendekati penggunaan sebenarnya.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan *prototype* dashboard admin website sekolah dalam bentuk *prototype* semi-fungsional berbasis PHP Native dan MySQL. Pendekatan ini memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan fitur pengelolaan data sehingga evaluasi *usability* dapat dilakukan secara lebih realistis dibandingkan

prototype visual statis. Selain itu, penelitian ini secara khusus dirancang untuk pengguna non-teknis dengan menerapkan konsep *responsive design* berbasis *mobile-first*.

Kontribusi ilmiah penelitian ini adalah menghasilkan model perancangan dashboard admin website sekolah berbasis *Design Sprint* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna non-teknis serta menyediakan evaluasi *usability* melalui implementasi *prototype* semi-fungsional. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan dashboard admin sekolah yang lebih efektif, intuitif, dan mudah digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang *User Interface* (UI) dashboard admin website sekolah yang interaktif, responsif, dan mudah digunakan oleh pengguna. Adapun tujuan penelitian ini adalah merancang UI dashboard admin website sekolah yang mampu meningkatkan kemudahan penggunaan serta mendukung pengelolaan informasi secara lebih efektif dan terstruktur.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design Sprint* yang berfokus pada perancangan *User Interface* (UI) *dashboard* admin website sekolah secara cepat dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Metode *Design Sprint* merupakan pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan desain dalam waktu singkat melalui tahapan yang terstruktur, yaitu *understand*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *test* [15][16][17]. Metode ini banyak digunakan dalam pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) karena mampu menghasilkan solusi desain yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [18][19].

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada perancangan antarmuka (*User Interface*). Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan *prototype* dashboard admin yang interaktif, responsif, dan mudah digunakan oleh pengguna. Proses penelitian dilakukan dengan menekankan pada pemahaman kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam perancangan sistem, sehingga solusi yang dihasilkan lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan [17][20]. Prosedur penelitian dalam studi ini mengikuti tahapan metode *Design Sprint* yang terdiri dari lima langkah utama, yaitu *understand*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan desain *User Interface* yang optimal.



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 1 Kerangka Kerja Metode *Design Sprint*

Berdasarkan Gambar 1, ditampilkan kerangka kerja metode *Design Sprint* yang digunakan dalam penelitian ini. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *understand*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *understand* berfokus pada proses identifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara. Tahap *sketch* digunakan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi dalam bentuk *wireframe* atau sketsa antarmuka. Selanjutnya, tahap *decide* dilakukan untuk menentukan desain terbaik yang akan digunakan berdasarkan hasil evaluasi dari alternatif yang telah dibuat.

Tahap *prototype* merupakan proses pengembangan desain terpilih ke dalam bentuk tampilan yang lebih nyata dan interaktif. Sementara itu, tahap *test* dilakukan untuk menguji desain yang telah dibuat guna mengetahui tingkat *usability* serta kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna. Melalui tahapan tersebut, metode *Design Sprint* memungkinkan proses perancangan sistem dilakukan secara terstruktur, cepat, dan berorientasi pada pengguna.

Understand

Tahap *understand* merupakan tahap awal dalam metode *Design Sprint* yang bertujuan untuk memahami permasalahan serta kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dirancang. Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data melalui observasi dan wawancara guna memperoleh gambaran kondisi nyata di lapangan serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh pengguna [16][17].

Prosedur penelitian pada tahap ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari identifikasi masalah melalui observasi lapangan, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data menggunakan metode wawancara kepada pengguna utama sistem. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem serta permasalahan yang dihadapi pengguna. Pada penelitian ini, proses observasi dan wawancara dilakukan di MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren dengan melibatkan pihak admin sekolah sebagai pengguna utama sistem. Wawancara dilakukan secara langsung untuk menggali informasi terkait proses pengelolaan informasi yang berjalan, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan terhadap sistem yang akan dikembangkan. Adapun daftar pertanyaan dan jawaban hasil wawancara disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara Tahap *Understand*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara sekolah saat ini mengelola informasi seperti profil, berita, dan galeri?	Sekolah belum memiliki <i>website</i> resmi sebagai media informasi terpusat untuk menampilkan profil, berita, maupun galeri, sehingga pengelolaan informasi masih dilakukan secara manual.
2.	Apa kendala terbesar dalam pengelolaan informasi di sekolah saat ini?	Ketiadaan sistem menyebabkan guru harus menyampaikan informasi secara manual melalui media seperti kertas, grup WhatsApp, dan papan pengumuman, sehingga proses penyampaian informasi menjadi kurang efisien dan tidak terdokumentasi dengan baik.
3.	Apa yang diharapkan dari sistem yang akan dibangun?	Diharapkan adanya <i>website</i> sekolah yang dapat menampilkan informasi profil, berita, galeri, serta informasi PPDB, serta dilengkapi dengan <i>dashboard</i> admin untuk mempermudah pengelolaan konten secara terpusat.
4.	Siapa pengguna utama dari sistem tersebut?	Pengguna utama sistem adalah guru atau operator sekolah sebagai admin, sedangkan siswa dan masyarakat umum hanya berperan sebagai pengunjung <i>website</i> tanpa akses <i>login</i> .
5.	Apakah diperlukan fitur tambahan dalam sistem?	Diperlukan fitur tambahan yang memungkinkan admin untuk menambahkan tautan Google Drive atau file PDF pada profil guru guna mendukung distribusi materi pembelajaran dan dokumen penting.
6.	Apakah sekolah bersedia menyediakan domain dan hosting untuk <i>website</i> ?	Sekolah bersedia menyediakan domain dan hosting, namun saat ini masih dalam tahap perencanaan dan menunggu alokasi anggaran dari dana BOS.
7.	Apa tujuan utama dari pembangunan <i>website</i> sekolah ini?	<i>Website</i> bertujuan sebagai media informasi resmi sekolah yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa, orang tua, dan masyarakat umum, serta mendukung pengelolaan informasi secara mandiri dan terpusat oleh guru atau operator sekolah.

