

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SCHOOL CONTROL HUB LAYANAN INFORMASI ABSENSI SISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

¹Ade Uswa Fauzi, ²Rini Suwartika

^{1,2}Sistem Informasi

^{1,2}Politeknik Pikes Ganesha

[¹uswaade37@gmail.com](mailto:uswaade37@gmail.com), [²rinisuwartika@gmail.com](mailto:rinisuwartika@gmail.com)

ABSTRACT

The student attendance information service is a system designed to process and present student attendance data. The School Control Hub application is an attendance information service designed to facilitate the management of student attendance data by the school and provide easier access for parents to monitor their children's attendance. In this design, Figma was used as the primary tool to design and implement the UI/UX concept. The prototype design of the School Control Hub application demonstrates that the developed UI/UX design is able to meet users' needs effectively. Therefore, the School Control Hub application is expected to be an effective solution for managing student attendance that is easily accessible for obtaining attendance information.

Keywords : UI/UX, Figma, Student Attendance, School Control Hub

ABSTRAK

Layanan informasi absensi siswa merupakan suatu sistem untuk mengolah dan menyajikan data kehadiran siswa. Aplikasi School Control Hub adalah layanan informasi absensi siswa yang dirancang untuk memudahkan pengelolahan data kehadiran siswa oleh pihak sekolah serta memberikan akses lebih mudah bagi orang tua untuk memantau absensi anak mereka. Dalam perancangan ini, digunakan aplikasi Figma sebagai alat utama untuk mendesain dan mengimplementasikan konsep UI/UX. Dalam perancangan prototype aplikasi School Control Hub menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Dengan demikian, aplikasi School Control Hub diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam pengelolaan absensi siswa yang mudah diakses untuk mengetahui informasi absensi siswa.

Kata Kunci : UI/UX, Figma, Absensi siswa, School Control Hub

PENDAHULUAN

Di era modernisasi seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi di masa kini telah berkembang dengan pesat. Tak seperti waktu dulu, Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar. [1]

School Control Hub adalah aplikasi absensi digital yang dirancang khusus untuk orang tua agar dapat memantau kehadiran anak mereka di sekolah dengan mudah dan real-time. Aplikasi ini memberikan akses cepat dan praktis kepada orang tua untuk melihat catatan kehadiran, menerima notifikasi, dan mendapatkan laporan kehadiran secara berkala.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh [2] dengan judul “Perancangan Aplikasi Portal UI/UX Pada Siswa Menengah Kejuruan (SMK)”, di jurnal itu menunjukkan hasil metode design

thinking mampu menghasilkan desain prototype aplikasi absensi siswa yang sesuai kebutuhan pengguna dan itu memudahkan desainer dan pengembangan untuk merancang aplikasi secara online. Dan ini mendasari penulis untuk mendesain aplikasi SCH sebagai salah satu aplikasi yang memberikan pengalaman bagi orang tua yang lebih baik dengan fitur yang lengkap seperti pengumuman dari sekolah untuk orang tua, ada video untuk jadi prasarana belajar siswa di rumah atau diluar sekolah, orang tua bisa dapat informasi langsung anaknya masuk dan keluar pada pukul berapa, dan keamanan sangat terjaga.

Meninjau School Control Hub ini masih berbasis web dan belum ada yang berbasis aplikasi mobile, oleh karena itu pihak sekolah ingin membuat aplikasi School Control Hub. Dan diharapkan dapat meningkatkan kinerja, memberikan pengalaman bagi orang tua yang lebih baik, memanfaatkan fitur perangkat, meningkatkan keamanan, dan menggunakan sumber daya dengan lebih efisien. Oleh karena itu dalam tugas akhir ini penulis tertarik merancang design UI/UX aplikasi layanan informasi absensi siswa atau SCH dengan tampilan minimalis

dan efektif dengan metode prototype menggunakan aplikasi figma.

Dengan tujuan memudahkan pihak sekolah dan orang tua yang butuhkan infomasi terkait absensi siswa dengan aplikasi ini menjadi praktis, efisien, dan dapat dikembangkan lebih lanjut dan bisa digunakan oleh orang tua.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Perancangan

Menurut [3] perancangan di definisikan berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu system. (2005:196)

Menurut [4] Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan adalah wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa

memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik.

Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2. UI/UX

User Interface (UI) dan User Experience (UX) sangat penting dalam pembuatan sebuah aplikasi atau webset, karena desain pada aplikasi atau webset harus menarik, terorganisir dan rapih sehingga mempermudah pengguna memakai fitur fitur yang telah di sediakan oleh aplikasi. Seperti menurut [5] UI/UX menjadi faktor penentu bagi pengunjung tertarik untuk mengeksplorasi sebuah platform.

3. User Interface (UI)

Menurut [6] UI adalah merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna grafis untuk aplikasi, mobile, atau situs web. Merhatikan aspek estetika, tata letak, dan desain visual untuk meningkatkan daya tarik visual.

