

Perancangan Konsep Desain Antarmuka Website Sdit Attaqwa Ambulu Sebagai Media Informasi Terpadu

Salsabila Nurrahma Nadiya^{1*}, Pungky Febi Arifianto², Sri Wulandari³

¹⁻³ Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

21052010192@student.upnjatim.ac.id^{1*}, pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id²,

sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id³

Alamat: Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Korespondensi penulis : 21052010192@student.upnjatim.ac.id

Abstract. *This research explores the process of designing a user interface for the SDIT Attaqwa Ambulu website, aimed at serving as a centralized digital information platform. It addresses the school's communication challenges, which still rely on traditional media like brochures and inconsistent social media management. A qualitative descriptive method was employed, using interviews, observations, and questionnaires for data collection. The findings indicate a strong demand from parents and the local community for a digital platform that delivers clear, organized, and visually appealing content. The design development process included audience identification, needs analysis, formulation of visual and verbal concepts, creation of wireframes, user flow mapping, and high-fidelity design work. Validation involved guidance from academic advisors, feedback from stakeholders, and critique from a UI/UX practitioner—focusing on layout consistency, color readability, and the use of functional elements such as buttons and cards. The final output is a user-friendly website design that combines a modern aesthetic with Islamic visual identity, aiming to enhance the school's branding and improve public access to essential information.*

Keywords: *Digital Information Media, Islamic School Media, School Website, User Interface Design*

Abstrak. Penelitian ini mengulas proses merancang tampilan antarmuka website untuk SDIT Attaqwa Ambulu sebagai pusat informasi digital yang menyeluruh. Tujuan utamanya adalah menjawab tantangan dalam penyampaian informasi sekolah yang selama ini masih bergantung pada media konvensional seperti brosur dan banner, serta pengelolaan media sosial yang belum konsisten. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasilnya menunjukkan adanya kebutuhan yang besar dari pihak wali murid dan masyarakat akan platform digital yang informatif dan terstruktur. Tahapan desain mencakup identifikasi audiens, analisis kebutuhan, pengembangan konsep visual dan verbal, pembuatan wireframe, alur pengguna (user flow), hingga ke desain akhir (high-fidelity). Proses validasi dilakukan bersama dosen, stakeholder, serta praktisi UI/UX yang memberikan saran terhadap aspek visual seperti konsistensi tata letak, kontras warna, serta elemen interaktif seperti tombol dan kartu. Desain akhir menampilkan konsep visual modern bernuansa Islami yang diharapkan dapat mendukung citra sekolah dan mempermudah akses informasi bagi publik.

Kata kunci: Media Informasi Digital, Media Sekolah Islam, Website Sekolah, Desain Antarmuka Pengguna

1. LATAR BELAKANG

Pada era digital saat ini, teknologi informasi terus mengalami kemajuan dan peningkatan. Menurut Feladi & Marlianto, Perkembangan teknologi informasi membantu manusia meningkatkan produktivitasnya dalam mencari informasi dengan cepat, tepat, dan akurat (Feladi & Marlianto, 2022). Pada era digital ini mengakses sebuah informasi menjadi kebutuhan pokok dalam berbagai bidang, baik itu bidang politik, ekonomi, kesehatan, budaya, pendidikan yang termasuk dalam Lembaga pemerintahan maupun swasta. Pemanfaat dan penerapan teknologi dalam era digital ini, juga perlu dilakukan di segala bidang. Salah satunya sekolah, dimana sekolah merupakan organisasi yang bergerak

dalam bidang Pendidikan formal yang menghubungkan banyak pihak yakni kepala sekolah, guru, walimurid, siswa, hingga Masyarakat (Nurelasari, 2020).

