

## PERANCANGAN UI/UX MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Muhammad 'izzul Islam<sup>1</sup>, Achmad Nur Sholeh<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Informatika, STIMIK Amikom Surakarta, Sukoharjo, 57164, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received: Feb 22, 2026

Revised: Mar 05, 2026

Accepted: Mar 30, 2026

#### Kata Kunci :

Design Thinking, Elementary School, Interactive Learning Media, Science Learning

#### DOI:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

### Abstract

The creation of interactive learning media requires more attention to the User Interface (UI) and User Experience (UX) stages, especially for users such as elementary school students who rely heavily on interactive visuals in their teaching and learning process. One of the Natural Science (IPA) materials that requires visual support for abstract concepts in the material on the characteristics of living things. This study aims to design UI/UX on learning media using the Design Thinking method. With a focus on the Define, Ideate, Prototype stages. The results of this study are UI/UX designs such as flowcharts, use cases, wireframes, interface designs and interactive prototypes. The designs created include the presentation of interactive content such as visuals, quizzes, games, animations, and sounds. The interface design must be in a simple form to be easily understood and in accordance with the characteristics of elementary school students. This research is in the form of a UI/UX concept design which is expected to be a potential development and starting point for learning media.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi Sekolah Dasar merupakan dasaran penting dalam membentuk inovasi, karakter, kreativitas milik siswa[1]. Pembelajaran dalam pendidikan tentu harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Apalagi zaman sekarang ini peserta didik menjadi subjek pembelajaran yaitu peserta didik mempelajari sendiri dan berdiskusi dengan teman untuk mempelajari serta mendapatkan pengetahuan[2]. Dengan menjadi subjek pembelajaran, tentunya pendidikan perlu berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital dinilai mampu untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan[3].

Salah Satu materi pembelajaran pada sekolah dasar yang memerlukan visual dari media pembelajaran interaktif yaitu materi ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada materi tersebut memerlukan pemahaman konsep konsep yang abstrak seperti pertumbuhan, pernapasan, adaptasi yang sering sulit dipahami dengan mengandalkan buku teks ataupun ceramah. Oleh karena itu media pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup ini diperlukan visualisasi lebih untuk meningkatkan pemahaman konsep konsep yang abstrak tersebut.

Media pembelajaran digital mempunyai aspek yang penting yaitu User Interface (UI) dan User Experience (UX)[4]. UI berperan dalam mengatur tampilan visual antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, sedangkan UX berperan dalam pengalaman pengguna saat berinteraksi langsung dengan sistem[5]. Desain UI/UX berperan penting dalam memberikan kenyamanan bagi pengguna peserta didik apalagi siswa siswi Sekolah Dasar (SD) yang memerlukan visual lebih dalam memberikan gambaran secara langsung. Serta jika desain UI/UX yang kurang tepat dapat menyebabkan penurunan minat belajar walaupun sudah mengikuti perkembangan teknologi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan UI/UX media pembelajaran interaktif ciri-ciri makhluk hidup, yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa SD dalam mempelajari materi ciri-ciri makhluk hidup dengan pendekatan yang interaktif. Dengan menyajikan rancangan antarmuka yang terstruktur dan bertahap serta disesuaikan dengan karakteristik siswa yang diterapkan melalui beberapa elemen-elemen dalam pembelajaran seperti visual, quiz, animasi, game, dan suara dalam satu media pembelajaran tersebut. Selain itu penggunaan metode Design Thinking yang berfokus pada tahapan Define, Ideate dan Prototype dapat menghasilkan kontribusi berupa desain UI/UX yang akan menjadi titik landasan awal bagi pengembangan media pembelajaran interaktif ini. Serta dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu mendukung pemahaman dan minat belajar siswa sekolah dasar dalam memahami ciri-ciri makhluk hidup

## **2. PENELITIAN TERKAIT**

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan mulai dengan target anak Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Akhir (SMA). Media pembelajaran sendiri dinilai mampu meningkatkan minat siswa dibandingkan metode konvensional yang guru menjelaskan sesuai apa yang ada di buku paket. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [6] yang menegaskan bahwa media pembelajaran penting untuk anak SD apalagi pada mata pelajaran IPA yang berguna untuk menguatkan konsep abstrak seperti pertumbuhan, pernapasan, adaptasi, serta dapat meningkatkan motivasi belajar dari siswa.