Jadi dapat disimpulkan User Interface (UI) adalah sebuah sistem yang mengatur tampilan antarnuha yang memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem, dan desain UI yang dibuat harus dapat mempermudah para pengguna dalam mengoperasikannya karena UI yang baik

membuat pengguna merasa nyaman dengan tampilan aplikasi yang digunakan.

4. User Experience (UX)

Definis UX menurut [6] adalah pengalaman pengguna termasuk interaksi dan perasaan pengguna saat menggunakan produk atau layanan. Memahami kebutuhan dan motivasi pengguna untuk merancang solusi yang memuaskan

Desainer UX akan berkerja sama dengan tim- tim untuk mencari titik temu antara kebutuhan pengguna dan kemajuan teknologi. Titik temu itu dijadikan sebuah produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. Jadi UX adalah bagaimana user merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang produk tersebut

5. Figma

Menurut [7] Figma adalah desain grafis untuk merancang prototype dan user interface untuk produk digital seperti smartphone atau webset. Jadi figma adalah perangkat sofware untuk membantu desainer UI/UX dengan berbagai fitur didalamnya seperti fitur untuk kolaborasi tim, dan figma memberi semua alat yang dibutuhkan untuk tahap desain proyek, termasuk alat vektor yang mampu membuat ilustrasi semampunya serta kemampuan prototyping.

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif. [8].

6. Elemen Dalam Desain

Elemen-elemen desain sendiri terdiri dari titik, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna.

[9]

A. Titik

Titik adalah elemen dengan bentuk wujud relatif kecil, dimensi memanjang dan melebar, serta dianggap tidak berarti.

B. Garis

Garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya, sehingga tergambar garis dengan bentuk lengkung (curve) atau lurus

(straight). Garis mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberi kesan bergerak, serta memiliki karakter tertentu.

C. Bidang

Bidang merupakan visual yang berdimensi panjang dan lebar, bidang di bagi menjadi dua yaitu bidang geometri atau beraturan, dan bidang non geometri atau tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah di ukur, sedangkan non geometri merupakan bidang yang relatif tidak bisa diukur keluasannya.

D. Tekstur

Tekstur ialah nilai raba dari suatu permukaan. Dilihat dari fisiknya tekstur di bagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Di tinjau dari efek tampilannya, tekstur di golongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan pengelihatan, sedangkan tekstur semu terdapat perbedaan dari hasil pengelihatan dan peraba.

E. Ruang

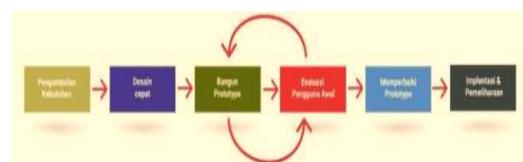
Disebut ruang karena adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak

antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua yaitu nyata dan semu. Unsur visual ruang sebenarnya tidak dapat di raba tetapi dapat di mengerti.

F. Warna

Warna merupakan elemen desain yang kuat dan provokatif. Pada dasarnya, warna merupakan cahaya yang terpantulkan oleh sebuah benda. Jenis media mempengaruhi sistem warna yang digunakan. Media layar atau digital menggunakan warna primer merah, hijau, dan biru. Media cetak atau cat menggunakan warna primer biru, merah dan kuning.

METODE



Gambar 1. Metode Prototype

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype. Prototype adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja

dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan. Model prototype digunakan sebagai indikator dari gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang dan membedakan dua fungsi eksplorasi dan demonstrasi.[10].

Tahapan perancangan sistem kali ini adalah dengan menggunakan metode prototyping berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Metode Prototype adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototype untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang. Adapun tahapan metode ini berupa:

A. Identifikasi Masalah

Tahapan pertama dimulai dari analisis kebutuhan. Tahapan ini kebutuhan sistem didefinisikan dengan rinci. Prosesnya klien dan tim developer akan bertemu untuk mendiskusikan detail sistem seperti apa yang diingkan user.

B. Desain Cepat

Tahap ke-dua yaitu pembuatan desain sederhana yang akan memberi gambaran singkat tentang sistem

yang ingin dibuat berdasarkan diskusi dari tahapan pertama

C. Bangun Prototype

Tahap ke-tiga setelah desain cepat disetujui selanjutnya pembangunan prototype sebenarnya yang akan dijadikan rujukan tim progemmer untuk pembuatan program.

D. Evaluasi Pengguna Awal

Tahap keempat sistem yang sudah dibuat dalam bentuk prototype di presentasikan pada klien untuk di evaluasi dan klien akan memberikan komentar dan saran terhadap prototype yang telah dibuat.

E. Memperbaiki Prototype

Tahap ke-lima, di tahapan ini jika klien tidak mempunyai catatan revisi dari prototype yang dibuat maka tim bisa melanjutkan pada tahap selanjutnya, tetapi jika klien mempunyai catatan untuk perbaikan sistem, maka tahap 4-5 akan terus berulang sampai klien setuju dengan sistem yang akan dikembangkan.