Pemanfaatan dan penerapan media digital dalam menyampaikan informasi di era berkembangnya teknologi ini menjadi penting. Namun, sebagian besar sekolah-sekolah yang terletak di desa atau daerah pinggiran masih belum mendapatkan akses digitalisasi yang optimal. Pada tahun 2020 sebanyak 19% satuan Pendidikan masih mengalami kesulitan terhadap akses internet, dari persentase tersebut terdapat 42.159 sekolah yang belum terhubung dengan internet (Pusdatin, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan digital yang signifikan di Indonesia. Salah satunya sekolah yang berada di Jawa Timur, Kabupaten Jember, yakni SDIT Attaqwa Ambulu yang akan menjadi fokus dari pembahasan dalam perancangan ini.

SDIT Attaqwa Ambulu merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang berlokasi di Desa Ambulu, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Sekolah ini merupakan salah satu Lembaga Pendidikan swasta yang sedang berkembang dan berusaha meningkatkan pelayanan dan akreditasi Pendidikan baik prestasi, program, dan fasilitasnya. Sedangkan, penggunaan media digital dan media sosial yang digunakan SDIT Attaqwa sendiri dalam melakukan promosi dan penyampaian informasi terkait akademik masih belum efektif dan optimal dikarenakan keterbatasan tenaga dalam pengelolannya. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil survey yang dilakukan perancang kepada 59 walimurid sebagai responden, 69,5% diantaranya mengetahui informasi terkait sekolah melalui keluarga ataupun teman, 30,6% responden mengetahui dari informasi (TK sebelumnya, dekat rumah, media sosial, banner, dan brosur).

Menurut Waka Kesiswaan SDIT Attaqwa mengatakan, bahwa perlu adanya satu media informasi digital yang dapat menyampaikan seluruh profil sekolah baik program, kegiatan, fasilitas, dsb, terkait SDIT Attaqwa Berdasarkan pernyataan tersebut, diperlukan media informasi yang terpusat dimana dapat menampung seluruh informasi mengenai profil sekolah yang dapat diakses secara digital melalui sebuah website. Dalam merancang tampilan website sendiri perlu memenuhi estetika tampilan desain atau disebut dengan user interface (UI) dan user experience (UX). User Interface design dalam website berfokus pada tampilan desain website yang berkaitan dengan elemen visual seperti halnya, warna, tipografi, layout, icon, dsbnya terkait visual.

Upaya untuk mengenalkan website dengan tampilan yang menarik akan berkontribusi terhadap peningkatan branding sekolah tersebut, maka pelaksanaan ini

diperlukan, guna membangun citra Pendidikan Islami untuk sekolah. Selain itu, penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai acuan dimana pentingnya teknologi informasi di era digital perlu dikembangkan oleh Lembaga Pendidikan di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang dapat mengungkap fakta dan mendeskripsikan kondisi aktual yang berkaitan dengan kebutuhan informasi sekolah (Hidayat et al, 2016). Digunakannya metode penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai perancangan desain antarmuka website SDIT Attaqwa sebagai media informasi terpadu. Selain itu, terdapat pula sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan Waka Kesiswaan SDIT Attaqwa untuk memahami kendala dalam pengelolaan informasi sekolah. Observasi dilakukan untuk menganalisis kondisi fasilitas yang ada, sedangkan kuesioner disebarkan kepada walimurid dan masyarakat umum untuk mengetahui kebutuhan informasi yang diinginkan (Sutrisno & Trisnawarman, 2018).

Selain itu, terdapat pula pengumpulan data sekunder. Data sekunder membantu memberikan landasan teoritis dalam merancang desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Saputro et al, 2022). Yang diperoleh dari berbagai literatur, dokumen, dan referensi lain yang relevan. Dokumen-dokumen ini mencakup teori-teori desain antarmuka, peraturan pemerintah terkait standar pendidikan, serta studi eksisting dari sekolah lain yang sejenis.

Analisis Data

a. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Waka Kesiswaan SDIT Attaqwa Ambulu untuk memahami permasalahan dalam pengelolaan informasi sekolah. Berdasarkan hasil wawancara, Waka Kesiswaan menyatakan bahwa SDIT Attaqwa memiliki banyak program unggulan seperti Tahfidz dan sembilan kegiatan ekstrakurikuler, tetapi informasi tersebut belum tersampaikan secara maksimal kepada masyarakat, khususnya calon walimurid. Kendala ini disebabkan oleh penggunaan media konvensional seperti banner dan brosur, yang dianggap kurang efektif untuk menjangkau audiens di era digital.

