

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penyewaan Jasa Tutor Private Online dan Offline Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design di Kota Samarinda

Namira Aida Hairunnisa¹, Hario Jati Setyadi^{2*}, Muhammad Rivani Ibrahim³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman, Indonesia

namida124@gmail.com, hario.setyadi@unmul.ac.id, mrvivani.ibrahim@gmail.com

Article Info

Article history:

Received December 4, 2025

Accepted March 3, 2026

Published July 1, 2026

Kata Kunci:

System Usability Scale

User Centered Design

User Experience

User Interface

ABSTRAK

Kota Samarinda memiliki banyak layanan bimbingan belajar dan tutor private yang tersebar di berbagai wilayah. Namun, masyarakat masih mengalami kesulitan dalam menemukan informasi terkait biaya, program, dan pilihan tutor yang sesuai kebutuhan. Karena itu, diperlukan perancangan aplikasi mobile yang mampu menampilkan rincian program belajar, biaya, pemilihan tutor, serta penjadwalan belajar secara online maupun offline untuk memudahkan masyarakat. Aplikasi ini diberi nama SamaLearn (Samarinda Learn), yang bertujuan membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan di luar sekolah, memahami mata pelajaran yang dianggap sulit, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, dan mendorong prestasi. Perancangannya mengikuti metode User Centered Design melalui tahapan Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, dan Evaluation Against Requirements. Hasil pengujian menggunakan usability testing dan System Usability Scale menunjukkan skor 87,5 dengan kategori acceptable, grade scale B, dan adjective ratings excellent. Temuan ini membuktikan bahwa desain UI/UX aplikasi SamaLearn telah memenuhi kebutuhan pengguna



Corresponding Author:

Hario Jati Setyadi

Sistem Informasi, Fakultas Teknik

Universitas Mulawarman,

Email: *hario.setyadi@unmul.ac.id

1. PENDAHULUAN

Kota Samarinda merupakan salah satu kota yang memiliki banyak bimbingan belajar tutor private yang telah tersebar diseluruh penjuru kota. Namun, banyak masyarakat yang masih kesulitan mencari informasi mengenai bimbingan belajar tutor private di Kota Samarinda, baik informasi mengenai biaya maupun program yang ditawarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu rancangan desain aplikasi mobile yang dapat mengetahui rincian program belajar, biaya yang ditawarkan, tutor yang dapat dipilih oleh peserta didik sendiri, serta penentuan jam belajar oleh peserta didik secara online maupun offline khususnya di Kota Samarinda yang kedepannya akan memudahkan masyarakat (Rahmadani, 2024).

User Interface (UI) merupakan ilmu mengenai tata letak grafis suatu web atau aplikasi, seperti tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. User Experience (UX) merupakan persepsi masyarakat mengenai penggunaan produk, sistem, atau layanan dengan mengevaluasi kepuasan dan kenyamanan seseorang mengenai produk, sistem, dan layanan tersebut. Rancangan desain UI/UX aplikasi penyewaan jasa tutor private yang akan dibuat diberi nama "SamaLearn" yang merupakan singkatan dari Samarinda Learn. Tujuan dari adanya SamaLearn adalah untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan

permasalahan di luar sekolah, seperti membantu agar siswa semakin memahami mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit, mengembangkan kemampuan untuk bersosialisasi, dan juga meningkatkan prestasi dari peserta didik itu sendiri. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi metode pembelajaran online synchronous (sinkron) dan offline (pembelajaran tatap muka di tempat secara real time). Desain mobile dipilih karena pada awal tahun 2023 tercatat sebanyak 353,8 juta koneksi mobile celluler aktif di Indonesia yang artinya setara dengan 128,0% dari total populasi di Indonesia (Kemp, 2023). Metode yang digunakan dalam perancangan desain aplikasi mobile SamaLearn adalah User Centered Design karena metode ini berfokus pada kebutuhan user dan akan dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan user sehingga nantinya tidak terjadi perubahan perilaku user pada saat menggunakan aplikasi mobile. Terdapat empat tahapan yang ada pada metode User Centered Design, yaitu Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, dan Evaluation Againsts Requirements (Ryan & Prahartiwi, 2023). Proses pengujian yang akan dilakukan menggunakan aplikasi maze dan juga teknik pengujian menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). Usability Testing digunakan karena pada metode ini peneliti mampu mendapatkan feedback dari user mengenai kekurangan desain dan masalah lainnya dengan lebih akurat karena akan berinteraksi langsung dengan user. System Usability Scale (SUS) digunakan karena merupakan salah satu alat pengujian Usability yang paling populer. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan telah menjadi skala Usability yang handal, populer, dan murah (Saputra, 2019).