F. Implementasi dan Pemeliharaan

Di tahapan ke-enam atau tahap terakhir ini, produk akan segera dibuat oleh para progemmer berdasarkan prototype akhir, sistem akan diuji dan diserahkan pada

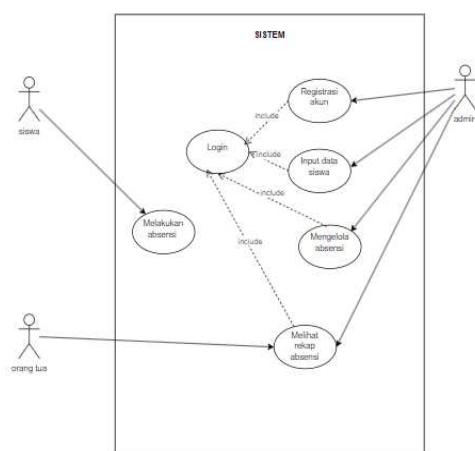
klien, dan setelah itu tahap pemeliharaan agar sistem berjalan dengan baik tanpa kendala.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahapan awal proses desain, penulis memulai dengan membuat usecase dan activity. Berikutnya memulai proses desain menggunakan aplikasi Figma. Dimulai dari halaman splash, login, dasbord, sampai terakhir halaman profil, prototyping, memasukan logo, memasukan ikon, membuat text, membuat popup, hingga peletakan tombol yang akan di gunakan dalam tampilan awal aplikasi.

A. Perancangan

1. Use Case

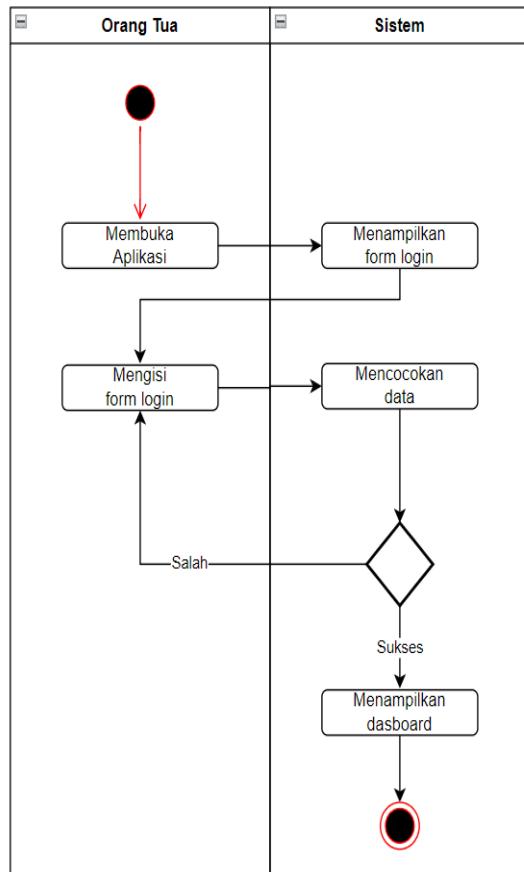


Gambar 2. Use Case

Diagram ini menggambarkan himpunan use case dan aktor-aktor. Dari gambar 2 menjelaskan bahwa abmin dapat register akun, input data

siswa, mengelola absensi, dan melihat rekap absensi. Siswa dapat melakukan absensi. Sementara orang tua dapat melihat rekap absensi melalui aplikasi yang sudah login.

2. Activity Login

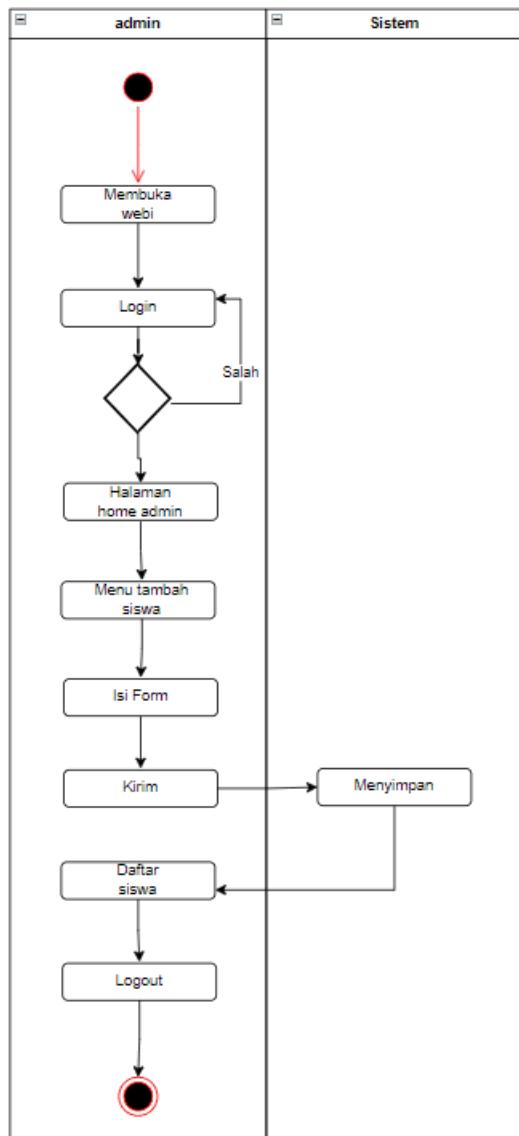


Gambar 3. Activity Login

Gambar 3 menjelaskan tentang alur login orang tua. Dimulai dengan orang tua membuka aplikasi, kemudian sistem menampilkan form login, selanjutnya orang tua mengisi form login yaitu username dan password, setelahnya sistem akan mencocokan data, jika username dan password cocok sistem akan menampilkan halaman dashboard