Selain itu, pengelolaan informasi melalui media sosial sekolah juga masih belum optimal. Hal ini dikarenakan pengelolaan media sosial dilakukan oleh beberapa guru dengan gaya penyampaian yang berbeda, sehingga informasi yang disampaikan cenderung tidak konsisten. Waka Kesiswaan juga menyebutkan perlunya sebuah platform digital terpadu, seperti website, yang mampu menyajikan informasi sekolah secara lengkap, terstruktur, dan mudah diakses oleh walimurid, calon walimurid, dan masyarakat umum.

b. Hasil Observasi

Observasi dilakukan di lingkungan SDIT Attaqwa Ambulu untuk menganalisis kondisi fasilitas fisik serta media informasi yang tersedia. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa SDIT Attaqwa memiliki infrastruktur yang memadai untuk mendukung kegiatan pendidikan, tetapi media informasi yang digunakan masih bersifat konvensional. Penggunaan banner dan brosur yang ditempatkan di area sekolah tidak cukup menarik perhatian dan kurang efektif dalam menjangkau audiens yang lebih luas.

Di sisi lain, media sosial yang dimiliki sekolah, seperti Facebook dan Instagram, memiliki potensi besar sebagai media informasi. Namun, tampilan visual yang kurang konsisten dan minimnya interaksi dengan audiens menunjukkan bahwa pengelolaan media sosial tersebut memerlukan perbaikan.

c. Hasil Kuisioner

Hasil kuisioner menunjukkan bahwa sebagian besar wali murid mengetahui informasi sekolah melalui keluarga atau teman, sementara sebagian kecil melalui media sosial. WhatsApp grup dinilai cukup efektif, meskipun ada keluhan tentang penyampaian informasi yang sering mendadak. Sebagian besar responden mendukung adanya website sekolah yang menyajikan fitur seperti profil sekolah, informasi akademik, jadwal kegiatan, dan pengumuman. Masyarakat umum juga menganggap website sebagai media informasi yang paling diinginkan, meskipun akses informasi sekolah saat ini masih dianggap kurang jelas oleh beberapa responden.

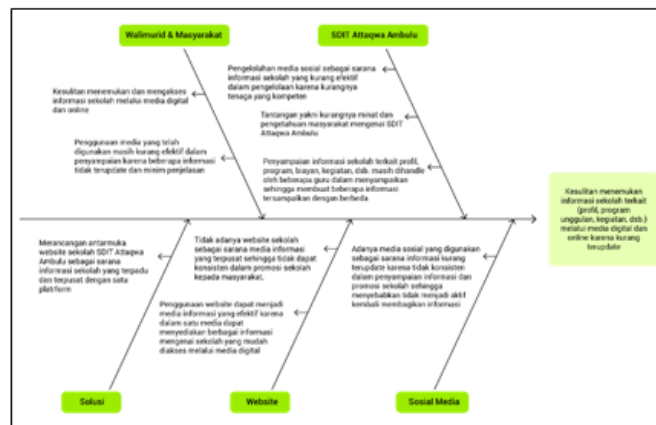
d. Target Audiens

Adapun target audiens dari perancangan desain antarmuka website SDIT Attaqwa Ambulu mencakup berbagai aspek demografis, geografis, dan psikologis. Secara demografis, target audiens adalah individu berusia 11 hingga 55 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Dari segi geografis, target utama adalah masyarakat yang tinggal di Kecamatan Ambulu dan sekitarnya, yang masih berada dalam wilayah Kabupaten

Jember. Secara psikologis, audiens meliputi mereka yang sudah mengetahui dan tertarik dengan sekolah swasta berbasis pendidikan Islam, khususnya SDIT Attaqwa Ambulu, maupun mereka yang belum mengetahui tetapi memiliki minat terhadap SDIT Attaqwa Ambulu. Selain itu, audiens juga diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi untuk mendapatkan informasi secara lebih mudah dan efisien.

