



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Penilaian Kinerja  
Guru Berbasis Web pada TK Identik Islamic School untuk Meningkatkan  
Efektivitas Guru Menggunakan Metode *Design Thinking***

**TUGAS AKHIR**

**IZZATUNA HANIFA**

**0110120094**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI  
JULI 2024**



**STT TERPADU  
NURUL FIKRI**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Penilaian Kinerja  
Guru Berbasis Web pada TK Identik Islamic School untuk Meningkatkan  
Efektivitas Guru Menggunakan Metode *Design Thinking***

**TUGAS AKHIR**

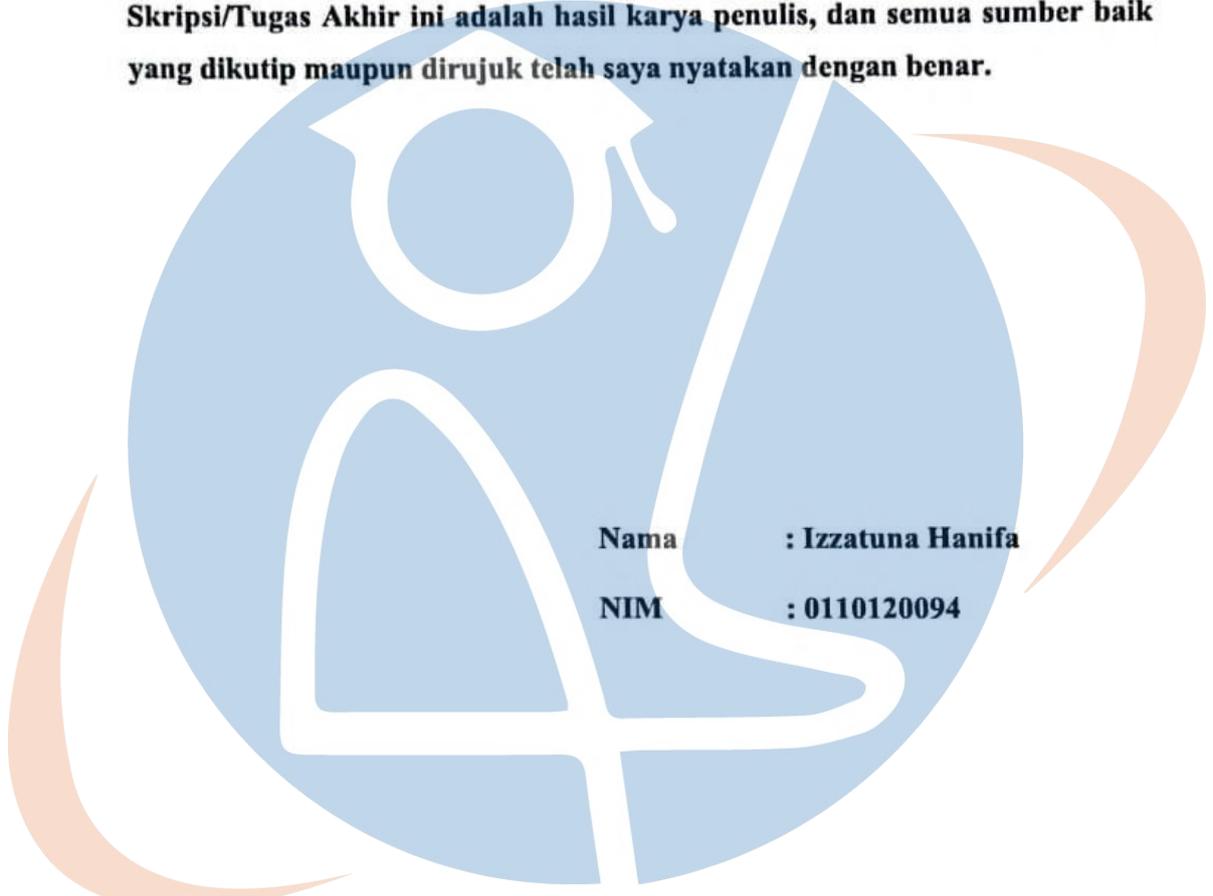
**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
komputer**

**STT - NF**  
**IZZATUNA HANIFA**  
**0110120094**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI  
JULI 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**



**Nama : Izzatuna Hanifa**  
**NIM : 0110120094**

**STT - NE** Bogor, 24 Juli 2024  
Tanda Tangan



**Izzatuna Hanifa**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Izzatuna Hanifa

NIM : 0110120094

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web pada TK Identik Islamic School untuk Meningkatkan Efektivitas Guru Menggunakan Metode *Design Thinking*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

DEWAN PENGUJI

Pembimbing



(Jemiro Kasih S.T., M.M.S.I.)

Penguji



(Misna Asqia, S.Kom., M.Kom.)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 24 Juli 2024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi M.M., M.T. selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Dr. Amalia Rahmah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Jemiro Kasih S.T., M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. TK Identik Islamic School Ibu Teti Yuliati, S.E. selaku ketua yayasan, Ibu Nursyarifah, SPd.AUD selaku Kepala Sekolah beserta guru yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.
8. Alipia Salsabila, Nada Kamilia, Nurasri Febriyanti, dan Teman-teman SI02 selaku teman-teman kuliah yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Bogor, 24 Juli 2024

Izzatuna Hanifa

STT - NF

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izzatuna Hanifa

NIM : 0110120094

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web pada TK Identik Islamic School untuk Meningkatkan Efektivitas Guru Menggunakan Metode *Design Thinking*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 24 Juli 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



(Izzatuna Hanifa)

## ABSTRAK

Nama : Izzatuna Hanifa  
NIM : 0110120094  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul : Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web pada TK Identik Islamic School untuk Meningkatkan Efektivitas Guru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Penilaian kinerja guru merupakan komponen penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Namun, di TK Identik Islamic School, proses ini masih dilakukan secara manual yang rentan terhadap kesalahan dan kesulitan penyimpanan arsip. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web guna meningkatkan efektivitas guru menggunakan pendekatan *Design Thinking*, yang melibatkan tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan admin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mampu mengotomatisasi perhitungan nilai dan menyimpan data arsip dengan efisien. Umpan balik pengguna menunjukkan aplikasi ini mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja. Pengujian prototipe dengan *Usability Testing* menghasilkan skor SUS (*System Usability Scale*) sebesar 80,83, yang termasuk kategori baik. Perancangan UI/UX aplikasi ini efektif dalam meningkatkan efektivitas penilaian kinerja guru. Saran pengembangan lebih lanjut adalah mengimplementasikan aplikasi ini menjadi *website* yang dapat diakses secara luas dan diuji menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT).

Kata Kunci: UI/UX, Penilaian Kinerja Guru, Aplikasi Berbasis Web, *Design Thinking*, Efektivitas Guru, *System Usability Scale*.

## **ABSTRACT**

*Name : Izzatuna Hanifa*  
*NIM : 01101200094*  
*Study Program : Information System*  
*Title : Designing User Interface and User Experience Applications for Web-Based Teacher Performance Assessment in Identical Madrasah Kindergartens to Increase Teacher Effectiveness Using the Design Thinking Method*

*Teacher performance assessment is an important component in improving the quality of education. However, at Identik Islamic School Kindergarten, this process is still carried out manually which is prone to errors and difficulties in archival storage. This research aims to design the UI/UX of a web-based teacher performance assessment application to increase teacher effectiveness using the Design Thinking approach, which involves the Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test stages. Data was collected through questionnaires and interviews with teachers, school principals and administrators. The research results show that the application is able to automate value calculations and store archive data efficiently. User feedback shows the app is easy to use and can be accessed at any time. Prototype testing with Usability Testing resulted in a SUS (System Usability Scale) score of 80.83, which is in the good category. The UI/UX design of this application is effective in increasing the effectiveness of teacher performance assessment. Suggestions for further development are to implement this application into a website that can be widely accessed and tested using User Acceptance Testing (UAT).*

*Keywords : UI/UX, Teacher Performance Assessment, Web-based Applications, Design Thinking, Teacher Effectiveness, System Usability Scale.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan</b>
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	5
2.1 Lingkup Penelitian.....	5
2.2 Penilaian Kinerja Guru .....	6
2.3 Efektivitas .....	6
2.4 Metode Design Thinking .....	7
2.4.1 Empathize .....	8
2.4.2 <i>Define</i> .....	8
2.4.3 <i>Ideate</i> .....	8
2.4.4 <i>Prototype</i> .....	8
2.4.5 <i>Test</i> .....	8
2.5 <i>Usability Testing</i> .....	9
2.6 Aplikasi Berbasis <i>Web</i> .....	10
2.7 <i>Figma</i> .....	10

2.8	<i>User Interface (UI)</i> .....	10
2.9	<i>User Experience (UX)</i> .....	11
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		<b>15</b>
3.1	Tahapan Penelitian .....	15
3.1.1	Empathize .....	15
3.1.2	Define .....	15
3.1.3	Ideate .....	16
3.1.4	<i>Prototype</i> .....	16
3.1.5	Test .....	16
3.2	Rancangan Penelitian .....	17
3.2.1	Jenis Penelitian .....	17
3.2.2	Metode Analisis Data .....	17
3.2.3	Metode Pengumpulan Data .....	19
3.2.4	Metode Pengujian .....	19
3.2.5	Lingkungan Pengembangan .....	21
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI</b> .....		<b>22</b>
4.1	Hasil Implementasi .....	22
4.1.1	Empathize .....	23
4.1.2	Define .....	24
4.1.3	Ideate .....	28
4.1.4	<i>Prototype</i> .....	33
4.2	Hasil Evaluasi dan Pengujian .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....		<b>57</b>
5.1	Kesimpulan .....	57
5.2	Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>60</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>63</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking .....	7
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	15
Gambar 3. 2 Hasil Perhitungan SUS .....	18
Gambar 4. 1 Alur Implementasi .....	22
Gambar 4. 2 User persona Nursyarifah .....	25
Gambar 4. 3 User Pesona Khaeruna .....	25
Gambar 4. 4 How Might We .....	28
Gambar 4. 5 User Flow Kepsek .....	29
Gambar 4. 6 User Flow Guru .....	29
Gambar 4. 7 User Flow Admin .....	30
Gambar 4. 8 Halaman Login .....	33
Gambar 4.9 Halaman Beranda .....	34
Gambar 4.10 Halaman Data Guru .....	35
Gambar 4.11 Halaman Lihat Guru .....	35
Gambar 4.12 Halaman Penilaian 1 .....	36
Gambar 4.13 Halaman Penilaian 2 .....	37
Gambar 4.14 Halaman Penilaian 3 .....	38
Gambar 4.15 Halaman Hasil Penilaian .....	39
Gambar 4.16 Halaman Daftar Hasil Guru .....	40
Gambar 4.17 Halaman Lihat Hasil .....	40
Gambar 4. 18 Halaman Admin .....	41
Gambar 4. 19 Halaman Tambah Akun Guru .....	42
Gambar 4. 20 Halaman Lihat Akun Guru .....	42
Gambar 4. 21 Halaman Edit Akun .....	43
Gambar 4. 22 Halaman Hapus Akun .....	43
Gambar 4. 23 Halaman Profil Pengguna .....	44
Gambar 4. 24 Halaman Edit Profil .....	44
Gambar 4. 25 Hasil Skor SUS .....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skor nilai SUS .....	9
Tabel 2.2 Penelitian Terkait .....	11
Tabel 3. 1 Pertanyaan System Usability Scale (SUS) .....	20
Tabel 3. 2 Skor nilai SUS .....	20
Tabel 3. 3 Alat dan Bahan Penelitian .....	21
Tabel 4. 1 Pertanyaan Wawancara .....	23
Tabel 4. 2 User Journey Map Kepala Sekolah .....	26
Tabel 4. 3 User Journey Map Guru .....	27
Tabel 4. 4 Nilai Pengujian Responden 2 .....	46
Tabel 4. 5 Nilai Pengujian Responden 2 .....	47
Tabel 4. 6 Nilai Pengujian Prototype Responden 3 .....	48
Tabel 4. 7 Nilai Pengujian Prototype Responden 4 .....	49
Tabel 4. 8 Nilai Pengujian Prototype Responden 5 .....	50
Tabel 4. 9 Nilai Pengujian Prototype Responden 6 .....	51
Tabel 4. 10 Skor Asli Kuesioner SUS .....	54
Tabel 4. 11 Hasil Skor Kuesioner SUS .....	55

STT - NF

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Dalam membangun sistem pendidikan yang baik, diperlukan peran tenaga pendidik yang berkualitas. Untuk menciptakan guru yang berkualitas dibutuhkan upaya dalam meningkatkan kompetensi guru yang akan membentuk karakter guru yang profesional [1]. Profesional adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran atau kecakapan yang memiliki standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi [2].

Sebuah instansi pendidikan perlu menghasilkan guru yang berkualitas melalui penilaian kinerja guru. Penilaian kinerja di instansi pendidikan adalah elemen penting untuk mengukur efektivitas kerja tenaga pendidik dan kependidikan. Dengan penilaian kinerja yang terstruktur dan objektif, instansi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk mencapai kinerja yang optimal [2].

TK Identik Islamic School berupaya untuk menciptakan seorang guru yang berkualitas dengan melakukan penilaian kinerja guru tersebut yang akan dinilai oleh kepala sekolah dengan beberapa penilaian aspek-aspek kinerja guru yang sudah ditetapkan. Saat ini penilaian kinerja di TK Identik Islamic School masih menggunakan cara manual dengan mengisi formulir melalui *Microsoft Word* dan melakukan perhitungan menggunakan kalkulator yang memungkinkan terjadinya kekeliruan perhitungan penilaian kinerja guru. Tidak adanya riwayat penyimpanan data arsip penilaian kinerja sehingga menyulitkan kepala sekolah dalam memonitoring kinerja guru dari setiap periodenya.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan penilaian kinerja guru berbasis web yang dapat melakukan perhitungan nilai yang akurat dan tepat dari formulir penilaian secara *online* dan dapat menyimpan data arsip dari penilaian kinerja guru sebelumnya. Perancangan aplikasi berbasis web berupa rancangan *design* UI/UX ini menggunakan metode pendekatan *design thinking* yang fokus terhadap

pengguna yang menghasilkan inovasi dari suatu masalah. *Design Thinking* memiliki sistem yang tata cara lebih terstruktur dan memahami inovasi[3]. Oleh karena itu, metode *Design Thinking* ini cocok untuk digunakan sebagai referensi saat merancang antarmuka aplikasi berbasis web sistem, yang mudah dipelajari dan dinilai secara akurat, melakukan tugas dengan cepat, dan membuat pengguna merasa puas dengan sistem.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menemukan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi berbasis web penilaian kinerja guru menggunakan metode *design thinking* dalam membantu penilaian kinerja guru di TK Identik Islamic School?
2. Bagaimana cara mengurangi risiko kesalahan pengguna (*human error*) untuk memastikan penilaian kinerja guru dapat dihitung dengan tepat dan otomatis?
3. Bagaimana aplikasi web dapat meningkatkan efektivitas guru melalui penyediaan data penilaian yang mudah diakses dalam proses penilaian kinerja guru?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi berbasis web untuk memantau kinerja guru di TK Identik Islamic School dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Mengetahui proses perhitungan penilaian kinerja guru di TK Identik Islamic School.
3. Mengetahui ke efektivitas guru bagaimana data penilaian dapat diakses dengan mudah oleh guru.

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini berupa perancangan *design* yang nantinya akan memberikan manfaat bagi TK Identik Islamic School dengan menyediakan sebuah aplikasi penilaian kinerja guru yang lebih efektif dan akurat.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah akan mendapatkan manfaat dari desain UI/UX ini karena akan memberikan alat yang lebih efektif untuk mengawasi dan mengelola kinerja guru. Penelitian ini diharapkan dapat membantu tugas kepala sekolah dalam menilai dan menghitung kinerja guru dengan tepat.

