

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE WEBSITE*

SMK N 1 PALEMBANG MENGGUNAKAN

METODE *DESIGN THINKING*



Diajukan oleh:

**Bondan Wijaya
011180141**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE WEBSITE*

SMK N 1 PALEMBANG MENGGUNAKAN

METODE *DESIGN THINKING*



Diajukan oleh:

**Bondan Wijaya
011180141**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : **BONDAN WIJAYA**
NOMOR POKOK : **011180141**
PROGRAM STUDI : **INFORMATIKA**
JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU**
JUDUL : **PERANCANGAN *USER*
INTERFACE DAN *USER*
EXPERIENCE WEBSITE
SMK N 1 PALEMBANG
MENGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Tanggal : 27 Februari 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0213108002

Benedictus Efendi, S.T., M.T
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : **BONDAN WIJAYA**
NOMOR POKOK : **011180141**
PROGRAM STUDI : **INFORMATIKA**
JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU**
JUDUL : **PERANCANGAN *USER*
INTERFACE DAN *USER*
EXPERIENCE WEBSITE
SMK N 1 PALEMBANG
MENGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Tanggal : 27 Februari 2023
Penguji 1

Tanggal : 27 Februari 2023
Penguji 2

Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0219089401

Guntoro Barovich, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0201048601

Menyetujui,
Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP. 09.PCT.13

MOTTO

Ketika kamu lelah dengan sesuatu, kamu bisa beristirahat sejenak dan mulai lagi, bukan menyerah..

PERSEMBAHAN

1. *Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan semangat dan do`a dalam setiap langkahku.*
2. *Teman-teman tedekatku seperjuangan, sefrekuensi yang selalu menemani ku setiap saat sebagai partner kopi memberikan dukungan dan masukan.*
3. *Serta pembimbing yang saya hormati, kepada bapak D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., yang telah memberikan masukan dan pengarahan sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya yang memberikan banyak kesempatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan baik dan benar. Laporan skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan gelar bagi mahasiswa program studi Informatika. Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech.

Terima kasih kepada berbagai pihak yang turut memiliki andil besar dan penyelesaian penelitian penelitian ini, peneliti sangat sadar sepenuhnya bahwa laporan penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, semangat, serta dukungan dari banyak pihak, baik bersifat moril ataupun materil, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T, selaku Rektor Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech.
2. Ibu Adelin, S.T., M.Kom., selaku Wakil Rektor Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech.
3. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech.
4. Bapak D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi.
5. Kedua Orang tua yang selalu senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan, serta nasehat kepada peneliti sehingga menyelesaikan laporan ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dan bermanfaat untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga skripsi ini dapat berguna untuk memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Palembang, 27 Februari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN MOTTO & PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Rumusan Masalah	19
1.3 Batasan Masalah	20
1.4 Tujuan Penelitian Masalah	20
1.5 Manfaat Penelitian	20
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti	20
1.5.2 Manfaat Bagi Akademik	21
1.5.3 Manfaat Bagi Sekolah	21
1.6 Sistematika Penelitian	21
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	23
2.1 Profil Perusahaan	23
2.1.1 Sejarah Perusahaan	23

2.1.2 Visi dan Misi	24
2.1.3 Struktur Organisasi	24
2.1.4 Tugas dan Wewenang	25
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	33
3.1 Teori Pendukung	33
3.1.1 Analisis	33
3.1.2 <i>User Interface (UI)</i>	33
3.1.3 <i>User Experience (UX)</i>	33
3.1.4 <i>Website</i>	33
3.1.5 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	34
3.1.6 Slovin	35
3.1.7 Uji Validitas	36
3.1.8 Uji Reliabilitas	36
3.1.9 Metode <i>Design Thinking</i>	37
3.2 Penelitian Terdahulu	40
BAB IV METODE PENELITIAN	42
4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	42
4.1.1 Lokasi Penelitian	42
4.1.2 Jadwal Penelitian	42
4.2 Jenis Data	43
4.2.1 Data Primer	43
4.2.2 Data Sekunder	43
4.3 Teknik Pengumpulan Data	43
4.3.1 Observasi	43
4.3.2 Penentuan Populasi Dan Sampel	43