Beberapa penelitian lain membahas User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada media pembelajaran. Penelitian oleh [7] yang merancang UI/UX pada media pembelajaran aksara jawa menggunakan metode Design Thinking. Pada hasil penelitian tersebut mendapat respon positif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penelitian serupa yang dilakukan oleh [8] yang merancang aplikasi UI/UX menggunakan figma sebagai prototypenya dan ditujukan oleh anak usia dini, dengan fokus visual yang menarik dan memudahkan pengguna. Namun pada penelitian tersebut jurnal masih menggantung pada metode yang dilakukan. pada penelitian tersebut hanya membahas hal prototyping saja sedangkan masih beberapa metode yang disebutkan pada metode penelitiannya.

Selain itu ada penelitian lain yang membahas tentang antarmuka, apa saja aspek desain lingkungan dan multimedia pembelajaran juga menjadi perhatian untuk pendidikan anak. Seperti penelitian [9] yang menyoroti bahwa desain lingkungan yang baik dapat mempertimbangkan keamanan, kenyamanan dan mendukung kreativitas anak usia dini. Sementara itu, penelitian [10] yang menyoroti bahwa penerapan perancangan media pembelajaran digital dapat membantu memberikan informasi lebih kepada peserta didik.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital sangatlah efektif dan tidak bergantung hanya pada kualitas konten tetapi kualitas desain UI/UX tetaplah perlu diperhatikan untuk pengembangan media pembelajaran. Namun dalam beberapa penelitian sebelumnya yang hanya menitikberatkan proses Usability sedangkan pada tahap Define, Ideate, dan Prototype tidaklah dilibatkan secara penuh. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada perancangan UI/UX media pembelajaran interaktif materi ciri-ciri makhluk hidup yang secara spesifik ditujukan untuk siswa sekolah dasar pada materi IPA ciri-ciri makhluk hidup. Penelitian ini akan berkontribusi berupa perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang menyusun struktur konten pembelajaran secara bertahap dengan mengintegrasikan elemen elemen interaktif berupa visual, kuis, game edukatif, serta dukungan suara untuk berinteraksi langsung kepada siswa sekolah dasar. Penerapan metode Design Thinking tanpa menggunakan pengujian usabilitynya secara langsung, dapat menjadi titik landasan awal bagi pengembangan media pembelajaran interaktif pada penelitian selanjutnya

## **3. METODE PENELITIAN**

Dalam Metode perancangan ini metode yang digunakan merupakan adaptasi dari metode Design Thinking, dengan menyesuaikan beberapa tahapan yang cocok untuk tujuan penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, metode Design Thinking yang digunakan yaitu Define, Ideate, dan Prototype, sedangkan untuk metode Empathize dan Test tidak dilakukan secara langsung pada karena tujuan penelitian ini untuk

menghasilkan rancangan konseptual dan visual antarmuka yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sebagai dasar pengembangan sistem. Berikut tahapan dari Design Thinking:

**A. Tahap Define**

Pada tahapan define ini bertujuan untuk merumuskan masalah utama dalam pembelajaran yang ada[11]. Tahapan yang dilakukan yaitu menganalisis materi ciri-ciri makhluk hidup untuk menentukan ruang lingkup konten yang akan disajikan dalam media pembelajaran.

**B. Tahap Ideate**

Pada tahapan Ideate ini bertujuan untuk memunculkan sebuah ide untuk menghasilkan jawaban dari kebutuhan dan permasalahan pada tahapan Define[12]. Tahapan yang dilakukan yaitu pembuatan user flow dan wireframe.