tetapi jika usermane dan password tidak cocok sistem akan mengarahkan kembali ke form login.

3. Activity Login

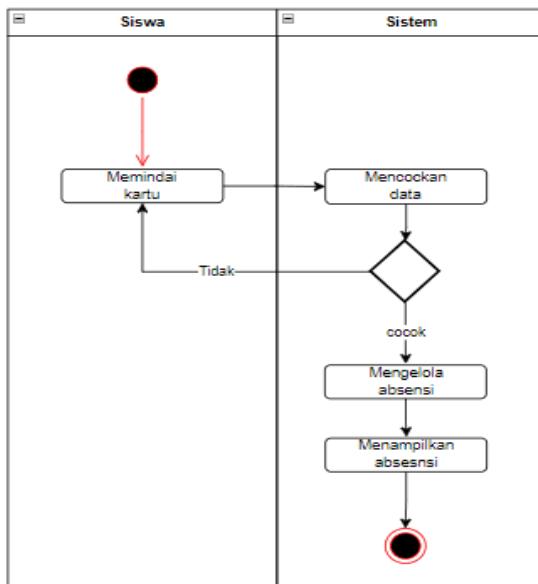


Gambar 4. Activity Tambah siswa

Gambar 4 menjelaskan tentang alur tambah siswa oleh admin. Dimulai dari admin membuka web admin, dilanjutkan dengan login jika sukses akan muncul halaman home admin akan tetapi jika salah kembali

ke halaman login. Selanjutnya admin akan membuka menu tambah siswa, mengisi form setelah semuanya terisi admin akan mengirim data siswa ke sistem, lalu sistem akan menyimpan data, setelahnya daftar siswa akan muncul dan admin bisa logout.

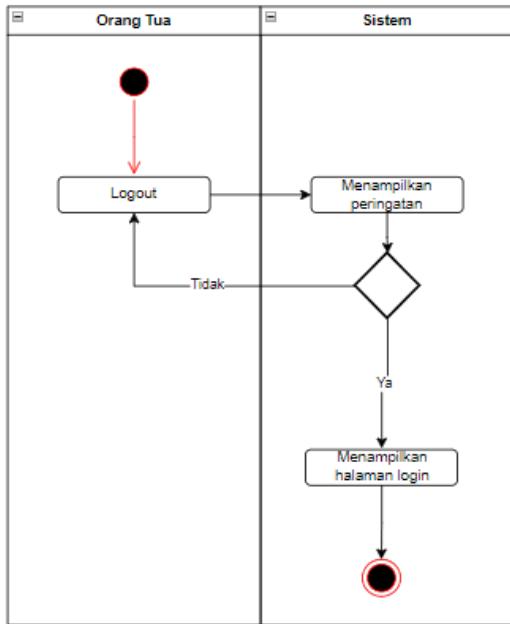
4. Activity Absensi



Gambar 5. Activity Absensi

Gambar 5 menjelaskan tentang alur siswa melakukan absensi. Dimana siswa akan memindai kartu absensi ke mesin absensi, selanjutnya sistem akan mencocokan data jika cocok sistem akan mengelola absensi akan tetapi jika tidak cocok siswa harus memindai kembali kartu absensinya, dan terakhir sistem akan menampilkan absensi.

5. Activity Logout

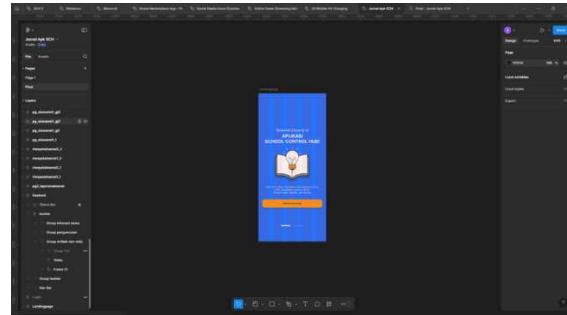


Gambar 6. Activity Logout

Gambar 6 menjelaskan tentang alur orang tua melakukan logout. Dimana orang tua menekan tombol logout lalu sistem menampilkan peringatan berupa pop up. Jika tidak akan tetap di dalam halaman terakhir atau jika ya sistem akan menampilkan halaman login.

