



VOLUME 2 NOMOR 2 TAHUN 2025

Diterima: 25 Juni 2025

Direvisi: 1 Juli 2025

Disetujui: 3 Juli 2025

Perancangan *Design UI/UX* Media Pembelajaran Daring Dengan Pendekatan *Design Thinking*

Nadia Yulia Sari^{1*}, Isa Faqihuddin Hanif², Warda Sofia³

Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta Timur, Indonesia^{1,2,3}

Email: adia.yuliasari@uhamka.ac.id¹, isa@uhamka.ac.id², warda.sofia@uhamka.ac.id³

ABSTRACT

Learning at the early childhood education level requires an interactive and enjoyable approach to ensure that children can absorb material optimally. However, in practice, the use of digital learning media in institutions such as TK Cahaya Quran still faces several challenges, particularly in terms of user interface (UI) and user experience (UX) design, which are often not aligned with the characteristics of young children. This study aims to design an online learning platform based on UI/UX principles using the Design Thinking approach, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The research resulted in a system that supports teachers' needs in managing learning materials, interacting with students, and monitoring children's development digitally through an intuitive interface. System evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ). The test results indicated a significant improvement in usability and user satisfaction. These findings demonstrate that the Design Thinking approach is effective in producing UI/UX designs that are responsive to user needs, particularly for young children and kindergarten teachers. The developed system is expected to become an innovative solution to support more effective, interactive, and engaging learning in early childhood education settings such as TK Cahaya Quran.

Keywords: UI/UX, E-learning, Design Thinking, Learning Effectiveness

ABSTRAK

Pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini memerlukan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan agar anak dapat menyerap materi dengan optimal. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran digital di lembaga seperti TK Cahaya Quran masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Studi ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran daring berbasis *UI/UX* dengan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penelitian ini menghasilkan sistem yang mendukung kebutuhan guru dalam pengelolaan materi, interaksi dengan siswa, serta pemantauan perkembangan anak secara digital melalui antarmuka yang intuitif. Evaluasi sistem dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (*SUS*) dan *User Experience Questionnaire* (*UEQ*). Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan desain *UI/UX* yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, khususnya anak-anak dan guru di TK. Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan di lingkungan pendidikan anak usia dini seperti TK Cahaya Quran.

Kata Kunci : *UI/UX, E-learning, Design Thinking, Efektivitas Pembelajaran*



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dengan munculnya pembelajaran secara daring yang memfasilitasi proses belajar secara dinamis dan tidak kaku. Selain menyajikan keleluasaan dalam mengakses materi belajar kapan pun di mana pun, e-learning juga dapat menumbuhkan semangat dan ketertarikan siswa lewat tampilan multimedia yang menarik (Inggil et al., 2024). Pada jenjang pendidikan anak usia dini, seperti di TK Cahaya Quran, perancangan media pembelajaran daring yang efektif perlu mempertimbangkan tampilan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX), agar selaras dengan kebutuhan guru dan sekolah yang berperan sebagai pengguna utama dalam pengelolaan pembelajaran digital (Julian et al., 2023).

Metode Design Thinking ialah sebuah strategi yang tepat dalam merancang UI/UX media pembelajaran daring karena berorientasi terhadap pemahaman yang komprehensif terkait keperluan pengguna. Melalui lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. (Inggil et al., 2024). Pendekatan ini membantu menghasilkan desain yang lebih ramah pengguna. Hasil riset dalam pengembangan aplikasi e-learning berbasis LMS (Learning Management System) juga menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan (Akia, 2024). Di samping itu, penggunaan alat ukur seperti System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ) sangat penting dalam menilai sejauh mana sistem tersebut efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengunanya (Akia, 2024).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran daring berbasis UI/UX untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di TK Cahaya Quran, sekaligus mendukung guru dan kebutuhan institusional. (Fandhilah et al., 2024). Hasil rancangan ini diharapkan menjadi solusi digital yang ramah pengguna serta relevan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan AL-Qur'an. Diharapkan, hasil rancangan ini dapat menjadi solusi inovatif dalam digitalisasi pendidikan AL-Qur'an yang ramah pengguna dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Bangor et al., 2008).