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren belum memiliki sistem informasi berbasis *website* sebagai media penyampaian informasi resmi. Selama ini, penyampaian informasi masih dilakukan secara manual melalui media seperti papan pengumuman, kertas, serta grup WhatsApp, sehingga informasi yang disampaikan menjadi kurang terstruktur dan sulit diakses kembali. Selain itu, data seperti dokumentasi kegiatan dan data guru masih tersimpan secara terpisah pada perangkat masing-masing, sehingga menyulitkan dalam proses pengelolaan dan publikasi informasi.

Meskipun demikian, sekolah sebenarnya telah memiliki infrastruktur pendukung seperti komputer dan jaringan internet yang memadai, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung pengelolaan informasi secara digital. Kondisi ini juga berdampak pada terbatasnya identitas digital sekolah, di mana informasi profil, kegiatan, dan fasilitas sekolah belum tersedia secara terpusat dalam satu platform resmi yang dapat diakses oleh masyarakat.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna membutuhkan sistem *website* sekolah yang mampu menjadi media informasi resmi serta dilengkapi dengan *dashboard* admin untuk mempermudah pengelolaan data secara terpusat. Sistem yang dikembangkan diharapkan memiliki fitur pengelolaan data seperti *Create*, *Read*, *Update*, dan *Delete* (CRUD) untuk berbagai informasi meliputi data guru, berita, profil sekolah, fasilitas,

program keterampilan, penerimaan peserta didik baru (PPDB), sambutan kepala sekolah, kontak, serta logo instansi atau alumni. Selain itu, sistem juga diharapkan mudah digunakan tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi, serta mampu mendukung penambahan file atau tautan eksternal seperti *Google Drive* dan PDF. Data hasil wawancara dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengelompokkan informasi berdasarkan kebutuhan pengguna, kendala yang dihadapi, serta harapan terhadap sistem yang akan dikembangkan. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam merumuskan kebutuhan sistem.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah belum adanya sistem informasi berbasis web yang mampu mengelola dan menyampaikan informasi sekolah secara efektif, terstruktur, dan terpusat. Hal ini menyebabkan informasi sulit diakses oleh masyarakat, tidak terdokumentasi dengan baik, serta menyulitkan admin dalam melakukan pengelolaan data. Hasil dari tahap *understand* ini berupa pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta permasalahan yang ada, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam perancangan *User Interface* dashboard admin pada tahap berikutnya.

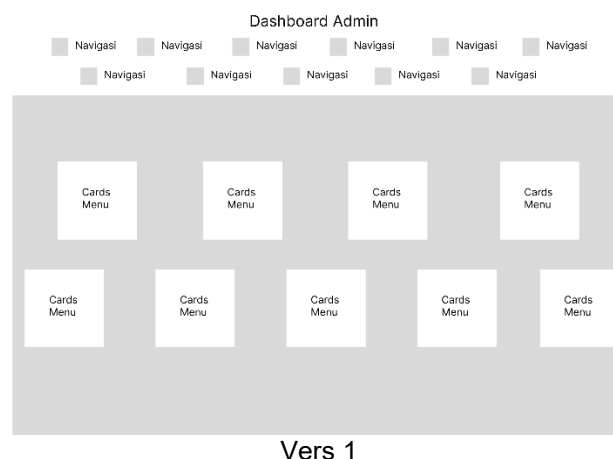
Sketch

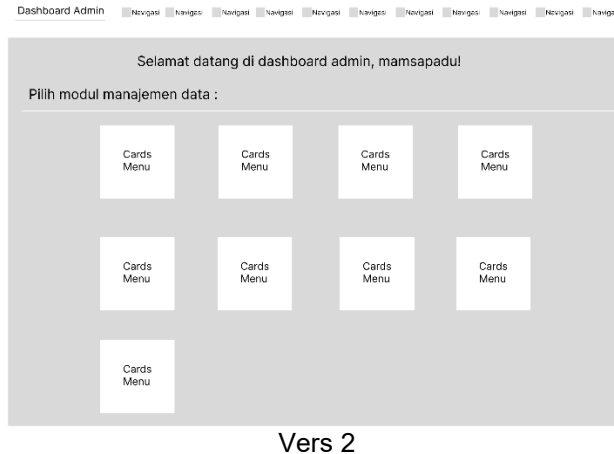
Tahap *sketch* merupakan tahap lanjutan dalam metode *Design Sprint* yang bertujuan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi desain berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, ide-ide solusi divisualisasikan dalam bentuk sketsa atau *wireframe* sebagai representasi awal dari antarmuka sistem yang akan dikembangkan [17][19]. Proses ini merupakan bagian dari prosedur penelitian dalam merancang solusi desain yang sistematis dan terstruktur.

Proses *sketch* berfokus pada perancangan tampilan *User Interface* dengan memperhatikan aspek *usability*, struktur informasi, serta kemudahan interaksi pengguna. Perancangan antarmuka yang baik dapat membantu pengguna dalam memahami sistem secara lebih cepat serta meningkatkan efisiensi dalam penggunaan fitur yang tersedia [6][7]. Selain itu, desain dashboard sebagai pusat pengelolaan sistem perlu disusun secara terstruktur dan intuitif agar dapat memudahkan admin dalam mengakses serta mengelola berbagai data secara terpusat [2][21].