**C. Tahap Prototype**

Pada tahapan prototype ini bertujuan untuk merealisasikan ide dari rancangan pada tahap Ideate dengan rancangan antarmuka sesuai kebutuhan pengguna [13]. Setelah melakukan wireframe yang merepresentasikan tata letak awal dari antarmuka, dikembangkanlah mockup untuk meningkatkan tampilan visual yang lebih menarik dengan menambahkan warna, ikon, ilustrasi pada wireframe.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini akan berfokus pada hasil dari perancangan UI/UX media pembelajaran berdasarkan metode Design Thinking yang telah diadaptasi. Analisis yang dilakukan dititikberatkan pada desain antarmuka pada karakteristik siswa sekolah dasar, bukan pada pengujian atau evaluasi penggunaan sistem secara langsung

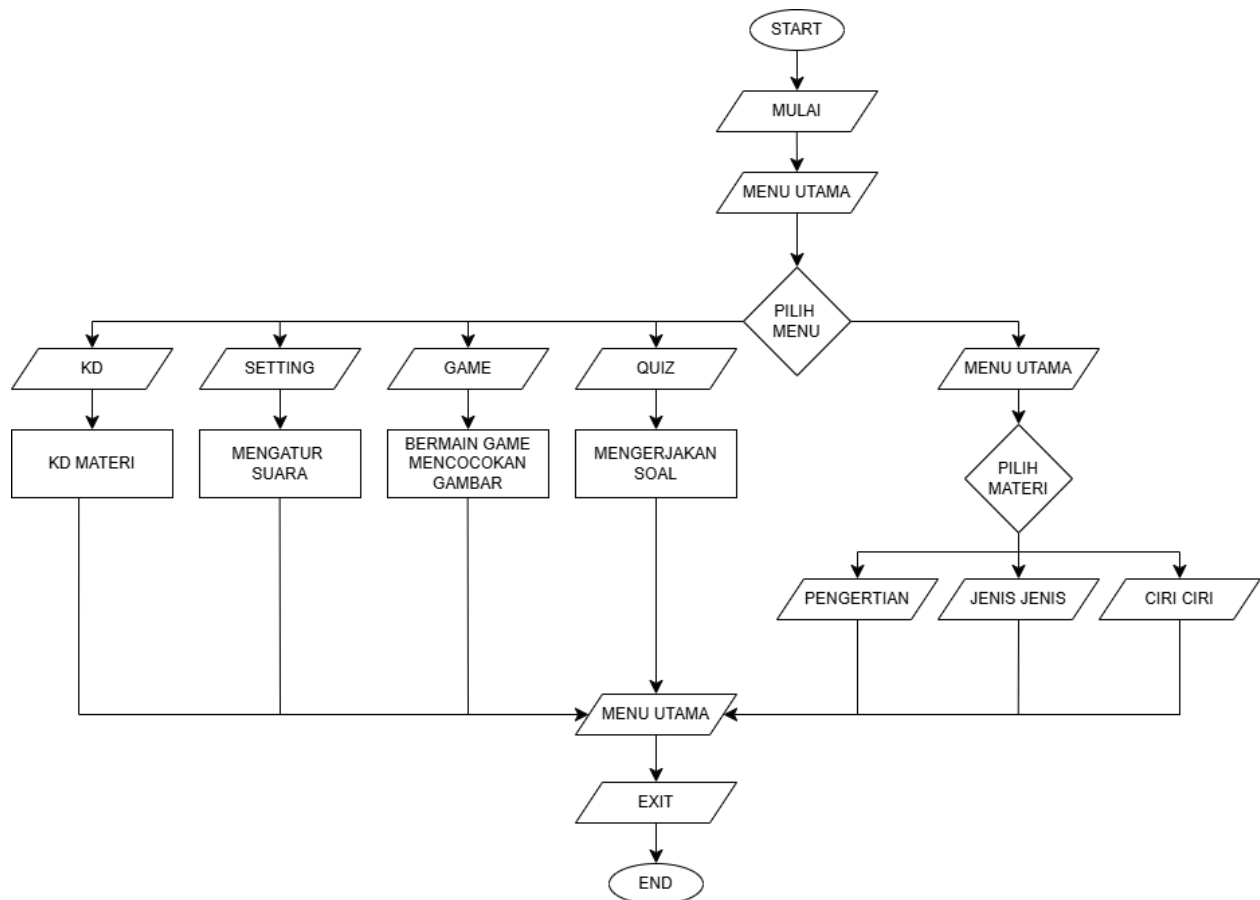
### **4.1 Define**

Pada tahap define ini peneliti merumuskan kebutuhan desain UI/UX yang diperoleh dari analisis literatur kurikulum IPA sekolah dasar, serta memahami prinsip desain antarmuka untuk anak-anak. Dengan analisis tersebut didapati media pembelajaran membutuhkan rancangan desain yang sederhana dan tampilan visual yang menarik sehingga menarik minat anak-anak sekolah dasar.