Pada kasus perancangan desain UI/UX aplikasi SamaLearn, metode yang paling ideal dalam pengembangan interface sistem yaitu dengan User Centered Design karena memiliki karakteristik pendekatan yang menekankan pada kebutuhan user, kelengkapan dokumentasi, dan fokus pada digital process dan interface sehingga sangat sesuai dengan pengembangan desain UI/UX aplikasi penyewaan jasa tutor private untuk tutor dan peserta didik atau orang tua (Kurniyawan & Irwansyah, 2025). Perancangan desain UI/UX aplikasi mobile ini bertujuan untuk memberikan wadah bagi para tutor dalam membagikan pengetahuan yang dimiliki dan meningkatkan kepuasan peserta didik maupun orang tua dalam mencari bimbingan belajar dengan tutor private secara online maupun offline yang ada di Kota Samarinda, serta dapat menjadi referensi dalam implementasi pembuatan aplikasi berbasis mobile.

2. METODE

Penelitian ini diawali dengan tahapan studi literatur yang mendalam guna membangun fondasi teoritis yang kuat serta memahami tren penelitian terdahulu yang relevan. Setelah kerangka pemikiran terbentuk, penelitian dilanjutkan dengan menerapkan metode User Centered Design (UCD), sebuah pendekatan iteratif yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan (Fadhilah et al., 2024). State of the art dari penelitian ini dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti (Tahun)	Pembahasan (Permasalahan & Solusi)	Hasil
1	Fadhilah et al. (2024)	Permasalahan: Pengguna kesulitan menemukan informasi layanan pendidikan. Solusi: Menggunakan metode User Centered Design (UCD) untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang prototype.	Peningkatan efektivitas antarmuka, SUS score kategori baik.
2	Rahmawati & Putra (2023)	Permasalahan: Aplikasi bimbingan belajar kurang informatif dan tampilan tidak intuitif. Solusi: Merancang UI/UX menggunakan design thinking dan usability testing.	UI/UX lebih intuitif, kepuasan pengguna meningkat >85%.
3	Santoso & Hidayat (2022)	Permasalahan: Sistem tidak menyediakan informasi biaya, jadwal fleksibel, dan profil tutor detail. Solusi: Mengembangkan prototipe aplikasi tutor private berbasis mobile menggunakan UCD.	Usability kategori excellent, fitur fleksibel membantu pengguna.

Implementasi UCD dimulai dengan tahap Understand Context of Use, di mana peneliti menggali karakteristik pengguna serta lingkungan tempat aplikasi akan digunakan untuk mendapatkan gambaran situasi yang nyata. Temuan tersebut kemudian dianalisis dalam tahap Specify User Requirements guna merumuskan spesifikasi kebutuhan teknis dan fungsional yang harus dipenuhi oleh sistem. Berlandaskan kebutuhan ini, proses beralih ke Design Solutions, yaitu fase perancangan antarmuka dan purwarupa (prototype) sebagai solusi konkret atas permasalahan pengguna.

Tidak berhenti di situ, desain yang dihasilkan kemudian diuji validitasnya melalui tahap Evaluation Against Requirements untuk memastikan bahwa solusi yang ditawarkan benar-benar selaras dengan kebutuhan awal. Seluruh rangkaian proses sistematis ini akhirnya bermuara pada penarikan kesimpulan serta penyusunan saran strategis untuk pengembangan desain aplikasi SamaLearn yang lebih baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah berhasil mengumpulkan serta mempelajari studi literatur dan kemudian melakukan tahapan User Centered Design. Tahapan yang telah berhasil dilaksanakan diantaranya adalah tahap Understand Context of Use (menentukan konteks penggunaan), Specify User Requirements (menentukan kebutuhan pengguna), Design Solutions (membuat desain solusi), dan Evaluation Against Requirements (mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna), terakhir adalah memberikan kesimpulan dan saran mengenai perancangan desain aplikasi SamaLearn.

A. Hasil Studi Literatur

Berdasarkan hasil identifikasi dan observasi studi literatur yang dilakukan ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi perancangan desain UI/UX aplikasi SamaLearn. Faktor yang ditemukan seperti kemudahan navigasi, aksesibilitas fitur, serta efisiensi dalam pencarian tutor agar pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan desain aplikasi SamaLearn.

