

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 Piksi Ganesha <u>¹uswaade37@gmail.com</u>, <u>²rinisuwartika@gmail.com</u>

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 di rancang untuk memudahkan pengelolahan data kehadiran siswa oleh pihak sekolah serta memberikan akses lebi mudah bagi orang tua untuk memantau absesnsi anak mereka.. Dalam perancangan ini,digunakan aplikasi Figma sebagai alat utama untuk mendasain dan mengimplementasikan konsep UI/UX. Dalam perancangan prototype aplikasi School Control Hub menunjukan bahwa desain UI/UX yang di kembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Dengan demikian,aplikasi School Control Hub diharapkan dapat menajdi solusi efektif dalam pengelolaan absensi siswa yang mudah di akses 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. ini membuat teknologi menjadi Hal kebutuhan dasar setiap orang. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi berbagai aspek kehidupannya. dalam Teknologi di masa kini telah berkembang dengan pesat. Tak seperti waktu dulu, Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan masyarakat dalam kehidupan 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 realtime. 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 menujukan 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 sebagi salah satu aplikasi yang memberikasn pengalaman bagi orang tua yang lebih baik dengan fitur yang lengkap sseperti pengumuman dari sekolah untuk orang tua,ada vidio untuk jadi prasarana belajar siswa di rumah atau diluar sekolah,orang tua bisa dapat informasi langsung anaknya masuk dan keluar pada pukul berapa,dan keaman 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 Dan diharapkan dapat Control Hub. 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 mebutuhkan infromasi terkait absensi siswa dengan aplikasi ini menjadi prkatis ,efisien,dan dapat dikembangkan lebi 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 halhal 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 Exprerience (UX) sangat penting dalam pembuatan sebuah aplikasi atau webset,karena desain aplikasi webset pada atau harus menarik,terorganisir dan rapih sehingga mempermudah pengguna memakai fitur sediakan fitur yang telah di 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 antarnuka yang memfasilitasi pengguna untuk berintraksi dengan sistem,dan desain UI yang dibuat harus dapat mempermuda para pengguna dalam mengoprasikannya karena UI yang baik



membuat pengguna merasa nyaman dengan tampilan aplikasi yang digunakan.

4. User Exprerience (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 tersbut

5. Figma

Menurut [7] Figma adalah desain grafis untuk merancang prototype dan user interrface untuk produk digital sperti 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 terganbar 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. Tesktur

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 sebenarmya tidak dapat di raba tetapi dapat di mengerti.

F. Warna

Warna merupakan elemen desain provokatif.Pada yang kuat dan dasarnya,warna merupakan cahaya terpantulkan yang 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 komponenkomponen 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 pemilik atau 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 tahapam 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 cattan untuk perbaikan sistem,maka tahap 4-5 akan terus berulang sampai klien setuju dengan sistem yang akan dikembangkan.

F. Implentasi dan Pemiliharaan

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 desain menggunakan aplikasi proses Figma. Dimulai halaman dari 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 mengregister 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 aplikasi,kemudian membukan 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 dasboard



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 menampilakan 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 langung di terjemaahkan dalam bentuk desain dalam Figma. Hasil desain yang suah di buat sebagi 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 di haruskan 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,dam 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 penguman yang lebih lengkap isinya,vidio 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.





Pada rancangan diatas terdapat dua desain rancangan halaman Siswa dan Detail Siswa. Halaman terdapat siswa 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 vidio 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

SMPN1Cirebon
🍅 sina bar
Informasi Siswe
Multanenned Altical 20 teamine 200 20 United 200 20 United 200 20 United 200 20 United 200 20 United 200 20 United 200
Pengumuman
Repot Orang Tua Peritahasan perhal kenakan kelas yang akan dilaksana
Video
Anno Seison
1 1 ± # 0