3. Bagi Guru

Bagi guru, desain UI/UX ini dirancang untuk membuat proses penilaian kinerja menjadi lebih mudah dipahami. Perancangan ini dapat memudahkan guru dalam mengakses data penilaian kapan saja, sehingga membantu meningkatkan kinerja guru menjadi lebih baik.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah berdasarkan uraian di atas adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX aplikasi berbasis web penilaian kinerja guru di TK Identik Islamic School.
2. Tidak mencakup evaluasi kinerja siswa atau aspek-aspek non-akademis lainnya dalam perancangan ini.
3. Hanya di terapkan pada guru di TK Identik Islamic School
4. Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap *Prototype* saja.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dapat di uraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang ringkasan terkait aspek- aspek latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan

### **BAB II KAJIAN LITERATUR**

Bab ini menguraikan teori-teori yang terkait dengan konsep perancangan antarmuka pengguna sistem informasi, analisis dan teori-teori yang berhubungan dengan *website* penilaian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian membahas objek penelitian, metodologi yang digunakan, tahapan penelitian, dan analisis data.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

Bab ini membahas bagaimana membuat antarmuka pengguna untuk menilai kinerja guru di sebuah *website* menggunakan metode *design thinking*.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini mencakup kesimpulan dan rekomendasi tentang cara melaksanakan kegiatan tugas akhir, baik dari isi maupun proses, untuk mendukung pengembangan sistem yang lebih baik di masa mendatang.

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

Bagian ini, akan membahas tentang teori dasar serta penelitian yang dikaitkan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian ini. Beberapa teori yang akan diperinci melibatkan:

#### **2.1 Lingkup Penelitian**

TK Identik Islamic School adalah sebuah institusi pendidikan TK swasta yang berlokasi di JL. Masjid RT 06 RW 10, Kel. Ciater, Kota Tangerang Selatan. TK yang berdiri dari tahun 2016 sudah berakreditasi grade A dengan perolehan nilai 661 (akreditasi tahun 2018) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

TK Identik Islamic School memiliki 6 tenaga pendidik yang akan dinilai kinerjanya oleh kepala sekolah. Kepala sekolah akan menghitung masing-masing nilai kinerja guru berdasarkan aspek-aspek dengan menuliskan masing-masing nilainya pada form yang sudah ditetapkan. Penilaian kinerja guru di Sekolah TK Identik Islamic School tersebut memiliki 3 aspek yaitu:

1. Aspek Persiapan Mengajar, meliputi: Kelengkapan Fisik, K4 (Kebersihan, Keamanan, Kerapihan, dan Kesehatan), Kelengkapan Kurikulum, dan Rutinitas Mengajar
2. Aspek Kualitas dan Tanggung Jawab Profesional, meliputi: Hubungan dengan Siswa, Manajemen Kelas, Kegiatan Pilar Karakter, Kegiatan Belajar Mengajar, Evaluasi & Pelaporan, dan Piket.
3. Aspek Karakter Guru, meliputi: Berani dan bermanfaat, Efektif, Responsif, Krisis dan Kreatif, Antusias, Ramah dan Santun, Adaptif, Komunikatif, Tanggung Jawab dan Amanah, Empati, Reflektif, Kedisiplinan dan Ibadah.

## 2.2 Penilaian Kinerja Guru

Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 menetapkan bahwa penilaian kinerja guru mencakup evaluasi berbagai elemen tugas guru dalam mencapai tujuan pembinaan karir, kepangkatan, dan jabatannya[4]. Hal ini dapat diartikan perolehan penilaian akan didapatkan dari setiap kinerja yang dijalankan oleh setiap guru, seperti promosi pangkat sangat memberikan pengaruh besar bagi karir guru dalam setiap kinerja yang sudah dilakukan. Salah satu tugas utama guru mampu menguasai ilmu pengetahuan, menerapkan ilmu, dan keterampilan serta keahlian. Sistem yang dilakukan dalam penilaian kinerja guru yang di desain untuk meningkatkan evaluasi kemampuan kinerja guru dari pengukuran keterampilan dan kompetensinya yang dikuasainya[5].

## 2.3 Efektivitas

Efektivitas secara umum merujuk pada sejauh mana tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dapat dicapai. Efektivitas adalah salah satu dimensi produktivitas, yang berfokus pada pencapaian hasil kerja yang optimal, termasuk pencapaian target yang berkaitan dengan kualitas, kuantitas, dan waktu[6].

Efektivitas dapat dijelaskan melalui empat aspek berikut:

- a. Melakukan hal-hal yang benar, yaitu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan rencana dan aturan yang telah ditetapkan.
- b. Mencapai tingkat di atas pesaing, dengan menjadi yang terbaik di antara lawan.
- c. Menghasilkan hasil yang bermanfaat dari pekerjaan yang telah dilakukan.
- d. Mengatasi tantangan di masa depan yang pada dasarnya, efektivitas merujuk pada keberhasilan atau pencapaian tujuan.

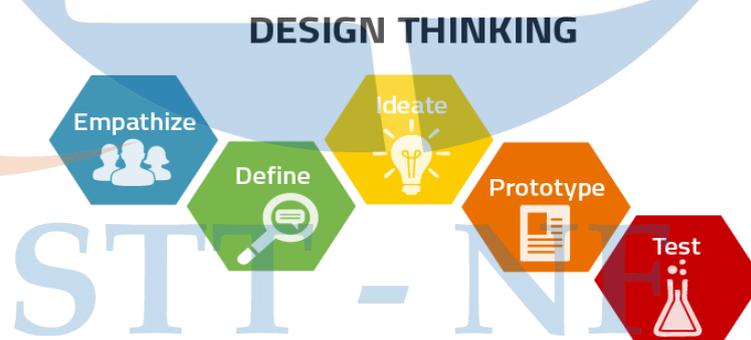
Jadi, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ukuran pencapaian suatu tujuan. Suatu usaha dianggap efektif jika mencapai tujuan secara ideal. Efektivitas menunjukkan keberhasilan berdasarkan tercapainya target yang telah ditentukan.

Hasil yang mendekati target menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi, sedangkan hasil yang jauh dari target menunjukkan efektivitas yang rendah.

## 2.4 Metode Design Thinking

Pada dasarnya, pemikiran desain adalah metode untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan desain khusus. Metode ini menggunakan masalah yang sudah diketahui untuk mengidentifikasi komponen yang masih samar berkontribusi pada masalah di situasi tertentu. Metode ini berbeda dengan pendekatan lebih keilmuan, yang mencari solusi dengan menguji komponen konkret. *Design Thinking* adalah sistem iteratif di mana wawasan di permasalahan dan diterima untuk membantu mendeskripsikan ulang masalah dan menemukan strategi serta solusi alternatif. Percobaan desainer untuk menciptakan cara berpikir baru yang berbeda dari pendekatan penyelesaian masalah yang lebih umum yang digunakan seniman dikenal sebagai “pemikiran di luar kotak”[7].

Design Thinking terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu, Tahapan *Empathize*, Tahapan *Define*, Tahapan *Ideate*, Tahapan *Prototype*, dan Tahapan *Test* seperti yang bisa dilihat pada Gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2. 1 Design Thinking

Sumber: <https://medium.com>

### **2.4.1 Empathize**

*Empathize* atau empati adalah tahapan pertama dalam *Design Thinking*. tahapan ini melakukan pendekatan kepada pengguna untuk mengetahui permasalahan yang ingin diselesaikan. Pengamatan yang dilakukan berupa wawancara ataupun observasi untuk mengetahui dan mendapatkan informasi keinginan dan kebutuhan dari pengguna dalam menyelesaikan masalah yang ada.

### **2.4.2 Define**

Tahapan *define* dilakukan setelah mengumpulkan data yang dibutuhkan pengguna berdasarkan hasil pengamatan pada tahap empati. Hasil pengamatan tersebut akan di analisis untuk mendapatkan inti dari permasalahan yang terjadi oleh pengguna.

### **2.4.3 Ideate**

Merupakan tahapan untuk menghasilkan ide dari penyelesaian masalah pada tahapan sebelumnya sehingga mendapatkan saran, solusi, ide yang akan di implementasikan dalam perancangan sebuah desain.

### **2.4.4 Prototype**

Tahapan *Prototype* bertujuan untuk merancang desain dari sebuah solusi atau saran yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya yaitu tahapan *ideate*. Perancangan desain *Prototype* dimulai dari pembuatan logo, sketsa, ataupun *mockup*.

### **2.4.5 Test**

*Design Prototype* yang telah dirancang akan diuji coba ke pengguna agar dapat memberikan masukan serta saran berdasarkan pengalaman menggunakan *website*. Masukan serta saran dari pengguna akan diperbaiki sehingga membuat *website* menjadi lebih baik dari sebelumnya.

## 2.5 Usability Testing

Metode pengujian manfaat adalah cara untuk mengevaluasi seberapa berguna suatu produk. Sebelum melakukan pengujian, Anda harus mempersiapkan diri. Ini termasuk menentukan apakah pengujian usability (UT) akan dilakukan, menghitung berapa banyak responden pengujian, menentukan tugas apa yang ingin diuji, dan membuat pertanyaan untuk membahas pengalaman pengguna aplikasi dan antarmuka pengguna. Proses pengujian kegunaan mengidentifikasi masalah produk yang dihadapi pengguna untuk menyelesaikan sejumlah tugas kegunaan. hasil, tingkat keberhasilan, dan rute penyelesaian tugas dievaluasi untuk menemukan masalah dan area perbaikan [8].

### A. System Usability Scale (SUS)

Metode pengujian *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari kuesioner yang telah digunakan dalam penelitian, digunakan untuk memperkirakan tingkat kepuasan pengguna. Menurut Jhon Brooke, yang memperkenalkan metode ini pada tahun 1986, *System Usability Scale* (SUS) adalah metode uji pengguna yang menunjukkan alat ukur yang "quick and dirty" yang dapat diandalkan[9]. Pengujian SUS mempunyai rumus yang dapat digunakan dalam penelitian. Rumus tersebut dapat disusun seperti Tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Skor nilai SUS

Skor SUS :	$((Q1-1) + (5-Q2) + (Q3-1) + (5-Q4) + (Q5-1) + (5-Q6) + (Q7- 1) + (5-Q8) + (Q9-1) + (5-Q10)) \times 2,5.$
------------	---

Keterangan :

1. Q1-Q10 = Question 1 – Question 10
2. Angka 1 = Pengurangan setiap Question bernomor ganjil
3. Angka 5 = Pengurangan setiap question bernomor genap

Setelah hasil dari rumus di atas dihitung, total skor dibagi dengan jumlah Partisipan dan hasil dari perhitungannya adalah hasil akhir.

## 2.6 Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, CSS, dan JS. Aplikasi ini memerlukan web server dan browser seperti *Chrome, Firefox, Opera, Microsoft Edge*, dll. Aplikasi ini dapat berjalan di jaringan lokal (LAN) atau internet [10].

## 2.7 Figma

Figma adalah platform desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* yang telah mengubah cara industri desain dan pengembangan perangkat lunak beroperasi. Pada umumnya *figma* digunakan oleh para profesional di bidang UI/UX, web *design*, dan bidang terkait, karena kelengkapan fitur yang disediakan. Ini memungkinkan desainer untuk membuat prototipe website atau aplikasi dengan cepat dan efisien, menghemat waktu dengan fitur kolaborasi yang memungkinkan berkolaborasi, memberikan komentar, dan mengedit desain secara bersamaan. Penggunaan *Figma* sebagai platform web bermanfaat untuk mendesain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Pengguna dapat mendesain aplikasi, situs web, dan elemen antarmuka pengguna lainnya menggunakan *Figma* untuk melengkapi proyek mereka yang sudah ada. Desainer dapat menggunakan *Figma* untuk berkolaborasi dengan desainer lain dan membuat desain[11].

## 2.8 User Interface (UI)

Bagian perangkat komputer dan perangkat lunak yang disentuh, dilihat, didengar, bahkan diucapkan, dan langsung dipahami oleh manusia adalah pengertian dari *User Interface*. *User Interface* ialah perangkat lunak yang merancang bentuk antarmuka bagi pengguna yang dapat memberikan sebuah interaksi yang memuaskan pengguna dengan sistem [12].

## 2.9 User Experience (UX)

Pengalaman pengguna terdiri dari tampilan antarmuka. Implementasi UX pada sistem yang dirancang sangat penting karena dapat mempermudah pengguna untuk menggunakan semua fungsi yang mereka inginkan. Selain itu, penerapan UX akan meningkatkan kepercayaan pengguna pada aplikasi yang dirancang agar pengguna dapat mengakses atau menggunakan kembali aplikasi tersebut [13].

Tabel 2.2 Penelitian Terkait

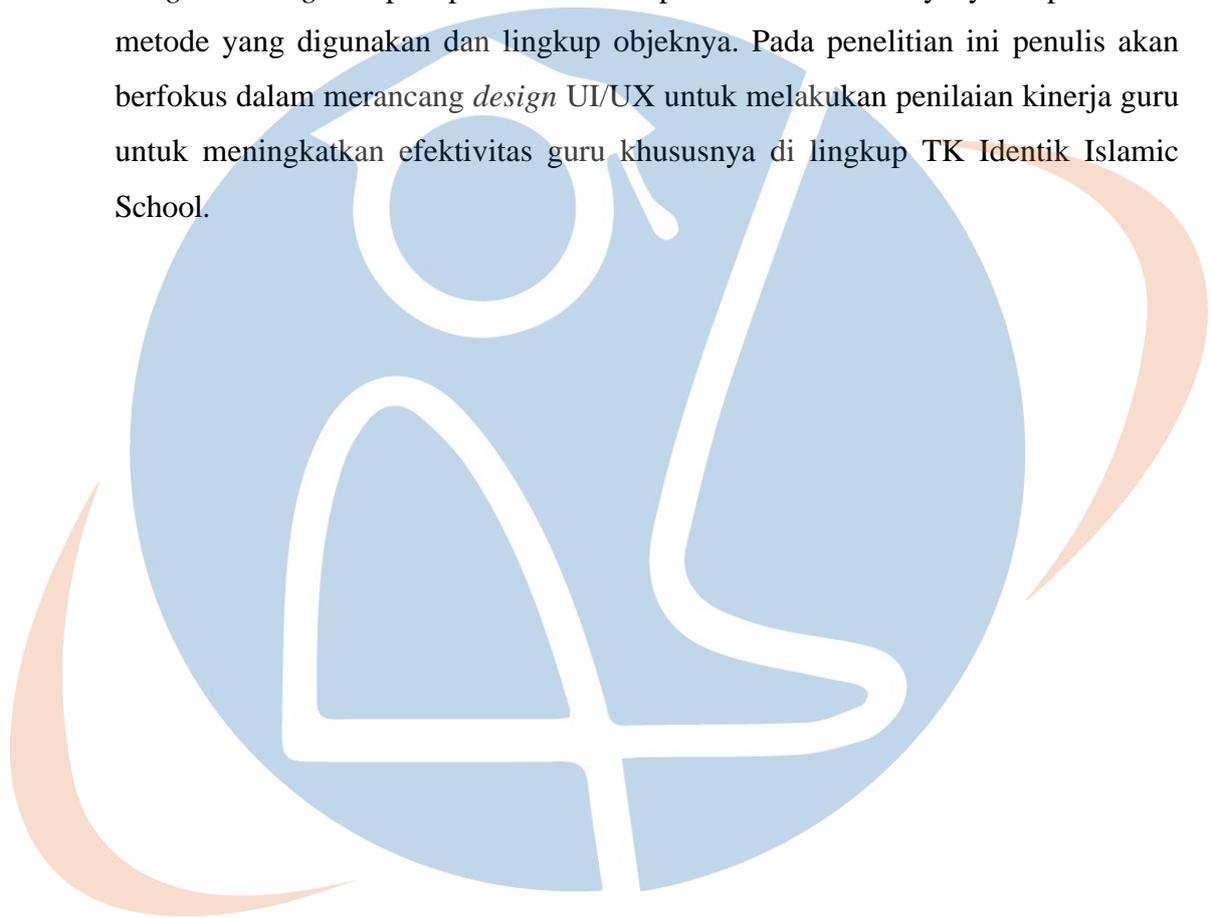
No	Nama dan Tahun	Judul	Metode	Penjelasan
1	Ainur Rohman. 2019	Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Guru pada SD Hang Tuah VII Surabaya Menggunakan Metode 360 Derajat	Metode 360 Derajat	Hasil dari penelitian Aplikasi penilaian kinerja guru menggunakan metode 360 derajat menghasilkan aplikasi yang mendukung penilaian kinerja secara komprehensif dari berbagai sumber. Penelitian yang akan penulis buat memiliki tujuan yang sama dalam mengembangkan aplikasi penilaian guru, meskipun menggunakan pendekatan metode yang berbeda.