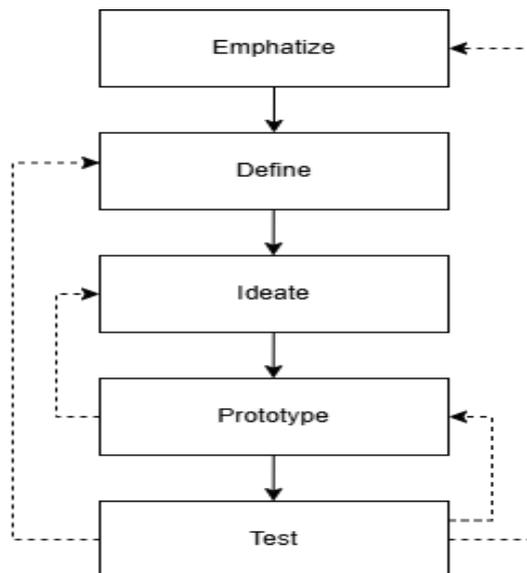
METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan teknik Design Thinking sebagai pendekatan utama pada penyusunan media pembelajaran daring berbasis UI/UX. Pendekatan ini diterapkan dalam menjamin desain yang dikembangkan bisa selaras dengan keperluan dan preferensi pengguna. Design Thinking terdiri dari serangkaian tahapan sistematis yang diawali dengan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman dan harapan pengguna (Yusri et al., 2024). Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian dengan pendekatan design thinking.

Pendekatan Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan mixed methods, yakni kombinasi langkah kualitatif dan kuantitatif, guna memperoleh pemahaman yang utuh terkait kebutuhan pengguna serta efektivitas sistem. Metode kualitatif digunakan untuk menggali konteks dan kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, sementara pendekatan kuantitatif dimanfaatkan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan dan interaksi pengguna dengan instrumen pengukuran standar (Ratnaningsih & Rifai, 2024).

Tahap Penelitian



Gambar 1. Tahap Penelitian

Gambar 1 memperlihatkan lima tahapan inti dalam proses penelitian ini, yang mengadopsi pendekatan Design Thinking: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

1. *Empathize*

Dilaksanakan melalui menggali keperluan, hambatan, dan harapan guru serta siswa TK Cahaya Quran melalui observasi lapangan dan wawancara langsung. Pendekatan ini dipilih agar rancangan yang dihasilkan benar-benar mencerminkan pengalaman dan kebutuhan pengguna, sebagaimana sejalan dengan penelitian mengenai pengembangan UI/UX dalam sistem e-learning (Yusnina, 2024).

2. *Define*

Temuan dari tahap sebelumnya kemudian dianalisis untuk merumuskan inti permasalahan. Dalam tahap ini, peneliti menyusun user persona dan user journey map guna merinci pola interaksi dan kebutuhan pengguna, sehingga perancangan yang diluncurkan bisa kian terarah dan tepat sasaran (Umiga, 2022).

3. *Ideate*

Berbagai ide dikembangkan melalui proses brainstorming, dengan fokus pada solusi desain yang kreatif, relevan, dan aplikatif. Ide-ide tersebut kemudian disaring untuk menentukan rancangan yang paling memungkinkan untuk diwujudkan ke tahap berikutnya.

4. *Prototype*

Berdasarkan hasil seleksi ide, disusun prototipe awal media pembelajaran daring. Desain UI/UX yang dikembangkan memperhatikan aspek fungsionalitas, estetika visual, serta kemudahan dalam navigasi dan penggunaan, dengan harapan mampu mendukung pembelajaran secara lebih efektif (Akia, 2024).