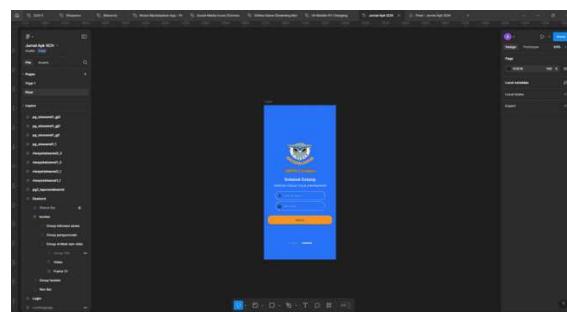
B. Proses Desain

Dalam proses desain, penulis mulai mendasain seluruh tampilan aplikasi yang akan dibuat menggunakan aplikasi Figma. Data yang telah dikumpulkan tentang apa saja yang harus ada pada aplikasi yang akan dibuat langsung di terjemahkan dalam bentuk desain dalam Figma. Hasil desain yang sudah dibuat sebagai berikut :



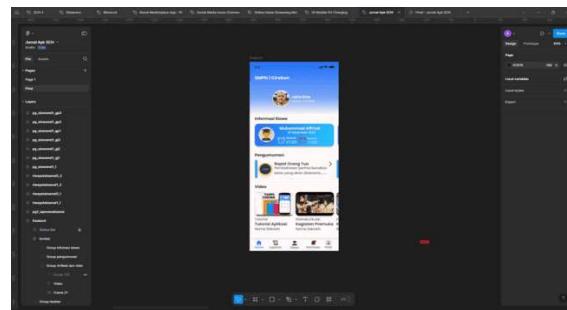
Gambar 7. Tampilan Awal Splash Screen

Pada rancangan diatas terdapat Splash Screen yang di dalamnya ada teks "Selamat Datang", logo aplikasi, dan tombol "Mulai Aplikasi". Untuk memulai user diharuskan menekan tombol mulai untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



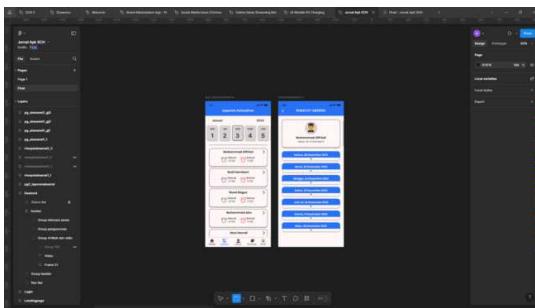
Gambar 8. Tampilan Halaman Login

Pada rancangan diatas terdapat halaman Login yang berisi logo sekolah, text, form nama pengguna dan password, dan tombol login. User diharapkan untuk mengisi form untuk melakukan login ke system.



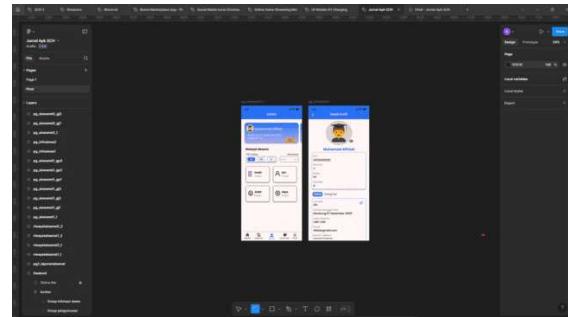
Gambar 9. Tampilan Halaman Dashbord

Pada rancangan diatas terdapat halaman Dashbord yang berisi nama sekolah,foto profil dan nama orang tua/wali jika di tekan akan diarahkan ke halaman profil,informasi siswa,informasi absensi jika di tekan akan diarahkan ke halaman laporan,informasi pengumuman sekolah jika di tekan akan muncul pop up pengumuman yang lebih lengkap isinya,video untuk membantu belajar siswa jika di tekan akan diarahkan ke youtube,dan ada navbar yang berisi 5 tombol jika di tekan akan di arahkan ke halaman yang kita pilih.



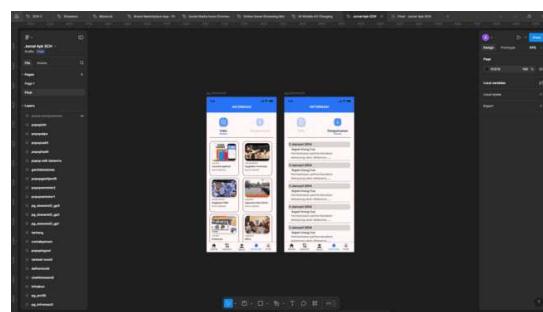
Gambar 10. Tampilan Halaman Laporan kehadiran – Halaman Riwayat Absensi
Pada rancangan diatas terdapat dua desain rancangan halaman Laporan Kehadiran dan halaman Riwayat Absensi. Halaman infromasi terdapat infomasi tanggal,dan informasi absensi siswa jika di tekan salah satu siswa akan mengarah ke halaman riwayat absensi. Halaman riwayat absensi terdapat tombol kembali jika di tekan akan kembali ke halaman sebelumnya,informasi

nama dan kelas siswa,dan infromasi riwayat absensi siswa.