Gambar 23 Tampilan Halaman Dashbord



Gambar 24 Tampilan Halaman Laporan Kehadiran – Halaman Riwayat Absensi

Gambar 26. Tampilan Halaman Informasi

(John Due Crong Tustinist	
Akus	,	
0	Lihot Profile	>
-	Ubah Kata Sandi	>
8	Defter Murid	>
Kebi	jakan Aplikasi	
0	Tentong School Control Hub	>
Q	Kontok Person	>
Β	Keluar	
¢	Versi 1.6.00 rspyrigth () 2023 School Control In	

Gambar 27. Tampilan Halaman Profil

Noro Ma Jannak K Inse Jankaganakan K Noropin Geletikke Geletikke K	ea < INFORMAS	1.4 -
Jacoba K	Nama Alum	
Indiadegeprotection (2) Scholardegeprotection (2) Scholardegeprotection (2) Scholardegeprotection (2)	JHON DAE	e
ADDAApgmal.com E To Torpon G854954000 E	Indi	
The Integration OB5459542040	JHONDAE@gmail.c	om 😢
089449943040	No.Telepon	
	08649943040	e

Gambar 28. Tampilan Halaman Informasi

Akun





(I) atto Orang
(C)
vada Orang

Gambar 29. Tampilan Halaman Ganti Kata



Gambar 30. Tampilan Halaman Daftar Murid

+# TANEAH	
(MIT	
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	
Nomo	
Kates	
Juluson	
Seely	W
BATA	K.

Gambar 31. Tampilan Halaman Tambah Murid



Gambar 32. Tampilan Halaman Tentang

1.4	
<	KONTAK PERSON
	SMPN1 CIREBON
	Hubungin Dibawah ini
	9
	+10/2 2456 789
	10
	demo@gmol.com
	V III Contract the Design of t
	Massachusetts 02/56 United
	510545
	💌 🔘 😐 📘

Gambar 33. Tampilan Halaman Kontak Person D. Pengujian Desain

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

Tabel 1. Pengujian Login

Kod e	Skenari o penguji an	Hasil yang diharapka n	Hasil pengujia n	Stat us
	Userna	Sistem	Sesuai	Vali
<b>A</b> 00	me dan	akan	yang di	d
1	passwor	menolak	harapka	
1	d tidak		n	
	diisi.			
	Mengisi	Sistem	Sesuai	Vali
	usrnam	akan	yang di	d
A00 2	e =	menolak	harapka	
	202320		n	
	24 dan			
	passwor			
	d			



Kod e	Skenari o penguji an =(koson g)	Hasil yang diharapka n	Hasil pengujia n	Stat us
	Mengisi	Sistem	Sesuai	Vali
	userna	akan	yang	d
	me	menolak	dharapk	
A00	=(koson		an	
3	g) dan			
	passwor			
	d =			
	1234			
	Mengisi	Sistem	Sesuai	Vali
	userna	akan	yang	d
	me =	menerima	diharapk	
	202320	askses	an	
A00	24 dan	login dan		
4	passwor	kemudian		
	d =	menampil		
	1234	kan		
		halaman		
		dasboard		

Tabel 2. Persentase Pengujian Login

Status	England	Jumlah	Presentase
pengujian	Frekuensi	pengujian	(%)
Valid	4	4	100
Tidak	0	0	0
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 pngujian tampilan aplikasi mulai dari kode A sampai kode M berdasarkan kategori sebagai berikut :

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

Tabel 3. Pengujian Tampilan Desain Aplikasi

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 dilakuan mengenai absensi siswa di sekolah yang masih berbentuk web,penulis merancangan 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 selanjutnya yang akan diimplementasikan pada pembuatan sistem, dan dengan aplikasi ini proses kehadiran menjadi mentoring siswa praktis, efisien dan dapat di kembangkan lebi lanjut menurut kebutuhan. Dan dengan hasil pengujian desain UI/UX Aplikasi School Control Hub dengan equivalence psrtitioning menghasilkan 50 valid,0 tidak valid, dan 0 defect dalam presentase 100% valid,0% tidak valid dan 0% defect.

## DAFTAR PUSTAKA

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. <u>https://doi.org/10.37339/e-komtek.v4i1.233</u>
- [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.v9i2.4 453