

Perancangan Ulang UI/UX Website SMA Negeri 2 Banguntapan dengan Metode *Design Thinking*

Seto Herlambang¹, Herlina², Benyamin Langgu Sinaga³

Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Jl. Babarsari No. 44 Sleman 55281, D.I.Yogyakarta, Indonesia

Email: 1seto.herlambang.23@gmail.com, 2herlina@uajy.ac.id, 3benyamin.sinaga@uajy.ac.id

Abstract. Websites in the educational context play an important role in accessing educational resources, which must be followed by educational institutions, including SMA N 2 Banguntapan. Based on the results of evaluations and structured interviews on the SMA N 2 Banguntapan website, problems are currently found, such as low usability and the level of user satisfaction. the low one. This experimental research is redesigning the UI/UX of the SMA N 2 Banguntapan website that the school's students expect using the Design Thinking method. Based on the research that has been carried out as a whole, the final evaluation results were positive. The SUS evaluation obtained a score in the grade category "B", which indicates that the level of system usability is considered good and the PSSUQ evaluation in all dimensions is in the "lower limit" category, which indicates that the level of user satisfaction with the system is high.

Keywords: Design Thinking, Post-Study System Usability Questionnaire, System Usability Scale, User Experience, User Interface

Abstrak. Website dalam konteks pendidikan memainkan peran vital dalam akses sumber daya pendidikan yang harus diikuti oleh lembaga-lembaga pendidikan, termasuk SMA N 2 Banguntapan. Berdasarkan hasil evaluasi dan wawancara terstruktur terhadap website SMA N 2 Banguntapan saat ini ditemukan permasalahan, seperti usability rendah dan tingkat kepuasan pengguna yang rendah. Penelitian eksperimen ini yaitu merancang ulang UI/UX dari website SMA N 2 Banguntapan yang diharapkan siswa sekolah tersebut dengan metode Design Thinking. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan, didapatkan hasil evaluasi akhir yang positif. Evaluasi SUS didapatkan skor dengan kategori grade "B", yang menunjukkan bahwa tingkat kegunaan sistem dinilai baik dan evaluasi PSSUQ pada semua dimensi berada dalam kategori "lower limit", yang mengindikasikan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut tinggi.

Kata Kunci: Design Thinking, Post-Study System Usability Questionnaire, Skala Kegunaan Sistem, Pengalaman Pengguna, Antarmuka Pengguna

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Dalam konteks pendidikan, website memainkan peran vital dalam akses sumber daya pendidikan yang harus diikuti oleh lembaga-lembaga pendidikan, termasuk SMA N 2 Banguntapan yang berada di Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagai salah satu lembaga pendidikan penting dalam interaksi dengan siswa, orang tua, guru, dan masyarakat, SMA N 2 Banguntapan merespon perkembangan teknologi dengan meluncurkan website yang menjadi media informasi, komunikasi, serta sumber daya pendidikan.

Berdasarkan hasil evaluasi dan wawancara terstruktur terhadap website SMA N 2 Banguntapan saat ini, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Berdasarkan hasil evaluasi *System Usability Scale* (SUS) yang digunakan untuk mengukur tingkat usability diperoleh adalah 45,08. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna merasa website tersebut sulit digunakan. Adapun hal-hal yang mempengaruhi usability rendah pada website tersebut berdasarkan data dari wawancara terstruktur antara lain, terlalu banyak klik, kesalahan memuat

halaman, masalah dalam navigasi, dan fitur yang tidak berfungsi. Selain SUS, *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) juga digunakan untuk mengevaluasi aspek kepuasan pengguna terhadap *website*. Skor keseluruhan (Overall) yang diperoleh dari survei PSSUQ adalah 3,78 dari skala 1-7. Skor ini menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang rendah.

Dari permasalahan tersebut, perlu dilakukan pengujian dan perancangan ulang desain *website* SMA N 2 Banguntapan dengan mempertimbangkan aspek UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan proses menemukan solusi masalah dengan mengutamakan pengguna dan memperhatikan semua kebutuhannya[1]. Metode *Design Thinking* dapat mempermudah dan memberikan pengalaman yang lebih baik[2]. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan ulang UI/UX *website* SMA N 2 Banguntapan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan yang dialami pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang UI/UX *website* SMA N 2 Banguntapan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan metode *Design Thinking*?