4.3.3 Studi Pustaka	44
4.3.4 Kuesioner	44
4.3.5 Pengukuran Dengan <i>UEQ</i>	45
4.3.6 Analisis Konteks Pengguna	46
4.3.7 Identifikasi Karakteristik Pengguna	46
4.3.8 <i>Emphatize</i>	46
4.3.9 <i>Define</i>	47
4.3.10 <i>Ideate</i>	48
4.3.11 <i>Prototype</i>	55
4.3.12 <i>Testing</i>	55
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	56
5.1 Hasil	56
5.1.1 Analisis Data	56
5.1.2 Pengumpulan Data Responden	56
5.1.3 Deskripsi Jumlah Data Responden	57
5.2 Pembahasan	57
5.2.1 <i>Prototype Design Web Lama</i>	57
5.2.2 Deskripsi Data Jawaban Responden <i>Web Lama</i>	58
5.2.3 Pengujian <i>UEQ</i> Data Pada <i>Web Lama</i>	61
5.2.4 Solusi Atas Hasil Penilaian Desain <i>Web Lama</i>	65
5.2.5 Deskripsi Data Jawaban Responden <i>Web Baru</i>	66
5.2.6 <i>Prototype Design Web Baru</i>	69
5.2.7 Pengujian <i>UEQ</i> Data Pada <i>Web Baru</i>	74
5.2.8 Solusi Atas Hasil Penilaian Desain <i>Web Baru</i>	79
5.2.9 Hasil Perbandingan Data Analisis <i>Web Lama & Baru</i>	79

5.2.10 Analisis Hasil Pada <i>Web</i> Lama dan Web Baru	81
5.2.11 Hasil Bukti Penelitian	84
BAB VI PENUTUP	86
6.1 Kesimpulan	86
6.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	lxxxviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	24
Gambar 4.1 Contoh Pengisian Kuesioner	44
Gambar 4.2 Transformasi Skala <i>UEQ</i>	45
Gambar 4.3 Tampilan Wireframe <i>Website</i> Baru	49
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> Website Halaman Artikel	49
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Website Halaman Siswa	50
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> Website Halaman Guru	50
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Website Halaman Jurusan	51
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Website Halaman Ekskul	52
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Website Halaman Visi Misi	52
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Website Halaman Buku Tamu	53
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Website Halaman Tentang <i>Web</i>	53
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Website Halaman Lokasi Sekolah	54
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Website Halaman <i>Download File</i>	54
Gambar 5.1 Diagram Jenis Kelamin Pada Responden	56
Gambar 5.2 Tampilan Desain <i>Web</i> Lama	58
Gambar 5.3 Hasil <i>Benchmark</i> pada <i>Website</i> Lama	65
Gambar 5.4 Tampilan Halaman <i>Home</i>	70
Gambar 5.5 Tampilan Halaman Artikel	70
Gambar 5.6 Tampilan Halaman Siswa	70
Gambar 5.7 Tampilan Halaman Guru	71
Gambar 5.8 Tampilan Halaman Jurusan	71
Gambar 5.9 Tampilan Halaman Ekstrakurikuler	72
Gambar 5.10 Tampilan Halaman Visi Dan Misi	72
Gambar 5.11 Tampilan Halaman Buku Tamu	73
Gambar 5.12 Tampilan Halaman Tentang <i>Website</i>	73
Gambar 5.13 Tampilan Halaman Lokasi	74
Gambar 5.14 Tampilan Halaman <i>Download</i>	74
Gambar 5.15 Hasil <i>Benchmark</i> pada <i>Website</i> Baru	78
Gambar 5.16 Grafik Perbandingan Hasil Mean <i>Web</i> Lama dan <i>Web</i> Baru	81

Gambar 5.17 Para siswa melakukan pengisian kuesioner	85
Gambar 5.18 Peneliti melakukan penyebaran kuesioner	85