5. *Test*

Prototipe yang telah dikembangkan diuji langsung oleh pengguna, dalam hal ini siswa TK Cahaya Quran, untuk menilai aspek kegunaan dan pengalaman pengguna. Evaluasi dilakukan melalui dua instrumen utama, yaitu System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ). SUS berfungsi untuk menilai kemudahan penggunaan prototipe sesuai tujuan desain melalui 10 pertanyaan dengan skala Likert 1 sampai 5, di mana 1 = sangat tidak setuju dan 5 = sangat setuju. Dalam perhitungan skor, jawaban pada pertanyaan bernomor ganjil dikurangi 1, sedangkan jawaban pada pertanyaan bernomor genap dikurangi dari 5. Kemudian, capaian pengurangan tersebut dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5 yang bisa menghasilkan skor akhir ada di kisaran 0 - 100 yang menunjukkan tingkat usability sistem (Fandhilah et al., 2024). Sementara, UEQ berfungsi mengevaluasi pengalaman interaksi pengguna secara menyeluruh dengan menilai beberapa aspek utama



yakni daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hal ini akan memperoleh gambaran lengkap mengenai pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

Dalam penelitian ini, prototipe diuji langsung oleh siswa TK Cahaya Quran sebagai perwakilan dari pengguna utama. Tujuan pengujian ini yakni dalam mendapatkan data yang akurat terkait seberapa efektif dan nyaman media pembelajaran daring digunakan oleh anak usia dini. Masukan yang diperoleh dari proses ini akan digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan desain, supaya media yang disusun bisa relevan terhadap keperluan dan karakter pengguna di TK Cahaya Quran.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Partisipatif

Studi ini menerapkan pengamatan langsung pada pembelajaran di TK Cahaya Quran guna memahami pola interaksi siswa, guru, dan media pembelajaran yang diterapkan dan mengidentifikasi masalah yang muncul.

2. Kuesioner

Setelah prototipe dikembangkan, peneliti membagikan kuesioner SUS kepada pengguna dalam mengukur sejauh mana sistem mudah digunakan. SUS tersusun atas 10 pernyataan melalui skala Likert dan digunakan secara luas dalam mengevaluasi tingkat kenyamanan dan kemudahan dalam penerapan suatu sistem (Fandhilah et al., 2024; Ratnaningsih & Rifai, 2024).

Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Data observasi dan wawancara ditelaah melalui pendekatan tematik dalam mengenali pola, tema, dan insight yang relevan terhadap kebutuhan pengguna dan masalah yang dihadapi.

2. Analisis Kuantitatif

Data dari SUS dianalisis secara statistik deskriptif dalam menghitung rata-rata skor dan distribusinya. Hasil ini menunjukkan tingkat kelayakan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Secara umum, skor SUS di atas 68 dianggap menunjukkan tingkat usability yang baik (Bangor et al., 2008).

3. Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan keakuratan data, peneliti melakukan triangulasi data dengan membandingkan hasil observasi, dengan kuesioner. Selain itu, uji coba prototipe dilakukan pada beberapa siklus iterasi guna meningkatkan reliabilitas hasil pengujian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman ini adalah halaman yang sering di gunakan untuk melihat nilai-nilai para pengguna, pada halaman ini terdapat seperti matakuliah, nilai-nilai dari matakuliah dan nilai akhir atau nilai keseluruhan dari pengguna.

1. *Emphatize*

Di fase ini, peneliti mengamati langsung kegiatan belajar mengajar di TK Cahaya Quran dan mewawancarai guru, siswa, serta orang tua. Dari hasil observasi, terlihat bahwa pembelajaran masih menggunakan cara-cara konvensional dengan media yang terbatas. Akibatnya, siswa cenderung kurang tertarik karena minimnya variasi dan unsur interaktif dalam proses belajar. Wawancara juga menunjukkan bahwa para guru berharap ada sistem pembelajaran yang mudah dipakai, bisa diakses kapan saja, dan memudahkan mereka dalam memantau perkembangan siswa. Sementara itu, siswa menginginkan tampilan yang menarik dan mudah dinavigasi agar mereka tidak kesulitan saat menggunakannya (Yusnina, 2024).