e. Analisis Fishbone

Selanjutnya merupakan proses kegiatan menganalisis hasil data yang sudah dikumpulkan. Analisis data merupakan proses menganalisa data yang diperoleh untuk divalidasi atau mengkonfirmasi data kebenarannya sehingga dapat relevan dengan penelitian yang diangkat (Jogiyanto, 2018). Dalam perancangan ini, Teknik analisis yang digunakan ialah Teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisa hasil data wawancara, observasi, hingga kuisioner. Selain itu, untuk menganalisis data juga menggunakan analisis diagram *fishbone* yang digunakan untuk menemukan permasalahan sebab-akibat. Diagram *fishbone* atau disebut juga diagram tulang ikan ini memiliki fungsi untuk mengidentifikasi serta mengorganisasikan penyebab yang terjadi dari sebuah masalah yang spesifik hingga kemudian memisahkan akar penyebab suatu masalah tersebut (Widhiarso & Ernawati, 2022). Berikut merupakan hasil analisis fishbone



Gambar 1. Analisis Fishbone

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Dari analisis diagram fishbone mencakup 4 aspek yakni wali murid atau masyarakat, SDIT Attaqwa Ambulu, website, dan sosial media. Adapun solusi dari permasalahan terkait penyampaian informasi sekolah dapat ditarik penyelesaiannya dengan solusi sebagai berikut.

- 1) Merancangan antarmuka website sebagai media informasi terpadu untuk menjadi media satu arah dalam penyampaian informasi sekolah antara guru kepada masyarakat dan juga walimurid.
- 2) Memberikan dan menyajikan informasi terkait sekolah baik itu profil, program unggulan, visi misi, kegiatan, dan lain sebagainya mengenai SDIT Attaqwa Ambulu. Sehingga penyajian informasi dapat diakses dengan mudah dan lengkap dalam satu media digital atau online.

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan, Kesimpulan yang diperoleh dalam ide yang dapat digunakan dalam perancangan desain antarmuka website SDIT Attaqwa sebagai berikut.

- 1) Perancangan desain antarmuka website SDIT Attaqwa, dipergunakan sebagai media informasi sekolah yang dapat diakses pengguna untuk mengetahui segala informasi yang berkaitan dengan sekolah baik informasi mengenai profil sekolah, program sekolah, kegiatan sekolah, dan sebagainya. Sehingga hal tersebut dapat mendukung dan membantu pengelolaan media informasi sekolah agar lebih mudah pengaksesannya secara lengkap.
- 2) Desain antarmuka website SDIT Attaqwa Ambulu dapat digunakan sebagai media informasi yang juga dapat membantu dalam membangun promosi dan pengaksesan informasi dengan menonjolkan citra mengenai SDIT Attaqwa agar Masyarakat lebih mengenal SDIT sebagai sekolah dasar berbasis islam sebagai bentuk pendidikan karakter dan juga Lembaga pengasuhan yang mana citra tersebut dapat ditonjolkan dalam perancangan ini.
- 3) Adanya website nantinya sebagai media informasi terpadu sekolah, sehingga perlu adanya beberapa fitur yang dapat disediakan untuk menunjang kebutuhan informasi dalam desain antarmuka website. Yakni menyediakan fitur utama dimana memuat segala informasi mengenai sekolah dari profil, program, kegiatan, prestasi, Lokasi, dan sebagainya. Dimana nantinya fitur tersebut meliputi menu Beranda, Profil, Program, Kegiatan, dan PPDB.