B. Hasil Tahap Understand Context Of Use

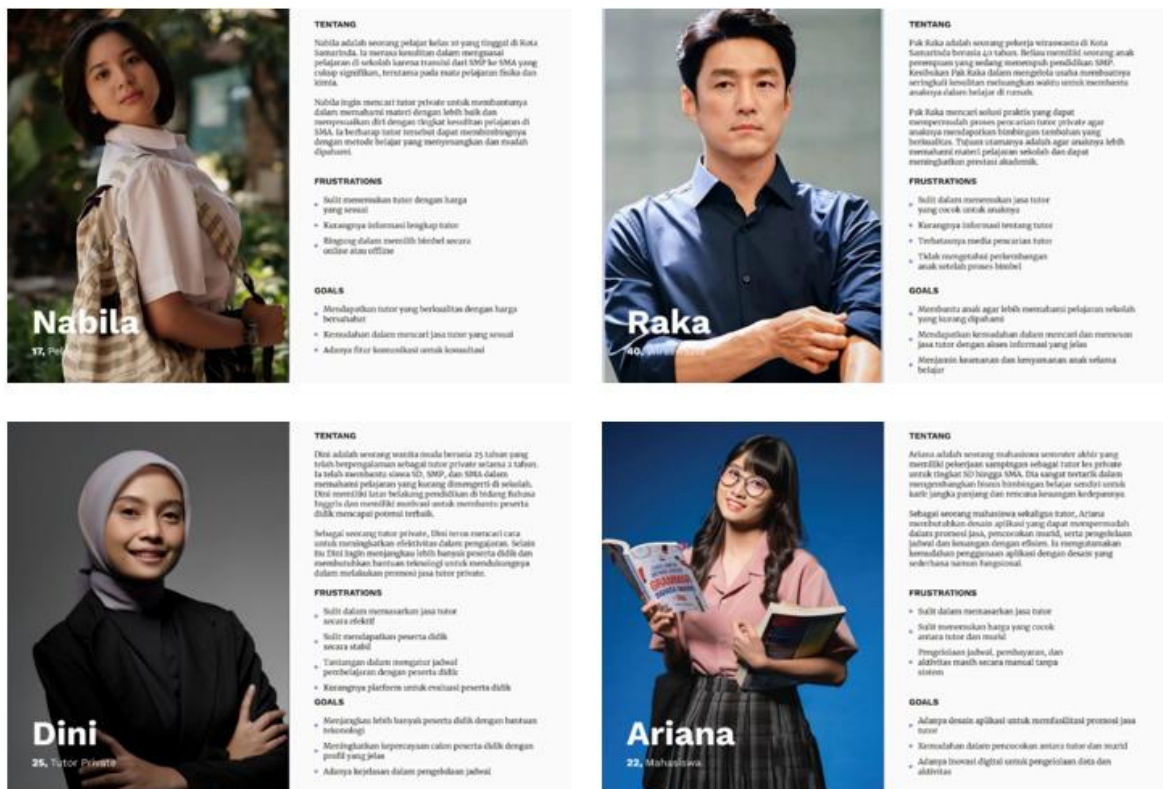
Tahap selanjutnya adalah menentukan kriteria calon user dari desain aplikasi SamaLearn. Dibuat beberapa karakteristik untuk empat role, yaitu peserta didik, orang tua, tutor, dan admin seperti yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Responden

Role	Karakteristik
Peserta Didik	<ul style="list-style-type: none"> • Pria/Wanita berusia 15-20 tahun • Sedang menempuh pendidikan tingkat SMP/SMA di Kota Samarinda • Berdomisili di Kota Samarinda • Pernah/aktif/tertarik mengikuti bimbingan belajar bersama tutor private secara online maupun offline • Familiar dengan penggunaan smartphone dan aplikasi berbasis mobile
Orang Tua	<ul style="list-style-type: none"> • Pria/Wanita berusia 25-55 tahun • Memiliki anak yang sedang belajar/menempuh pendidikan maksimal tingkat SMA/SMK • Berdomisili di Kota Samarinda • Memiliki anak yang pernah/aktif/tertarik mengikuti bimbingan belajar bersama tutor private secara online maupun offline • Familiar dengan penggunaan smartphone dan aplikasi berbasis mobile
Tutor	<ul style="list-style-type: none"> • Pria/wanita berusia minimal 20 tahun • Pernah atau sedang aktif mengajar les private secara offline maupun online di Samarinda • Berdomisili di Kota Samarinda

Role	Karakteristik
Admin	<ul style="list-style-type: none"> Familiar dengan penggunaan smartphone dan aplikasi berbasis mobile Pria/wanita berusia minimal 20 tahun Pernah atau sedang aktif mengajar les private secara offline maupun online di Samarinda Tertarik mengembangkan bimbingan belajar secara mandiri Berpengalaman dalam mengelola data peserta didik, tutor, dan transaksi Berdomisili di Kota Samarinda Familiar dengan penggunaan smartphone dan aplikasi berbasis mobile

Pada penelitian ini juga berhasil mengidentifikasi kebutuhan user yang kemudian digunakan untuk menjadi acuan dalam merancang User Interface dan User Experience yang dibutuhkan oleh user. Telah dihasilkan penentuan calon user yang dituangkan dalam user persona. Terdapat empat user persona, yaitu peserta didik, orang tua, tutor, dan admin. User persona bisa dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. User Persona.