2. Define

Dari informasi yang didapat di tahap sebelumnya, peneliti merangkum beberapa masalah utama. Di antaranya adalah keterbatasan media belajar yang interaktif, kurang fleksibelnya waktu belajar, dan belum adanya cara praktis bagi guru untuk memantau perkembangan siswa secara langsung. Untuk membantu proses perancangan, peneliti menyusun *user persona* yang menggambarkan profil pengguna utama, yaitu anak-anak usia dini dengan kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi. Selain itu, dibuat juga *user journey map* untuk memetakan langkah-langkah ideal dalam proses belajar menggunakan media digital (Umiga, 2022).

a. User Journey Maps

Berdasarkan hasil survei, *user journey map* disusun untuk menunjukkan tahapan-tahapan yang biasanya dilalui pengguna saat berinteraksi dengan media pembelajaran. Peta ini membantu peneliti memahami pengalaman pengguna dari awal sampai akhir, serta bagian mana saja yang perlu dirancang agar sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

User Journey Maps

Tahap	Mulai	Masuk	Belajar	Pantau	Bantuan
Aktivitas Pengguna	Apakah Guru dan Siswa mengetahui penggunaan sistem e-learning baru?	Bagaimana Login ke aplikasi e-learning?	Bagaimana mengakses materi dan kuis interaktif.	Apakah guru dapat memantau hasil belajar siswa?	Apakah dapat meminta bantuan jika ada masalah?
Perasaan Pengguna	Penasaran, Antusias	Bingung (Anak), Terbantu (Guru)	Senang, tertarik	Puas, terbantu	Frustrasi jika lama
Hambatan yang dihadapi	Kurang informasi jelas	Navigasi sulit bagi anak	Materi kurang menarik	Data sulit diakses	Respon bantuan lambat
Solusi atau Peluang	Sosialisasi dan pengenalan sistem yang mudah	Design antarmuka sederhana dan ikon besar	Tambahkan video dan gambar warna-warni	Dashboard guru yang mudah dipahami.	Layanan bantuan cepat dan jelas.

Gambar 2. User Journey Maps

b. User Persona

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menyusun satu User Persona yang mewakili karakter pengguna berusia 5 hingga 30 tahun. Persona ini dibuat untuk menyederhanakan proses perancangan media pembelajaran daring, terutama dalam menyesuaikan fitur dan tampilan dengan kebutuhan pengguna utama.

User Persona

Persona



Ghaitsa Huriyah
Guru Tk-IT Cahaya Quran

Usia: 20 tahun
Asal: Depok
Jenis Kelamin: Perempuan
Status: Single

Bio Ghaitsa Huriyah adalah guru berusia 20 tahun yang mengajar di TK Cahaya Quran, aktif menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Motivasi Meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah evaluasi dan komunikasi dengan orang tua.

Goal Sistem yang mudah digunakan, fitur monitoring perkembangan siswa, dan laporan hasil belajar yang jelas dan cepat.

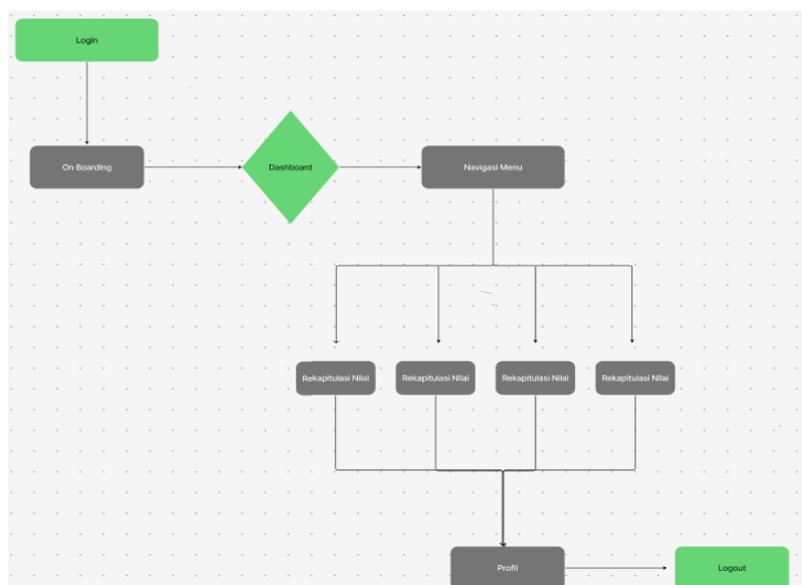
Gambar 3. User Persona

3. Ideate

Tahap ini diawali dengan sesi diskusi dan brainstorming bersama tim perancang dan pihak yang terlibat, guna mengembangkan ide-ide desain UI/UX yang ramah anak serta mudah digunakan. Beberapa gagasan yang muncul antara lain penggunaan ikon berwarna cerah, fitur kuis interaktif, dan dashboard khusus guru untuk memantau aktivitas siswa. Ide-ide tersebut kemudian dipilih dan disusun berdasarkan prioritas untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi prototipe awal (Hudha, 2025).