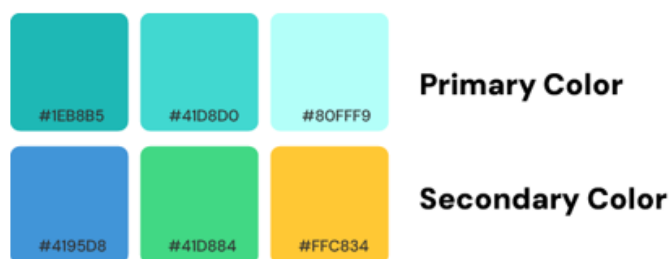
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Dalam bab hasil dan pembahasan ini akan menerangkan proses *ideate* yang mana dalam proses ini akan membahas dan menginisiasi perancangan *website* untuk sekolah dalam segi visual yang akan terdiri konsep visual, konsep verbal dalam perancangan desain antarmuka *website*.

a. Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan desain antarmuka website SDIT Attaqwa adalah konsep modern dan islam dengan visualisasi berupa foto serta beberapa aset ilustrasi yang merupakan kesenian agama islam berupa kaligrafi dan juga mozaik atau mandala, selain itu penggunaan visual icon yang sederhana dengan memaksimalkan area white space dalam desainnya agar tampilan tidak memiliki kesan terlalu padat informasi. Penggunaan konsep ini, bertujuan untuk merancangan tampilan antarmuka dengan desain yang sederhana dan simpel namun tetap dapat memaksimalkan fitur-fitur yang ada. Dimana dalam tampilan website akan terdapat 5 fitur utama, yaitu beranda, profil sekolah, program, kegiatan, dan PPDB. Sedangkan pemilihan warna website dalam perancangan ini menggunakan warna hijau toska yang merupakan turunan dari warna logo SDIT Attaqwa Ambulu sendiri. Dan juga terdapat warna *secondary Color* yaitu hijau dan biru yang diambil berdasarkan warna analogous dari warna hijau toska.



Gambar 2. Pilihan warna dalam pembuatan website

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Dalam konsep visual juga terdapat konsep tipografi yang akan digunakan. Jenis tipografi yang digunakan dalam perancangan ini adalah font dengan jenis sans serif. Jenis font sans serif sendiri lebih terkesan modern, dan sederhana sehingga penggunaan font ini dapat sesuai dengan tampilan yang akan dirancang yaitu simpel, minimialis, serta menarik. Adapun font yang digunakan adalah family font “DM Sans”.



Gambar 3. Tipografi perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

b. Konsep Verbal

Dalam konsep verbal perancangan ini, digunakan penggunaan gaya bahasa yang digunakan yakni Bahasa Indonesia. Penggunaan Bahasa Indonesia ini didasari pada target audiens dalam perancangan desain antarmuka website sekolah yang merupakan Masyarakat Indonesia. Gaya Bahasa yang digunakan ialah Bahasa Indonesia yang baku serta sopan dimana bersifat informatif kepada user.

Hasil Konsep

a. Aset Ilustrasi

Dalam perancangan konsep ilustrasi untuk desain antarmuka SDIT At-Taqwa Ambulu, digunakan beberapa ornament tambahan yang berfungsi untuk menonjolkan citra sekolah sebagai ciri khas sekolah Islami. Terdapat beberapa ilustrasi yang dibuat, yakni pola mozaik pattern sebagai ciri khas budaya islam yang ada di era modern saat ini. Kemudian, terdapat ilustrasi ornament heading yang akan dipergunakan untuk seluruh sub heading judul menu yang ada dalam desain antarmuka. Selain itu, terdapat beberapa icon ilustrasi untuk beberapa menu yakni, 3 program unggulan yakni, kurikulum Pendidikan, tahfidz, dan kelas inklusi, kemudian terdapat ilustrasi icon untuk menu siswa yang bergabung dan juga menu alumni kami. Adapun Proses pembuatan ilustrasi dimulai dari perumusan mind mapping untuk menemukan hal-hal terkait dengan SDIT At-Taqwa Ambulu. Berikut merupakan proses mind mapping terkait hal-hal yang berkaitan dengan sekolah.