Tahap pemetaan Pain Points bertujuan untuk mengidentifikasi akar masalah yang dialami oleh calon pengguna dalam ekosistem belajar privat saat ini. Analisis ini menyoroti dua aspek, yakni aspek fungsional dan emosional, yang tersebar pada empat peran utama pengguna: peserta didik, orang tua, tutor, dan admin (Aulia et al., 2024). Secara fungsional, masalah didominasi oleh ketiadaan sistem yang terintegrasi (Awaludin & Gani, 2024). Orang tua dan peserta didik kesulitan mencari tutor terpercaya dengan referensi yang jelas, sedangkan tutor dan admin terhambat oleh proses manual dalam promosi, pengaturan jadwal, dan pengelolaan evaluasi belajar.

Hambatan teknis tersebut secara langsung menciptakan dampak emosional. Ketidakjelasan informasi memicu rasa 'cemas' dan 'kurang percaya diri' pada peserta didik dan orang tua mengenai kualitas pembelajaran yang akan diterima. Di sisi lain, beban kerja manual menyebabkan tutor dan

admin merasa 'frustrasi' dan 'bingung' dalam mengembangkan layanan mereka secara profesional. Pemahaman mendalam terhadap kedua aspek inilah yang menjadi landasan perancangan solusi di aplikasi SamaLearn.

C. Hasil Tahap Specify User Requirements

Tahap selanjutnya adalah menentukan kriteria calon user dari desain aplikasi SamaLearn. Dibuat beberapa karakteristik untuk empat role, yaitu peserta didik, orang tua, tutor, dan admin. Berdasarkan analisis terhadap keempat peran tersebut, ditemukan spesifikasi kebutuhan unik yang diterjemahkan menjadi kebutuhan sistem sebagai berikut:

- Pertama, bagi Peserta Didik, prioritas utama adalah transparansi informasi dan kemudahan akses. Mereka membutuhkan detail mendalam mengenai calon pengajar, yang direspons sistem melalui fitur profil lengkap berisi pengalaman, riwayat pendidikan, serta ulasan dari pengguna lain. Selain itu, untuk mendukung fleksibilitas belajar, sistem dirancang dengan fitur komunikasi terintegrasi (chat dan panggilan video), ketersediaan jadwal yang real-time, serta variasi metode pembayaran yang terjangkau dan mudah diakses.
- Kedua, Orang Tua memiliki fokus pada aspek keamanan dan pemantauan perkembangan anak. Kebutuhan ini difasilitasi melalui fitur pencarian tutor yang dapat difilter berdasarkan lokasi dan metode pengajaran, serta fitur evaluasi berkala untuk memantau progres belajar anak. Mengingat orang tua mengutamakan kepraktisan, sistem juga menyediakan metode login yang sederhana (seperti menggunakan nomor telepon/OTP) serta antarmuka yang nyaman untuk memudahkan pemesanan jasa les privat baik secara online maupun offline.
- Ketiga, dari sisi penyedia jasa atau Tutor, kebutuhan berpusat pada manajemen profesional dan perluasan jangkauan promosi. Sistem mengakomodasi hal ini dengan menyediakan fitur pengelolaan kalender untuk mengatur jadwal ajar, serta sistem pembayaran gaji yang transparan ke berbagai kanal (e-wallet/bank). Tutor juga dibekali fitur riwayat pembelajaran dan pengingat otomatis untuk menjaga keberlanjutan hubungan dengan peserta didik, serta fitur feedback untuk memberikan evaluasi hasil belajar kepada murid.
- Terakhir, peran Admin memegang kendali atas manajemen operasional. Admin membutuhkan sistem yang terorganisir untuk memvalidasi data dan mengawasi transaksi. Oleh karena itu, sistem dirancang dengan kemampuan manajemen data akun, fitur pencatatan riwayat transaksi, serta pembuatan laporan keuangan yang transparan berupa struk atau nota digital. Admin juga memiliki akses untuk memoderasi profil tutor guna memastikan kualitas layanan tetap terjaga dalam ekosistem SamaLearn.

Untuk penjelasah dapat dilihat pada Activity diagram dapat dilihat pada Gambar.2 dibawah:

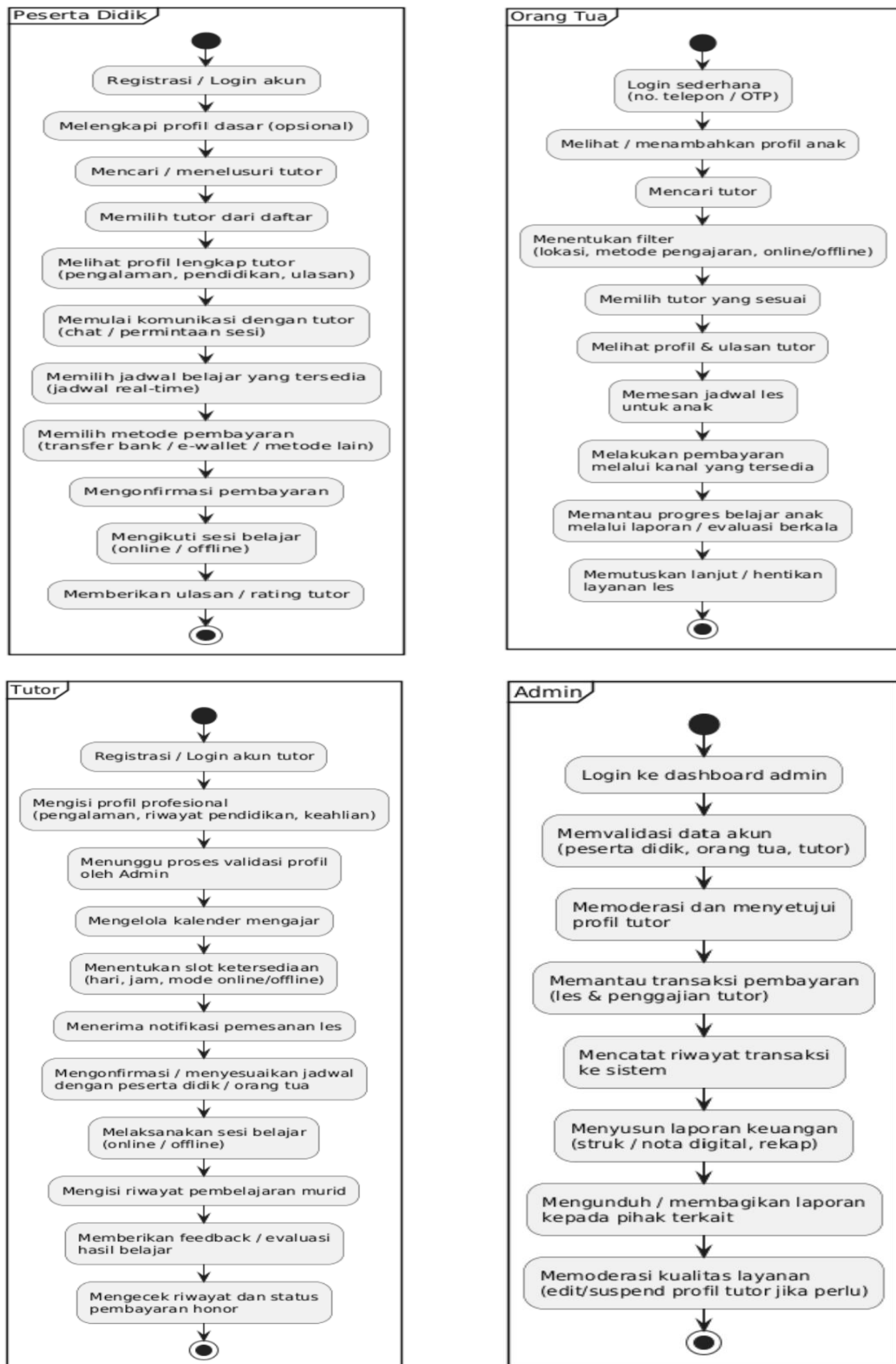
D. Hasil Tahap Design Solutions

Tahap Design Solutions akan melakukan proses pembuatan design system dilanjut dengan perancangan desain yang dimulai dari membuat low-fidelity wireframe yang dilanjutkan membuat high-fidelity mockup dan prototype berdasarkan kebutuhan user yang akan menjadi hasil akhir (Radiah et al., 2025).

- Design System
Pengembangan antarmuka didasarkan pada Design System, sebuah pustaka komponen standar yang menjamin konsistensi pengalaman pengguna (User Experience). Elemen fundamental dalam sistem desain ini adalah identitas brand, yang direpresentasikan oleh Logo SamaLearn pada Gambar 2. Logo ini menjadi basis visual yang menentukan nuansa warna dan estetika desain pada komponen-komponen aplikasi selanjutnya.