a. User Flow

User flow yang dirancang menggambarkan alur penggunaan sistem, dimulai dari halaman login hingga log out dari sistem. Diagram ini membantu memahami urutan interaksi pengguna dalam mengakses fitur pembelajaran di platform e-learning.



Gambar 4. User-flow

4. Moodboard

Moodboard dikembangkan sebagai acuan visual awal dalam proses perancangan (Hudha, 2025). Isinya mencakup beragam referensi seperti gaya desain, kombinasi warna, jenis huruf, dan tata letak.

a. Warna

Terdapat 4 warna utama digunakan dalam desain aplikasi:

- 1) #4CAF50 (hijau) sebagai warna dominan yang mencerminkan ketenangan, kesejukan, serta eligio dengan nilai-nilai Islami, sesuai dengan tema aplikasi "Cahaya Quran".
- 2) #FFFFFF (putih) sebagai latar belakang utama agar konten mudah dibaca dan terlihat bersih.
- 3) #F1F1F1 (abu-abu) untuk pemisahan antar elemen, memberikan kesan minimalis dan modern.
- 4) #2196F3 (biru) sebagai aksen pada ikon tugas, bertujuan menarik perhatian pengguna pada fitur-fitur penting.

Penggunaan warna hijau memberikan kesan eligious dan damai, sedangkan kombinasi putih dan abu-abu mendukung nuansa profesional dan minimalis. Biru berfungsi sebagai aksen yang memberikan kesan dinamis dan edukatif.

1. Tipografi

Font yang digunakan dalam aplikasi adalah jenis sans-serif modern seperti Poppins dan Lato (Ardhiansyah, n.d.). Pemilihan ini bertujuan agar teks terlihat bersih, mudah



dibaca di berbagai ukuran layar, dan memberi kesan ramah namun tetap tegas. Gaya huruf ini juga sesuai untuk konteks edukasi karena bentuknya sederhana dan konsisten.

2. Brand Identity

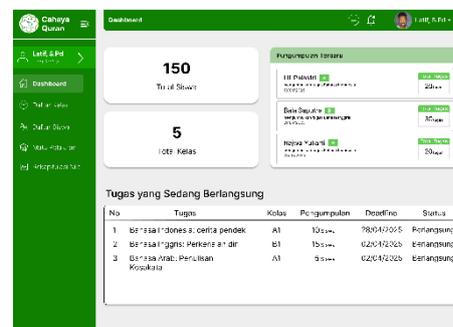
Brand aplikasi ini dinamakan “Cahaya Quran”, yang merepresentasikan tujuan utama platform: menjadi sarana pencerahan dan petunjuk melalui pembelajaran Al-Qur’an dan ilmu pengetahuan. Dominasi warna hijau dalam logo mencerminkan kehidupan dan ketenangan, sementara simbol buku menggambarkan pendidikan dan pengetahuan. Identitas ini mencerminkan semangat pendidikan Islam yang modern, mendukung perkembangan karakter dan intelektual anak. (Chorwanda et al., 2024).

3. Prototype

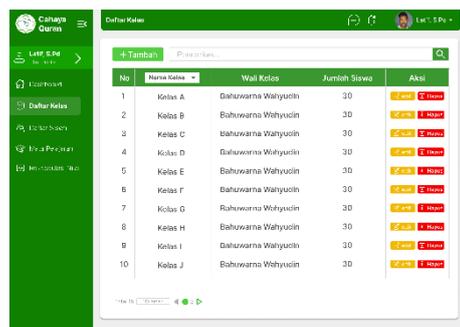
Prototipe media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaan, tampilan visual yang menarik, dan fungsi yang menunjang pembelajaran interaktif. Beberapa fitur utama dalam prototipe meliputi materi berbasis multimedia, kuis interaktif, dan dashboard guru untuk pemantauan. Desain antarmuka dibuat sederhana dengan ikon besar dan warna cerah agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Nisa, 2024).