Gambar 4. Proses Mind Mapping Asset

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Dari hasil mind mapping diatas, dikemukakan beberapa kata kunci yang menggambarkan sekolah sebagai panduan proses visualisasi pola, sehingga dihasilkan pola ilustrasi dan ornament sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Ilustrasi Mozaik Pattern, Ornament Heading, Icon Ilustrasi Menu

Pendidikan, Tahfidz, Kelas Inklusi, Murid, dan Lulusan

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

b. Ikon

Icon atau ikon, adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya atau dapat dikatakan ikon adalah tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan (Cahyadi, 2020). Dimana dalam sebuah desain antarmuka Ikon merupakan salah satu komponen visual yang digunakan untuk mempercepat interaksi

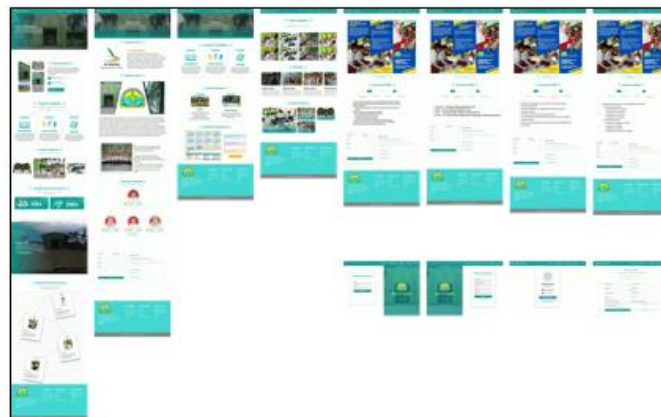


Gambar 8. Wireframe Website SDIT At-Taqwa Ambulu

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

e. Desain Antarmuka

Dalam perancangan desain antarmuka (UI) dibuat untuk meningkatkan tampilan visual sebuah platform dengan tujuan meningkatkan kepuasan pengguna. Dalam Visual desain UI terdapat komponen visual berupa tombol, icon, tipografi, tema, layout, animasi, dan elemen visual interaktif lainnya selama proses pengembangannya (Basatha et al., 2022). Dalam proses selanjutnya merupakan proses lanjutan dari proses wireframe atau low-fidelity desain menjadi pembuatan dengan high-fidelity desain. Dimana dalam desain high-fidelity tampilan akan lebih terlihat jelas peletakannya, susunan warna, dan penggunaan ikon maupun gambar akan tertampak dalam proses ini. Adapun berikut merupakan beberapa alternatif desain high-fidelity desain antarmuka website SDIT At-Taqwa Ambulu.



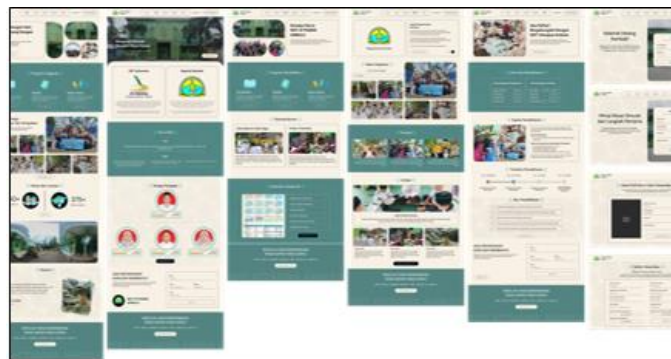
Gambar 9 Desain Alternatif 1

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar 10. Desain Alternatif 2

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar 11. Desain Alternatif 3

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Berdasarkan ketiga alternatif desain antarmuka website yang telah dibuat, telah dilakukan validasi desain melalui 3 tahapan, yakni validasi melalui dosen pembimbing, pihak stakeholder, dan juga praktisi *UIUX Designer*. Dari tahapan tersebut terpilih desain alternatif 2, yang mana terdapat beberapa catatan untuk dilakukan perbaikan. Berikut merupakan salah satu dokumentasi catatan validasi dari praktisi *UIUX Designer*.