Materi ciri-ciri makhluk hidup juga membutuhkan materi yang terstruktur agar siswa dapat memahami perbedaan makhluk hidup secara bertahap. Dengan pengenalan makhluk hidup terlebih dahulu hingga ciri-ciri makhluk hidup. Oleh karena itu, media pembelajaran dirancang semenarik mungkin dan menyajikan konten-konten yang berhubungan langsung dengan makhluk hidup sesuai dengan materi utama. Tidak lupa membuat sub materi sebagai pendukung agar tetap terhubung dengan baik.

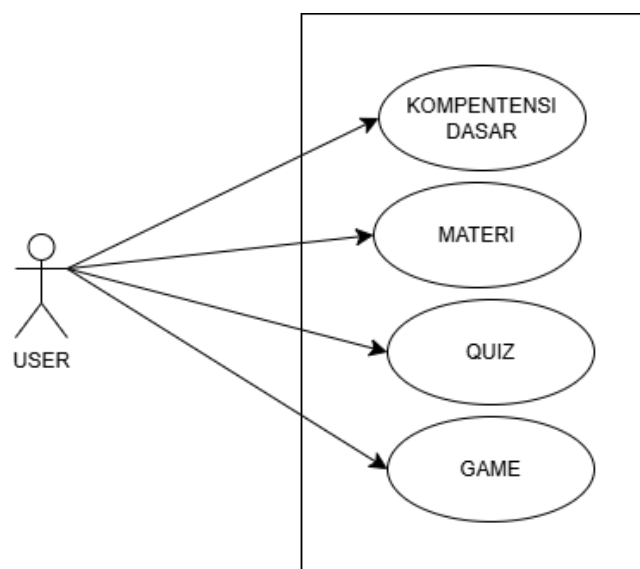
### **4.2 Ideate**

Pada tahap Ideate ini dilakukanlah pembuatan wireframe untuk mengkonsepkan UI/UX media pembelajaran. Dengan fokus utama yaitu perancangan flowchart serta use case untuk membantu membuat alur dari media pembelajaran.



Gambar 1. Flowchart

Gambar diatas adalah flowchart dari sistem yang akan dirancang, user akan melakukan beberapa langkah yang sederhana dimulai dari mulai, lalu memilih menu yang ingin dilihat, lalu mengakhirinya dengan exit dari sistem.



Gambar 2. Use Case

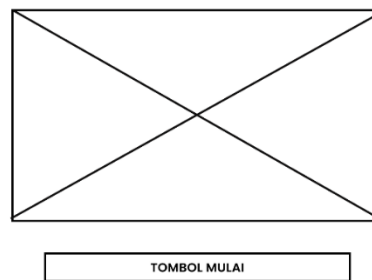
Gambar diatas merupakan use case penunjuk untuk gambaran interaksi pengguna dengan fitur-fitur yang ada. Pengguna digambarkan dengan ikon manusia, lalu pengguna dapat mengakses berbagai fitur, fitur pertama yaitu materi, fitur kedua yaitu quiz, fitur ketiga yaitu game.

### 4.3 Prototype

Pada tahap prototype ini, pembuatan wireframe serta desain nya dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma.

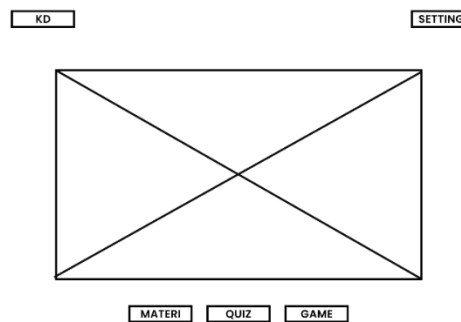
#### 4.3.1 Wireframe

Wireframe merupakan tahapan penting untuk membuat kerangka awal sebelum halaman website atau antarmuka sebuah aplikasi akan didesain [14].