2	Arizha Feries H & Adi Wahyu P. 2023	Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Dalam Meningkatk an Profesionali sme Guru di SDN Batu Ampar 13 Pagi Berbasis Web	<i>Software Developme nt Life Cycle (SDLC) model Waterfall.</i>	Hasil dari penelitian ini mengembangkan sistem informasi berbasis web untuk penilaian kinerja guru yang bertujuan meningkatkan profesionalisme guru dengan melakukan penekanan lebih terhadap aspek teknis dan fungsional dari sistem informasi penilaian kinerja. Keterkaitan dengan penelitian ini memiliki target sasaran yang sama yaitu guru dan menggunakan teknologi berbasis web.
---	--	---	---	---

STT - NF

3	Amalina Nurhasana & Rini Suwartika K. 2024	Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dosen (SIM-DOS Piksi Ganesha) Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	<i>Design Thinking</i>	Hasil penelitian ini menggunakan desain <i>thinking</i> pada rancangan aplikasi Sistem informasi manajemen dosen yang membantu para dosen dalam melakukan pengelolaan dokumen penelitian, pendidikan dan pengabdian masyarakat. Persamaan dari penelitian ini dengan menggunakan metode <i>design thinking</i> untuk merancang UI/UX sesuai dengan kebutuhan pengguna.
4	Naufal Zulfikar P, Satrio Hadi W & Hanifah Muslimah A. 2022	Perancangan Antarmuka Pengguna Website Responsif Mobile Byboot Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Metode <i>Design Thinking</i>	Berdasarkan hasil penelitian, perancangan web berbasis <i>mobile</i> Byboot dengan menggunakan metode <i>design thinking</i> memberikan solusi untuk mempermudah dan memperluas jaringan pelanggan sesuai kebutuhan pengguna. Persamaan dengan penelitian ini proses perancangan desain menyesuaikan dengan pengguna dari mulai tahapan kebutuhan pengguna, <i>idea</i> , <i>prototyping</i> , dan pengujian.

Dari Tabel 2.2 di atas terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki persamaan dan juga perbedaan. Persamaan yang berkaitan dengan tugas akhir ini dengan penelitian sebelumnya yaitu hasil perancangan aplikasi berbasis web dengan beberapa metode yang sama digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *design thinking*. adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu perbedaan metode yang digunakan dan lingkup objeknya. Pada penelitian ini penulis akan berfokus dalam merancang *design UI/UX* untuk melakukan penilaian kinerja guru untuk meningkatkan efektivitas guru khususnya di lingkup TK Identik Islamic School.

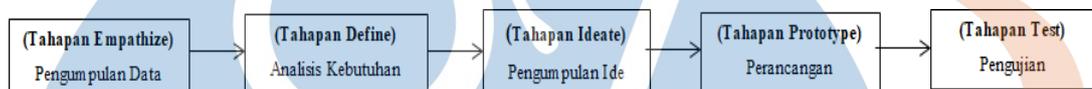


STT - NF

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Tahapan Penelitian

Berikut tahapan yang di gunakan untuk membuat perancangan *website* penilaian kinerja guru menggunakan metode *Design Thinking*:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Keterangan dari Gambar 3.1 menggambarkan tahapan penelitian menggunakan metode *Design Thinking*.

#### 3.1.1 Empathize

Tahapan awal ini, akan dilakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, maupun kuesioner dengan guru dan penilai yaitu kepala sekolah. Tahapan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam melakukan penilaian kinerja guru saat ini.

#### 3.1.2 Define

Pengumpulan data yang diperoleh dari tahapan *empathize* akan dianalisis untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang perlu diatasi. Tahap *define* di penelitian ini akan dilakukan dengan cara membuat *User Pesona* dan *User Journey Map*.

##### A. *User Pesona*

Dalam menggambarkan suatu permasalahan atau kebutuhan pengguna terhadap produk dan layanan diperlukan proses bernama *User Pesona*. *User Pesona* membantu dalam memahami siapa pengguna produk atau

layanan, apa yang dibutuhkan, dan bagaimana berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut.

#### B. *User Journey Map*

*User Journey Map* menggambarkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dalam melakukan penilaian kinerja guru. Hal ini akan membantu dalam memahami proses yang dilalui pengguna sehingga bisa ditingkatkan.

#### 3.1.3 **Ideate**

Tahap selanjutnya pengumpulan ide dan solusi dari permasalahan pengguna. Ide dan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dapat tuangkan berbentuk *How Might We* pertanyaan yang digunakan untuk membantu mengubah wawasan dan masalah yang telah didefinisikan menjadi peluang desain. Pembuatan *User Flow* yaitu alur/pemetaan kerangka *website* penilaian kinerja guru. Tahapan sebelum melakukan pengerjaan *wireframe* adalah membuat *User Flow website* penilaian kinerja guru. Pembuatan *User Flow* struktur utama pada *website* untuk menentukan *flow* tiap fitur yang nantinya ada di dalam *website* penilaian kinerja guru.

#### 3.1.4 **Prototype**

Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan *website* penilaian kinerja guru yang di dapat dari tahapan sebelumnya yaitu penyelesaian masalah pengguna dan ide yang diperoleh akan di implementasikan pada desain ini. Proses perancangan *design Prototype* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Figma*.

#### 3.1.5 **Test**

Tahapan ini mengujikan *Prototype* dengan pengguna sebenarnya, yaitu guru dan penilai. Pengujian tersebut bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dan memahami efektivitas antarmuka dalam penggunaan penilaian kinerja guru. Penelitian ini menggunakan *Usability Testing*

bertujuan untuk mengetahui kesesuaian *user* yang berbentuk kuesioner dengan menggunakan *google form* yang nantinya akan berisikan beberapa pertanyaan kepada pengguna.

## **3.2 Rancangan Penelitian**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai analisis data, metode dalam pengumpulan data, lingkungan pengembangan dan metode pengujian.

### **3.2.1 Jenis Penelitian**

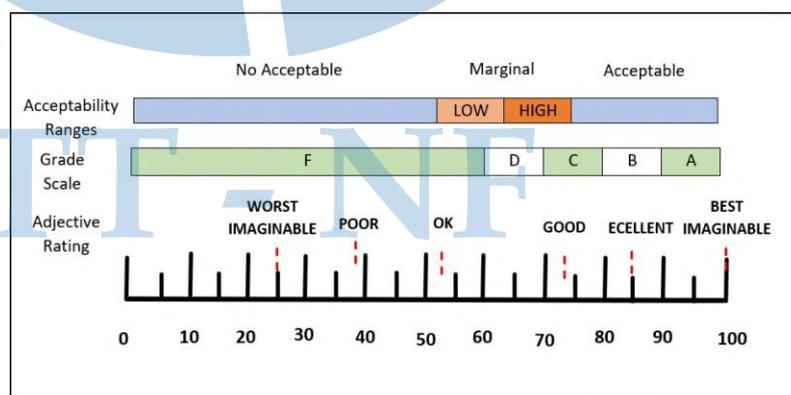
Jenis penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses sistematis yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji suatu produk. R&D dapat digunakan untuk menemukan solusi untuk menghadapi permasalahan dalam proses penilaian kinerja guru.

Lingkup penelitian ini berfokus pada pembuatan rancangan aplikasi berbasis web dalam bentuk *Prototype* dengan menggunakan penelitian *Research and Development* yang menerapkan metode pendekatan *design thinking*. Sasaran pengguna pada penelitian ini adalah guru-guru di TK Identik Islamic School. Pengambilan data akan dilakukan dengan cara wawancara, observasi maupun pengisian kuesioner serta melakukan pengujian *usability testing* dengan *System Usability Scale (SUS)*.

### **3.2.2 Metode Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini menggunakan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel dengan akurat, seperti tingkat kepuasan pengguna, frekuensi penggunaan fitur tertentu. Dengan demikian, peneliti dapat menilai sejauh mana aplikasi memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Analisis data didapatkan dari kuesioner SUS yang akan diolah sebagai berikut:

1. Melakukan perhitungan kuesioner SUS dari nilai yang akan di hitung pada setiap pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki bobot nilai pada rentang 0-5.
2. Perhitungan dari pertanyaan dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9), nilai dapat dikurangi 1 dengan contoh rumus hitung  $(Q1-1)$ . Sedangkan untuk perhitungan pertanyaan nomor genap (2,4,6,8,10) nilai dapat dikurangi 5 dengan contoh rumus hitung  $(5-Q2)$ . Rumus Q tersebut merupakan nilai yang di dapat dari pertanyaan bernomor ganjil atau genap.
3. Seluruh total nilai SUS yang didapatkan yang sudah dijumlahkan akan dikalikan dengan 2,5 (dua koma lima).
4. Jumlah skor akhir dari masing-masing Partisipan memiliki skala 0-100.
5. Rata-rata skor SUS adalah 68, jika mendapatkan skor akhir  $>68$  maka *website* yang dibuat dianggap baik dan layak untuk digunakan. Jika nilai yang didapatkan  $<68$  maka *website* tidak puas dan tidak layak untuk digunakan. Nilai akhir kuesioner SUS dapat dilihat atau ditentukan dengan menggunakan penilaian seperti Gambar 3.2 berikut ini:



Gambar 3. 2 Hasil Perhitungan SUS

Sumber: Kesuma, 2021

### 3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data ini peneliti akan melakukan penelitian melalui proses wawancara kepada kepala sekolah dan guru di TK Identik Islamic School. Berikut ini detail yang dilakukan dalam proses pengumpulan data:

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang akan dilakukan dalam penelitian. Penelitian ini akan melakukan pengamatan terhadap uji coba platform dalam bentuk *Prototype* untuk melihat seberapa lama waktu yang dibutuhkan pengguna, kendala apa yang dialami dalam menyelesaikan *Task* dari proses uji coba yang di berikan.

2. Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung dengan kepala sekolah dan guru di TK Identik untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pengguna terhadap sistem penilaian kinerja guru, permasalahan yang dihadapi, dan fitur yang diinginkan.

3. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan sejumlah tanggapan dari para guru dan kepala sekolah mengenai aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web Menggunakan kuesioner yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan tertutup berupa kuesioner *google form*.

### 3.2.4 Metode Pengujian

Metode pengujian dengan *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS) dalam membantu pengujian terhadap desain *Prototype* yang sudah dibuat untuk mengukur tingkat usabilitas dari *website* penilaian kinerja guru secara efektif. Pengujian *System Usability Scale* (SUS) dilakukan dengan penyebaran kuesioner atau angket penilaian melalui media *Google Form*. Pada metode Kuesioner *System Usability Scale*

(SUS) menggunakan 5 poin skala likert penilaian “Sangat Tidak Setuju” bernilai 1 poin, “Tidak Setuju” bernilai 2 poin, “Netral” (N) bernilai 3 poin, “Setuju” bernilai 4 poin, dan “Sangat setuju” bernilai 5 poin. atas pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan penilaian subyektifnya. Berikut Tabel 3.1 berisikan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) dan Tabel 3.2 berisikan skor nilai SUS yang dapat dilihat seperti di bawah ini:

Tabel 3. 1 Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS)

No	Pertanyaan
1.	Saya rasa saya akan sering menggunakan sistem ini.
2.	Saya merasa sistem ini terlalu rumit.
3.	Saya rasa sistem ini mudah digunakan
4.	Saya rasa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini
5.	Saya menemukan berbagai fungsi pada sistem ini yang terintegrasi dengan baik.
6.	Saya rasa sistem ini memiliki banyak inkonsistensi.
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.
8.	Saya rasa sistem ini sangat tidak praktis saat digunakan.
9.	Saya merasa sangat percaya diri saat menggunakan sistem ini.
10.	Saya perlu belajar banyak hal sebelum menggunakan sistem ini.

Tabel 3. 2 Skor nilai SUS

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

### 3.2.5 Lingkungan Pengembangan

#### A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di TK Identik *Islamic School* yang beralamat di Jl. Masjid Ciater, Kelurahan Ciater, Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310.

#### B. Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.3 seperti di bawah ini:

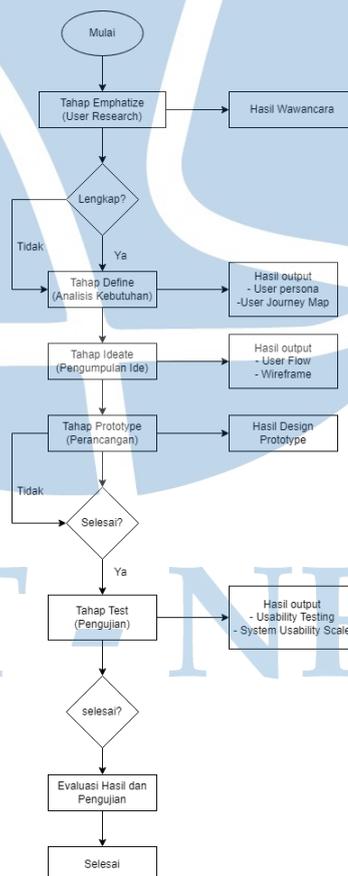
Tabel 3. 3 Alat dan Bahan Penelitian

No.	Alat	Keterangan	Kategori
1.	Asus ExpertBook L1400	Spesifikasi sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Processor: AMD Ryzen 3 3250U with Radeon Graphics</i></li><li>• RAM: 8GB</li><li>• Sistem Operasi: <i>Windows 11 Home Single Language 64-bit</i></li></ul>	<i>Hardware</i>
2.	<i>Google Chrome &amp; Google Scholar</i>	Platform yang digunakan untuk mencari informasi, mengumpulkan data penelitian dan mengolah data penelitian	<i>Software</i>
3.	<i>Figma</i>	<i>Figma</i> digunakan untuk membuat desain <i>website</i> prototipe penilaian kinerja guru.	<i>Software</i>
4.	<i>Draw io</i>	<i>Draw.io</i> digunakan untuk membuat desain diagram flowchat.	<i>Software</i>

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

### 4.1 Hasil Implementasi

Penelitian yang digunakan ini menggunakan jenis peneliti R&D yang menerapkan metode *design thinking* di dalamnya sehingga dapat menghasilkan UI/UX yang sesuai dengan keinginan *user* untuk membantu kepala sekolah dan para guru dalam menilai kinerja guru. Aplikasi berbasis web yang dihasilkan telah dilalui oleh beberapa tahapan mulai dari studi literatur, wawancara, serta kuesioner yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mengetahui keinginan *user*. Teknik pengujian juga dilakukan untuk mengetahui hasil perancangan tersebut.



Gambar 4. 1 Alur Implementasi

Penjelasan dari Gambar 4.1 alur dari penelitian sebagai berikut:

#### 4.1.1 Empathize

Tahapan pertama penulis mengumpulkan data dengan melakukan sesi wawancara dengan kepala sekolah dan para guru di TK Identik Islamic School. Pertanyaan dan hasil dari wawancara didapat sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara
1.	Bagaimana proses penilaian kinerja guru yang dilakukan di TK Identik saat ini?
2.	Menurut ibu, apakah penilaian kinerja yang ada saat ini sudah cukup objektif dan akurat?
3.	Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam proses penilaian kinerja?
4.	Jika ada aplikasi penilaian kinerja berbasis web apakah ibu tertarik?
5.	Seperti apa desain antarmuka pengguna (UI) yang ideal menurut ibu, untuk aplikasi ini?
6.	Apakah ibu merasa nyaman jika menggunakan teknologi untuk keperluan penilaian kinerja?
7.	Apa yang ibu harapkan dari aplikasi penilaian kinerja?
8.	Terakhir, apakah ibu memiliki saran atau ide untuk fitur yang bisa ditambahkan dalam aplikasi penilaian kinerja guru?

Kesimpulan dari hasil wawancara yaitu :

Kepala sekolah dan para guru TK Identik Islamic School melakukan proses penilaian kinerja guru masih menggunakan teknik manual dengan *microsoft office*, namun ditemukannya penilaian yang kurang objektif dikarenakan hasil perhitungan yang dilakukan masih menggunakan kalkulator sehingga penilaian yang diberikan tidak akurat. Dengan adanya aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web dapat membantu serta memudahkan kepala sekolah dan guru dalam melakukan penilaian kinerja dan menginginkan *design* UI yang *user friendly* sehingga pengguna yaitu

guru dapat lebih mudah mengakses dan berinteraksi dengan fitur yang ada tanpa mengalami kesulitan. Fitur yang diinginkan dari para guru berupa hasil rekapitulasi nilai kinerja dari setiap periodenya dan fitur pelatihan untuk guru.