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Pernyataan Wawancara	47
Tabel 4.2 Tabel <i>How Might We</i>	48
Tabel 5.1 Rincian Hasil Penyebaran <i>Kuesioner</i>	57
Tabel 5.2 Jawaban Responden <i>Web Lama</i>	58
Tabel 5.3 Jawaban Responden <i>Web Lama</i> Pada Perempuan	59
Tabel 5.4 Jawaban Responden <i>Web Lama</i> Pada Laki-Laki	60
Tabel 5.5 Hasil Uji Validitas <i>Web Lama</i> Pada Variabel Daya Tarik	62
Tabel 5.6 Hasil Uji Validitas <i>Web Lama</i> Pada Variabel Kejelasan	62
Tabel 5.7 Hasil Uji Validitas <i>Web Lama</i> Pada Variabel Efisiensi	63
Tabel 5.8 Hasil Uji Validitas <i>Web Lama</i> Pada Variabel Keandalan	63
Tabel 5.9 Hasil Uji Validitas <i>Web Lama</i> Pada Variabel Simulasi	63
Tabel 5.10 Hasil Uji Validitas <i>Web Lama</i> Pada Variabel Kebaruan	64
Tabel 5.11 Hasil Uji Reliabilitas Pada <i>Web Lama</i>	64
Tabel 5.12 Indikator Grafik Keterangan <i>Benchmark</i>	64
Tabel 5.13 Hasil Data Uji Skala Pada <i>Web Lama</i>	65
Tabel 5.14 Jawaban Responden <i>Web Baru</i>	66
Tabel 5.15 Jawaban Responden <i>Web Baru</i> Pada Perempuan	67
Tabel 5.16 Jawaban Responden <i>Web Baru</i> Pada Laki-Laki	68
Tabel 5.17 Hasil Uji Validitas <i>Web Baru</i> Pada Variabel Daya Tarik	75
Tabel 5.18 Hasil Uji Validitas <i>Web Baru</i> Pada Variabel Kejelasan	75
Tabel 5.19 Hasil Uji Validitas <i>Web Baru</i> Pada Variabel Efisiensi	76
Tabel 5.20 Hasil Uji Validitas <i>Web Baru</i> Pada Variabel Keandalan	76
Tabel 5.21 Hasil Uji Validitas <i>Web Baru</i> Pada Variabel Simulasi	76
Tabel 5.22 Hasil Uji Validitas <i>Web Baru</i> Pada Variabel Kebaruan	77
Tabel 5.23 Hasil Uji Reliabilitas Pada <i>Web Baru</i>	77
Tabel 5.24 Hasil Data Uji Skala Pada <i>Web Baru</i>	79
Tabel 5.25 Hasil Perbandingan <i>Mean</i> Desain <i>Website</i> SMK N 1 Palembang	80

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

BONDAN WIJAYA. *Designing User Interface and User Experience Website Smk N 1 Palembang Using Design Thinking Method.*

SMK N 1 Palembang is one of the Vocational High Schools in the city of Palembang. has a website that can be accessed by all school users but the website has a less attractive appearance and rarely updates news or announcements on the website. To provide an interesting experience in that regard. So SMKN 1 Palembang designed ui / ux design with the design thinking method. The use of design thinking methods can affect the attractive appearance and adaptive layout of information and answer the needs and can solve user problems when using the school website. The application of the design thinking method starts from the Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and Test processes in the case study of SMKN 1 Palembang. After successfully finding and understanding these problems, website design results are obtained including User Interface (UI) and User Experience (UX) which can be a solution to the problems of needs of existing school users.

Keywords: *User Interface, User Experience, Design Thinking, Website,UEQ.*

ABSTRAK

BONDAN WIJAYA. Perancangan *User Interface* Dan *User Experience Website* Smk N 1 Palembang Menggunakan Metode *Design Thinking*.

SMK N 1 Palembang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Palembang. memiliki sebuah *website* yang sudah bisa diakses oleh semua pengguna sekolah namun *website* tersebut memiliki tampilan yang kurang menarik dan jarang melakukan *update* berita ataupun pengumuman di *website*. Untuk memberikan pengalaman menarik dalam hal tersebut. Maka SMKN 1 Palembang melakukan perancangan desain *ui/ux* dengan metode *design thinking*. Penggunaan metode *design thinking* dapat berpengaruh terhadap tampilan yang menarik serta tata letak informasi yang adaptif serta menjawab kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan *website* sekolah. Penerapan metode *design thinking* dimulai dari proses *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test* pada studi kasus SMKN 1 Palembang. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan tersebut didapatkan hasil desain *website* mencakup *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang mampu menjadi solusi dari permasalahan kebutuhan pada pengguna sekolah yang ada.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, Design Thinking, Website,UEQ.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berkembang begitu cepat sehingga dalam penyampaian informasi dapat diakses dengan cepat tanpa dibatasi ruang dan lokasi penyampaian, khususnya dalam menyampaikan informasi adalah bagaimana menyalurkan informasi yang cepat dan tepat dapat tersampaikan kepada masyarakat.