Dashboard Admin

Dalam konteks sistem informasi sekolah, dashboard berperan sebagai pusat kontrol yang mengintegrasikan berbagai informasi penting dalam satu platform. Pada penelitian ini, tahap *sketch* dilakukan dengan merancang beberapa alternatif tampilan dashboard admin sebagai pusat pengelolaan informasi website sekolah. Perancangan dilakukan dalam bentuk *wireframe* dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, seperti kemudahan navigasi, pengelompokan menu, serta penyajian informasi yang jelas dan terstruktur.





Sumber : Hasil Penelitian (2026)

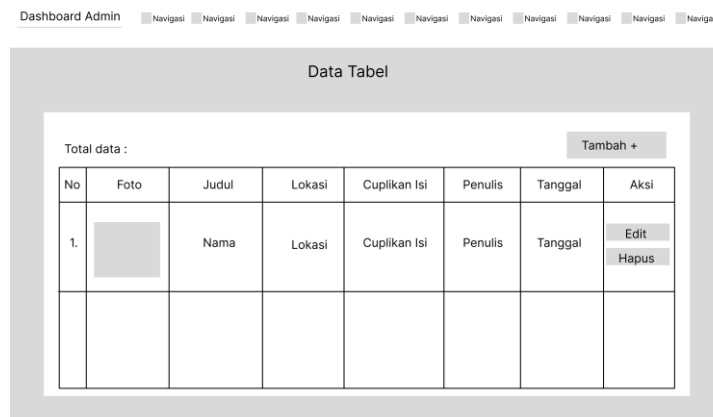
Gambar 2 Perancangan Dashboard Admin

Berdasarkan Gambar 2, ditampilkan dua alternatif desain dashboard admin yang memiliki perbedaan pada struktur navigasi dan penyajian menu. Pada versi pertama, desain dashboard menggunakan pendekatan sederhana dengan menampilkan menu utama dalam bentuk *grid* atau kartu (*card*) yang tersusun secara terpusat. Tampilan ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengenali fitur yang tersedia secara langsung tanpa melalui navigasi yang kompleks, sehingga cocok digunakan oleh pengguna dengan tingkat pengalaman yang beragam.

Sementara itu, pada versi kedua, desain dashboard dirancang dengan struktur yang lebih terorganisir melalui penggunaan navigasi berbasis sidebar. Menu disusun dalam bentuk daftar dan dikelompokkan ke dalam beberapa kategori untuk memudahkan pengguna dalam mengakses fitur sesuai kebutuhan. Selain itu, tampilan juga dilengkapi dengan bagian *header* yang menampilkan identitas halaman dashboard, sehingga membantu pengguna dalam memahami konteks sistem yang sedang digunakan. Perancangan dua alternatif desain ini dilakukan sebagai bagian dari proses eksplorasi solusi dalam metode *Design Sprint*. Setiap alternatif dianalisis berdasarkan kelebihan dan kekurangannya guna mendukung proses pengambilan keputusan pada tahap selanjutnya.

Tampilan Data (CRUD)

Tampilan data pada sistem dirancang untuk mendukung proses pengelolaan data secara *Create, Read, Update, dan Delete (CRUD)*, yang mencakup berbagai jenis informasi seperti data berita, data guru, fasilitas, serta program keterampilan. Pada tahap *sketch*, perancangan tampilan dilakukan sebagai representasi awal dari fitur pengelolaan data dengan memperhatikan kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta efisiensi dalam pengolahan data [1][4].



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 3 Perancangan Tampilan Data

Berdasarkan Gambar 3, ditampilkan rancangan antarmuka halaman data dalam bentuk tabel yang terstruktur. Tabel dirancang untuk menyajikan informasi secara ringkas namun tetap informatif, dengan beberapa kolom utama seperti nomor data, foto, judul, lokasi, cuplikan isi, penulis, tanggal, serta aksi. Penyajian data dalam bentuk tabel ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam membaca serta mengelola data secara sistematis. Selain itu, pada bagian atas tabel disediakan informasi total data serta tombol tambah data yang berfungsi untuk menambahkan data baru. Pada setiap baris data juga terdapat tombol aksi berupa edit dan hapus yang memungkinkan pengguna untuk melakukan perubahan maupun penghapusan data secara langsung.

Perancangan tampilan ini dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip *usability*, sehingga pengguna dapat memahami fungsi setiap elemen tanpa memerlukan pelatihan khusus. Struktur tabel yang jelas serta penempatan tombol aksi yang mudah dijangkau diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengguna dalam melakukan pengelolaan data. Hasil dari perancangan ini selanjutnya akan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan *prototype* pada tahap berikutnya.

Berdasarkan hasil perancangan pada tahap *sketch*, diperoleh beberapa alternatif desain antarmuka yang meliputi tampilan *dashboard* admin dan tampilan data (CRUD). Setiap rancangan disusun dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, kemudahan navigasi, serta efisiensi dalam pengelolaan data. Hasil dari tahap ini memberikan gambaran awal mengenai struktur dan alur sistem yang akan dikembangkan. Selanjutnya, alternatif desain yang telah dibuat akan dievaluasi untuk menentukan solusi terbaik pada tahap *decide* sebelum dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk *prototype*.

Decide

Tahap *decide* merupakan tahap lanjutan dalam metode *Design Sprint* yang bertujuan untuk menentukan solusi desain terbaik dari berbagai alternatif yang telah dihasilkan pada tahap *sketch*. Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi dan pemilihan desain berdasarkan kebutuhan pengguna, aspek *usability*, serta efektivitas desain dalam mendukung fungsi sistem [17][20].