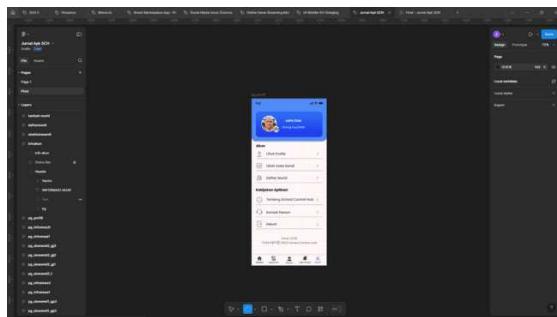
Gambar 11. Tampilan Halaman Siswa – Halaman Detail Siswa

Pada rancangan diatas terdapat dua desain rancangan halaman Siswa dan Detail Siswa. Halaman siswa terdapat informasi siswa,tombol info jika di tekan akan mengarah ke halaman detail siswa,informasi rekap absensi untuk satu semester dengan cara user pilih semester dan pilih kelas. Halaman detail siswa terdapat tombol kembali jika di tekan akan mengarah ke halaman sebelumnya,foto profil siswa,data diri siswa,data diri orang tua,dan tombol edit jika di tekan akan muncul pop up editing.



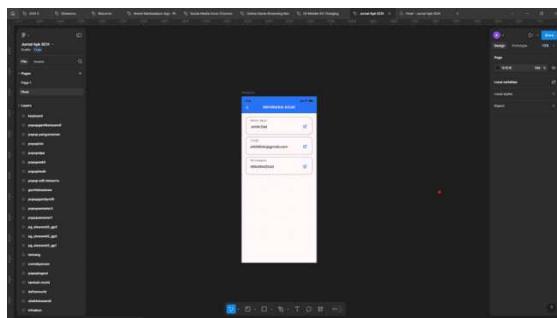
Gambar 12. Tampilan Halaman Informasi
Pada rancangan diatas terdapat halaman Infromasi yang berisi video belajar jika di

tekan akan diarahkan ke youtube,dan pengumuman sekolah jika di tekan akan muncul pop up penguman secara detail.



Gambar 13. Tampilan Halaman Profil

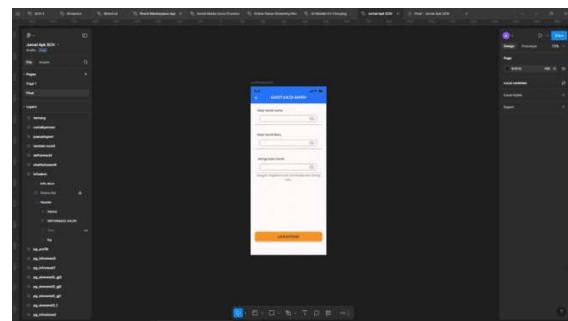
Pada rancangan diatas terdapat halaman Profil yang berisi profil orang tua dan ada dua menu yaitu menu akun dan kebijakan aplikasi. Menu akun terdapat lihat profil,ubah kata sandi,dan daftar murid. Menu kebijakan aplikasi terdapat tentang School Control Hub,kontak person dan keluar atau logout. Jika salah satunya di tekan akan mengarah ke halaman yang kita pilih.



Gambar 14. Tampilan Halaman Informasi Akun

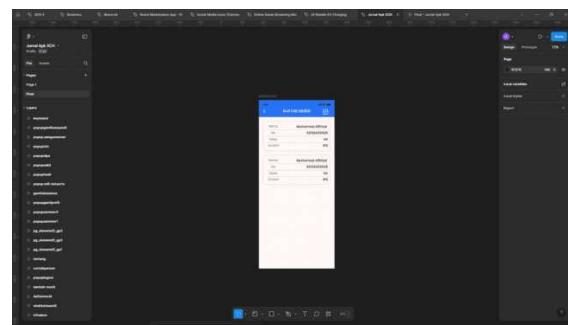
Pada rancangan diatas terdapat halaman Informasi Akun yang berisi tombol kembali jika ditekan akan di arahkan ke

halaman sebelumnya,nama akun,email,nomor handphone dan tombol edit jika di tekan akan mengarah ke halaman editing.



Gambar 15. Tampilan Halaman Ganti Kata Sandi

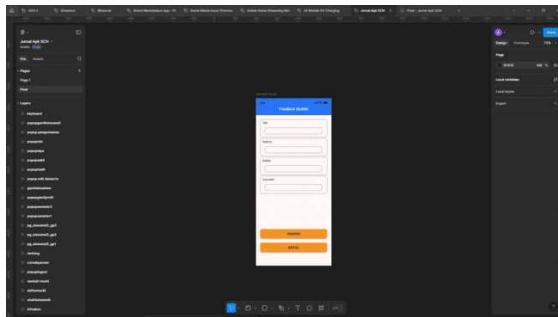
Pada rancangan diatas terdapat halaman Ganti Kata Sandi yang berisi tombol kembali jika ditekan akan di arahkan ke halaman sebelumnya,form kata sandi lama,form kata sandi baru,form ulang kata sandi,dan tombol lanjutkan jika di tekan akan muncul pop up konfirmasi iya atau tidak.