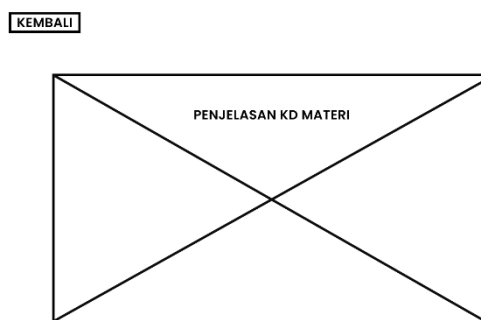
Gambar 3. Halaman Mulai

Gambar 3 merupakan gambar wireframe dari halaman mulai. Pada halaman mulai ini berfungsi sebagai titik awal interaksi pengguna dengan media pembelajaran dan pada umumnya dirancang untuk memperkenalkan kesan awal yang menarik dan pengarahannya ke langkah berikutnya.



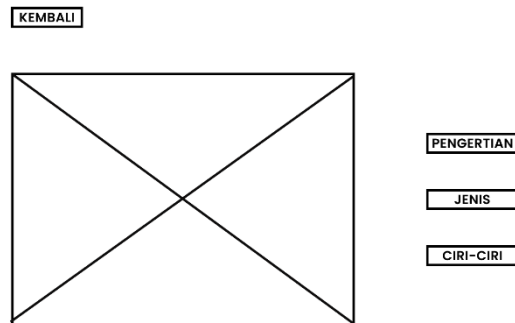
Gambar 4. Halaman Utama

Gambar 4 merupakan gambar wireframe dari halaman utama dari media pembelajaran. Halaman ini memuat konten fitur yang disajikan seperti KD, materi, quiz, dan game.



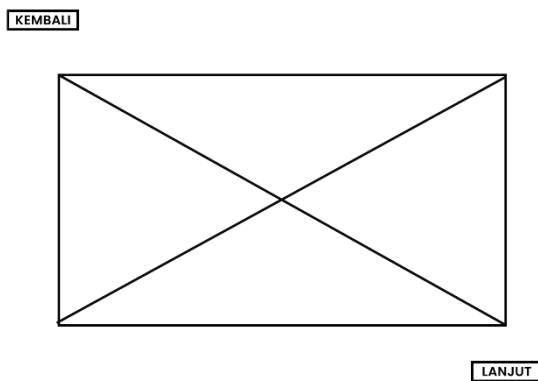
Gambar 5. Halaman KD

Gambar 5 merupakan gambar wireframe dari halaman kompetensi dasar (KD) dari media pembelajaran. Halaman ini memuat konten daftar kompetensi yang dicapai oleh peserta didik dalam suatu mata pelajaran atau tingkat pendidikan.



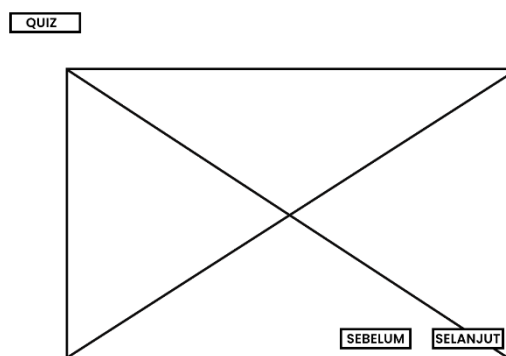
Gambar 6. Halaman Materi

Gambar 6 merupakan gambar wireframe dari halaman utama materi. halaman ini memuat konten materi materi yang akan disajikan di media pembelajaran.



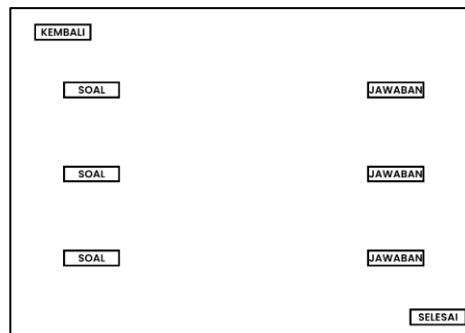
Gambar 7. Halaman Materi 2

Gambar 7 merupakan gambar wireframe dari halaman materi. halaman ini memuat konten penjelasan dari materi yang telah dipilih.



Gambar 8. Halaman Quiz

Gambar 8 merupakan gambar wireframe dari halaman quiz. halaman ini memuat konten pertanyaan pertanyaan yang telah dibuat untuk membantu dalam memahami materi yang telah dipelajari pada menu materi.