Proses pengambilan keputusan dilakukan dengan mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan pengguna pada tahap *understand* serta hasil eksplorasi desain pada tahap *sketch*. Setiap alternatif desain dianalisis kelebihan dan kekurangannya untuk menentukan solusi yang paling sesuai dengan kondisi pengguna serta kompleksitas sistem yang akan dikembangkan [7][8]. Pada penelitian ini, tahap *decide* difokuskan pada pemilihan desain *dashboard* admin yang telah dirancang dalam dua alternatif pada tahap sebelumnya. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek utama, yaitu kemudahan navigasi, kejelasan struktur menu, serta kemampuan desain dalam mengakomodasi pengelolaan data yang beragam.

Berdasarkan hasil analisis, desain *dashboard* versi pertama memiliki keunggulan dalam kesederhanaan tampilan serta kemudahan dalam memahami fungsi menu secara langsung. Pendekatan berbasis *grid* memungkinkan pengguna untuk mengenali fitur tanpa harus melalui struktur navigasi yang kompleks, sehingga cocok untuk pengguna dengan tingkat pengalaman yang rendah. Namun demikian, desain tersebut dinilai kurang optimal dalam mendukung sistem dengan jumlah fitur yang banyak, karena tidak memiliki pengelompokan menu yang jelas serta berpotensi menimbulkan kebingungan ketika jumlah data dan fitur semakin berkembang.

Sementara itu, desain *dashboard* versi kedua dinilai lebih unggul karena memiliki struktur navigasi yang lebih terorganisir melalui penggunaan *sidebar* serta pengelompokan menu berdasarkan kategori. Struktur ini memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai fitur secara lebih sistematis dan efisien, serta memudahkan dalam pengelolaan data yang kompleks [2][21]. Selain itu, penggunaan *layout* yang lebih terstruktur pada versi kedua juga mendukung prinsip *usability*, di mana pengguna dapat memahami alur sistem dengan lebih cepat serta meminimalisir kesalahan dalam penggunaan fitur [6][7]. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa desain antarmuka yang terorganisir dapat meningkatkan efisiensi serta kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, diputuskan bahwa desain *dashboard* versi kedua dipilih sebagai solusi desain yang akan digunakan pada tahap selanjutnya. Pemilihan ini didasarkan pada kemampuannya dalam memberikan struktur navigasi yang jelas, mendukung kebutuhan sistem yang kompleks, serta meningkatkan efisiensi pengguna dalam mengoperasikan sistem.

Untuk tampilan data (CRUD), desain yang telah dirancang pada tahap *sketch* dinilai sudah memenuhi kebutuhan pengguna karena memiliki struktur tabel yang jelas, informatif, serta mendukung proses pengelolaan data secara efektif. Oleh karena itu, desain tersebut digunakan sebagai acuan tanpa dilakukan perubahan signifikan. Hasil dari tahap *decide* ini berupa pemilihan desain antarmuka terbaik yang selanjutnya akan dikembangkan ke dalam bentuk *prototype* pada tahap berikutnya.

Prototype

Tahap *prototype* merupakan tahap lanjutan dalam metode *Design Sprint* yang bertujuan untuk mengimplementasikan solusi desain terpilih ke dalam bentuk yang lebih nyata dan interaktif. Pada tahap ini, hasil keputusan desain dari tahap *decide* dikembangkan menjadi *prototype* yang dapat digunakan untuk mensimulasikan alur sistem serta interaksi pengguna secara langsung. *Prototype* berfungsi sebagai representasi awal dari sistem yang akan dibangun sehingga dapat dilakukan evaluasi sebelum implementasi akhir [16][17]. Pentingnya pengelolaan profil instansi secara digital juga telah dibuktikan dalam perancangan sistem digital yang memudahkan pembaruan data secara mandiri oleh admin [11][21].

Dalam penelitian ini, perancangan *prototype* dilakukan menggunakan teknologi berbasis web, yaitu HTML, CSS, dan JavaScript. *Prototype* dikembangkan dalam bentuk antarmuka interaktif yang dapat mensimulasikan alur penggunaan sistem secara nyata. Pengujian dilakukan menggunakan perangkat komputer atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet.

Prototype pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan *desain dashboard admin* yang telah dipilih pada tahap *decide*, yaitu desain dengan struktur navigasi berbasis *sidebar*. Implementasi *prototype* dilakukan dalam bentuk antarmuka berbasis web (*High-fidelity prototype*), sehingga tampilan yang dihasilkan telah mendekati sistem sebenarnya dan dapat digunakan secara interaktif.

Pada tahap ini, tampilan *dashboard* admin dirancang sebagai pusat kontrol sistem yang memudahkan pengguna dalam mengelola berbagai data. Struktur navigasi utama menggunakan *sidebar* yang terletak di sisi kiri, yang berisi menu-menu yang telah dikelompokkan berdasarkan kategori, seperti menu utama, akademik dan PPDB, informasi sekolah, serta sistem. Pengelompokan menu ini bertujuan untuk meningkatkan keteraturan informasi serta memudahkan pengguna dalam menemukan fitur yang dibutuhkan secara lebih efisien.

Pada bagian atas halaman terdapat *navbar* yang menampilkan identitas sistem, seperti nama dashboard dan identitas sekolah. Selain itu, sistem juga menampilkan pesan sambutan kepada pengguna yang sedang *login*, sehingga memberikan pengalaman yang lebih personal serta meningkatkan kedekatan interaksi antara pengguna dan sistem.

Bagian utama dashboard menampilkan menu dalam bentuk *grid* atau kartu (*card*) yang berisi berbagai modul pengelolaan data, seperti data guru, berita, fasilitas, dan program keterampilan. Penyajian menu dalam bentuk kartu ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses fitur secara cepat, jelas, dan intuitif tanpa melalui navigasi yang kompleks.