1.3. Tujuan Penelitian

(1) Mengidentifikasi masalah UI/UX yang dialami pengguna saat menggunakan *website* SMA N 2 Banguntapan. (2) Merancang dan menghasilkan *design* UI/UX *website* SMA N 2 Banguntapan lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Milla Rochmawati, Apriade Voutama dan Azhari Ali Ridha tentang perancangan UI dan UX *website* SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* dan evaluasi SUS (*System Usability Scale*). Hasilnya menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang, diuji dengan SUS (*System Usability Scale*) sesuai kebutuhan dan menyelesaikan masalah yang dialami pengguna[3]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Daffa Widoseno Ardras, Apriade Voutama, Taufik Ridwan terkait perancangan UI dan UX *website* PPDB SMA dengan metode *Design Thinking*. Dalam penelitian ini didapatkan hasil yang menunjukkan penelitian dapat dilakukan di objek tersebut dan hasil *usability* memperlihatkan validitas dan reabilitas yang tinggi dengan nilai yang baik bagi pengguna[4]. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Retno Indah Rokhmawati, Andre Widiyanto, dan Aditya Rachmadi mengenai perancangan UX sistem PKL *website* SMKN 2 Malang dengan *Context Awareness* dan *Design Thinking*. Hasil pengujian penelitian ini menunjukkan bahwa rancangan memiliki tingkat efektifitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Uji efektifitas memperoleh nilai 94.44%, uji efisiensi memperoleh nilai rata-rata 0,178, dan uji kepuasan memperoleh nilai 6,67[5].

Penelitian yang dilakukan Ahnaf Ikhsandi, dkk tentang perancangan UI *website* SMKN 1 Tambang juga menggunakan dengan *Design Thinking*. Hasil dari penelitian ini, penerapan metode *Design Thinking* mendapatkan hasil pengujian sesuai dengan keinginan pengguna[6]. Penelitian yang dilakukan Siti Nurrohmah, Rian Andrian mengenai perancangan ulang tampilan antarmuka *website* Desa Sukamukti dengan metode *Design Thinking*. Hasil penelitian yang dilakukan adalah *website* desa yang memiliki tampilan antarmuka yang menarik, informatif, dan memudahkan pengguna[7]. Penelitian Hasna, dkk terkait perancangan ulang UI dan UX *website* Eclinic dengan *Design Thinking* membahas pentingnya UI yang baik untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Hasil pengujian *prototype* penelitian ini didapatkan skor rata-rata 6,4, di mana menunjukkan *website* lebih mudah digunakan[8]. Bila dan Indah melakukan penelitian tentang perancangan ulang menggunakan metode *Design Thinking* pada UI/UX *website* BKKBN. Hasil dari penelitian diperoleh skor rata-rata SUS yang meningkat dari 65 menjadi 81,5[9].

Penelitian berikutnya dilakukan Balkis dan Oktaviani mengenai perancangan ulang tampilan antarmuka *website* PT. Gozco dengan *Design Thinking*. Hasil dari penelitian ini perancangan ulang UI/UX *website* tersebut memperoleh skor rata-rata 85,3. Hal ini menunjukkan penggunaan metode *Design Thinking* untuk perancangan ulang *website* dapat membuat proses pencarian informasi lebih mudah bagi pengguna[10]. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Irma Salamah terkait evaluasi *website* Polsri menggunakan *System Usability Scale*. Hasil dari pengujian *System Usability Scale* untuk *website* Polsri adalah 72,56. *System Usability Scale* memberikan informasi yang berguna untuk meningkatkan kualitas dan memperbaiki kelemahan *website* dengan mengevaluasi komponen usability yang diukur dengan *System Usability Scale*[11]. Terakhir penelitian yang dilakukan Suwandy, dkk tentang Penerapan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna di perpustakaan digital Universitas Mikroskil. Hasil yang didapat dari penelitian ini, perpustakaan digital Universitas Mikroskil memberikan pengalaman pengguna yang baik dan kebutuhan pengguna dalam hal informasi dan tampilan dapat terpenuhi[12].