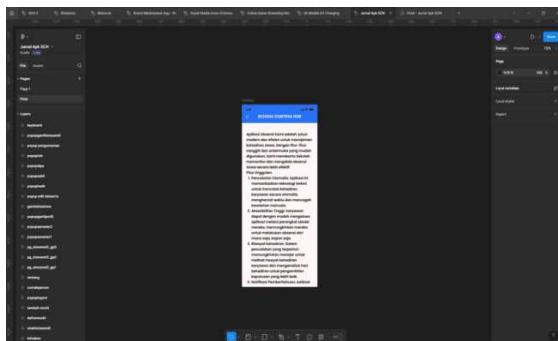
Gambar 16. Tampilan Halaman Daftar Murid

Pada rancangan diatas terdapat halaman Daftar Murid yang berisi tombol kembali jika ditekan akan di arahkan ke halaman sebelumnya,informasi murid atau

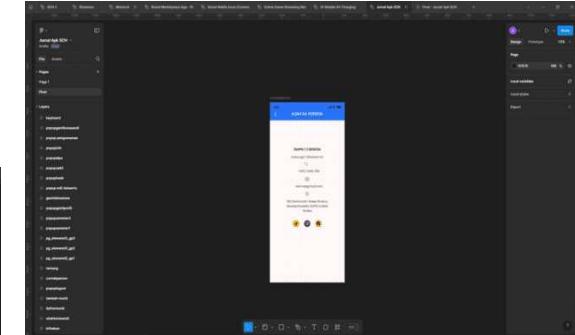
siswa,dan tombol tambah murid jika di tekan akan mengarah ke halaman tambah murid.



Gambar 17. Tampilan Halaman Tambah Murid
Pada rancangan diatas terdapat halaman Tambah Murid yang berisi form NIS,form nama,form kelas,form jurusan,tombol tambah jika di tekan akan otomatis daftar murid nambah,dan tomobil batal jika di tekan akan mengarah ke halaman daftar murid.

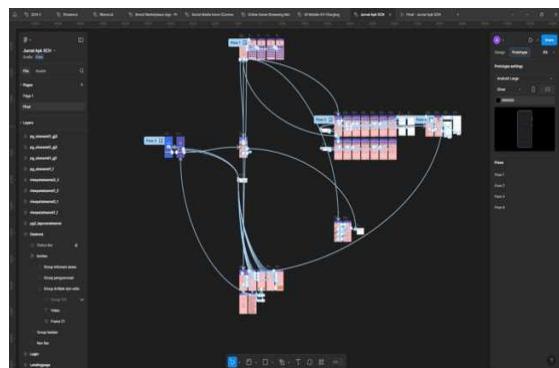


Gambar 18. Tampilan Halaman Tentang
Pada rancangan diatas terdapat halaman Tentang berisi informasi aplikasi School Control Hub,dan tombol kembali jika di tekan akan mengarah ke halaman sebelumnya.



Gambar 19. Tampilan Halaman Kontak Person

Pada rancangan diatas terdapat halaman Kontak person berisi informasi kontak sekolah,alamat sekolah,dan media sosial sekolah,dan tombol kembali jika di tekan akan mengarah ke halaman sebelumnya.



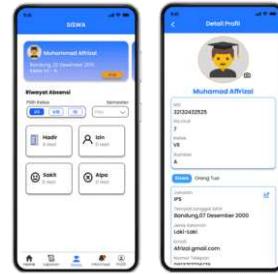
Gambar 20. Tampilan Prototyping dalam Figma

Dalam langkah terakhir mendesain penulis menjalankan prototype yang ada di aplikasi Figma dengan menghubungkan seluruh tombol,halaman,dan menu yang sudah dirancang hingga dapat alur kerja yang sesuai dengan di harapkan. Dalam pengujian seluruh tombol dan fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa ada kendala.

*c. Hasil Tampilan Menggunakan
Smartphone*



Gambar 21. Tampilan Awal Splash Screen



**Gambar 25. Tampilan Halaman Siswa –
Halaman Detail Siswa**



Gambar 22. Tampilan Halaman Login



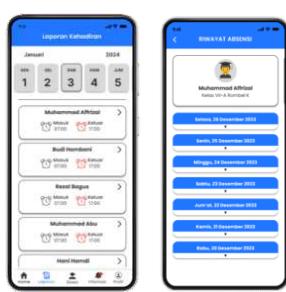
Gambar 26. Tampilan Halaman Informasi



Gambar 23 Tampilan Halaman Dashboard



Gambar 27. Tampilan Halaman Profil



**Gambar 24 Tampilan Halaman Laporan
Kehadiran – Halaman Riwayat Absensi**



**Gambar 28. Tampilan Halaman Informasi
Akun**



Gambar 29. Tampilan Halaman Ganti Kata Sandi



Gambar 33. Tampilan Halaman Kontak Person

D. Pengujian Desain

Pada tahapan pengujian equivalence partitioning dilakukan dengan menganalisis semua tampilan desain aplikasi UI/UX School Control Hub. Jumlah tampilan ada 13 tampilan.setiap tampilan diberikan kode, dimulai dari kode A sampai M. Dibawah ini merupakan tabel pengujian halaman login dengan kode A.