Selain itu, sistem juga dilengkapi dengan fitur interaksi berupa konfirmasi *logout* dalam bentuk *Pop-up dialog*, yang bertujuan untuk meminimalisir kesalahan pengguna saat keluar dari sistem. Fitur navigasi juga dirancang responsif dengan adanya menu yang dapat ditampilkan dan disembunyikan (*toggle*) serta penggunaan *overlay*, sehingga tampilan tetap optimal ketika diakses melalui berbagai perangkat.

Perancangan *prototype* ini dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip *usability*, yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, serta efisiensi dalam mengakses fitur sistem [6][7]. Hasil dari tahap *prototype* ini berupa tampilan antarmuka sistem yang telah dapat digunakan secara interaktif, yang selanjutnya akan diuji pada tahap *test* untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan serta kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.

Selain *dashboard* admin, tahap *prototype* juga mencakup pengembangan tampilan data yang digunakan untuk mendukung proses pengelolaan informasi secara *Create, Read, Update, dan Delete* (CRUD). Tampilan ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melihat, menambahkan, mengubah, serta menghapus data secara terstruktur dan efisien. Pada penelitian ini, *prototype* tampilan data diimplementasikan menggunakan data berita sebagai representasi dari pengelolaan data dalam sistem.

Secara umum, tampilan data berita disajikan dalam bentuk tabel yang terstruktur, yang terdiri dari beberapa kolom utama seperti nomor data, gambar, judul, lokasi kegiatan, cuplikan

isi, penulis, tanggal publikasi, serta aksi. Penyajian data dalam bentuk tabel ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam membaca dan memahami informasi secara sistematis.

Pada bagian atas halaman, ditampilkan informasi jumlah total data serta tombol tambah data yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam menambahkan data baru. Penempatan elemen ini dirancang agar mudah ditemukan dan diakses tanpa mengganggu fokus pengguna terhadap data utama.

Setiap baris data dilengkapi dengan tombol aksi yang terdiri dari fitur lihat, edit, dan hapus. Fitur lihat digunakan untuk menampilkan detail informasi secara lengkap sebagai bentuk pratinjau data sebelum dilakukan tindakan lebih lanjut. Fitur edit memungkinkan pengguna untuk melakukan perubahan data, sedangkan fitur hapus dilengkapi dengan konfirmasi untuk mencegah kesalahan dalam penghapusan data.

Selain itu, tampilan juga dilengkapi dengan cuplikan isi berita yang disajikan secara ringkas untuk membantu pengguna memperoleh gambaran singkat tanpa harus membuka seluruh isi data. Penyajian ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam proses pencarian dan pengelolaan informasi.

Pada kondisi ketika data belum tersedia, sistem menampilkan tampilan *Empty state* yang memberikan informasi bahwa belum terdapat data serta memberikan arahan kepada pengguna untuk menambahkan data baru. Hal ini dirancang untuk meningkatkan kejelasan sistem serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih informatif.

Perancangan tampilan data pada tahap *prototype* ini dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip *usability*, yaitu kejelasan informasi, kemudahan navigasi, serta efisiensi dalam melakukan pengelolaan data [6][8]. Hasil dari tahap *prototype* ini berupa tampilan pengelolaan data yang telah interaktif dan mendukung seluruh proses CRUD, yang selanjutnya akan digunakan dalam tahap pengujian untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan serta efektivitas sistem dalam membantu pengguna.

Test

Tahap *test* merupakan tahap akhir dalam metode *Design Sprint* yang bertujuan untuk mengevaluasi *prototype* yang telah dikembangkan berdasarkan tingkat kemudahan penggunaan serta kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, pengujian dilakukan terhadap *User Interface* dashboard admin untuk mengetahui sejauh mana sistem dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memberikan pengalaman penggunaan yang baik bagi pengguna [17][19].

Pengujian dilakukan terhadap *prototype* semi-fungsional dashboard admin berbasis web melalui *web browser* sehingga responden dapat melakukan simulasi penggunaan sistem secara langsung, meliputi proses *login*, navigasi dashboard, pengelolaan data, dan penggunaan menu utama. Pendekatan ini digunakan agar responden dapat memberikan penilaian berdasarkan pengalaman penggunaan yang nyata sehingga hasil evaluasi lebih mencerminkan kondisi penggunaan sebenarnya.

Metode pengujian yang digunakan adalah *usability testing* karena metode ini mampu mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem berdasarkan interaksi langsung pengguna dengan antarmuka yang dikembangkan. Penggunaan *usability testing* dinilai sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada evaluasi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sebelum sistem diimplementasikan secara penuh.

Responden penelitian berjumlah 5 orang guru yang berperan sebagai calon pengguna sistem di lingkungan sekolah. Penentuan responden menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Teknik ini digunakan karena responden dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam aktivitas pengelolaan informasi sekolah sehingga dianggap memahami kebutuhan penggunaan dashboard admin.

Pengujian dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert dengan rentang nilai 1 sampai 4, di mana nilai 1 menunjukkan sangat tidak setuju dan nilai 4 menunjukkan sangat setuju terhadap pernyataan yang diberikan. Penggunaan skala genap bertujuan untuk menghindari jawaban netral sehingga responden lebih terarah dalam memberikan penilaian terhadap sistem. Pengujian difokuskan pada aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), meliputi keterbacaan tampilan, kemudahan navigasi, konsistensi antarmuka, dan kemudahan memahami alur penggunaan sistem.

Instrumen pengujian disusun berdasarkan indikator *usability* yang mengacu pada penelitian A. Somantri dkk. [22], serta penelitian R. Nurfalah dan A. Lattu [13]. Validitas instrumen

dilakukan melalui *content validity* dengan menyesuaikan indikator pertanyaan terhadap aspek *usability* yang relevan pada penelitian terdahulu sehingga instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan pengukuran.