Gambar 9. Halaman Game

Gambar 9 merupakan gambar wireframe dari halaman game. halaman ini memuat game yang akan dapat dimainkan oleh peserta didik.

#### 4.3.2 Desain Interface

Desain interface merupakan lanjutan dari wireframe yang menerapkan tipografi dan warna dalam pembuatannya[15].



Gambar 10. Halaman Menu Mulai

Gambar 10 merupakan halaman mulai. Pada halaman mulai ini menunjukkan tombol mulai untuk menuju langkah berikutnya. Serta untuk menarik minat diberikan beberapa warna dasar biru serta akan ada animasi pada balon dan bunga nya agar media pembelajaran tersebut tidak monoton.



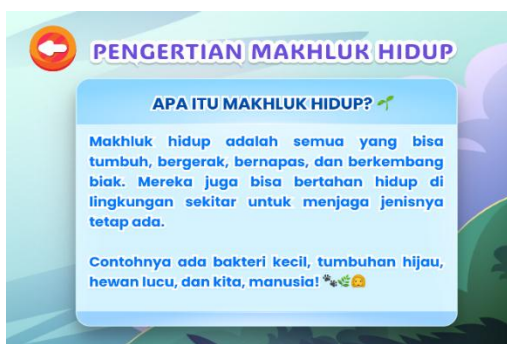
Gambar 11. Halaman Menu Utama

Gambar 11 merupakan halaman menu utama dari media pembelajaran. Pada halaman menu utama ini menunjukkan beberapa tombol seperti Kd, materi, quiz, game, music, tanda tanya untuk membantu mengarahkan pengguna kegunaan dari tombol tombolnya, dan quit untuk keluar dari game.



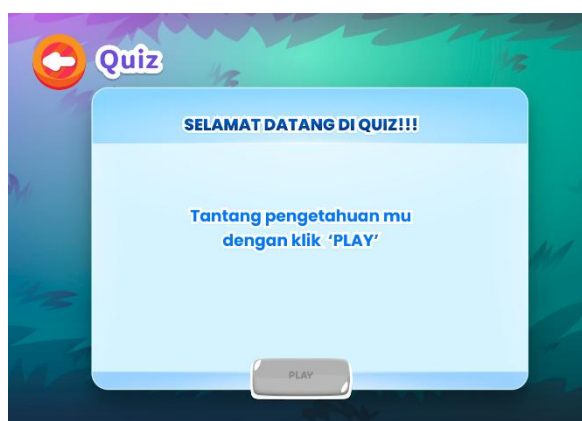
Gambar 12. Halaman Menu Utama Materi

Gambar 12 merupakan halaman menu utama dari materi. Pada halaman materi ini terdapat beberapa pilihan materi yang bisa dipelajari yaitu pengertian, jenis-jenis, dan ciri-ciri makhluk yang dapat dipelajari oleh peserta didik.



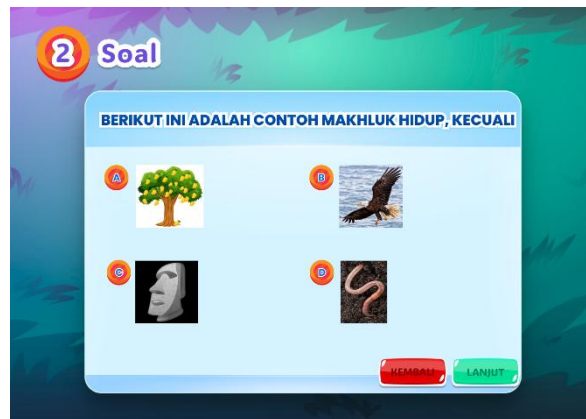
Gambar 13. Halaman Menu Isi Materi

Gambar 13 merupakan halaman menu materi. Pada halaman materi ini keluar setelah memilih salah satu dari materi yang akan dipelajari. Pada halaman materi ini akan ada voice yang akan membantu peserta didik untuk memahami secara lebih.