#### 4.1.2 Define

Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi masalah dari tahap sebelumnya yang akan dirangkum ke dalam *User Pesona* dan *User Journey Map*.

##### A. *User Pesona*

*User Pesona* digunakan untuk menjelaskan masalah dan kebiasaan pengguna dalam menggunakan produk dan layanan. *User Pesona* juga dapat berfungsi sebagai panduan *User Experience* agar hasil akhirnya sesuai dengan harapan pengguna. Berikut adalah *User Pesona* kepala sekolah dan guru.

##### 1) *User Pesona* Nursyarifah

Ibu nursyarifah merupakan sebuah kepala sekolah di sekolah islam yang berada di daerah Tangerang Selatan. Beliau mempunyai kemampuan manajemen pendidikan yang kuat sebelum menjadi kepala sekolah. Oleh karena itu, beliau sangat berpengalaman dalam memajemen proses belajar mengajar maupun peningkatan pendidikan serta peningkatan kualitas guru. Penjelasan tersebut di rangkum ke dalam Gambar 4.2 *user pesona* Nursyarifah:



Gambar 4. 2 User persona Nursyarifah

## 2) User Pesona Khaeruna

Ibu Khaeruna telah berdedikasi di bidang pendidikan. Beliau adalah seorang guru yang memiliki pengetahuan serta kemampuan yang baik dalam melakukan tugasnya sebagai seorang guru. Dengan pengetahuan dan kemampuannya, beliau selalu memiliki berbagai cara untuk membuat pembelajarannya menjadi menarik dan efektif. Penjelasan tentang user persona guru sekolah dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut:



Gambar 4. 3 User Pesona Khaeruna

## B. User Journey Map

*User Jouner Map* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah atau pengalaman *user* pada saat berinteraksi dengan aplikasi berbasis web ini. Berikut adalah *User Journey Map* kepala sekolah dan guru.

*User Journey Map* untuk Kepala mencakup enam tahapan utama. Kepala sekolah memulai dengan mendengar tentang aplikasi dari rekan kerja (*Awareness*) dan mencari informasi lebih lanjut tentang fitur aplikasi (*Consideration*). Setelah mendaftar (*Onboarding*) Kepala sekolah menggunakan aplikasi untuk menilai kinerja guru (*Usage*) dan memberikan umpan balik kepada pengembang (*Feedback*). Akhirnya, Kepala sekolah mengoptimalkan penggunaan aplikasi untuk meningkatkan kinerja guru (*Optimization*). Berikut gambar visualisasi dari *User Journey Map* kepala sekolah. Berikut penjelasan *user journey map* kepala sekolah pada Tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4. 2 *User Journey Map* Kepala Sekolah

USER JOURNEY MAP – KEPALA SEKOLAH				
TAHAPAN	AKTIVITAS	PEMIKIRAN	EMOSI	TITIK KONTAK
<i>AWARENESS</i>	Iffah mendengar aplikasi dari rekan kerja	Apakah aplikasi ini dapat membantu memantau kinerja guru	Penasaran	Percakapan dengan rekan kerja
<i>CONSIDERATION</i>	Mencari informasi lebih lanjut	Apakah aplikasi ini mudah digunakan dan sesuai kebutuhan	Berharap	Situs web aplikasi
<i>ONBOARDING</i>	Mendaftar untuk akun percobaan	Bagaimana cara menggunakan aplikasi ini untuk menilai dan meningkatkan kinerja saya?	Termotivasi dan antusias	Tutorial online
<i>USAGE</i>	Menggunakan aplikasi untuk menilai kinerja guru	Apakah saya bisa melihat laporan kinerja secara real-time	Percaya diri dan puas	Dashboard aplikasi, laporan penilaian
<i>FEEDBACK</i>	Memberikan umpan balik ke pengembang aplikasi	Apakah ini bagus, tapi bisa lebih baik jika...	Terlibat	Formulir umpan balik
<i>OPTIMAZATION</i>	Mengoptimalkan penggunaan aplikasi	Bagaimana memanfaatkan semua fitur untuk meningkatkan kinerja ?	Puas	Pembaruan aplikasi, panduan pengguna

*User Journey Map* untuk guru mencakup enam tahapan utama. Guru mendengar tentang aplikasi dari kepala sekolahnya (*Awareness*) dan mempertimbangkan manfaat aplikasi (*Consideration*). Guru menggunakan aplikasi untuk melihat penilaian kerjanya (*Usage*) dan memberikan umpan balik (*Feedback*). Guru kemudian merencanakan pengembangan profesionalnya berdasarkan umpan balik yang diterima (*Development*). Dalam keseluruhan perjalanan ini, titik kontak utama mencakup situs web aplikasi, demo, dan formulir umpan balik, dengan emosi yang bervariasi dari penasaran dan antusias hingga percaya diri dan termotivasi. Berikut gambar visualisasi dari *User Journey Map* guru. Berikut gambar *user journey map* guru dapat di lihat pada Tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4. 3 *User Journey Map* Guru

USER JOURNEY MAP – KEPALA SEKOLAH				
TAHAPAN	AKTIVITAS	PEMIKIRAN	EMOSI	TITIK KONTAK
<i>AWARENESS</i>	Runa mendengar tentang aplikasi penilaian kinerja dari kepala sekolah	Apakah aplikasi ini akan membantu saya meningkatkan metode pengajaran?	Penasaran	Rapat guru
<i>CONSIDERATION</i>	Runa mempertimbangkan manfaat aplikasi berdasarkan penjelasan kepala sekolah dan informasi dari situs web	Bagaimana aplikasi ini akan membantu saya dalam pekerjaan sehari-hari?	Berharap dan sedikit ragu	Situs web aplikasi
<i>ONBOARDING</i>	Mendaftar untuk akun percobaan	Bagaimana cara menggunakan aplikasi ini untuk menilai dan meningkatkan kinerja saya?	Termotivasi dan antusias	Tutorial online
<i>USAGE</i>	Mulai menggunakan aplikasi untuk melihat penilaian kinerja dan umpan balik dari kepala sekolah	Apakah saya bisa melihat perkembangan kinerja saya dan mendapatkan umpan balik yang berguna?	Percaya diri dan puas	Dashboard aplikasi, laporan penilaian
<i>FEEDBACK</i>	Memberikan umpan balik tentang pengalaman pengguna	Aplikasi ini membantu, tapi akan lebih baik jika...	Terlibat	Formulir umpan balik
<i>OPTIMAZATION</i>	Menggunakan aplikasi untuk merencanakan pengembangan profesionalnya berdasarkan umpan balik yang diterima.	Bagaimana saya bisa terus meningkatkan kinerja dan metode pengajaran saya dengan bantuan aplikasi ini?	Berkomitmen	Dashboard aplikasi, fitur pengembangan profesional

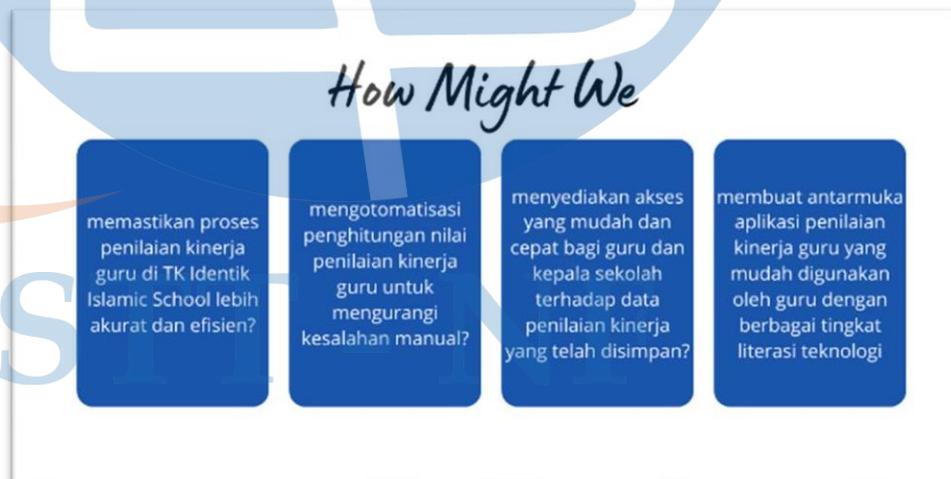
Dengan menggunakan *User Journey Map*, perancangan aplikasi berbasis web ini dapat mengidentifikasi kesulitan atau kebingungan *user*, merancang solusi yang lebih baik, dan meningkatkan kepuasan *user* ketika sudah menggunakan aplikasi berbasis web ini.

### 4.1.3 Ideate

Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengumpulan ide untuk menghasilkan solusi yang sedang dihadapi oleh *user*. Kumpulan ide-ide tersebut dibuat dalam suatu kerangka aplikasi berupa *How Might We*, *User Flow* dan *wireframe* aplikasi berbasis web ini.

#### A. *How Might We*

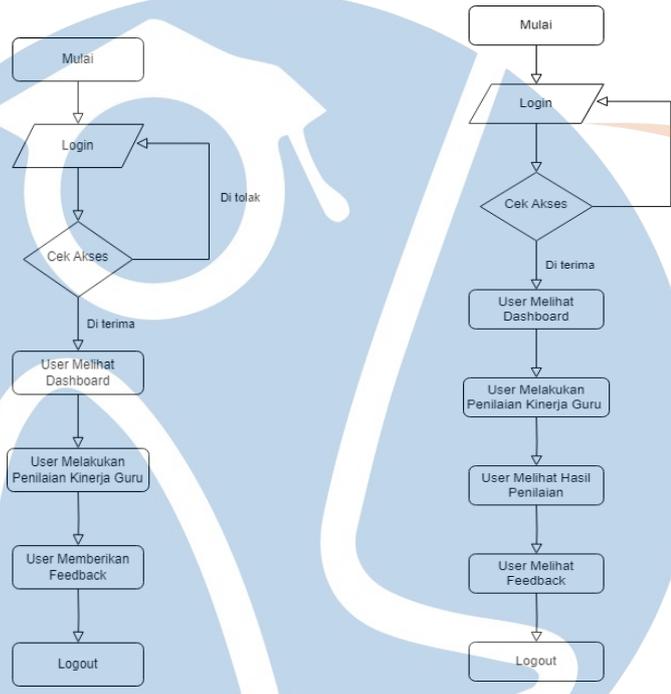
"How Might We" (HMW) adalah pertanyaan yang digunakan dalam tahap Ideate untuk membantu mengubah wawasan dan masalah yang telah didefinisikan menjadi peluang desain. Pertanyaan HMW dirancang untuk mendorong tim berpikir kreatif dan eksploratif dalam mencari solusi. Gambar 4.6 merupakan hasil pertanyaan how might we yang dirancang seperti berikut:



Gambar 4. 4 *How Might We*

### B. User Flow

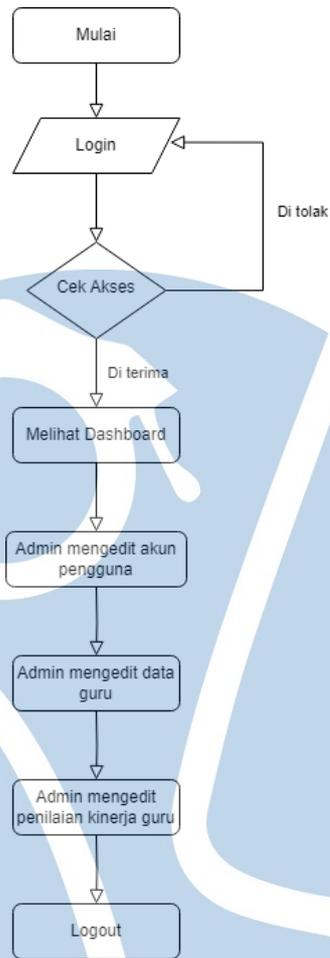
User Flow ialah proses alur yang akan dilakukan oleh user ketika menggunakan aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web ini. Berikut adalah User Flow kepala sekolah dan guru.



Gambar 4.5 User Flow Kepsek

Gambar 4.6 User Flow Guru

# STT - NF

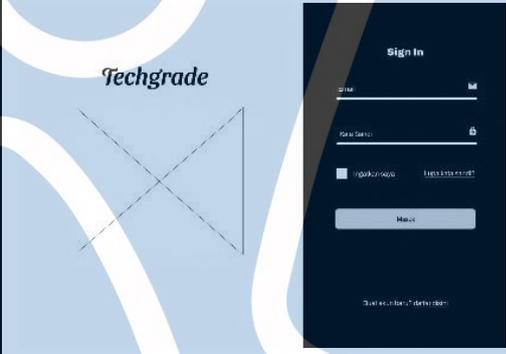
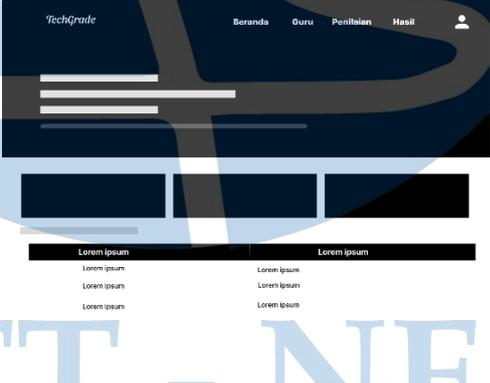
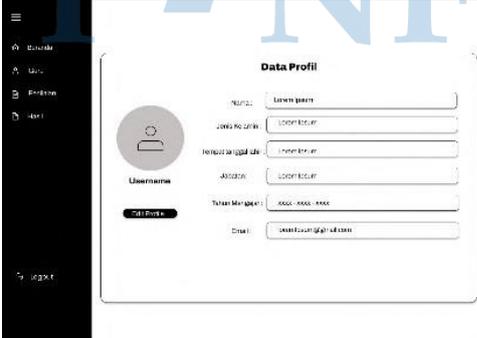


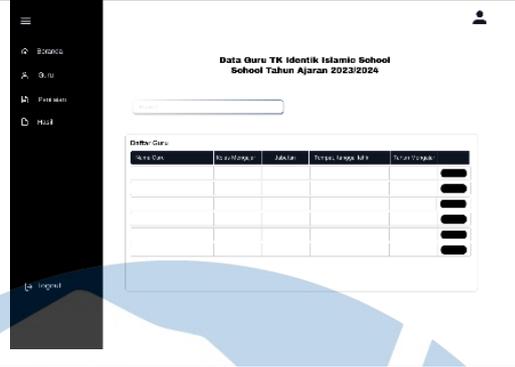
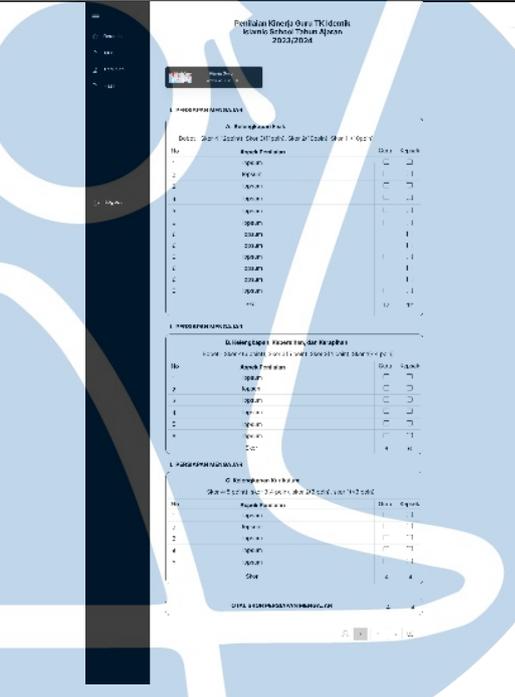
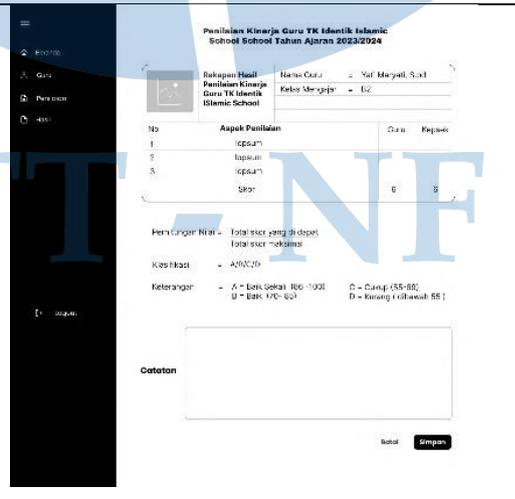
Gambar 4. 7 *User Flow Admin*

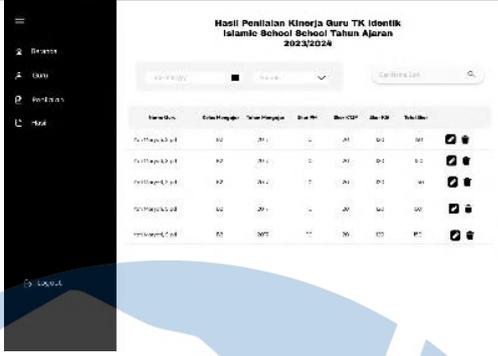
STT - NF

### C. Wireframe

Sebelum melakukan *design* tahapan ini perlu dilakukan yaitu tahap membuat *wireframe*. *Wireframe* adalah sketsa atau kerangka awal yang menggambarkan tampilan antarmuka sebuah *design* aplikasi yang akan dibuat. Berikut adalah contoh *wireframe* aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web.