Indikator penilaian meliputi keterbacaan font, ukuran teks, kombinasi warna, tata letak, kejelasan tampilan, kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, dan kemudahan memahami alur penggunaan sistem. Indikator tersebut digunakan untuk mengukur tingkat *usability* berdasarkan pengalaman penggunaan langsung oleh responden.

Berdasarkan Tabel 2, data hasil kuesioner dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata setiap indikator berdasarkan jawaban responden. Nilai rata-rata tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat *usability* dari *User Interface* yang dirancang. Semakin tinggi nilai yang diperoleh, maka semakin baik tingkat *usability* sistem yang dikembangkan. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan dashboard admin website sekolah.

Tabel 2. Indikator Pengujian *User Interface*

No.	Indikator Penilaian	Rentang Nilai
1.	Keterbacaan font pada tampilan sistem	1-4
2.	Kesesuaian ukuran teks	1-4
3.	Kesesuaian kombinasi warna pada tampilan	1-4
4.	Kerapihan tata letak (<i>layout</i>) tampilan	1-4
5.	Tingkat kejelasan tampilan sistem (tidak membingungkan)	1-4
6.	Kejelasan dan kemudahan menemukan tombol (<i>button</i>)	1-4
7.	Kemudahan penggunaan navigasi menu	1-4
8.	Kemudahan akses pada setiap menu	1-4
9.	Konsistensi tampilan sistem	1-4
10.	Kemudahan dalam memahami alur penggunaan sistem	1-4

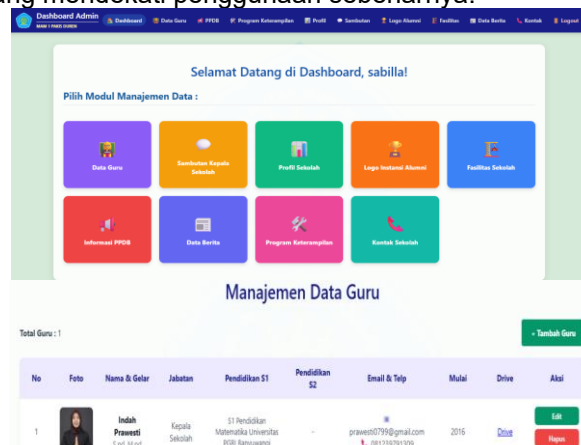
Sumber : Hasil Penelitian (2026)

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang komprehensif terhadap hasil tersebut. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif dan didukung dengan tabel serta gambar untuk mempermudah pemahaman. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil penelitian dengan kebutuhan pengguna serta didukung oleh literatur yang relevan untuk menjelaskan alasan (*why*) dari hasil yang diperoleh.

Implementasi Prototype Sistem

Hasil implementasi menunjukkan bahwa *prototype* dashboard admin berhasil dikembangkan dan mampu mendukung simulasi proses pengelolaan informasi secara terintegrasi. *Prototype* semi-fungsional yang dibangun memungkinkan pengguna melakukan interaksi langsung terhadap fitur-fitur utama sistem sehingga proses evaluasi *usability* dapat dilakukan dalam kondisi yang mendekati penggunaan sebenarnya.



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 4 Tampilan Dashboard Admin

Berdasarkan Gambar 4, *prototype* dashboard admin berhasil mengintegrasikan fungsi pengelolaan informasi ke dalam satu antarmuka yang terdiri atas dashboard utama, tabel data berita, dan form input berita. Dashboard utama berfungsi sebagai pusat navigasi untuk mengakses berbagai modul pengelolaan data sekolah seperti data guru, profil sekolah, fasilitas, PPDB, berita, dan kontak sekolah. Sementara itu, tabel data berita digunakan untuk menampilkan informasi secara terstruktur serta mendukung proses pengelolaan data melalui fitur lihat, edit, dan hapus. Form input berita berfungsi untuk memfasilitasi proses penambahan data baru sehingga keseluruhan proses *Create, Read, Update, dan Delete* (CRUD) dapat dilakukan dalam satu sistem yang terintegrasi.

Integrasi ketiga komponen tersebut menunjukkan bahwa sistem tidak hanya berfungsi sebagai media penyajian informasi, tetapi juga mendukung aktivitas administrasi secara terpusat. Kondisi ini dapat mengurangi kompleksitas penggunaan sistem karena pengguna tidak perlu berpindah ke platform yang berbeda dalam melakukan pengelolaan data. Menurut Somantri dkk., antarmuka yang terstruktur dan mudah dipahami berkontribusi terhadap peningkatan *usability* sistem melalui kemudahan navigasi dan efisiensi interaksi pengguna.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Sprint* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Yudistira dkk. yang menyatakan bahwa *Design Sprint* efektif digunakan untuk memvalidasi kebutuhan pengguna melalui pengembangan *prototype* secara cepat. Namun berbeda dengan penelitian tersebut yang berfokus pada *prototype*, penelitian ini mengimplementasikan *prototype* semi-fungsional berbasis PHP Native dan MySQL sehingga proses evaluasi dapat dilakukan pada kondisi yang lebih mendekati sistem sebenarnya.

Pengujian dan Evaluasi Sistem

Pengujian dilakukan menggunakan kuesioner dengan skala Likert untuk mengukur tingkat *usability* sistem.