Melalui perkembangan teknologi informasi, *website* adalah salah satu media penyedia informasi yang keberadaannya saat ini sangatlah penting di dalam dunia informasi, sehingga lembaga pendidikan maupun instansi pemerintahan telah mengembangkan *website* pada instansinya.

Website juga memiliki *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Menurut (Pandusarani, Dkk., 2018) *User Interface* adalah cara pengguna untuk berinteraksi dengan komputer, *smartphone*, tablet atau perangkat lainnya yang berbentuk visual, mampu dimengerti oleh pengguna aplikasi tersebut, dan diprogram sedemikian rupa agar dapat terbaca oleh sistem dan dapat menjalankan perintah yang tepat.

Sedangkan *User Experience* adalah suatu pengalaman yang dialami pengguna terhadap setiap interaksi yang sedang pengguna hadapi dengan apa yang ada di depan pengguna saat menggunakannya. Untuk mendapatkan *User Experience* yang baik, maka sebuah produk harus memiliki kesesuaian antara fitur dengan kebutuhan pengguna (Henim & Sari, 2020). Hal ini yang akan

menentukan apakah produk tersebut bernilai atau sebaliknya. Lalu jika produk mudah ditemukan dan mudah digunakan pada saat pengguna memakainya saat pertama kali, maka produk tersebut dapat membuat perasaan pengguna senang saat menggunakannya.

SMK N 1 Palembang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Palembang. Beralamat Jl. Letnan Jaimas No.100 Palembang 30129. SMK N 1 Palembang memiliki sebuah *website* yang sudah bisa diakses oleh semua pengguna *internet*. Akan tetapi berdasarkan wawancara kepada siswa SMKN 1 Palembang, didapatkan bahwa *website* tersebut memiliki tampilan yang kurang menarik pada tata letak menu pada *website* dan jarang melakukan *update* berita ataupun pengumuman di *website*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas maka SMK N 1 Palembang membutuhkan suatu desain *website* yaitu, dengan merancang desain *User Interface* dan *User Experience* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Adanya penelitian ini, diharapkan dapat membuat *website* menjadi lebih menarik baik segi desain *User Interface* maupun *User Experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website* SMK N 1 Palembang Menggunakan Metode *Design Thinking*”.**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara mendesain *website* sesuai kebutuhan pengguna pada desain *User Interface* dan *User Experience* menggunakan metode *Design Thinking*.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti juga membatasi ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah *prototype* desain *website baru* dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Melakukan analisa desain *website* lama dan *website* baru dengan menggunakan kajian *User Experience Questionnaire (UEQ)* serta melakukan hasil perbandingan analisa *website* lama dan *website* baru.
3. Terdapat populasi sebesar 1.234 siswa dan akan dikalkulasikan menggunakan rumus slovin dengan jumlah kelonggaran ketelitian kesalahan 5% sehingga mendapatkan total sampel sebanyak 302 responden.

1.4 Tujuan Penelitian Masalah

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan rancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* SMK N 1 Palembang yang sesuai kebutuhan pengguna menggunakan metode *design thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada 3 manfaat pada penelitian ini yaitu:

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

- a. Sebagai wahana implementasi pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan.
- b. Mendapatkan pengetahuan serta meningkatkan keterampilan dalam proses menganalisis dan merancang desain *website* pada SMK N 1 Palembang.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai referensi dalam melakukan pembuatan laporan penelitian, terutama mahasiswa Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech dan dapat menjadi bahan perbandingan dalam pengambilan penelitian selanjutnya dengan judul terkait.

1.5.3 Manfaat Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini memberikan masukan yaitu sebuah rancangan *website* yang sesuai kebutuhan pengguna dalam mengembangkan *website* yang dimiliki SMK N 1 Palembang.

1.6 Sistematika Penelitian

Dalam penyusunan skripsi, pembahasan terbagi dalam enam bab. Peneliti akan menguraikan secara singkat pembahasan per-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab satu pendahuluan berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian pada penelitian.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab dua gambaran umum perusahaan berisikan profil perusahaan yaitu sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, tugas wewenang, dan makna lambang SMK N 1 Palembang.