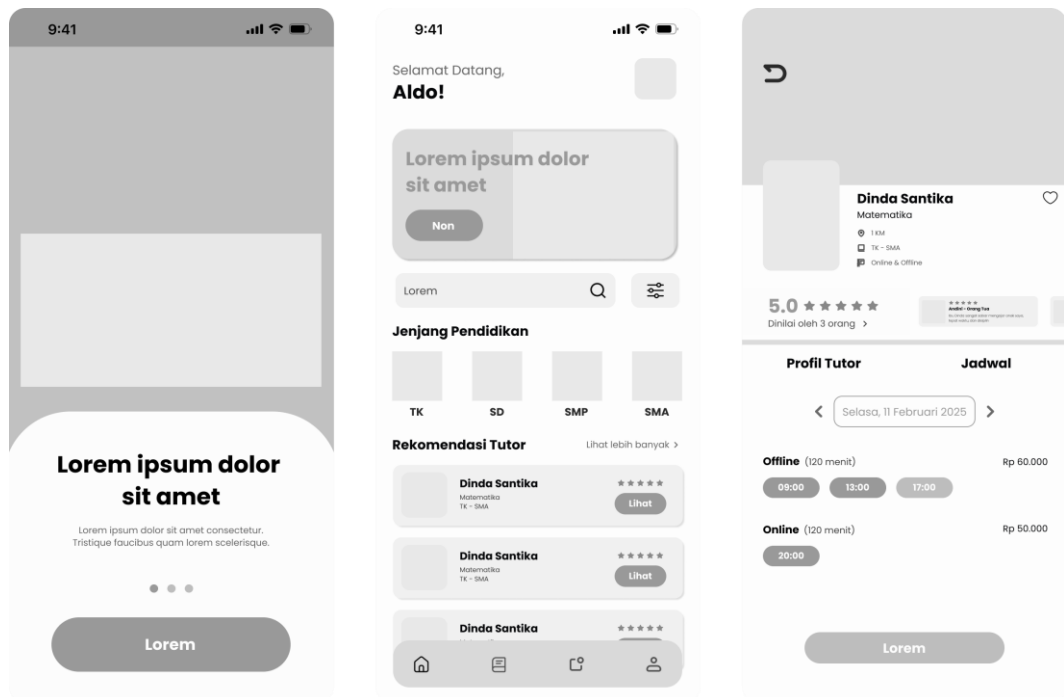


Gambar 2. Logo SamaLearn.



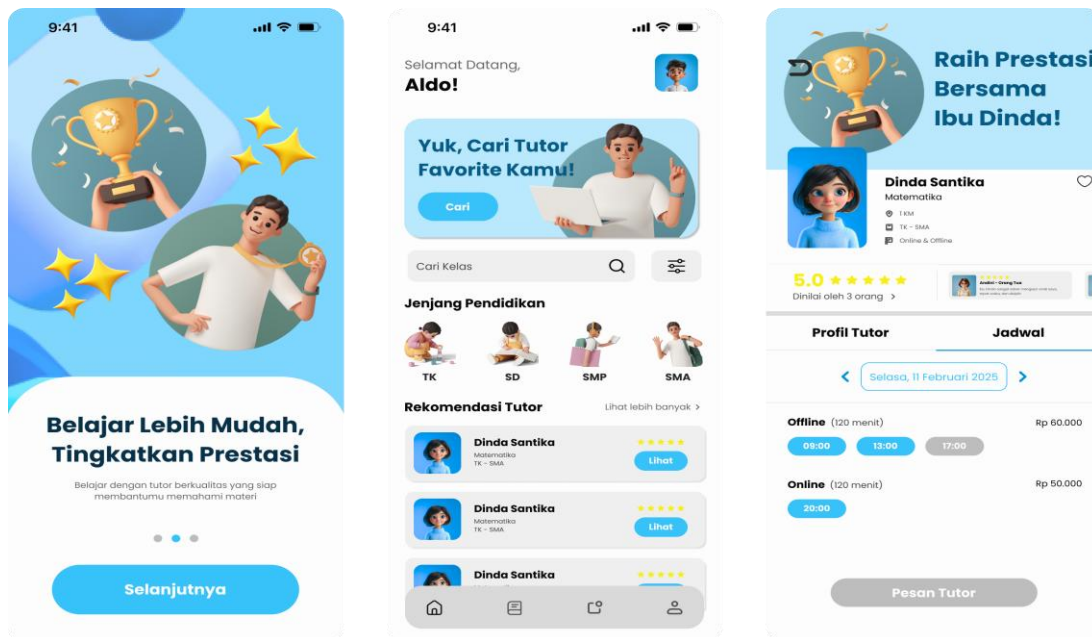
Gambar 3. Activity Digram Aplikasi SamaLearn.

- **Low-Fidelity Wireframe**
 tahap perancangan antarmuka dimulai dengan pembuatan Low-Fidelity Wireframe, yaitu representasi visual skematis atau kerangka dasar yang berfokus pada struktur tata letak (layout) dan alur informasi, tanpa melibatkan elemen desain mendetail seperti warna atau tipografi. Tujuan utama tahap ini adalah memvalidasi penempatan elemen navigasi dan fungsi utama aplikasi. Sebagaimana direpresentasikan pada Gambar 4, perancangan awal aplikasi SamaLearn mencakup tiga halaman krusial. Bagian kiri menampilkan Splash Screen sebagai pengantar interaksi pengguna. Bagian tengah memvisualisasikan halaman Beranda yang memprioritaskan kemudahan akses melalui fitur pencarian, kategorisasi 'Jenjang Pendidikan' (TK hingga SMA), serta rekomendasi tutor. Sementara itu, bagian kanan memperlihatkan struktur halaman Profil Tutor yang disusun secara hierarkis, mulai dari identitas pengajar, rating, hingga fitur pemilihan jadwal dan tarif yang dirancang untuk memudahkan transaksi.