Tabel 3. Hasil Pengujian *User Interface*

No.	Indikator Penilaian	Rentang Nilai
1.	Keterbacaan font pada tampilan sistem	3,75
2.	Kesesuaian ukuran teks	3,25
3.	Kesesuaian kombinasi warna pada tampilan	3,75
4.	Kerapihan tata letak (<i>layout</i>) tampilan	3,50
5.	Tingkat kejelasan tampilan sistem (tidak membingungkan)	3,50
6.	Kejelasan dan kemudahan menemukan tombol (<i>button</i>)	3,75
7.	Kemudahan penggunaan navigasi menu	3,50
8.	Kemudahan akses pada setiap menu	3,75
9.	Konsistensi tampilan sistem	3,75
10.	Kemudahan dalam memahami alur penggunaan sistem	3,75
Rata-rata keseluruhan :		3,63

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 3, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,63 dari skala 4 yang menunjukkan bahwa user interface dashboard admin memiliki tingkat *usability* yang baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap tampilan dan kemudahan penggunaan sistem yang dikembangkan.

Nilai tertinggi diperoleh pada indikator keterbacaan font, kombinasi warna, kemudahan menemukan tombol, kemudahan akses menu, konsistensi tampilan, dan kemudahan memahami alur penggunaan sistem dengan skor 3,75. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa desain antarmuka yang diterapkan telah mampu membantu pengguna memahami fungsi sistem secara cepat dan meminimalkan kebingungan saat melakukan navigasi. Tingginya nilai pada aspek konsistensi tampilan dan kemudahan memahami alur penggunaan juga menunjukkan bahwa struktur antarmuka yang dirancang telah mendukung pengalaman pengguna yang baik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Somantri dkk yang menyatakan bahwa kualitas antarmuka yang baik berpengaruh terhadap peningkatan *usability* sistem [22]. Selain itu, penelitian Wisesa Ngurah Rangga menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan dan konsistensi tampilan merupakan faktor penting yang memengaruhi kepuasan pengguna saat menggunakan layanan digital [6]. Dengan demikian, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa desain dashboard yang dikembangkan telah memenuhi prinsip dasar *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang baik.

Meskipun demikian, indikator kesesuaian ukuran teks memperoleh nilai terendah yaitu 3,25. Berdasarkan hasil observasi selama pengujian, beberapa responden menilai ukuran teks pada bagian navigasi masih kurang optimal sehingga memerlukan perhatian lebih pada aspek aksesibilitas. Temuan ini menunjukkan bahwa faktor tipografi memiliki pengaruh terhadap kenyamanan penggunaan sistem, terutama bagi pengguna dengan rentang usia yang beragam. Oleh karena itu, penyesuaian ukuran teks dapat menjadi salah satu rekomendasi pengembangan sistem pada penelitian selanjutnya untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Helmawan dkk. dan Dwiansyah dkk. yang menyatakan bahwa metode *Design Sprint* mampu menghasilkan antarmuka yang mudah digunakan melalui proses validasi pengguna secara cepat [19][17]. Nilai *usability* sebesar 3,63 menunjukkan bahwa pendekatan tersebut juga efektif diterapkan pada perancangan dashboard admin website sekolah. Namun, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada *prototype* antarmuka, penelitian ini mengimplementasikan *prototype* semi-fungsional berbasis PHP Native dan MySQL sehingga evaluasi *usability* dapat dilakukan pada kondisi yang lebih mendekati sistem sebenarnya. Perbedaan tersebut menjadi nilai tambah penelitian karena pengguna dapat mengevaluasi sistem berdasarkan interaksi langsung terhadap fitur-fitur yang tersedia, bukan hanya berdasarkan tampilan visual *prototype*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, metode *Design Sprint* efektif digunakan dalam merancang *User Interface* (UI) dashboard admin website sekolah yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dashboard yang dikembangkan mampu mendukung pengelolaan informasi sekolah secara terpusat melalui fitur *Create, Read, Update, dan Delete* (CRUD) dengan struktur navigasi yang mudah dipahami oleh pengguna non-teknis.

Hasil pengujian *usability* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,63 dari skala 4, yang mengindikasikan bahwa dashboard admin memiliki tingkat *usability* yang baik. Pengguna dapat memahami alur penggunaan sistem serta mengoperasikan fitur-fitur yang tersedia dengan relatif mudah sehingga mendukung efektivitas pengelolaan informasi sekolah.

Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pengembangan *prototype* dashboard admin website sekolah berbasis *Design Sprint* yang diimplementasikan dalam bentuk semi-fungsional menggunakan PHP Native dan MySQL. Pendekatan tersebut memungkinkan evaluasi *usability* dilakukan melalui interaksi langsung pengguna sehingga memberikan hasil yang lebih realistis dibandingkan penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan *prototype* visual statis.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden yang masih terbatas, yaitu lima orang guru sebagai calon pengguna sistem. Selain itu, pengujian yang dilakukan hanya berfokus pada aspek *usability* antarmuka dan belum mencakup pengujian performa maupun keamanan sistem.

Untuk penelitian selanjutnya, pengujian dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih besar dan melibatkan berbagai kategori pengguna. Selain itu, pengembangan sistem dapat diarahkan pada implementasi website sekolah secara penuh dengan penambahan fitur akademik yang lebih kompleks serta penggunaan metode evaluasi *usability* yang lebih komprehensif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan dosen wali yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren yang telah memberikan kesempatan serta membantu dalam proses pengumpulan data penelitian.