Halaman	Wireframe	Fungsi
Halaman <i>Log in</i>		Menginput data email dan password untuk masuk ke dalam aplikasi.
Halaman Beranda		Beranda berisi beberapa fitur seperti penilaian, hasil, dan data guru TK.
Halaman Profil		Menampilkan profil <i>user</i> kepala sekolah atau guru TK

<p>Halaman Data Guru</p>		<p>Menampilkan data guru-guru</p>
<p>Halaman Penilaian</p>		<p>Pada halaman ini <i>user</i> melakukan penilaian kinerja guru.</p>
<p>Halaman Hasil Penilaian</p>		<p>Menampilkan hasil penilaian dan <i>feedback</i> kinerja guru.</p>

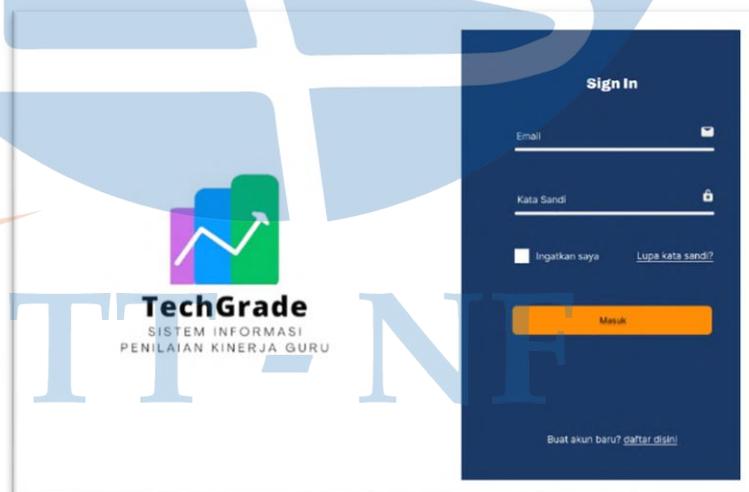
<p>Halaman Data Hasil Penilaian</p>		<p>Halaman ini menampilkan hasil keseluruhan penilaian guru.</p>
-------------------------------------	--	--

#### 4.1.4 Prototype

Dari tahapan-tahapan sebelumnya dihasilkan *design Prototype* dari aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web. Design ini dibuat menggunakan aplikasi *figma* yang diberi nama TECHGRADE.

##### 1) Halaman Login

Halaman ini terdapat *form* dengan memasukkan *username* serta *password* untuk dapat masuk ke dalam *webapp* Penilaian Kinerja Guru. Berikut Gambar 4. 8 halaman login yang telah dirancang:



Gambar 4. 8 Halaman *Login*

## 2) Halaman Beranda

Pada halaman ini merupakan beranda. Halaman ini menampilkan informasi seputar aktivitas guru dan informasi jumlah guru yang melakukan penilaian kinerja guru. Terdapat beberapa menu di antaranya Data Guru, Penilaian, dan Hasil. Berikut Gambar 4.9 halaman beranda yang telah dirancang:



Gambar 4.9 Halaman Beranda

## 3) Halaman Data Guru

Halaman ini menampilkan informasi data-data guru di TK Identik Islamic School. Menu guru ini berisikan informasi biodata dari jenis kelamin, jabatan, tempat tanggal lahir, dan tahun mengajar. Data-data tersebut didapatkan dari hasil observasi di TK Identik Islamic School yang telah di lampirkan pada lampiran 4. Berikut Gambar 4.10 yaitu halaman data guru yang telah dibuat:

Nama Guru	Jenis Kelamin	Jabatan	Tempat, Tanggal Lahir	Tahun Mengajar	
Teti Yuliaty, S.E	Perempuan	Direktur Pendidikan	Pandeglang, 28 Juli 1978	2016	Lihat
Nursyarifah, S.Pd.AUD	Perempuan	Kepala Sekolah	Jakarta, 30 Juni 1974	2017	Lihat
Khaeruna, S.Pd	Perempuan	Wakasek	Kerawang, 18 Oktober 1981	2018	Lihat
Muniarli, S.pd	Perempuan	Guru TK	Jakarta, 7 Oktober 1978	2019	Lihat
Handayati, S.Pd.I	Perempuan	Guru TK	Bekasi, 18 Mei 1983	2019	Lihat
Nur Apri Rohmawati, S.Psi	Perempuan	Guru TK	Tangerang, 28 Mei 1999	2021	Lihat
Ira Hurliah, S.Si	Perempuan	Guru TK	Padang Tiji, 22 Maret 1988	2023	Lihat
Nur Faizah, A. Md	Perempuan	Admin	Jakarta, 2 Februari 1994	2023	Lihat

Gambar 4.10 Halaman Data Guru

4) Halaman Lihat Guru

Halaman ini menampilkan informasi lebih lanjut mengenai biodata guru-guru di TK Identik Islamic School. Berikut ini Gambar 4.11 yang menampilkan halaman lihat guru:

Gambar 4.11 Halaman Lihat Guru

5) Halaman Penilaian 1

Penilaian terdiri dari 3 aspek. Halaman penilaian 1 berisikan formulir penilaian dari aspek 1 yaitu Persiapan Mengajar yang terdiri dari 3 kriteria yaitu: Kelengkapan Fisik, Kelengkapan Kebersihan Kerapihan, Kelengkapan Kurikulum. Berikut Gambar 4.12 yang menampilkan halaman dari penilaian 1 yang telah dirancang:

Penilaian Kinerja Guru TK Identik  
Islamic School Tahun Ajaran  
2023/2024

Hindayani, S.Pd  
17.08.2023

I. PERSIAPAN MENGAJAR

A. Kelengkapan Fisik  
Bobot: Skor 4(12) poin, Skor 3(11) poin, Skor 2(10) poin, Skor 1(9) poin

No.	Aspek Penilaian	Oya	Kepdik
1	Jadual Kebersihan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ditampilkan karakter yang sopan dan baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ditampilkan foto siswa sedang berprestasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ditampilkan foto dan prestasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ditampilkan kalender	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Menggunakan media maksimal 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skor		1	1
Skor		4	

I. PERSIAPAN MENGAJAR

B. Kelengkapan Kebersihan dan Kerapihan  
Bobot: Skor 4(12) poin, Skor 3(11) poin, Skor 2(10) poin, Skor 1(9) poin

No.	Aspek Penilaian	Oya	Kepdik
1	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skor		3	

I. PERSIAPAN MENGAJAR

C. Kelengkapan Kurikulum  
Bobot: Skor 4(12) poin, Skor 3(11) poin, Skor 2(10) poin, Skor 1(9) poin

No.	Aspek Penilaian	Oya	Kepdik
1	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Ditampilkan foto siswa dan guru	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skor		4	

TOTAL SKOR PERSIAPAN MENGAJAR

Gambar 4.12 Halaman Penilaian 1

6) Halaman Penilaian 2

Penilaian terdiri dari 3 aspek. Halaman penilaian 2 berisikan formulir penilaian dari aspek 2 yaitu Kualitas dan Tanggung Jawab yang terdiri dari 3 kriteria yaitu: Hubungan dengan

Manusia, Manajemen Kelas, Evaluasi dan Pelaporan. Berikut Gambar 4.13 halaman penilaian 2 yang telah dirancang:

**Penilaian Kinerja Guru TK Identik  
Islamic School Tahun Ajaran  
2023/2024**

**B. KUALITAS DAN TANGGUNG JAWAB PROFESIONAL**

**A. HUBUNGAN DENGAN SISWA**  
Bobot= Skor 417 point, skor 316 point, skor 215 point, skor 11<45 point

No	Aspek Penilaian	Guru	Kepsek
1	Berkomunikasi dengan informasi dan bahasa yang paling	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Menunjukkan penghargaan siswa (Bakar, makanan, banying, dll)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Menghormati hak-hak siswa dalam mengatasi masalah dan menginformasikan kepada orang tua terkait masalah yang terjadi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Memperlakukan semua siswa dengan adil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Sabar, Tidak mudah marah/terganggang ames/pantik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Menunjukkan rasa percaya diri dan wawasan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Menunjukkan antusiasme, semangat dan energi positif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skor		4	

**B. MANAJEMEN KELAS**  
Bobot= Skor 417 point, skor 316 point, skor 215 point, skor 11<45 point

No	Aspek Penilaian	Guru	Kepsek
1	Peduli dengan perkembangan karakter seluruh siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Mendorong disiplin internal siswa dan mengajarkan untuk bertanggung jawab atas semua perbuatannya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Konsisten aturan & konsekuensi mengijinkan siswa berlaku baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Membuat pengalifan yang efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Membagikan konsekuensi yang positif dan efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Memaksimalkan waktu efektif dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Kreatif dalam mempertahankan fokus siswa, (Ice breaking, dll)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skor		4	

**C. Evaluasi & Pelaporan**  
Bobot= Skor 416 point, Skor 315 point, Skor 214 point, Skor 11<44 point

No	Aspek Penilaian	Guru	Kepsek
1	Membagikan evaluasi harian atau evaluasi tema yang relevan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Melihat hasil karya siswa dan memberi pujian/efektif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Memelihara isi dan perkembangan portofolio siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Membuat laporan yang menggambarkan perkembangan tiap siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Mencatat peristiwa penting ke dalam Anecdotal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Membagikan laporan perkembangan siswa kepada guru pada level berikutnya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skor		3	

**D. Piket**  
Bobot=Skor 412 point, Skor 211 point, Skor 11<41 point

No	Aspek Penilaian	Guru	Kepsek
1	Piket pagi - Darang lebih awal, menyiapkan spiker ilagu anak, lagu paku, marabji dan melakukan broadcast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Piket siang menyiapkan spiker, memanggil anak dan mengawasi kepuangan anak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skor		4	

**TOTAL SKOR - KUALITAS DAN TANGGUNG JAWAB PROFESIONAL** 15

Gambar 4.13 Halaman Penilaian 2

STT - NF

7) Halaman Penilaian 3

Penilaian terdiri dari 3 aspek. Halaman penilaian 3 berisikan formulir penilaian dari aspek 3 yaitu Persiapan Mengajar yang terdiri dari 3 kriteria yaitu: Hubungan dengan Manusia, Manajemen Kelas, Evaluasi dan Pelaporan. Berikut Gambar 4.14 halaman penilaian 3 yang telah dirancang:

**Penilaian Kinerja Guru TK Identik Islamic School Tahun Ajaran 2023/2024**

**III. KARAKTER GURU**  
Skor 4 (Konsisten), Skor 3 (Sering Muncul), Skor 2 (Kadang Muncul), Skor 1 (Belum Muncul)

A. Berani dan Bermanfaat		Guru	Kepsek
No	Aspek Penilaian		
1	Mengembangkan diri agar sesuai standar kualitas yang diharapkan	4	
2	Berani bersikap jujur dalam perkataan dan Tindakan	3	
3	Menghindarkan perilaku yang dapat merusak nama baik yayasan	3	
Skor		10	

B. Efektif		Guru	Kepsek
No	Aspek Penilaian		
1	Menggunakan waktu secara efektif dan semaksimal mungkin	3	
2	Menggunakan sarana dan prasarana dengan efektif	3	
Skor		6	

C. Responsif		Guru	Kepsek
No	Aspek Penilaian		
1	Menindaklanjuti permintaan, keluhan pelanggan dengan segera	3	
2	Menyediakan diri ketika dibutuhkan	4	
3	Menunjukkan inisiatif	3	
Skor		10	

D. Kritis dan Kreatif		Guru	Kepsek
No	Aspek Penilaian		
1	Berbagi ide dan strategi yang sukses dalam pekerjaan	4	
2	Menunjukkan kreativitas dalam pekerjaan	3	
3	Kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah	2	
4	Menyampaikan kritikan pada orang yang tepat	4	
Skor		13	

E. Antusias		Guru	Kepsek
No	Aspek Penilaian		
1	Memberikan yang terbaik dalam melakukan pekerjaan	4	
2	Menunjukkan wajah yang ceria dan semangat	4	
Skor		8	

F. Ramah dan Santun		Guru	Kepsek
No	Aspek Penilaian		
1	Memperlakukan rekan kerja dengan santun	3	
2	Menghargai kepala sekolah	4	
3	Menormasi dan melaksanakan kebijakan yang ditetapkan oleh atasan	4	
4	Memberikan pelayanan yang ramah dan menyenangkan	4	
5	Merespon masukan/kritik dengan cara yang patut	3	
6	Melakukan peninjauan sesuai dengan nilai yang berlaku dalam Yayasan	4	
Skor		22	

G. Komunikatif		Guru	Kepsek
No	Aspek Penilaian		
1	Mendiskusikan dan menyampaikan informasi ke orang yang tepat	4	
2	Memelihara komunikasi yang baik dengan semua orang	4	
Skor		8	

H. Ibadah		Guru	Kepsek
No	Aspek Penilaian		
1	Membaca Alquran setiap hari sebelum mulai mengajar	4	
2	Sholat Dhuhur setiap hari, baik sendiri atau bersama anak-anak	3	
3	Puasa sunnah Senin dan Kamis	4	
4	Sholat zuhur berjamaah setiap hari	4	
Skor		15	

**TOTAL SKOR KARAKTER GURU** 92

Gambar 4.14 Halaman Penilaian 3

8) Halaman Hasil Penilaian

Halaman ini menampilkan informasi hasil penilaian kinerja yang dinilai oleh guru yang bersangkutan. Nilai hasil yang ditampilkan adalah total nilai akumulatif yang didapat dari 3 aspek penilaian. Berikut Gambar 4.15 halaman hasil penilaian yang telah dirancang:

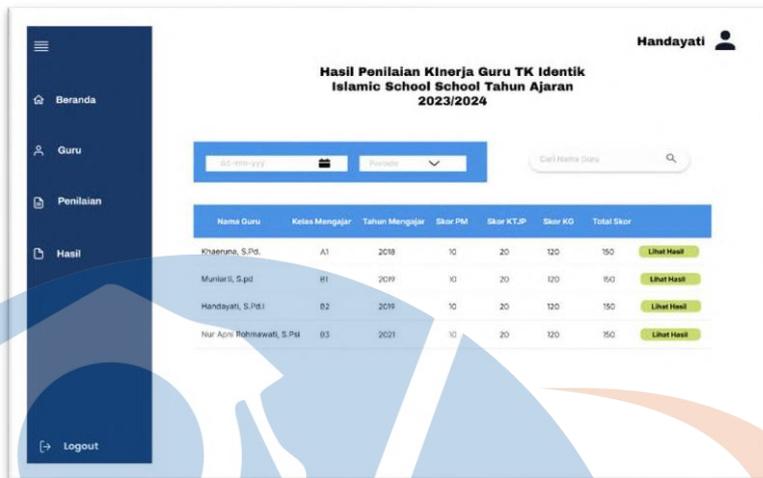
No	Aspek Penilaian	Skor Maks	Guru	Kepsek
1	PERSIAPAN MENGAJAR	12	11	
2	KUALITAS DAN TANGGUNG JAWAB PROFESIONAL	16	15	
3	KARAKTER GURU	104	92	
<b>Total Skor</b>		132	118	
		<b>Skor yang di peroleh</b>		89
		<b>Kriteria</b>		A