Gambar 30. Tampilan Halaman Daftar Murid



Gambar 31. Tampilan Halaman Tambah Murid



Gambar 32. Tampilan Halaman Tentang

Tabel 1. Pengujian Login

Kode	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status
A00 1	Username dan password tidak diisi.	Sistem akan menolak	Sesuai yang diharapkan	Valid
A00 2	Mengisi username = 20232024 dan password	Sistem akan menolak	Sesuai yang diharapkan	Valid

Kode	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status
	= (kosong)			
A00 3	Mengisi username = (kosong) dan password = 1234	Sistem akan menolak	Sesuai yang diharapkan	Valid
A00 4	Mengisi username = 20232024 dan password = 1234	Sistem akan menerima akses login dan kemudian menampilkan halaman dashboard	Sesuai yang diharapkan	Valid

Tabel 2. Persentase Pengujian Login

Status pengujian	Frekuensi	Jumlah pengujian	Presentase (%)
Valid	4	4	100
Tidak Valid	0	0	0
Defect	0	0	0

Berdasarkan hasil dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pengujian pada kode A yang berisikan 5 pengujian mendapatkan presentase 100% valid. Berdasarkan hasil semua pengujian tampilan aplikasi mulai

dari kode A sampai kode M berdasarkan kategori sebagai berikut :

Tabel 3. Pengujian Tampilan Desain Aplikasi

No	Status	Jumlah Kode	Keterangan
1	Valid	50	Semua kode mendapatkan hasil sesuai yang di harapkan dan fungsi berjalan dengan baik.
2	Tidak Valid	0	-
3	Defect	0	-
Jumlah Pengujian			50

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dengan pengujian perhitungan presentase berdasarkan status pengujian dari tabel 3 diketahui dari 50 pengujian dengan total 50 valid, 0 tidak valid, dan 0 defect. Sehingga dapat diperoleh presentase senilai 100% valid, 0% tidak valid dan 0% defect.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan mengenai absensi siswa di sekolah yang masih berbentuk web, penulis merancang dan implementasi desain user interface dan user experience menggunakan metode prototype penulis memberikan kesimpulan aplikasi Figma

dapat mendasain tampilan aplikasi School Control Hub dengan UI yang menimalis dan efektif, untuk mempermudah orang tua memantau kehadiran anak mereka di sekolah dengan tampilan aplikasi yang mudah dimengerti, hasil dari observasi ini berupa prototype aplikasi School Control Hub yang kompatible dengan mobile device, rancangan desain UI/UX berupa mockup yang selanjutnya akan diimplementasikan pada pembuatan sistem, dan dengan aplikasi ini proses mentoring kehadiran siswa menjadi praktis, efisien dan dapat dikembangkan lebih lanjut menurut kebutuhan. Dan dengan hasil pengujian desain UI/UX Aplikasi School Control Hub dengan equivalence partitioning menghasilkan 50 valid, 0 tidak valid, dan 0 defect dalam persentase 100% valid, 0% tidak valid dan 0% defect.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.
- [2] A. Pita Sari, S. Aisyah, A. Fauzi, N. Afifah Gustini, and M. Randa Syuhada, “PERANCANGAN APLIKASI PORTAL UI/UX PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK),” 2022.
- [3] H. M. Jogiyanto, “Analisis dan desain sistem informasi,” *Yogyakarta: Andi Offset*, vol. 3, 2005.
- [4] W. Hidayat, A. B. Wandanaya, and R. Fadriansyah, “PERANCANGAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI SMK AVICENA RAJEG TANGERANG.”
- [5] B. Kurniawan and M. Romzi, “Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma,” *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [6] S. A. S. Yudho Yudhanto, *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. Elex Media Komputindo, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=5zcVEQAAQBAJ>
- [7] J. Digital, *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol (Update 2023)*. in

- Desain Grafis. Jubilee Digital. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=SVJSEAAAQBAJ>
- [8] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [9] R. W. Putra, *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Andi Offset, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>
- [10] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, Apr. 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [11] Ginting, S., & Hadiana, A. (2020). Analisis Antarmuka dan Layanan pada Website Program Studi X Menggunakan Rekayasa Kansei dan Metode Kano. *Jurnal E-Komtek (Elektro-Komputer-Teknik)*, 4(1), 48-61. <https://doi.org/10.37339/e-komtek.v4i1.233>
- [12] Nurjani, M. A., Mulyadi, I., & Taryanto, A. (2021). Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Framework Bootstrap dan Bahasa Pemrograman PHP MYSQL. *Computer Based Information System Journal*, 9(2), 50–57. <https://doi.org/10.33884/cbis.v9i2.4453>