Referensi

- [1] M. Nurkhozin, A. Basir, And M. A. Abdillah, "Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Sebagai Media Promosi Di Smk Muhammadiyah 2 Paguyangan," *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi (Jurtisi)*, Vol. 2, No. 2, Pp. 96–106, 2022.
- [2] N. L. Marpaung, D. N. I. Sari, S. Hutabarat, E. Ervianto, R. Amri, And N. Nurhalim, "Perancangan Website Sekolah Sebagai Media Informasi: Studi Kasus Sdn 168 Pekanbaru," *Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (Padimas)*, Vol. 4, No. 2, Pp. 68–77, 2025, Doi: 10.35957/Padimas.V4i2.9539.
- [3] A. W. Subroto, R. A. Agustina, F. A. Chelsea, And D. A. Anggoro, "Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Sebagai Sarana Promosi Pada Sdn Toso 02," *Abdi Teknayasa*, Vol. 2, No. 2, Pp. 63–66, 2021, Doi: 10.23917/Abditekayasa.V2i2.201.
- [4] S. Juliantono, H. H. Kusumawardani, And F. A. Artanto, "Sistem Informasi Website Sekolah Pada Smp Negeri 2 Kesesi Berbasis Web," *Jurnal Surya Informatika*, Vol. 12, No. 2, Pp. 28–42, 2022, Doi: 10.48144/Suryainformatika.V12i2.1368.
- [5] A. Fadhillah, K. O. Junaidi, Nurhidayat, And Sutriyono, "Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Di Smp Negeri 3 Pasar Kemis Menggunakan Metode Agile," Vol. 3, No. 5, Pp. 1233–1241, 2025.
- [6] Wisesa Ngurah Rangga, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, Vol. 3, No. 2, Pp. 17–31, 2021.
- [7] R. Hikmah Alim, O. Komarudin, And C. Carudin, "Perancangan Desain Ui/Ux Pada Website Sman 5 Karawang Dengan Metode User Centered Design," *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 7, No. 5, Pp. 3274–3280, 2024, Doi: 10.36040/Jati.V7i5.7319.
- [8] R. R. Marbun, F. Al Mufied, And R. Fauzi, "Perancangan User Interface/User Experience (Ui/Ux) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design," *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, Vol. 7, No. 4, Pp. 1096–1109, 2022, Doi: 10.29100/Jipi.V7i4.3190.
- [9] A. B. Saputra, Wasino, And T. Handhayani, "Perancangan Website Sekolah Smp Al-Huda Islamic Education Center Metropolitan Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, Vol. 12, No. 1, Pp. 1–6, 2024, Doi: 10.24912/Jiksi.V12i1.28254.
- [10] Y. S. Simbolon And R. Komalasari, "Perancangan Ui Karya Duta Education Bandung Berbasis Website," *Sisinfo : Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, Vol. 6, No. 1, Pp. 77–87, 2024, Doi: 10.37278/Sisinfo.V6i1.801.
- [11] S. M. Zen, "Pembuatan Profil Instansi Balai Penyuluhan Pertanian Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," *Jurnal Ilmiah Informatika*, Vol. 10, No. 184, Pp. 102–106, 2022.
- [12] L. Oktaviani And M. Ayu, "Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa Sma Muhammadiyah Gading Rejo," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 6, No. 2, P. 2021, 2021, [Online]. Available: [Http://Ppm.Ejournal.Id/Index.Php/Pengabdian/Article/View/731](http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/731)
- [13] R. Nurfalah And A. Lattu, "Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website (Study Kasus Sd Negeri Cisarua)," 2023.
- [14] Afriyanto, A. A. Nawawi, Nurohman, And Saprudin, "Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Di Smk Yuppentek 5 Tangerang Menggunakan Metode Waterfall," *Jriin: Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, Vol. 1, No. 1, Pp. 47–57, 2023.
- [15] P. Yudistira, M. A. Kurniawan, A. Paturrahman, R. Priyadi, T. Octafian, And E. Setiawan, "Implementasi Metode Design Sprint Dalam Pengembangan Situs Web Pencari Kerja," *3rd Mdp Student Conference (Msc) 2024*, Pp. 1–7, 2024.
- [16] H. Hadiq, E. H. Susanto, And R. P. Sari, "Prototyping Of Agricultural Education Website Using The Design Sprint Approach," *Ccit Journal*, Vol. 14, No. 1, Pp. 28–39, 2021, Doi: 10.33050/Ccit.V14i1.1011.

- [17] Z. Dwiansyah, W. Rizaldinata, And A. Fitra Mahesya, "Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pembelajaran Interaktif," *Jutisi (Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, Vol. 12, No. 3, Pp. 1701–1712, 2024.
- [18] I. K. D. Helmawan, A. A. I. I. Paramitha, And I. P. B. Suyasa, "Perancangan User Interface Sistem Informasi E-Learning Menggunakan Metode Design Sprint," *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, Vol. 8, No. 1, P. 122, Jun. 2025, Doi: 10.37600/Tekinkom.V8i1.1902.
- [19] R. Ditya, A. Rachman, Y. Prasetyo, And R. G. Guntara, "Implementasi Metode Design Sprint Pada Perancangan User Experience Dan User Interface Website Ppid Untuk Pt Pembangunan Perumahan Persero Tbk," 2023, Doi: 10.17509/Xxxx.Vxix.
- [20] D. Roy Irawan, R. Fahrudin, And R. Taufiq Subagio, "Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan Sistem Informasi Ui/Ux Berbasis Mobile Pada Cv. Buana Energi Abadi," *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 9, No. 6, Pp. 9601–9605, 2025, Doi: 10.36040/Jati.V9i6.15645.
- [21] R. Adawiyah And A. Voutama, "Perancangan Ui/Ux Website Role Based Admin Dashboard 'Treakhing.Id' Mengguakan Figma Dengan Metode Desain Thingking," *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 13, No. 2, Apr. 2025, Doi: 10.23960/Jitet.V13i2.6388.
- [22] A. Somantri, S. A. Majapahit, And R. M. Yusuf, "Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan Usability Pada Aplikasi Sikapeta," *Informatics For Educators And Professional: Journal Of Informatics*, Vol. 8, No. 2, P. 122, 2023, Doi: 10.51211/Itbi.V8i2.2509.