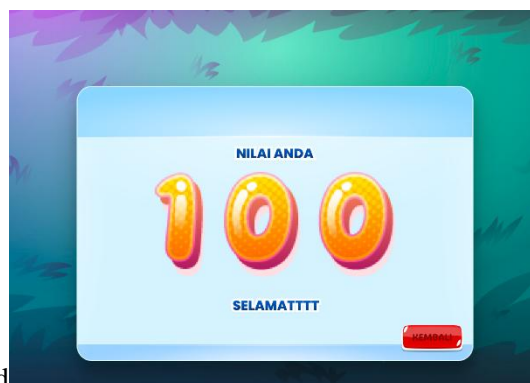
Gambar 14. Halaman Menu Utama Quiz

Gambar 14 merupakan halaman menu utama quiz. Di halaman quiz ini terdapat tombol mulai untuk memulai quiz yang telah disediakan.



Gambar 15. Halaman Menu Isi Quiz

Gambar 15 merupakan halaman menu isi quiz. Di halaman isi quiz ini terdapat pertanyaan yang wajib dijawab oleh peserta didik untuk melanjutkan quiz. Pada quiz ini terdapat 4 pilihan yang dapat dipilih oleh peserta didik dengan pilihan masing masing mempunyai nilainya masing masing.



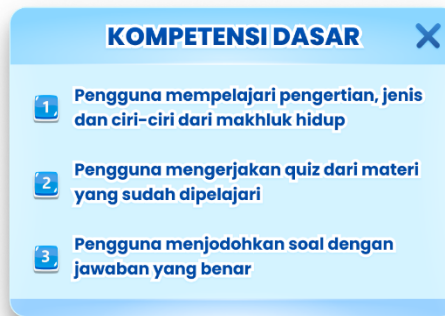
Gambar 16. Halaman Menu Hasil Quiz

Gambar 16 merupakan halaman menu hasil dari quiz yang telah dijawab. Di halaman ini terdapat nilai yang akan menjadi skor di setiap pilihan yang telah dijawab oleh peserta didik.



Gambar 17. Halaman Game

Gambar 17 merupakan halaman dari game yang ada di media pembelajaran ini. Di game ini terdapat cara menyelesaikannya dengan menyeret titik soal yang tersedia ke jawaban yang benar. Bila jawaban benar akan keluar tanda centang sedangkan jika jawaban salah akan keluar tanda silang.



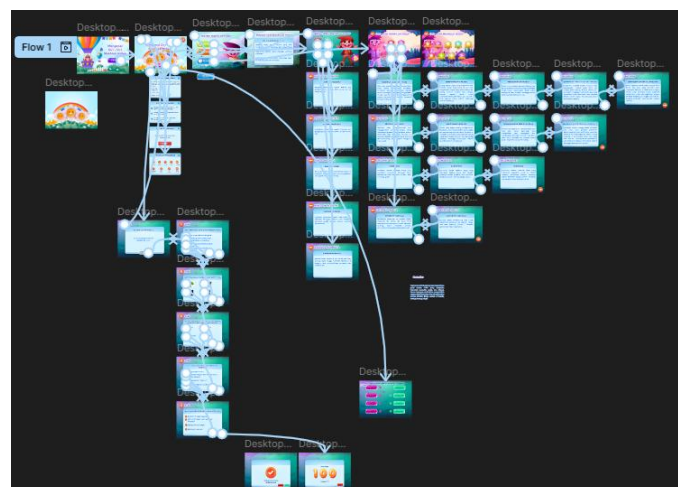
Gambar 18. Halaman KD

Gambar 17 merupakan halaman KD. Halaman ini muncul ketika KD telah dipilih. Di Halaman KD ini menunjukan tujuan hasil utama dari media pembelajaran ini.



Gambar 19. Halaman Petunjuk

Gambar 19 merupakan halaman Petunjuk. Halaman ini berguna untuk memahami fungsi dari setiap tombol yang telah tersedia.



Gambar 20. Prototype

Gambar 20 merupakan prototype dari media pembelajaran. Prototype ini berguna untuk memahami alur dari kegunaan setiap tombol pada media pembelajaran.

#### 4.4 Pembahasan

Hasil perancangan yang telah ditunjukkan melalui wireframe serta desain interface memperlihatkan pendekatan yang berfokus kepada siswa sekolah dasar. Hasil tersebut memperlihatkan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami serta konsistensi tata letak dari elemen elemennya. Serta jika terdapat kebingungan dapat melihat halaman petunjuk terlebih dahulu untuk memahami fungsi tombolnya.