Perbandingan antara penelitian ini dan beberapa penelitian sebelumnya dapat dilihat dalam beberapa aspek utama, seperti metode yang digunakan, objek penelitian, dan hasil penelitian. Adapun metode yang digunakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu *Design Thinking*. Namun perbedaan utama terletak pada fokus penelitian, yaitu perancangan UI/UX *website* SMA N 2 Banguntapan yang lebih spesifik untuk meningkatkan pengalaman siswa, yang tentunya memiliki kebutuhan yang berbeda. Penelitian-penelitian sebelumnya dan penelitian ini berfokus pada *website* pendidikan, dengan responden utama siswa. Meskipun demikian, objek penelitian ini lebih spesifik pada siswa SMA Negeri 2 Banguntapan, yang memiliki konteks dan kebutuhan yang berbeda. Hasil pada penelitian ini tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan penelitian sebelumnya, hasil pada penelitian menunjukkan peningkatan pengalaman pengguna dan kepuasan pengguna. Hasil ini memastikan bahwa perancangan ulang *website* dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah yang ada.

3. Metodologi Penelitian

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: (1) Studi Pustaka, pada pengumpulan data menggunakan studi pustaka akan dilakukan tinjauan mendalam terhadap literatur, artikel, dan kajian terkait yang relevan. Tujuan pengumpulan data dengan studi pustaka adalah mengumpulkan informasi teoritis dan kerangka kerja untuk mendukung perancangan ulang UI/UX *website*. (2) *Empathize* tahap ini dilakukan melalui observasi, evaluasi dan wawancara terstruktur digunakan mengidentifikasi masalah yang dialami pengguna (3) *Define*, tahap ini mendeskripsikan dan menjelaskan masalah yang ditemukan pada penelitian ini. Dengan menganalisis hasil pengumpulan data, dapat diidentifikasi masalah utama yang ingin diatasi pada penelitian ini. (4) *Ideate*, dalam tahap ini dilakukan pengembangan ide-ide kreatif sebanyak mungkin untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Ide-ide tersebut kemudian dipelajari lebih lanjut dan ditentukan solusi terbaik yang akan diimplementasikan di *prototype*. (5) *Prototype*, Pada tahap dilakukan pembuatan *prototype* dari solusi yang telah ditentukan berupa desain tampilan *website*. *Prototype* yang dibuat ini dapat diuji oleh pengguna untuk mendapat umpan balik awal. (6) *Test*, pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* yang telah dibuat sebelumnya kepada pengguna. Tahap ini dilakukan dengan evaluasi *System Usability* untuk mengukur *usability* dan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna.

4. Hasil dan Diskusi

(1) *Empathize*

Tahapan pertama yang dilakukan dalam melakukan penelitian adalah tahap *Empathize*. Pada tahap ini informasi dikumpulkan sebanyak-banyaknya. Pengumpulan informasi dilakukan

dengan proses observasi dan survei melalui kuesioner. Observasi dilakukan pada *website* SMA N 2 Banguntapan, dengan menempatkan diri sebagai pengguna untuk mengidentifikasi kekurangan dan masalah yang ada.

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil observasi yang mencakup berbagai permasalahan pada *website*. Beberapa masalah yang ditemukan antara lain menu yang tidak berfungsi dengan baik dan penempatan navigasi yang tidak teratur. Selain itu, tampilan antarmuka yang kurang menarik, dan pemilihan tema warna yang tidak sesuai dengan logo sekolah juga menjadi perhatian.