Gambar 4.15 Halaman Hasil Penilaian

9) Halaman Daftar Hasil Guru

Halaman ini menampilkan daftar hasil penilaian seluruh guru di TK Identik Islamic School. Terdapat nilai dari masing-masing aspek penilaian yang dinilai. Berikut Gambar 4.16 yang menampilkan halaman daftar hasil guru yang telah dirancang:

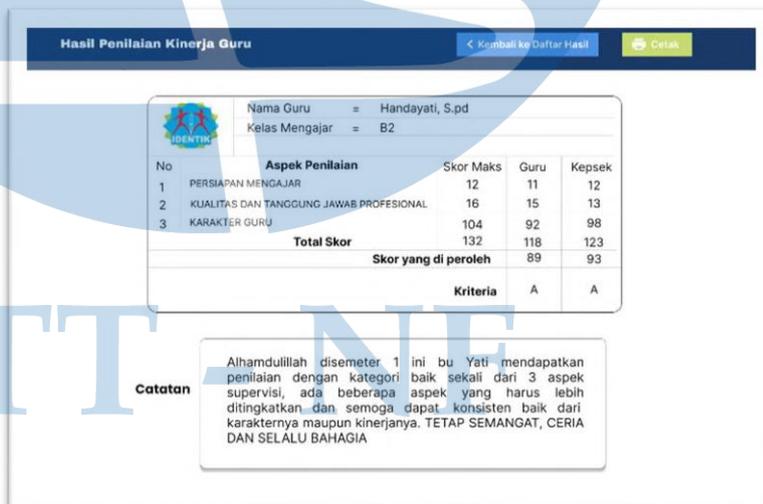
STT - NF



Gambar 4.16 Halaman Daftar Hasil Guru

#### 10) Halaman Lihat Hasil

Halaman ini menampilkan detail dari hasil yang diperoleh. Terdapat kolom *feedback* yang diberikan oleh kepala sekolah sebagai penilai. Berikut Gambar 4.17 halaman lihat hasil yang telah dirancang:



Gambar 4.17 Halaman Lihat Hasil

### 11) Halaman Admin

Halaman Admin ini menampilkan daftar akun *username* dan *password* yang didaftarkan untuk dapat masuk/*login* di aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web ini. Berikut Gambar 4.18 halaman admin yang telah dirancang:



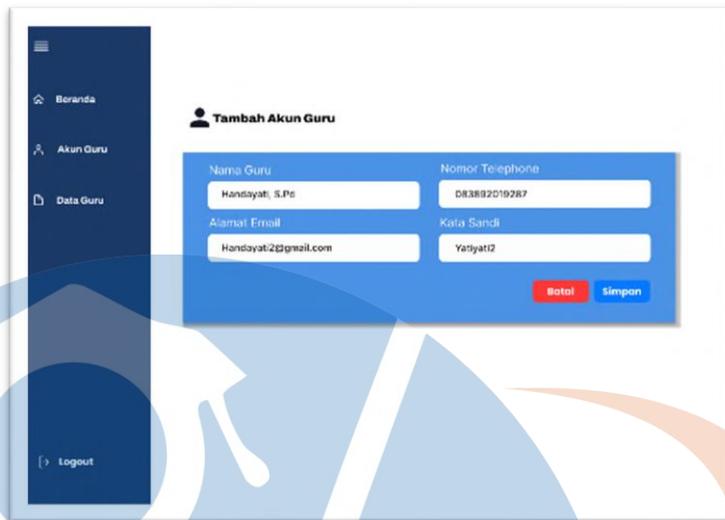
Nama Guru	Email	Nomor Telephone	Password	
Nurjanifon, S.Pd AUD	ifhoku@gmail.com	0897338298	ifab74	  
Khaeruna, S.Pd	Khaerun@gmail.com	0897321596060	Ranaa123	  
Munarti, S.pd	Mun20110@gmail.com	081268509848	Sayamun01	  
Handayani, S.PdU	Handayani2@gmail.com	083892019287	Yctiyak2	  
Nur Anis R, S.Psi	Nurapni@gmail.com	085752918274	Nurap00	  

Gambar 4. 18 Halaman Admin

### 12) Halaman Tambah dan Lihat Akun

Halaman ini menampilkan fitur dalam menambah akun pengguna dan melihat detail akun pengguna. Terdiri dari Nama Guru, Alamat Email, Nomor Telepon, Kata Sandi. Berikut Gambar 4.19 halaman tambah akun dan pada Gambar 4.20 merupakan halaman lihat akun yang telah dirancang:

STT - NF



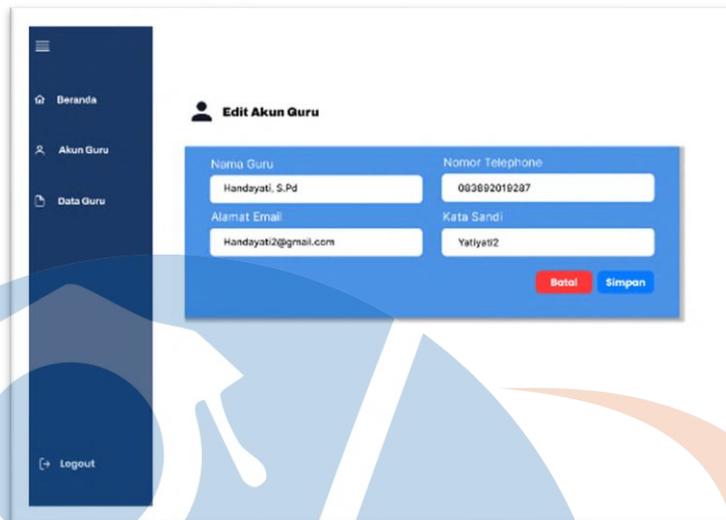
Gambar 4. 19 Halaman Tambah Akun Guru



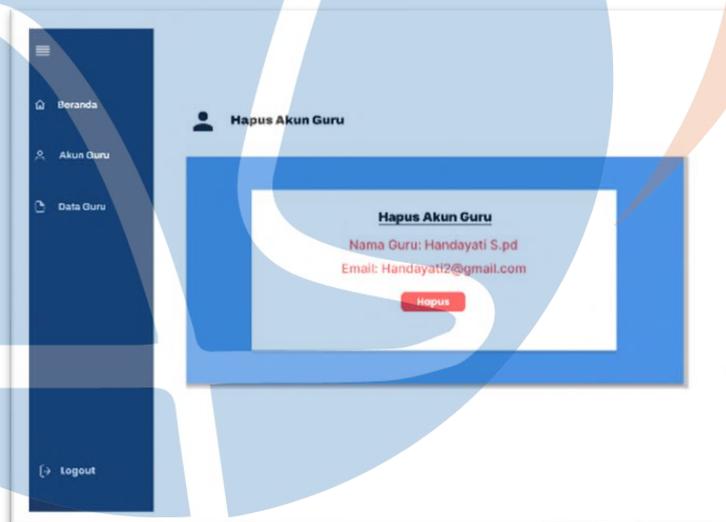
Gambar 4. 20 Halaman Lihat Akun Guru

### 13) Halaman Edit dan Hapus Akun

Halaman ini menampilkan fitur dalam mengubah atau mengedit akun pengguna dan menghapus akun pengguna. Terdiri dari Nama Guru, Alamat Email, Nomor Telepon, Kata Sandi. Berikut Gambar 4.21 halaman edit akun dan pada Gambar 4.22 merupakan halaman hapus akun yang telah dirancang:



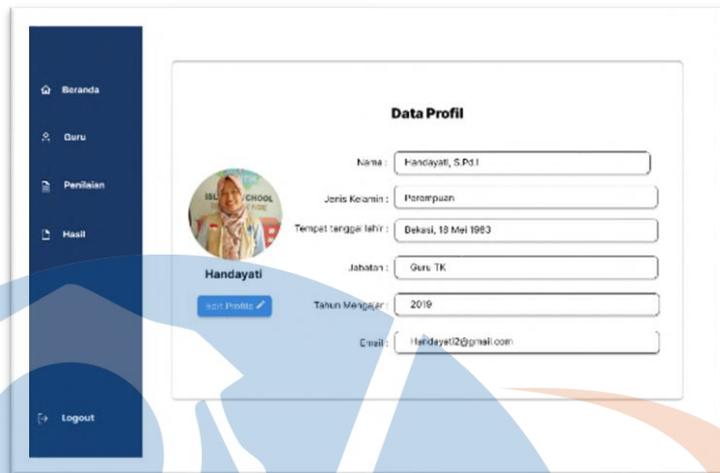
Gambar 4. 21 Halaman Edit Akun



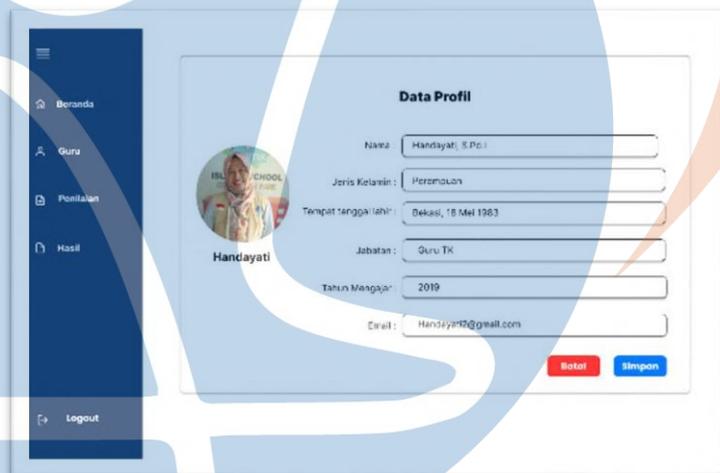
Gambar 4. 22 Halaman Hapus Akun

#### 14) Halaman Profil

Halaman Profil menampilkan data profil dari para guru, kepala sekolah, dan admin. Halaman profil ini terdapat menu untuk dapat mengedit profil pengguna. Berikut Gambar 4.23 halaman profil dan pada Gambar 4.24 merupakan halaman edit profil yang telah dirancang:



Gambar 4. 23 Halaman Profil Pengguna



Gambar 4. 24 Halaman Edit Profil

#### 4.1.5 Test

Tahapan *Test* dalam proses *Design Thinking* ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Proses yang dilakukan berupa pengujian *Prototype* dari hasil perancangan yang sudah dibuat yaitu menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS).

### 1. *Usability Testing*

*Usability Testing* merupakan evaluasi penting untuk memastikan bahwa aplikasi yang dirancang mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian dan evaluasi ini dilakukan secara langsung bertempat di Sekolah TK Identik Islamic School yang terdiri dari 5 guru dan 1 kepala sekolah. Pengguna akan diberikan *Task* berupa skenario yang akan diamati aktivitas selama melakukan pengujian oleh penulis. Dalam pengujian dan evaluasi terdapat empat tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna. Skala penilaian tingkat kesulitan ditentukan menggunakan skala dari 1 (mudah) hingga 3 (sulit). Selain penilaian kesulitan, evaluasi juga mencakup tingkat keberhasilan dengan kode “S” untuk sukses, “SP” untuk sukses dengan panduan, dan “F” untuk ketidakmampuan menyelesaikan tugas. Tingkat keberhasilan berperan sebagai indikator keberhasilan yang menjadi perhatian penulis, sementara skala kesulitan berfungsi sebagai panduan bagi responden. Pendekatan ini memberikan dua perspektif yang komplementer dalam hasil pengujian dan evaluasi, memastikan analisis yang lebih mendalam dan menyeluruh. Berikut tabel nilai pengujian UT terhadap responden 1 sampai responden 6.

STT - NF

Tabel 4. 4 Nilai Pengujian Responden 2

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>									
Responden 1									
<i>Task</i> Skenario	Derajat Keberhasilan			Tingkat Kesulitan			Catatan Pengamatan	Komentar Pengguna	Waktu
Login ke aplikasi	S	S	F	1	2	3			00:15
Masuk ke beranda	S	S	F	1	2	3			00:05
Melihat data guru	S	S	F	1	2	3			00:12
Melakukan penilaian kinerja seorang guru	S	S	F	1	2	3			02:32
Melihat hasil penilaian kinerja guru	S	S	F	1	2	3		Fitur cetak hasil penilaian	00:15
Melihat Profil Pengguna	S	S	F	1	2	3			00:05
Mengedit Profil	S	S	F	1	2	3			00:04
Mengedit hasil penilaian guru	S	S	F	1	2	3			00:18

Tabel 4. 5 Nilai Pengujian Responden 2

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>									
Responden 2									
Task Skenario	Derajat Keberhasilan			Tingkat Kesulitan			Catatan Pengamatan	Komentar Pengguna	Waktu
	S	SP	F	1	2	3			
Login ke aplikasi	S	SP	F	1	2	3			00:11
Masuk ke beranda	S	SP	F	1	2	3			00:13
Melihat data guru	S	SP	F	1	2	3			00:04
Melakukan penilaian kinerja seorang guru	S	SP	F	1	2	3			02:13
Melihat hasil penilaian kinerja guru	S	SP	F	1	2	3			01:09
Melihat Profil Pengguna	S	SP	F	1	2	3			00:05
Mengedit Profil									00:04

Tabel 4. 6 Nilai Pengujian *Prototype* Responden 3

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>									
Responden 3									
Task Skenario	Derajat			Tingkat			Catatan Pengamatan	Komentar Pengguna	Waktu
	Keberhasilan			Kesulitan					
Login ke aplikasi	S	SP	F	1	2	3			00:16
Masuk ke beranda	S	SP	F	1	2	3			00:06
Melihat data guru	S	SP	F	1	2	3			00:32
Melakukan penilaian kinerja seorang guru	S	SP	F	1	2	3			02:39
Melihat hasil penilaian kinerja guru	S	SP	F	1	2	3			00:25
Melihat Profil Pengguna	S	SP	F	1	2	3		Button kembali tidak berfungsi	01:05
Mengedit Profil	S	SP	F	1	2	3			00:04

Tabel 4. 7 Nilai Pengujian *Prototype* Responden 4

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>									
Responden 4									
Task Skenario	Derajat Keberhasilan			Tingkat Kesulitan			Catatan Pengamatan	Komentar Pengguna	Waktu
	S	SP	F	1	2	3			
Login ke aplikasi	S	SP	F	1	2	3			00:07
Masuk ke beranda	S	SP	F	1	2	3			00:03
Melihat data guru	S	SP	F	1	2	3			00:20
Melakukan penilaian kinerja seorang guru	S	SP	F	1	2	3			01:06
Melihat hasil penilaian kinerja guru	S	SP	F	1	2	3			00:12
Melihat Profil Pengguna	S	SP	F	1	2	3		Button kembali tidak berfungsi	00:24
Mengedit Profil	S	SP	F	1	2	3			00:05

Tabel 4. 8 Nilai Pengujian *Prototype* Responden 5

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>									
Responden 5									
<i>Task</i> Skenario	Derajat Keberhasilan			Tingkat Kesulitan			Catatan Pengamatan	Komentar Pengguna	Waktu
Login ke aplikasi	S	SP	F	1	2	3			00:14
Masuk ke beranda	S	SP	F	1	2	3			00:06
Melihat data guru	S	SP	F	1	2	3		Font terlalu kecil	00:35
Melakukan penilaian kinerja seorang guru	S	SP	F	1	2	3			03:01
Melihat hasil penilaian kinerja guru	S	SP	F	1	2	3			01:19
Melihat Profil Pengguna	S	SP	F	1	2	3			00:14
Mengedit Profil	S	SP	F	1	2	3			00:05

Tabel 4. 9 Nilai Pengujian *Prototype* Responden 6

Nilai Pengujian <i>Prototype</i>									
Responden 6									
Task Skenario	Derajat			Tingkat			Catatan Pengamatan	Komentar Pengguna	Waktu
	Keberhasilan			Kesulitan					
Login ke aplikasi	S	SP	F	1	2	3			00:17
Masuk ke beranda	S	SP	F	1	2	3			00:09
Melihat data guru	S	SP	F	1	2	3			00:24
Melakukan penilaian kinerja seorang guru	S	SP	F	1	2	3			01:17
Melihat hasil penilaian kinerja guru	S	SP	F	1	2	3			00:53
Melihat Profil Pengguna	S	SP	F	1	2	3		Button kembali tidak berfungsi	00:24
Mengedit Profil	S	SP	F	1	2	3			00:10

1) *Task* skenario 1

Penjelasan skenario pada tugas pertama yaitu “*Login ke Aplikasi*”. Seluruh partisipan berhasil menjalankan tugas skenario 1 ini secara sukses.