Desain yang dihasilkan juga sejalan dengan tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini. Penggunaan ilustrasi dan ikon yang secara umum mudah dipahami ini membantu siswa memahami konsep dari media pembelajaran ini.

### 5. KESIMPULAN

Hasil perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada media pembelajaran interaktif materi ciri-ciri makhluk hidup yang telah dihasilkan dalam penelitian ini merupakan landasan awal dari pengembangan media pembelajaran, sehingga evaluasi usability dan efektivitas penggunaan media pembelajaran belum menjadi bagian dari penelitian ini. Perancangan ini dilakukan secara urut sesuai dengan metode design thinking yang telah diadaptasi menjadi Define, Ideate, dan Prototype sedangkan dua lainnya dilakukan secara tidak langsung. Dari hasil rancangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa desain interfacenya konsisten pada antarmukanya, sederhana pada desain yang diterapkan, serta penggunaan visualnya yang cocok untuk siswa sekolah dasar. Dengan hasil tersebut media pembelajaran interaktif ini berpotensi mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif. Meskipun dari penelitian ini masih belum mencakup tahap evaluasi penggunaan secara langsung kepada pengguna. Maka diharapkan pada penelitian berikutnya untuk mengembangkan sistem media pembelajaran tersebut serta melakukan pengujian kepada pengguna secara langsung untuk melihat serta menilai tingkat kenyamanan bagi penggunaan. Dan direkomendasikan untuk penelitian selanjutnya yaitu melakukan evaluasi usability dan efektifitas pada sistem pembelajaran yang berlaku.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Taruna, E. Sasongko, W. Wijaya, and R. A. Aziz, "Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar," *Information Technology Journal*, vol. 6, 2024.
- [2] W. Ratna and A. Wati, "ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI GEOGEBRA DALAM MENGHITUNG VOLUME DAN LUAS PERMUKAAN BALOK DI SEKOLAH DASAR," *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 22, 2022.
- [3] D. Adi Saputra and S. Widiyanti, "SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS) 2023 Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Desktop untuk SMP Kelas VII," *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2023.
- [4] P. Apriliyanti, D. Irmayanti, and S. Alam, "Perancangan UI/UX Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 9, 2023.
- [5] Z. Fitra, A. Informatika, K. A. Universitas, H. J. Wahab, N. Garuda, and T. Rejo, "PERANCANGAN UI (USER INTERFACE) DAN UX (USER EXPERIENCE), ASSETS UNTUK MENARIK MINAT SISWA SD DALAM MEMPELAJARI MATERI TUMBUHAN DIKOTIL DAN MONOKOTIL," *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 9, 2025.
- [6] M. M. Arief, "MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI (TUJUAN PENGGUNAAN, FUNGSI, PRINSIP PEMILIHAN, PENGGUNAAN, DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN)," *JURNAL ILMIAH KEPENDIDIKAN DAN KEAGAMAAN*, vol. 5, 2024.
- [7] Januar Adi Putra, Muhammad Yusuf Auliya, and Fahrobby Adnan, "Perancangan Desain User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Design Thinking," *Bulletin of Computer Science Research*, vol. 3, 2023, doi: 10.47065/bulletincsr.v3i2.228.
- [8] R. E. Putri, Y. Yusman, and Y. Wira Pratama, "UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma," *SYSTEMATICS*, vol. 4, 2022, doi: 10.35706/sys.v4i3.8061.
- [9] H. Putri and T. N. Anggreani, "Manajemen Desain Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini," *JSPAUD: Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 1, 2025.

- [10] A. Anindita *et al.*, “Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer,” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 1, 2025.
- [11] A. M. A. K. Rijal, H. Wulandari, and H. Hermansyah, “Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 2, pp. 2542–2551, Feb. 2025, doi: 10.33395/jmp.v13i2.14542.
- [12] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, N. Wachid, A. Majid, and K. Kunci, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN*, vol. 6, 2024.
- [13] M. N. Ashiddiq, “PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, 2024.
- [14] M. S. Hartawan, “PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM,” *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA (JEIS)*, vol. 2, 2022.
- [15] A. Fajri, H. Muslimah Az-Zahra, and K. Rahman, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus SMPN : 2 Padang Gelugur),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 9, 2025.