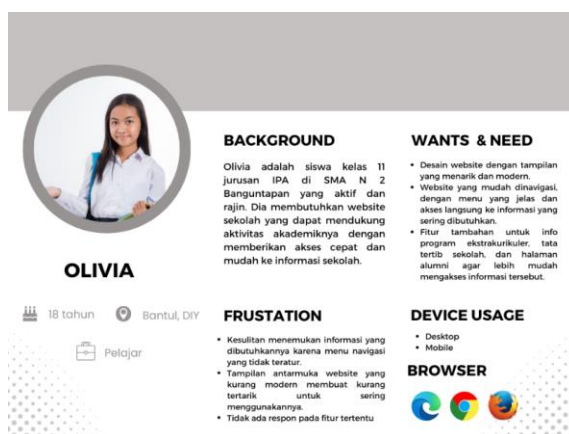
Tabel 1. Hasil Observasi Penulis

No	Hasil Observasi
1.	Beberapa menu yang tidak berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya seperti pada menu peserta didik dan <i>gallery</i> saat diakses menu tersebut tidak menuju ke halaman lain manapun tetapi tetap masih di halaman home tersebut.
2.	Penempatan navigasi yang tidak teratur sehingga sulit menemukan informasi tersebut.
3.	Tampilan antarmuka yang kurang menarik dan terkesan kurang modern sehingga pengguna kurang nyaman untuk mencari informasi yang ada.
4.	Pemilihan tema warna yang kurang sesuai dengan logo sekolah.

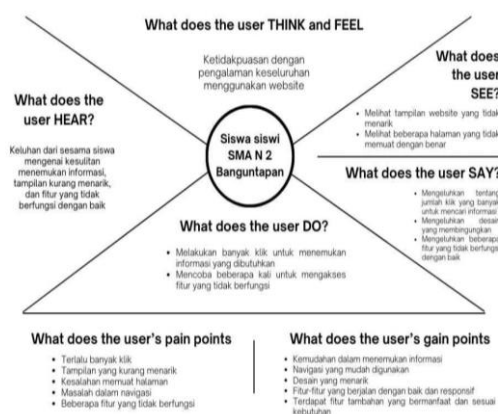
Survei dengan menyebarkan kuesioner dengan responden siswa-siswi SMA N 2 Banguntapan dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang valid. Kuesioner berisikan evaluasi SUS dan evaluasi PSSUQ. Selain itu, kuesioner juga mencakup beberapa pertanyaan wawancara terstruktur.

Gambar 1 menunjukkan *user persona* yang memberikan gambaran representasi dari sekelompok pengguna *website* SMA N 2 Banguntapan. Berdasarkan *user persona* dapat dilihat bahwa saat mengakses *website* SMA N 2 Banguntapan, pengguna ingin tampilan *website* yang modern dan menarik, serta ingin *website* yang mudah dinavigasi. Berdasarkan tujuan dari *user persona*, tampilan *website* yang sudah ada tidak memenuhi tujuan mereka. Hal ini disebabkan oleh beberapa kekurangan pada *website*.

Pada Gambar 2 dapat dilihat *empathy map* yang memberikan gambaran tentang pengalaman, kebutuhan, dan masalah yang dihadapi oleh siswa-siswi SMA N 2 Banguntapan. Poin-poin dalam *empathy map* ini mencakup apa yang mereka pikir dan rasakan, apa yang mereka dengar, apa yang mereka lihat, apa yang mereka katakan, serta apa yang mereka lakukan. Informasi ini dapat menjadi dasar untuk merancang solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 1. User Persona



Gambar 2. Empathy Map

Pada evaluasi SUS, jawaban dari 88 responden terhadap 10 pertanyaan SUS dihitung menggunakan rumus perhitungan skor SUS, yaitu $\{(S1-1) + (5-S2) + (S3-1) + (5-S4) + (S5-1) + (5-S6) + (S7-1) + (5-S8) + (S9-1) + (5-S10)\} \times 2,5$. Skor yang dihasilkan yaitu 45,08 yang

masuk pada kategori *Adjective Ratings* “Poor”, *grade scale* “F”, dan *Acceptability Ranges* “Not Acceptable” yang menunjukkan bahwa tingkat kegunaan sistem dinilai kurang baik.