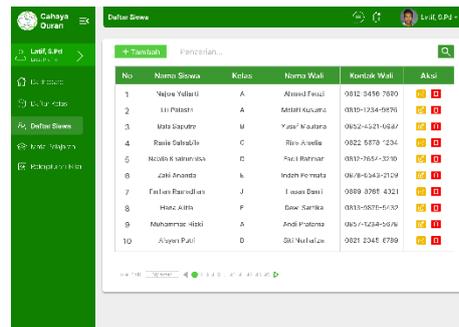
Gambar 5. Halaman Login



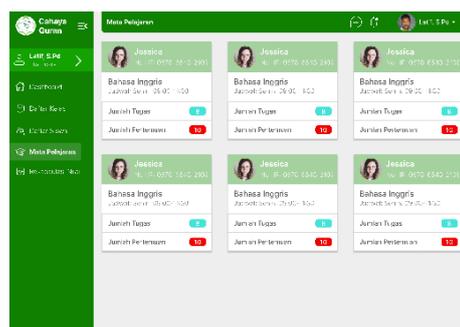
Gambar 6. Dashboard



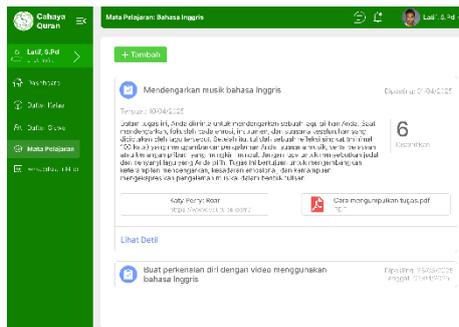
Gambar 7. Daftar Kelas



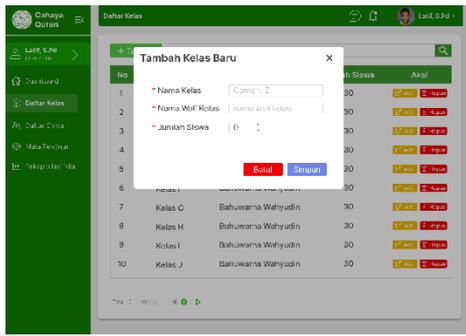
Gambar 8. Daftar Siswa



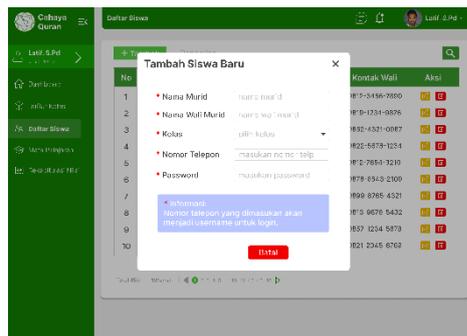
Gambar 9. Mata Pelajaran



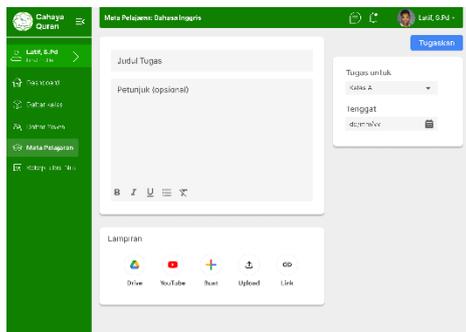
Gambar 10. Daftar Tugas



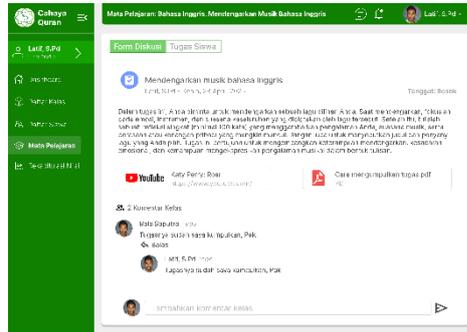
Gambar 11. Tambah-Daftar Kelas



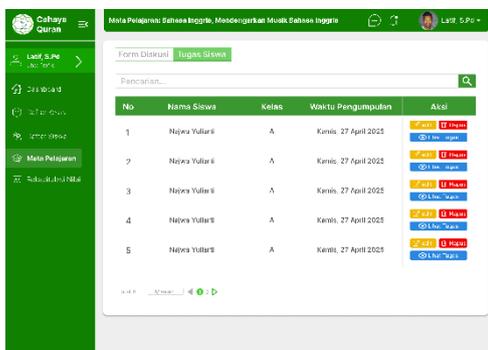
Gambar 12. Tambah-Daftar Siswa



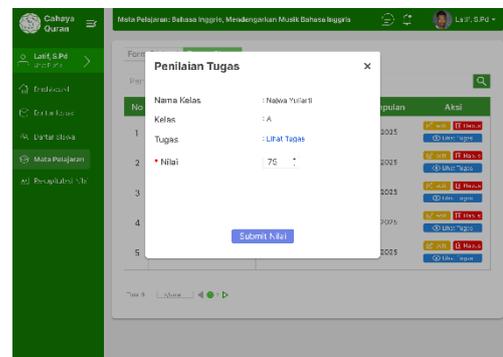
Gambar 13. Tambah-Tugas



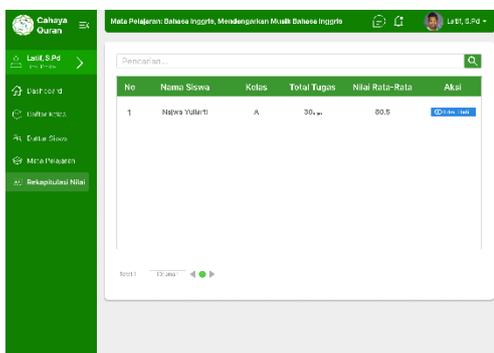
Gambar 14. Detail Tugas-Form Diskusi



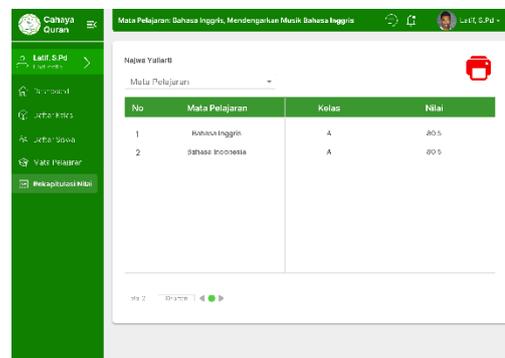
Gambar 15. Detail Tugas-Tugas Siswa



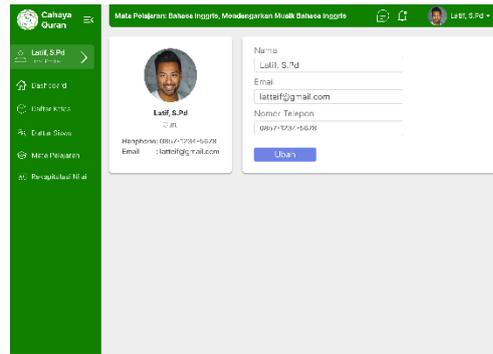
Gambar 16. Detail Tugas-Penilaian



Gambar 17. Rekapitulasi Nilai



Gambar 18. Detail Rekapitulasi Nilai



Gambar 19. Profil

4. Test

Setelah prototipe dikembangkan, kuesioner SUS diberikan kepada pengguna untuk mengukur kegunaan (usability) dari suatu sistem atau produk, khususnya dalam konteks desain tampilan antarmuka sistem (user interface design) (Brooke, 1996). SUS adalah alat penilaian yang dirancang untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna tentang sejauh mana mereka merasa sistem atau produk tersebut mudah digunakan (Athoillah et al., 2024). Berikut 10 pertanyaan dari SUS yang ditransformasikan menjadi bahasa Indonesia:

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 1. Indikator Penilaian SUS

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Aturan dalam mengukur SUS :

5. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1 ($x-1$).
6. Setiap pertanyaan bernomor ganjil genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna ($5-x$)
7. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian



dikali 2,5.