Gambar 4. Low-Fidelity Wireframe.

- **High-Fidelity Mockup**
 Setelah struktur tata letak disepakati, proses perancangan berlanjut ke tahap pembuatan High-Fidelity Mockup. Tahap ini mengubah kerangka kasar menjadi desain visual dengan tingkat kepresisian tinggi, di mana elemen warna, tipografi, dan gaya visual diterapkan sepenuhnya menyerupai aplikasi asli. Hasil implementasi visual aplikasi SamaLearn dapat dilihat pada Gambar 5. Desain antarmuka didominasi oleh palet warna biru cerah yang memberikan kesan edukatif, profesional, namun tetap ramah. Penggunaan elemen ilustrasi 3D pada halaman onboarding dan ikon kategori jenjang pendidikan (TK, SD, SMP, SMA) sengaja dipilih untuk meningkatkan daya tarik visual bagi target pengguna pelajar. Selain itu, keterbacaan informasi pada halaman profil tutor dipertegas dengan penggunaan font yang bersih dan kontras warna yang baik, memudahkan pengguna dalam menavigasi jadwal dan melakukan pemesanan.



Gambar 5. High-Fidelity Mockup

E. Hasil Tahap Evaluation Againsts Requirements

Sebagai instrumen evaluasi akhir, kuesioner System Usability Scale (SUS) didistribusikan kepada lima responden yang telah menyelesaikan sesi usability testing (Tabita Tanod et al., 2025). Pengumpulan data dilakukan melalui Google Form yang memuat sepuluh butir pernyataan standar untuk mengukur persepsi kegunaan sistem. Daftar lengkap instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2 Pertanyaan Kuesioner SUS. Pada setiap butir pertanyaan tersebut, responden diminta memberikan penilaian menggunakan Skala Likert (1-5) untuk merepresentasikan tingkat persetujuan mereka terhadap kemudahan penggunaan aplikasi.

Tabel 2. Pertanyaan Kuesioner SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi SamaLearn
2	Saya merasa aplikasi SamaLearn rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi SamaLearn mudah digunakan
4	Saya perlu bantuan pengguna lain yang mengerti bagaimana menggunakan aplikasi SamaLearn
5	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi SamaLearn sudah berjalan dengan baik dan semestinya
6	Saya pikir banyak hal pada aplikasi SamaLearn tidak konsisten
7	Saya merasa pengguna lain akan memahami cara menggunakan aplikasi SamaLearn dengan cepat
8	Saya merasa aplikasi SamaLearn ini membingungkan.
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi SamaLearn
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi SamaLearn

Data hasil pengujian usabilitas dikumpulkan melalui distribusi kuesioner System Usability Scale (SUS) kepada lima responden via Google Form. Rekapitulasi jawaban mentah dari proses tersebut dapat dilihat secara rinci pada Tabel 3 Hasil Kuesioner SUS. Tabel ini menampilkan 'Skor Asli' yang diberikan oleh responden dengan latar belakang usia yang bervariasi, mulai dari 15 hingga 36 tahun, untuk sepuluh item pertanyaan (Q1–Q10). Variasi skor pada setiap kolom pertanyaan merepresentasikan persepsi awal pengguna terhadap kinerja antarmuka aplikasi SamaLearn sebelum dilakukan perhitungan konversi ke dalam skor akhir SUS.

Tabel 4. Hasil Skor Rata-Rata SUS

No	Responden	Usia	Skor Asli									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	22	5	1	5	3	4	2	4	2	4	4
2	Responden 2	36	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
3	Responden 3	17	5	1	5	2	4	1	5	1	4	2
4	Responden 4	15	4	2	5	3	4	1	5	1	4	3
5	Responden 5	27	5	1	4	1	4	1	5	1	5	2

Pengujian ini dilakukan dengan menerapkan metode Jacob Nielsen menyarankan bahwa 5 pengguna kualitatif cukup untuk menemukan sebagian besar masalah kegunaan, terutama untuk iterasi desain yang cepat. Usability Testing membutuhkan responden 3-5 responden, sebab setelah melakukan tes pada responden ke 3, penelitian lebih sedikit menemukan masalah baru dan lebih banyak menemukan masalah sama yang didapatkan dari responden sebelumnya (Andika, Eka Putra, & Werthi, 2023). Hasil kuesioner pengujian pada Tabel 3 kemudian dihitung menggunakan rumus System Usability Scale (SUS) (Aprilianto et al., 2024). Setiap skor dengan pertanyaan bernomor ganjil akan dikurangi 1 dan pertanyaan bernomor genap akan dihitung dengan cara 5 dikurangi dengan skor dari setiap pernyataan. Hasil konversi skor tersebut kemudian direkapitulasi sebagaimana terlihat dalam Tabel 4. Pada tabel ini, jumlah skor (sum) dari setiap responden dikalikan dengan konstanta 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh rentang nilai responden antara 75 hingga 100, dengan hasil akhir berupa skor rata-rata (mean) sebesar 87,5. Angka ini menjadi indikator kuantitatif utama tingkat kelayakan aplikasi. Tautan *Google Form* kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dapat di lihat pada : <https://s.id/R2wPC> dan tautan hasil kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dapat dilihat pada : <https://s.id/YGkpF> .