Pada evaluasi PSSUQ skor jawaban dihitung menggunakan rumus perhitungan PSSUQ untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem. Data dari hasil penyebaran kuesioner PSSUQ dihitung skor individu untuk faktor pertama (*SysQual*) dengan rumus $(Q1+Q2+Q3+Q4+Q5+Q6)/6$, faktor kedua (*InfoQual*) dengan rumus $(Q7+Q8+Q9+Q10+Q11+Q12)/6$, faktor ketiga (*InterQual*) dengan rumus $(Q13+Q14+Q15)/3$, dan faktor keseluruhan (*Overall*) dengan rumus $(Q1+Q2+Q3+Q4+Q5+Q6+Q7+Q8+Q9+Q10+Q11+Q12+Q13+Q14+Q15+Q16)/16$. Kemudian dihitung skor rata-rata tiap faktor dari seluruh responden yang didapatkan hasil *SysUse* 3,81, *InfoQual* 3,82, *InterQual* 3,7, *Overall* 3,78, dimana dari semua faktor tersebut berada di kategori “upper limit”.

Berdasarkan wawancara terstruktur dari 88 responden, terdapat fitur-fitur yang dianggap sulit digunakan pada *website* SMA N 2 Banguntapan, diantaranya fitur “Peserta Didik” paling sering dilaporkan sulit digunakan oleh 54,5% responden (48 orang). Disusul oleh fitur “Presensi Siswa” yang mengalami kesulitan penggunaan menurut 40,9% responden (36 orang), dan “Gallery” dengan 37,5% responden (33 orang) dan beberapa fitur lainnya dengan persentase lebih rendah.

Mengenai langkah-langkah yang kurang efisien dalam mencari informasi di *website* SMA N 2 Banguntapan. Berdasarkan tanggapan, 50% responden (44 orang) menyatakan bahwa terlalu banyak klik untuk mencapai informasi yang diinginkan adalah masalah utama. Kemudian, disusul oleh 45,5% responden (40 orang) yang merasa desain *website* membingungkan, dan 43,2% responden (38 orang) yang mengeluhkan kurangnya fitur pencarian yang efektif. Sebanyak 9,1% responden (8 orang) juga menyatakan kesulitan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Data ini menunjukkan area utama yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efisiensi navigasi dan kegunaan *website* sekolah.

Mengenai fitur atau elemen desain yang dapat ditambahkan atau ditingkatkan agar *website* SMA N 2 Banguntapan lebih mudah digunakan dan dinavigasi. Sebanyak 63,6% responden (56 orang) menginginkan desain tampilan yang lebih modern dan menarik. Selanjutnya, 45,5% responden (40 orang) merasa navigasi yang jelas dan terlihat dengan jelas sangat penting. Pemilihan warna yang jelas dan sesuai dengan identitas sekolah menjadi prioritas bagi 34,1% responden (30 orang), dan beberapa fitur lainnya dengan persentase lebih rendah.

Mengenai masalah atau kesalahan yang dialami saat menggunakan *website* SMA N 2 Banguntapan. Sebanyak 58% responden (51 orang) melaporkan tidak ada respon pada fitur tertentu. Kesalahan dalam memuat halaman diakui oleh 38,6% responden (34 orang), sedangkan 34,1% responden (30 orang) mengalami masalah dalam navigasi atau tautan yang mengarah ke halaman yang salah. Selain itu, 18,2% responden (16 orang) melaporkan masalah dalam mengunduh dokumen. Data ini mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan pengguna di *website* ini.

Mengenai fitur tambahan yang diinginkan di *website* SMA N 2 Banguntapan. Fitur Program Ekstrakurikuler (54,5%) dan Tata Tertib (40,9%) adalah yang paling diharapkan. Informasi Perpustakaan diinginkan oleh 34,1% responden, dan Identitas Sekolah oleh 35,2% responden. Fitur lainnya yang diinginkan termasuk Halaman Alumni (31,8%), Jadwal Ujian (23,9%), Mars SMA (20,5%), Informasi Seragam Harian Siswa (20,5%), dan Kalender Akademik (15,9%).

(2) Define

Setelah mendapatkan data dari tahap *Empathize*, pada tahap *define* mendefinisikan dengan jelas fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna, mengkategorikan permasalahan untuk memberikan struktur yang jelas, dan mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi pengguna. Setelah itu, dirumuskan solusi-solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan wawancara terstruktur dalam kuesioner. Pada tahap ini memastikan bahwa setiap

solusi yang dirumuskan benar-benar relevan dan efektif dalam menjawab kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya.