Gambar 12. Dokumentasi catatan review dari praktisi *UIUX Designer*

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Dari beberapa catatan yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa perlu perbaikan dengan menyoroti pentingnya konsistensi dalam penataan layout dan komponen, peningkatan kontras warna demi keterbacaan, serta perhatian lebih pada elemen fungsional seperti tombol aksi dan jenis card yang digunakan. Selain itu, disarankan penggunaan slider pada kalender untuk kemudahan navigasi, serta penataan ulang tampilan detail tenaga pengajar agar lebih ringkas dengan tambahan tombol aksi untuk informasi lanjutan. Selanjutnya dilakukan perbaikan berdasarkan catatan praktisi *UI/UX Designer* hingga dilanjutkan pada tahap final desain. Berikut merupakan hasil final desain dari perancangan konsep website SDIT Attaqwa Ambulu.



Gambar 13. Hasil Final Desain Website SDIT Attaqwa Ambulu

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan antarmuka website SDIT Attaqwa Ambulu bertujuan untuk menjawab kebutuhan informasi sekolah yang sebelumnya belum tersampaikan secara optimal melalui media konvensional. Dengan pendekatan visual modern yang berpadu dengan nuansa Islami, desain website ini dirancang agar informatif, mudah diakses, dan memperkuat citra sekolah. Validasi dari stakeholder dan praktisi UI/UX menghasilkan sejumlah perbaikan penting terkait konsistensi layout, kontras warna, serta komponen fungsional untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, diperlukan implementasi nyata dari desain website ini agar bisa segera dimanfaatkan oleh masyarakat. Pengelolaan konten yang baik, integrasi dengan media sosial, serta pelatihan pengelola website menjadi langkah penting untuk menjaga efektivitas informasi. Ke depannya, pengembangan fitur interaktif seperti portal wali murid atau notifikasi digital juga dapat menjadi nilai tambah dalam meningkatkan komunikasi antara sekolah dan pengguna.

DAFTAR REFERENSI

- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). UI/UX design: Panduan, teori dan aplikasi penulis. *Ikado*. Retrieved from <https://www.ikado.ac.id>
- Cahyadi, A. T., Md. (n.d.). *Ikon, simbol, indeks*.
- Feladi, V., & Marlianto, F. (2022). Perancangan sistem informasi sekolah berbasis web di SMA Wisuda Pontianak. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin*, 4. Retrieved from <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/senamu/index>
- Hidayat, W., Suhendra, & Maulana, A. (2016). Perancangan media video profile berbentuk promosi dan informasi di SMK Yuppentek 4 Ciledug Tangerang, 2(1).
- Jogiyanto. (2018). *Metode penelitian*. Raden Fatah State Islamic University.
- Nurelasari, E. (2020). Perancangan sistem informasi akademik pada sekolah menengah pertama berbasis web. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 67–73. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2243>
- Pratama, R. E., & Wahyuni, E. G. (2024). Perancangan desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada aplikasi YADA. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 9(2), 841–851. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i2.4742>
- Pusdatin. (2020, August 12). Menuju transformasi digital pendidikan Indonesia.
- Puspita Hannah, M., Nur Kholiza, R., & Kurniawan. (2024). Klik: Kajian ilmiah informatika dan komputer perancangan UI/UX penerimaan peserta didik baru berbasis website menggunakan metode user centered design. *Media Online*, 4(4), 2342–2356. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1722>
- Saputro, H., Zuliyana, N., Wakit, A., & Rochmanto, D. (2022). Penerapan teknologi website sekolah untuk peningkatan promosi pada MTS NU Mafatihul Ulum Sidorekso Kudus. *Community Development Journal*, 3(1), 259–263.
- Sutrisno, T., & Trisnawarman, D. (2018). Pembuatan dan implementasi website Desa Pandowoharjo. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 1(2), 211–220. Retrieved from <https://www.internetworldstats.com>
- Widhiarso, W., & Ernawati, R. (2022). Analisis penyebab ketidaksesuaian stock opname komponen sparepart di gudang sparepart. *Radial: Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 10(1), 181–191. <https://doi.org/10.37971/radial.v10i1.279>