2) *Task* skenario 2

Penjelasan skenario pada tugas kedua yaitu “Melihat beranda TECHGRADE”. Seluruh partisipan berhasil menjalankan tugas skenario 2 ini secara sukses.

3) *Task* Skenario 3

Deskripsi dari tugas skenario ketiga yaitu “Melihat data guru” Pada tugas skenario ini semua Partisipan pengujian berhasil skenario yang diberikan dengan sukses. Semua Partisipan memberikan nilai 1 yang berarti sangat mudah pada tugas skenario ini

4) *Task* Skenario 4

Deskripsi dari tugas skenario keempat yaitu “pengguna dapat mengerjakan penilaian hingga selesai”. Pada tugas skenario ini terdapat 1 Partisipan yang sukses menyelesaikan skenario namun dengan bantuan dan 6 Partisipan lainnya menyelesaikan skenario secara sukses. Kemudian nilai dari tingkat kesulitan dari 6 Partisipan pengujian yaitu, Partisipan memberikan nilai 2 yang mudah. Karena proses yang dilakukan dalam menilai ini banyak, sehingga waktu yang diperlukan lebih lama.

#### 5) *Task Skenario 5*

Penjelasan skenario pada tugas kelima yaitu “Pengguna dapat melihat hasil penilaian”. Seluruh partisipan berhasil menjalankan tugas skenario 5 ini sukses. Penulis mendapatkan komentar pengguna untuk menambahkan fitur cetak hasil penilaian kinerja guru.

#### 6) *Task Skenario 6*

Penjelasan skenario pada tugas keenam yaitu “Anda dapat melihat profil”. Seluruh partisipan berhasil menjalankan tugas skenario 6 ini secara 5 partisipan sukses dan 1 partisipan secara sukses dengan panduan. Berikutnya nilai dari tingkat kesulitan yang dirasakan dari 6 partisipan yaitu, 5 Partisipan memberikan nilai 1 (mudah) dan 1 Partisipan lagi memberikan nilai 2. Penulis mendapatkan komentar dari pengguna bahwa *button* kembali tidak berfungsi.

#### 7) *Task Skenario 7*

Penjelasan skenario pada tugas ketujuh yaitu “Anda dapat mengedit profil”. Seluruh partisipan berhasil menjalankan tugas skenario 5 ini dengan sukses.

#### 8) *Task Skenario 8*

Penjelasan skenario pada tugas kedelapan ini hanya berada pada partisipan pertama yaitu kepala sekolah yang mempunyai task skenario berbeda yaitu “pengguna dapat mengedit hasil penilaian”. Partisipan 1 berhasil melakukan skenario ini dengan tingkat keberhasilan sukses dan tingkat kesulitan bernilai 1.

## 2. *System Usability Scale*

Setelah menyelesaikan sesi pengujian *usability*, peserta diarahkan untuk mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Lalu menghitung hasil akhir dari pengujian *System Usability Scale* (SUS), menggunakan ketentuan berikut ini:

1. Pernyataan bernomor ganjil, skor akhir didapat dari skor pengguna dikurangi 1
  2. Pernyataan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pernyataan asli pengguna.
  3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor akhir setiap pernyataan, kemudian dikali 2,5.
- a) Berikut pada Tabel 4.9 merupakan hasil skor asli dari pengujian SUS terhadap 6 calon pengguna.

Tabel 4. 10 Skor Asli Kuesioner SUS

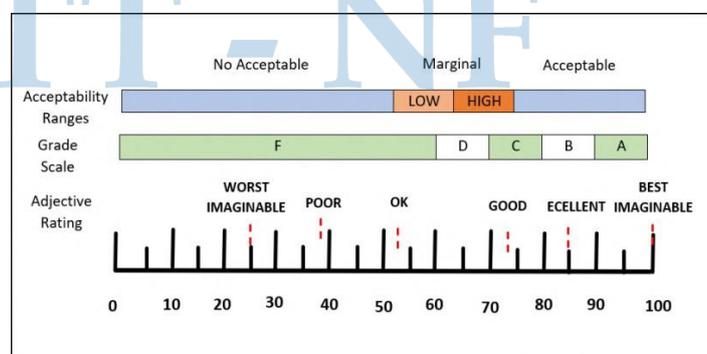
No	Partisipan	Skor Asli (Data Kuesioner)									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	5	4	4	1	5	1	5	4
2	Responden 2	4	1	5	2	2	2	4	2	4	2
3	Responden 3	5	1	5	1	4	2	5	1	5	2
4	Responden 4	4	1	5	1	4	2	4	2	5	4
5	Responden 5	3	2	5	4	4	3	4	2	4	4
6	Responden 6	5	1	5	1	4	1	5	1	5	2

b) Berikut pada Tabel 4.10 merupakan hasil akhir pengujian *system usability scale* (SUS).

Tabel 4. 11 Hasil Skor Kuesioner SUS

No	Partisipan	Skor Hasil										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
		Q1 (Q1-1)	Q2 (5-Q2)	Q3 (Q3-1)	Q4 (5-Q4)	Q5 (Q5-1)	Q6 (5-Q6)	Q7 (Q7-1)	Q8 (5-Q8)	Q9 (Q9-1)	Q10 (5-Q10)		
1	R1	4	3	4	1	3	4	4	4	4	1	32	80
2	R2	3	4	4	3	1	3	3	3	3	3	30	75
3	R3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	92,5
4	R4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	1	32	80
5	R5	2	3	4	1	3	2	3	3	3	1	25	62,5
6	R6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	38	95
Skor rata-rata (Hasil Akhir)													80,83

Berdasarkan perhitungan hasil akhir data Partisipan pengujian *System Usability Scale* (SUS) didapatkan Skor Rata-rata yaitu 80,83. Maka dapat disimpulkan bahwa prototipe aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web mendapat *grade* B kategori *EXCELLENT*. Dengan ini prototipe aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web di atas rata-rata.



Gambar 4. 25 Hasil Skor SUS

Sumber: Kesuma, 2021

## 4.2 Hasil Evaluasi dan Pengujian

Hasil evaluasi pengujian dari aplikasi penilaian kinerja guru berbasis web menggunakan *metode Design Thinking* di TK Identik Islamic School dilakukan melalui tahap pengujian *usability*, dan analisis efektivitas aplikasi. Berikut adalah hasil-hasil dari evaluasi pengujian tersebut:

### 1. Pengujian *Usability* (*Usability Testing*)

Pengujian *Usability Testing* menunjukkan aplikasi mudah digunakan dengan tingkat keberhasilan "Sukses", tingkat kesulitan "mudah", dan rata-rata waktu penyelesaian 4 menit. Pengguna merasa puas dan menilai aplikasi berbasis web ini efektif serta mudah dipelajari. Akan tetapi memiliki permasalahan terhadap fitur *prototype* yang telah dibuat yaitu fitur *button* kembali yang tidak berfungsi, *font* terlalu kecil dan tidak adanya fitur cetak hasil penilaian kinerja guru. Hasil pengujian *system usability scale* (SUS) memperoleh skor 80,83, yang masuk ke dalam kategori "baik" dapat dikatakan aplikasi berbasis web ini dirancang dengan baik dan mudah digunakan oleh pengguna.

### 2. Analisis Efektivitas Aplikasi

Analisis efektivitas desain UI/UX dapat dilakukan berdasarkan prototipe dengan pendekatan *Design Thinking*. Tahap *Empathize* mengungkapkan kebutuhan utama pengguna seperti kemudahan akses, otomatisasi perhitungan, dan penyimpanan data yang efisien.

Pada tahap *Define*, masalah didefinisikan sebagai kebutuhan untuk sistem yang mengotomatisasi perhitungan nilai kinerja guru dan menyediakan penyimpanan arsip yang terstruktur. Dalam tahap *Ideate*, konsep antarmuka yang sederhana dan intuitif dengan fitur utama seperti input data penilaian, perhitungan otomatis, tampilan laporan kinerja, dan pengelolaan arsip dikembangkan. Prototipe interaktif dibuat dan diuji pada tahap *Prototype* dan *Test*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan atau rangkuman dari penelitian ini dan saran sebagai masukan untuk pengembangan lebih lanjut untuk ke depannya.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Perancangan UI/UX Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web menggunakan metode *Design Thinking*: Studi Kasus Di TK Identik Islamic School dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis web menggunakan pendekatan UI/UX yang berhasil dirancang untuk menilai kinerja guru. Dalam proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* meliputi tahapan *empathize* di mana penulis melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara, kemudian tahapan *define* yaitu mengidentifikasi permasalahan yang di dapat dari wawancara, lalu melakukan tahapan *ideate* menghasilkan solusi dan ide dari permasalahan yang dihadapi pengguna, dari solusi tersebut diolah dan dirancang menjadi sebuah prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, hasil prototype yang dibuat di uji *usability testing* dan *system usability scale*. Hasil evaluasi pengujian *usability testing* dari Setiap fitur memiliki antarmuka yang mudah digunakan menghasilkan skor *System Usability Scale* (SUS) rata-rata 80,83, menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat kepuasan pengguna yang tinggi dan memiliki kegunaan yang baik menunjukkan keberhasilan menggunakan metode *design thinking* dalam merancang antarmuka pengguna yang efektif dan memuaskan.
2. Proses bisnis dalam perancangan aplikasi berbasis web untuk penilaian kinerja guru di TK Identik Islamic School ini meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, dan pengujian

prototipe untuk mengembangkan aplikasi berbasis web yang secara otomatis mengumpulkan data, menghitung nilai, dan melaporkan hasil penilaian kinerja guru. Dengan mengotomatiskan proses ini, aplikasi mengurangi kesalahan penulisan dan perhitungan manual sehingga memudahkan guru dalam memanajem/en kinerja guru.

3. Aplikasi web dapat meningkatkan efektivitas guru dengan menyediakan data penilaian yang mudah diakses. Dalam perancangan aplikasi ini, berbagai pihak berperan penting: Guru dan kepala sekolah memberikan masukan melalui wawancara, memastikan bahwa fitur aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna, administrator sekolah mengelola data dan memastikan aplikasi berjalan dengan lancar, dan Tim IT dalam pengembang sistem mengimplementasikan teknologi *backend* yang mengotomatisasi pengumpulan, penghitungan, dan pelaporan data, mengurangi kesalahan manual dan memastikan keandalan sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang meningkatkan aksesibilitas, akurasi, dan efisiensi penilaian, serta memberikan umpan balik dan keputusan berbasis data untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

STT - NF

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dan implementasi aplikasi ini:

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan perbaikan pengembangan terhadap fitur tambahan yaitu adanya fitur pelatihan guru dengan menampilkan informasi seminar pelatihan yang dapat meningkatkan kinerja guru sehingga aplikasi penilaian kinerja guru ini bermanfaat untuk ke depannya.
2. Dalam mengembangkan sistem yang dapat mengotomatisasi pengumpulan, penghitungan, dan pelaporan data, perlu diimplementasikan teknologi *backend* yang terintegrasi dalam sebuah *website*. Hal ini akan mempermudah akses data penilaian kinerja guru di TK Identik Islamic School dan mengatasi permasalahan terkait integrasi perhitungan penilaian, sehingga proses penilaian menjadi lebih efisien dan akurat.

STT - NF

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rohman, "Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Pada SD Hang Tuah VII Surabaya Menggunakan Metode 360 Derajat," 2019.
- [2] D. N. Gultom and R. R. Aliyyah, "Buku Standard Kompetensi Mengajar Guru," in *Standard Kompetensi Mengajar Guru*, pp. 1–106. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/361718470>
- [3] N. Z. Priambodo, S. Hadi Wijoyo, and H. Muslimah Az-Zahrah, "Perancangan Antarmuka Pengguna Website Responsif Mobile Byboot Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 11, pp. 5206–5217, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] E. Gustina and Anisah, "Analisis Pprofesionalisme Guru di SMK Negeri 1 Padang," 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahana>
- [5] M. D. Muliani, I. Aknuranda, and A. N. Rusydi, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Human Centered Design (HCD) (Studi Kasus: SMP Islam Sabilurrosyad Malang)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 9, pp. 2772–2781, 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] Atnawi, Syafrawi, and M. Janan, "Efektifitas Evaluasi Kinerja Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Madrasah Diniyah Awwaliyah Miftahur Rahmah Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan," *Jurnal Pemikiran, Pendidikan dan Penelitian Ke-Islaman*, vol. 8, no. 2, pp. 151–166, Jul. 2022, [Online]. Available: <http://journal.uim.ac.id/index.php/ahsanamedia>
- [7] A. P. Prayogi, "Evaluasi Dan Perancangan User Interface Pada Website Berita Riau Lantang Menggunakan Metode Design Thinking," 2021.
- [8] A. Rizma Reyhana Putri and A. Dwi Indriyanti, "Evaluasi Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi M.Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS)," *Journal of*

- Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 04, no. 02, pp. 21–32, 2023.
- [9] A. P. Sukma, R. Yusuf, and R. H. Dai, “Analisis Pengukuran Usability Sistem Informasi Manajemen Baznas (SIMBA) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Journal of System and Information Technology*, vol. 3, no. 2, pp. 224–231, 2023.
- [10] D. A. Kristiyanti and A. Mulyana, “Sistem Informasi Monitoring Skripsi Berbasis Web (Studi Kasus: Prodi Akuntansi Universitas Mercu Buana),” *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, vol. 10, no. 1, pp. 56–63, Jun. 2020, doi: 10.21456/vol10iss1pp56-63.
- [11] Y. S. Purbo, F. S. Utomo, and Y. Purwati, “Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD),” *Jurnal Teknologi Terpad*, vol. 9, no. 23, pp. 123–132, 2023.
- [12] N. R. Wiwesa, “User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [13] A. Nurhasanah and R. Suwartika Kusumadiarti, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dosen (SIM-DOS Piksi Ganesha) Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 179–190, 2024, doi: 10.51454/decode.v4i1.333.
- [14] Abd. K. Hs. Pandipa, “Kinerja Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di SMA Negeri 1 Lore Utara,” *Ilmiah Administratif*, vol. 12, no. 1, pp. 1–9, 2019.
- [15] S. Abdul Hamid, “Perancangan UI/UX Website Sistem Informasi Penyaluran Zakat Menggunakan Metode User-Centered Design: Studi Kasus BAZNAS Kota Depok,” 2023.
- [16] D. P. Kesuma, “Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>

- [17] R. Purba, "Design Thinking," <https://medium.com/usabilitygeek/design-thinking-an-introduction-da088f911596>, 2023.



STT - NF

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Hasil Wawancara

Pertanyaan :

1. Bagaimana proses penilaian kinerja guru yang dilakukan di TK Identik saat ini?
2. Menurut ibu, apakah penilaian kinerja yang ada saat ini sudah cukup objektif dan akurat?
3. Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam proses penilaian kinerja
4. Jika ada aplikasi penilaian kinerja berbasis web apakah ibu tertarik?
5. Seperti apa desain antarmuka pengguna (UI) yang ideal menurut ibu, untuk aplikasi semacam ini?
6. Apakah ibu merasa nyaman jika menggunakan teknologi untuk keperluan penilaian kinerja?
7. Apa yang ibu harapkan dari aplikasi penilaian kinerja?
8. Terakhir, apakah ibu memiliki saran atau ide untuk fitur yang bisa ditambahkan dalam aplikasi penilaian kinerja guru?