Pada Tabel 2 dapat dilihat berbagai permasalahan beserta solusi yang telah di rumuskan untuk meningkatkan performa dan pengalaman pengguna. Permasalahan yang teridentifikasi mencakup dua kategori yaitu, fungsionalitas dan visual, dengan solusi yang dirancang untuk masing-masing masalah. Redesain visual juga dilakukan untuk membuat tampilan *website* lebih menarik bagi pengguna.

Tabel 2. Define

Kategori	Permasalahan	Solusi
Fungsionalitas	Navigasi sulit karena terlalu banyak klik untuk mencapai informasi yang diinginkan.	Mengurangi kompleksitas struktur navigasi <i>website</i> .
	Kurangnya fitur pencarian yang efektif.	Membuat <i>search bar</i> untuk memudahkan <i>user</i> menemukan informasi yang diinginkan.
	Kesalahan memuat halaman.	Membuat halaman yang sesuai dengan konten.
	Masalah dalam mengunduh dokumen.	Meletakkan tombol unduh di tempat yang mudah ditemukan dan menggunakan warna serta ikon yang menarik untuk menonjolkan tombol unduh.
	Kebutuhan fitur tambahan.	Membuat fitur-fitur tambahan tersebut.
Visual	Desain visual <i>website</i> membingungkan	Redesain <i>layout</i> menjadi lebih terstruktur, memilih warna yang jelas antara teks dan latar belakang, menggunakan <i>font</i> yang mudah dibaca, menggunakan ikon yang mudah dikenali, membuat tampilan konten yang menarik

(3) Ideate

Pada tahap *ideate* permasalahan yang telah diidentifikasi dan solusi yang telah dipaparkan pada tahap *define* dipilih untuk menentukan solusi yang relevan dalam implementasi di tahap *prototype*. Proses eliminasi ini memastikan bahwa hanya solusi yang paling relevan dan praktis yang akan ditetapkan. Solusi-solusi yang dipilih juga dipertimbangkan berdasarkan saran dan harapan dari para siswa SMA N 2 Banguntapan pada wawancara terstruktur, sehingga memungkinkan untuk dipahami secara mendalam kebutuhan dan keinginan pengguna.

Tabel 3 dapat dilihat kode atas ide-ide yang telah dijabarkan pada tahap *define*. Dari Kumpulan kode tersebut terdapat dua kode yang tidak diimplementasikan sepenuhnya di tahap *prototipe*, yakni K2 dan K5. Pada K2 *search bar* hanya dibuat tampilan saja dan tidak bisa mencari informasi yang ada di rancangan ulang *website* SMA N 2 Banguntapan. Sedangkan, pada K5 fitur kalender akademik tidak diimplentasikan dikarenakan keterbatasan data yang ada.

Tabel 3. Kode Ide Untuk Prototipe

Kode	Solusi
K1	Mengurangi kompleksitas struktur navigasi <i>website</i> .
K2	Membuat <i>search bar</i> untuk memudahkan <i>user</i> menemukan informasi.
K3	Membuat halaman yang sesuai dengan konten.
K4	Meletakkan tombol unduh di tempat yang mudah ditemukan dan menggunakan warna serta ikon yang menarik untuk menonjolkan tombol unduh.
K5	Membuat fitur-fitur tambahan tersebut
K6	Redesain <i>layout</i> menjadi lebih terstruktur
K7	Memilih warna yang jelas antara teks dan latar belakang
K8	Menggunakan <i>font</i> yang mudah dibaca
K9	Menggunakan ikon yang mudah dikenali
K10	Membuat tampilan konten yang menarik

(4) Prototype

Pada tahap ini, proses perancangan antarmuka *website* dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, konsep dan ide yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya diwujudkan dalam bentuk yang lebih konkret menggunakan Figma. Setelah

membuat rancangan di Figma, selanjutnya hirarki menu dibuat sebagai peta visual yang menggambarkan mengenai apa saja yang akan ditampilkan di dalam *website* SMA N 2 Banguntapan.