Tabel 2. Data Hasil Hitung

Responder											Jumla h	Nilai (jumlah x 2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Nazwa										32	80
2	Chika										30	75
3	Ghaitsa										38	95
4	Zahra										31	77,5
5	Riri										36	90

KESIMPULAN

Studi ini berhasil menerapkan pendekatan Design Thinking dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran daring yang ditujukan khusus untuk anak usia dini di TK Cahaya Quran. Melalui lima tahapan utama—empathize, define, ideate, prototype, dan test—penelitian ini mampu menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, yakni siswa, guru, dan orang tua. Proses perancangan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman pengguna memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah digunakan. Hasil pengujian dengan System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ) menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna yang tinggi.

Platform e-learning ini tidak hanya mempermudah pengelolaan pembelajaran secara digital, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar anak melalui fitur-fitur interaktif dan konten yang disesuaikan dengan karakteristik usia dini. Sistem ini fleksibel dan mendukung model pembelajaran daring maupun hybrid, menjadikannya solusi yang adaptif di era digital saat ini. Dengan demikian, pendekatan Design Thinking terbukti efektif dalam menciptakan solusi inovatif berbasis UI/UX yang berorientasi pada pengguna, dan dapat dijadikan model pengembangan media pembelajaran di institusi PAUD lainnya. Untuk menjaga relevansi sistem ke depan, pengembangan lanjutan berupa peningkatan performa dan penambahan fitur disarankan.

DAFTAR PUSATAKA

- Akia, C. S. (2024). Systematic literature review : trend perancangan ui ux menggunakan figma. *COMERS e-ISSN*., 1(1), 25–31.
- Ardhiansyah, M. B. (n.d.). *Penerapan metode design thinking untuk pengembangan user interface dan user experience pada website "mysoul."* Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Athoillah, T. A. A., Siswanti, S., & Zaenuddin, E. (2024). PERANCANGAN UI/UX E-LEARNING PADA WEBSITE PERPUSKITA PT. TIGA SERANGKAI SURAKARTA DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 29(3), 327–341.
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2008). An empirical evaluation of the system usability scale. *Intl. Journal of Human-Computer Interaction*, 24(6), 574–594.
- Brooke, J. (1996). *A quick and dirty usability scale Industrial usability evaluation*. 189(194), 4–7.



- Chorwanda, A., Adyaksa, G., Santoso, D. B., & Razaq, J. A. (2024). Perancangan UI / UX Aplikasi E-learning Kampus Universitas. *JIMIK*, 5(3), 2402–2412.
- Fandhilah, Ardiansyah, A., Maesaroh, K., & Putri, I. A. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI / UX Aplikasi Lokalezat. *CONTEN: Computer and Network Technology*, 4(1), 11–20.
- Hudha, M. (2025). *Perancangan Desain UI/UX Learning Management System dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Komunitas Central Language Improvement Universitas Islam Indonesia)*. Universitas Islam Indonesia.
- Inggil, B., Shofiyulloh, P., Kusuma, W. A., Informatika, P. S., Teknik, F., & Malang, U. M. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile Panduan Pendaki. *JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN KOMPUTER TRIAC*, 11(1), 1–7.
- Julian, D., Sutabri, T., & Negara, E. S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. *JUTIKOMP*, 6(1), 33–40.
- Nisa, K. (2024). Perancangan UI / UX Aplikasi E-Learning Pada MTsS Irsyadul Athfal Menggunakan Metode Design Thinking. *JIF*, 12(2), 1–9.
- Ratnaningsih, D., & Rifai, A. (2024). Perancangan UI/UX Design Aplikasi Penilaian E-Raport dengan Metode Pendekatan Design Thinking. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(2), 75–88.
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62.
- Yusnina, A. (2024). *Perancangan Ulang User Experience Pada Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini dengan Metode Design Thinking*. Universitas Islam Indonesia.
- Yusri, A. R., Hanif, I. F., Al-farel, M. D., Zaandami, M. N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *BIT*, 5(2), 102–113.