

## Perancangan Media Komunikasi Sekolah dan Orang Tua Murid di SDIT Thariq Bin Ziyad

Yusril Alauddin Ghani<sup>1</sup>, Anisa Herdiani<sup>2</sup>, Ati Suci Dian Martha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

<sup>1</sup>yusrilghani@students.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>anisaherdiani@telkomuniversity.ac.id,

<sup>3</sup>aciantha@telkomuniversity.ac.id

---

### Abstrak

Komunikasi yang baik bisa membuat informasi yang diberikan menjadi lancar dan mudah untuk dipahami. Untuk anak pada Sekolah Dasar (SD) khususnya di kelas 2 sampai 4 masih sulit untuk mendengarkan atau menyampaikan informasi yang baik, sehingga guru di sekolah harus memberikan informasi langsung kepada orang tua murid agar informasi yang diberikan tersampaikan dengan baik. SDIT Thariq Bin Ziyad menggunakan media aplikasi Whatsapp sebagai alat komunikasi antara guru dan orang tua murid. Namun, media tersebut masih menimbulkan beberapa masalah seperti guru yang merasa kesulitan ketika harus membalas pesan satu per satu dari orang tua murid yang menanyakan nilai, tagihan, dan perkembangan muridnya. Dari masalah yang ada maka dibutuhkan suatu media komunikasi yang bisa membantu pihak sekolah berkomunikasi dengan orang tua murid tanpa harus merasakan kesulitan ketika memberikan informasi. Metode yang digunakan untuk merancang media komunikasi ini adalah dengan menggunakan *Goal-Directed Design* (GDD) karena metode ini dapat mengidentifikasi setiap peran, karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan pengguna. Rancangan yang sudah jadi akan dievaluasi dan diuji dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), *maze design*, dan wawancara lanjutan. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan didapatkan ada beberapa permasalahan yang membuat komunikasi di sekolah tersebut menjadi terhambat. Setelah dilakukan evaluasi dengan menggunakan SUS diperoleh persentase hasil 88% untuk tampilan orang tua, 82% untuk tampilan guru, dan 87.5% untuk tampilan administrasi, dan hasil dari *maze design* didapatkan *feedback* yang baik dari pengguna saat menggunakan prototipe. Dengan menggunakan metode GDD ini bisa menambah pengetahuan lebih mengenai pengguna dan hasil rancangan yang dibuat bisa sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga membuat pengguna merasa senang dan terbantu oleh rancangan aplikasi yang telah rancang tersebut.

**Kata kunci :** *Goal-Directed Design, System Usability Scale, Media Komunikasi, Maze Design*

---