Pada Gambar 3 dapat dilihat tampilan beranda *website* SMA N 2 Banguntapan yang telah dirancang ulang. Halaman ini menampilkan berbagai informasi penting seperti PPDB, berita terkini, organisasi dan ekstrakurikuler, prestasi, galeri foto, statistik sekolah, kotak saran, dan peta lokasi sekolah. Halaman ini didesain menarik dan informatif untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan.

(5) Test

Pada tahap *Test* dilakukan penyebaran kuesioner kedua kalinya kepada responden untuk mengevaluasi perancangan ulang yang telah diterapkan di tahap *prototype*. Kuesioner ini mencakup evaluasi SUS (*System Usability Scale*) dan PSSUQ (*Post-Study System Usability Questionnaire*). Pengujian ini melibatkan 88 responden yang merupakan siswa SMA N 2 Banguntapan, dimana 71,6% diantaranya adalah siswa yang sebelumnya telah berpartisipasi dalam evaluasi awal. Hal ini menunjukkan konsistensi hasil pengujian dengan melibatkan pengguna yang sudah familiar dengan permasalahan awal pada *website*.

Hasil perhitungan SUS dari jawaban 88 responden. Setiap jawaban dihitung menggunakan rumus perhitungan SUS yang menghasilkan rata-rata nilai 82,13. Sedangkan, dari jawaban 71,6% menghasilkan rata-rata nilai 84,12698, kedua skor tersebut masuk dalam kategori *Adjective Ratings* “Good”, *grade scale* “B”, dan *Acceptability Ranges* “Acceptable” yang menunjukkan bahwa tingkat kegunaan sistem dinilai baik oleh responden. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna memiliki pengalaman positif dan merasa sistem tersebut mudah digunakan.

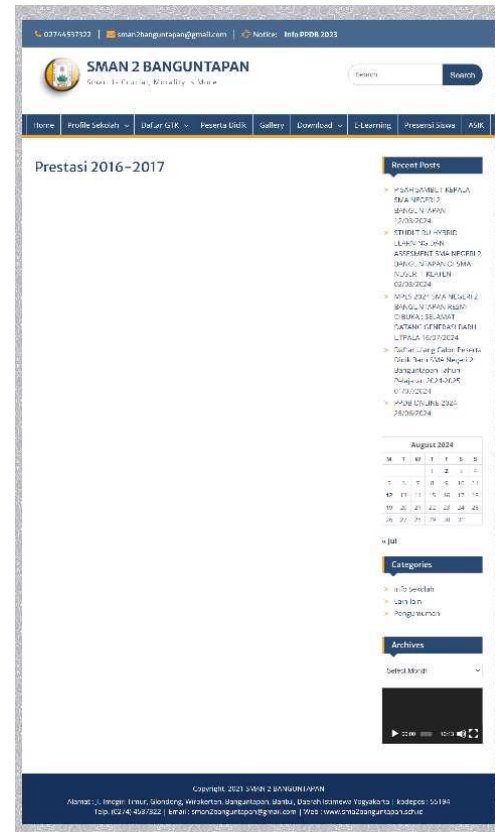
Hasil pengujian PSSUQ pada 88 responden didapatkan skor rata-rata tiap dimensi dari seluruh responden yang didapatkan hasil *SysUse* 2,07, *InfoQual* 2,05, *InterQual* 1,97, *Overall* 2,04. Sedangkan 71,6% dari responden didapatkan hasil *SysUse* 2,07, *InfoQual* 2,05, *InterQual* 1,97, *Overall* 2,04. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semua dimensi berada dalam kategori “*lower limit*”, yang menandakan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut tinggi.

Adapun perbedaan yang signifikan antara *website* lama dengan rancangan ulang *website* baru. Perbedaan ini menunjukkan bahwa rancangan ulang *website* SMA N 2 Banguntapan sesuai dengan hasil evaluasi yang dilakukan, baik sebelum maupun setelah perancangan ulang *website*. Perbedaan yang signifikan tersebut terlihat pada halaman beranda, fitur sarana dan prasana, serta prestasi.

Pada Gambar 4 terlihat perbandingan tampilan prestasi *website* sebelum didesain ulang dan sesudah desain ulang. gambar bagian atas merupakan tampilan *website* sebelum didesain ulang sedangkan gambar bawah merupakan tampilan *website* setelah didesain ulang.