<b>Narasumber 1</b>	
Jabatan : Kepala Sekolah TK Identik Islamic School	
No	Jawaban
1	Saat ini, proses penilaian kinerja guru dengan melakukan pengamatan langsung saat mengajar di kelas, lalu setiap guru melakukan penilaian terhadap diri sendiri, setelah itu saya sebagai kepala sekolah melakukan penilaian kinerja guru yang bersangkutan dengan mengisi form dalam bentuk microsoft word.
2	Menurut saya, penilaian kinerja yang ada saat ini sudah cukup objektif, Namun perlu diperhatikan saat melakukan perhitungan penilaian karena masih menggunakan cara manual dengan kalkulator jadi berpengaruh

	dengan penilaian kinerja guru.
3.	Salah satu kendala yang dihadapi adalah waktu dan tenaga untuk melakukan evaluasi secara menyeluruh dan berkala.
4.	Tentu tertarik, dengan aplikasi ini dapat membantu saya dalam proses penilaian kinerja guru.
5.	Design dengan tampilan tidak mencolok, mudah dipahami oleh guru-guru sehingga mudah untuk digunakan.
6.	Tentu nyaman, karena memudahkan saya untuk melakukan penilaian kinerja guru menjadi lebih baik lagi kedepannya.
7.	Saya berharap aplikasi ini dapat membantu meningkatkan efektivitas, objektivitas, dan efisiensi dalam melakukan proses penilaian kinerja guru.
8.	Cukup dengan adanya fitur penilaian kinerja, terintegrasi dengan perhitungan yang otomatis akurat dan <i>feedback</i> perkembangan kinerja guru saja.

#### Narasumber 2

Jabatan : Wakil Kepala Sekolah TK Identik Islamic School

No	Jawaban
1.	Penilaian kinerja guru biasanya ada format tersendiri yang berisi kriteria-kriteria yang diberikan oleh yayasan untuk diisi yang dilakukan setiap per semesternya.
2.	Kalau menurut saya, sejauh ini alhamdulillah sudah cukup objektif. Jika dirasa belum objektif biasanya ada evaluasi atau catatan untuk perbaikan selanjutnya.
3.	Kendala yang dialami melihat dari gurunya itu sendiri, bagaimana guru bisa mengelola anak didik dan kelasnya. Karena hal itu sangat berpengaruh saat menilai kriteria yang kita lakukan ketika mengisi penilaian kinerja guru.
4.	Tertarik, menurut saya itu ide yang bagus karena penilaian fisik sangat

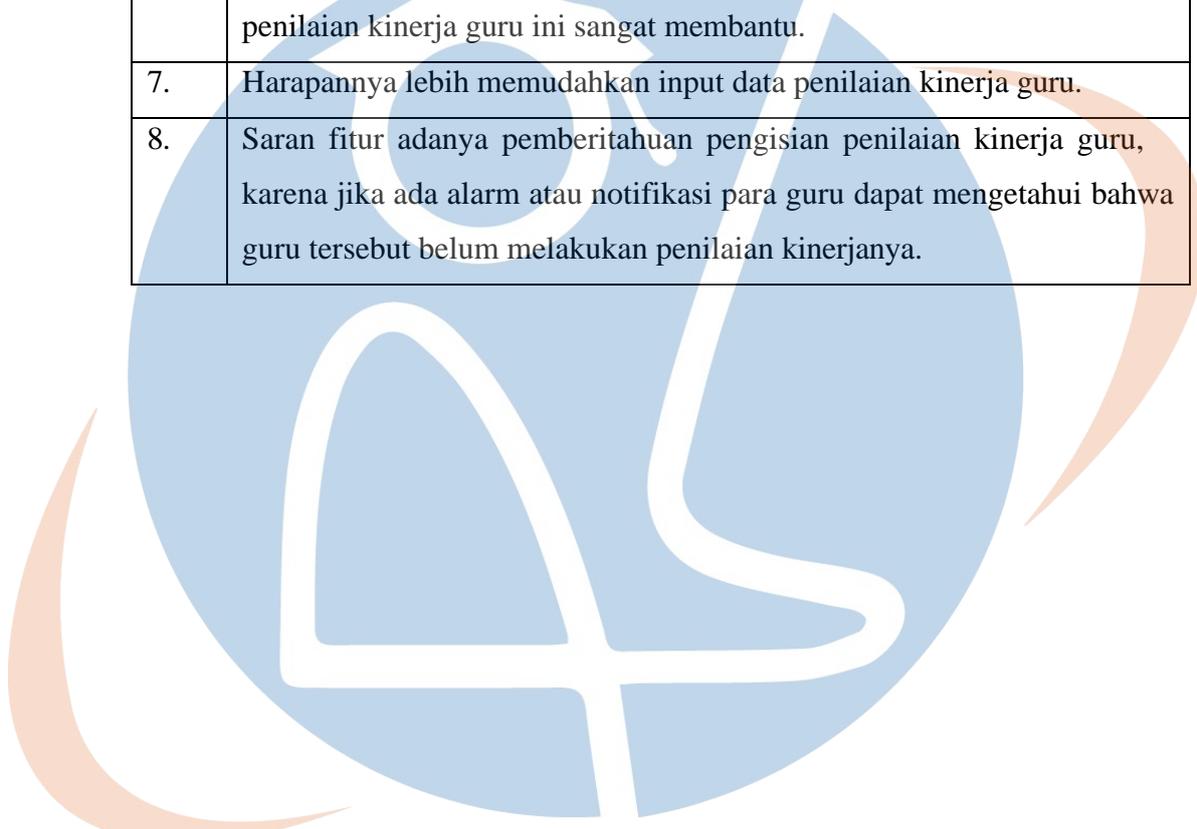
	rentan entah itu filenya hilang, tidak terekap dengan sistematis. Kalau untuk fitur dari saya mungkin lebih ke keamanan data saja karena biasanya sebuah aplikasi perusahaan kan ada akses tersendiri seperti email dan kata sandi.
5.	Design yang tidak banyak toolsnya, dibuat senyaman dan semudah mungkin (mudah dipahami) karena ini sangat membantu para guru yang sudah berumur.
6.	Kalau saya sangat nyaman, saya salah satu orang yang sering menggunakan teknologi dalam sehari-hari yang sangat membantu saya. Jika nantinya ada aplikasi penilaian kinerja guru sangat membantu proses penilaiannya.
7.	Saya berharap aplikasi ini dapat membantu proses penilaian dari mulai penilaiannya, dan perekapan feedback yang tersimpan dengan baik agar bisa diakses kapan pun.
8.	Mungkin dapat dibuatkan fitur pelatihan guru melalui informasi seputar seminar pelatihan guru.

### Narasumber 3

Jabatan : Guru TK Identik Islamic School

No	Jawaban
1.	Proses penilaian ada reportnya tersendiri. Jadi penilaian kinerja guru di nilai oleh pihak kepala sekolah dan guru menilai dirinya sendiri ini dilakukan untuk membandingkan penilaian yang ketika dinilai dengan orang lain dan diri sendiri.
2.	Menurut saya sudah cukup objektif, berkesinambungan karena kepala sekolah terjun langsung ke kelas ikut melihat guru melakukan proses kegiatan belajar mengajar.
3.	Kendalanya dilihat dari diri sendiri. Karena proses penilaian kinerja guru dilakukan dengan guru yang bersangkutan, jadi mengalami kebingungan dalam menilai diri sendiri.

4.	Sangat bagus untuk dibuat aplikasinya.
5.	Design yang simpel saat digunakan, design yang tidak didominasi dengan warna yang terlalu terang, ukuran font mungkin terlihat dan terbaca dengan jelas.
6.	Sangat nyaman, karena kita hidup di era teknologi teknologi sangat penting untuk dipelajari. Jika nantinya ada teknologi seperti aplikasi penilaian kinerja guru ini sangat membantu.
7.	Harapannya lebih memudahkan input data penilaian kinerja guru.
8.	Saran fitur adanya pemberitahuan pengisian penilaian kinerja guru, karena jika ada alarm atau notifikasi para guru dapat mengetahui bahwa guru tersebut belum melakukan penilaiannya.



STT - NF

## Lampiran 2

### Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

### Kuesioner Pengujian Aplikasi TechGrade

izzhanifa@gmail.com [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

#### Pertanyaan Pengujian SUS (System Usability Scale)

Akan ada 10 pernyataan dalam setiap kuisisioner ini. silahkan anda membaca dan kemudian memberikan respon dalam bentuk nilai. Masing-masing pernyataan terdapat 5 opsi respon yaitu sebagai berikut :

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat setuju

Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini. \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

Saya merasa fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana. \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

Saya rasa fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini mudah untuk digunakan. \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

## Lanjutan

Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini. \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem. \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini. \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini dengan cepat. \*

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

## Lanjutan

Saya menemukan bahwa fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini sangat tidak praktis \*  
ketika digunakan.

1 2 3 4 5

Sangat tidak setuju      Sangat setuju

Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini. \*

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju      Sangat Setuju

Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan \*  
fitur dalam aplikasi TECHGRADE ini.

1 2 3 4 5

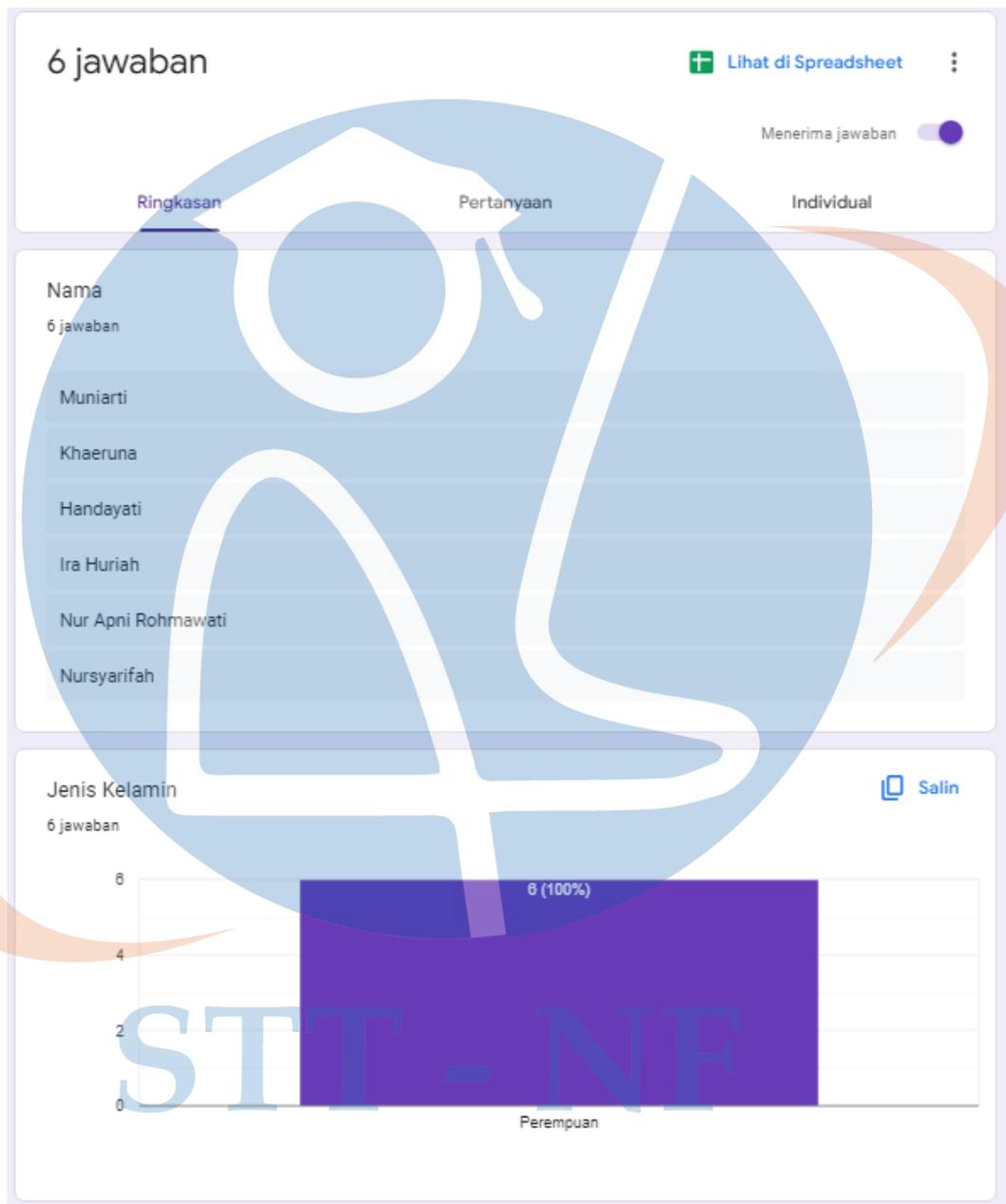
Sangat tidak setuju      Sangat setuju

[Kembali](#) [Kirim](#) [Kosongkan formulir](#)

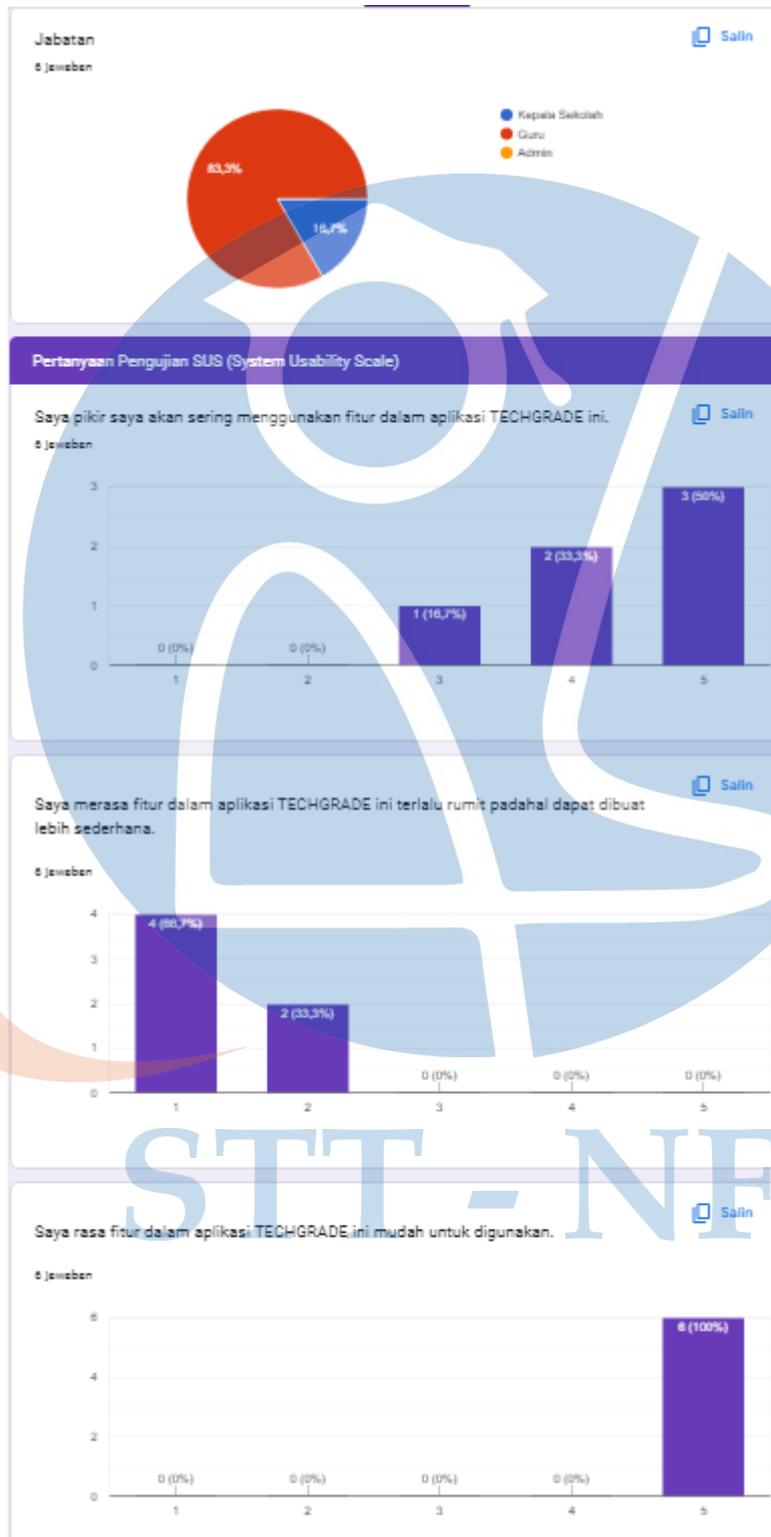
STT - NF

## Lampiran 6

### Hasil Kuesioner SUS



## Lanjutan



## Lanjutan



## Lanjutan