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, perancangan desain UI/UX aplikasi mobile penyewaan jasa tutor private bernama "SamaLearn" telah berhasil dilaksanakan dengan menerapkan metode User Centered Design (UCD). Pendekatan ini terbukti efektif dalam memetakan dan menjawab kebutuhan spesifik dari empat peran pengguna, yaitu peserta didik, orang tua, tutor, dan admin, khususnya dalam mengatasi kesulitan akses informasi bimbingan belajar di Kota Samarinda. Melalui tahapan yang sistematis mulai dari Understand Context of Use hingga Design Solutions, penelitian ini menghasilkan rancangan antarmuka visual (High-Fidelity Mockup) yang modern, terintegrasi, dan solutif. Tingkat keberhasilan desain divalidasi melalui pengujian usability menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS). Hasil perhitungan kuesioner dari responden menunjukkan skor akhir rata-rata sebesar 87,5. Mengacu pada parameter SUS, skor tersebut diklasifikasikan ke dalam kategori Acceptable (dapat diterima), dengan grade scale B, dan predikat adjective rating "Excellent" (sangat baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi SamaLearn dinilai mudah digunakan, memenuhi kepuasan pengguna, dan layak untuk direkomendasikan sebagai acuan dalam tahap pengembangan (implementasi) perangkat lunak selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, I. I., Eka Putra, J. I., & Werthi, T. K. (2023). Evaluasi Dan Analisis Usability Menggunakan Metode Usability Testing Pada Aplikasi Pre Hospital Studi Kasus Nurses App. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 105-116. <https://doi.org/10.36002/jutik.v9i2.2187>.
- Aprilianto, R., Setyadi, H. J., & Widagdo, P. P. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Pada Website Guruinovatif.id by Hafecs Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 17(1), 11–20. <https://doi.org/10.33005/sibc.v17i1.25>
- Aulia, H., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website E-Learning UNMUL Menggunakan Metode Design Thinking. *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(4), 128–133. <https://doi.org/10.62527/jitsi.5>.
- Awaludin, M., & Gani, A. (2024). Pemanfaatan kecerdasan buatan pada algoritma k-means klustering dan

- sentiment analysis terhadap strategi promosi yang sukses untuk penerimaan mahasiswa baru. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 11(1), 1–6.
- Fadhilah, F., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024). Perancangan Ulang Desain UI/ UX Pada Website E-Surat Fakultas Teknik Universitas Mulawarman Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)*, 3(2), 62–69. <https://doi.org/10.30872/atasi.v3i2.1868>
- Kemp, S. (2023). *Digital 2023: Indonesia*. DATAREPORTAL.
- Kurniyawan, A. B., & Irwansyah. (2025). Redesign UI/UX dengan Metode SUS dan UCD pada Website Akademik UHAMKA. *Metik Jurnal*, 9(2), 329–337. <https://doi.org/10.47002/metik.v9i2.1093>
- Radiah, U., Setyadi, H. J., Jundillah, M. L., Info, A., Testing, U., Setyadi, H. J., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., & Mulawarman, U. (2025). Optimasi Userinterface Aplikasi Mobile Maxim Menggunakan Usercentered Desain (UCD) Dengan Menerapkan Knowledge Management. *JSI (Jurnal Sistem Informasi)*, 12(1), 96–110. <https://doi.org/10.35968/jsi.v12i1.1347>
- Rahmadani, R. (2024). Perancangan Perancangan Ui / Ux Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (BIJAR) Menggunakan Figma Model Design thinking. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 23–32. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v5i1.6613>
- Ryan, M., & Prahartiwi, L. I. (2023). Analisis Dan Perancangan Desain Ui/Ux Website Badan Penyuluhan Dan Pengembangan Sdm Kementerian Lhk Dengan Metode Design Thinking. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 8(2), 126. <https://doi.org/10.36549/ijis.v8i2.283>
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Tabita Tanod, J., Jati Setyadi, H., & Zahrotun Kamila, V. (2025). Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi SI Presensi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinkking. *Simkom*, 10(2), 182–195. <https://doi.org/10.51717/simkom.v10i2.605>