Gambar 3. Tampilan beranda SMA N 2 Banguntapan



Gambar 4. Perbandingan tampilan menu prestasi website SMA N 2 banguntapan

5. Kesimpulan dan Saran

Evaluasi SUS (*System Usability Scale*) awal menunjukkan bahwa tingkat kegunaan sistem dinilai kurang baik dan hasil dari evaluasi PSSUQ (*Post-Study System Usability Questionnaire*) awal menunjukkan tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut rendah. Perancangan ulang website SMA N 2 Banguntapan menggunakan metode *Design Thinking* telah berhasil menunjukkan perubahan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi SUS akhir didapatkan nilai sebesar 82,13 yang berarti mayoritas pengguna memiliki pengalaman positif dan merasa sistem tersebut mudah digunakan dan hasil evaluasi PSSUQ dari setiap dimensi berada pada kategori “*lower limit*” yang mengindikasikan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut tinggi. Penelitian mampu menghasilkan desain UI/UX website SMA N 2 Banguntapan yang lebih menarik. Hal ini dibuktikan dengan skor dimensi *InterQual* pada evaluasi PSSUQ berada pada kategori “*lower limit*” yang menunjukkan kualitas antarmuka baik.

Berdasarkan hasil dari perancangan ulang UI/UX website SMA N 2 Banguntapan, adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian kedepannya, antara lain: (1) Dilakukan pengujian yang melibatkan pengguna umum sebagai responden, sehingga dapat diketahui apa saja kebutuhan pengguna yang belum dicapai dalam *user interface* dan *user experience* website SMA N 2 Banguntapan. (2) Tampilan *prototype* disempurnakan agar lebih responsif kedalam berbagai perangkat serta versi tampilan aplikasi *mobile* seperti android atau IOS, dikarenakan pada penelitian ini hasil desain *prototype* hanya fokus terhadap tampilan website memakai perangkat desktop.

Referensi

- [1] A. Mauliya, S. Wulandari, and S. A. Padang, “Empathy Dan Design Thinking Dalam Inovasi Manajemen Pendidikan Islam Di Era Disruptif,” *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, vol. 10, no. 1, pp. 13–32, Maret. 2021.
- [2] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, “Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, Juni. 2021.
- [3] M. Rochmawati, A. Voutama, and A. A. Ridha, “Perancangan UI/UX Website SMP Plus Mabdaul Huda Menggunakan Metode Design Thinking,” Juni. 2023.
- [4] D. Widoseno, A. Voutama, and T. Ridwan, “Perancangan UI/UX Berbasis Website Pada Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMK Taruna Karya 1 Karawang,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 1401–1409, April. 2023.
- [5] R. I. Rokhmawati, A. Widiyanto, and A. Rachmadi, “Perancangan User Experience Sistem PKL Berbasis Website Menerapkan Context Awareness dan Metode Thinking di SMKN 2 Malang,” *Edu Komputika Journal*, vol. 10, no. 1, pp. 17–26, Juli. 2023.
- [6] A. Ikhsandi, H. Laili, J. Akbar, and Y. Efendi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website SMKN 1 Tambang,” *TeIKa*, vol. 12, no. 02, pp. 147–155, Oktober. 2022.
- [7] S. Nurrohmah and R. Andrian, “Mendesain Ulang Design Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 13, no. 1, pp. 29–43, Feb. 2023.
- [8] K. Hasna, M. Defriani, and M. H. Totohendarto, “Redesign User Interface dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 1, pp. 84–92, Agustus. 2023.
- [9] D. S. Bila and D. R. Indah, “Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 746–753, Juni. 2023.
- [10] P. Balkis and N. Oktaviani, “Re-Design User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking,” *JURNAL FASILKOM*, vol. 13, no. 02, pp. 214–224, Agustus. 2023.

- [11] I. Salamah, "Evaluasi usability website polsri dengan menggunakan *System Usability Scale*," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, vol. 8, no. 3, pp. 176–183, Desember. 2019.
- [12] R. Suwandy, S. H. Marpaung, and C. Caroline, "Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, pp. 4190–4206, April. 2022.