BAB III : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tiga tinjauan pustaka menguraikan teori pendukung dan penelitian terdahulu yang terkait dengan evaluasi *UI/UX* pada *website* SMK N 1 Palembang menggunakan metode *Design Thinking*, dan beberapa materi lainnya yang digunakan dalam penelitian skripsi.

BAB IV: METODE PENELITIAN

Pada bab empat metode penelitian menguraikan metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, yang mencakup lokasi dan waktu penelitian, jenis data, metode pengumpulan data, jenis penelitian, dan model yang digunakan dalam melakukan evaluasi.

BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab lima hasil dan pembahasan membahas hasil evaluasi *UX* dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan kualitas *website* SMK N 1 Palembang menggunakan metode *Design Thinking*.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab enam penutup berisikan kesimpulan dan saran yang diberikan peneliti berdasarkan pembahasan dari bab satu sampai lima.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Bangunan SMK Negeri 1 Palembang yang beralamat di Letnan Jaimas No. 100 Kel. 20 Ilir Kec. Ilir Timur 1 Kota Palembang telah ada sejak tahun 1952 yang merupakan bangunan SD Nan Hwa (Sekolah etnis Tionghoa). Pada tahun 1959 sekolah tersebut diambil alih oleh Himpunan Pelajar Ilmu Ekonomi Sumsel dan Ranting Pelajar Islam Sumsel yang diketuai oleh R. Ali Ermas (Tokoh dibalik Sejarah SMEA Sumsel) sehingga Sekolah Menengah Ekonomi Atas (SMEA) menjadi yang pertama di Kota Palembang. Dengan besarnya animo masyarakat untuk bersekolah di SMEA pada saat itu makan jam sekolah dibagi pagi dan sore, namun itu pun tidak bertahan lama karena jumlah siswa yang sangat banyak pada saat itu. Ada beberapa sekolah yang menggunakan gedung tersebut diantaranya SMEA Negeri 1, SMEA Negeri 2, SMA Negeri 4, KPAA dan KKP.

Pada tahun 1980 sesuai dengan SK Menteri Pendidikan No.71111/76/80 tertanggal 09 Desember 1980 SMEA Negeri 1 Palembang resmi menempati bangunan dan memiliki sepenuhnya tanah dan bangunan. Pada tahun 1997 sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.036/O/1997 Tentang perubahan nomenklatur SMKTA Menjadi SMK serta Organisasi dan Tata Kerja SMK, maka sejak itu SMEA Negeri 1 Palembang berubah nama menjadi SMK Negeri 1 Palembang.

Hingga saat ini SMK Negeri 1 Palembang terus maju dan berkembang pesat serta menghasilkan lulusan yang terbaik di bidangnya.

2.1.2 Visi dan Misi

1. Visi

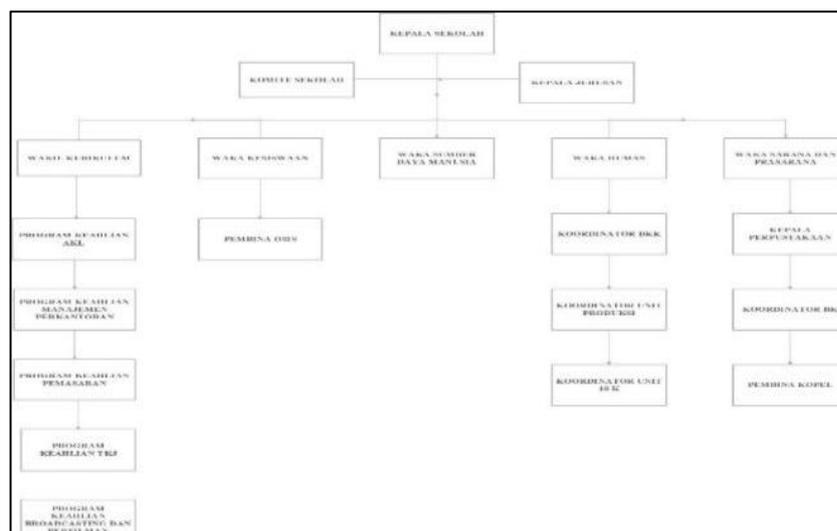
Menghasilkan lulusan yang siap kerja, mandiri, akhlak mulia, inovatif dan terampil.

2. Misi

1. Mengoptimalkan sistem belajar dan budaya kerja.
2. Mengoptimalkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mandiri dan kreatif.
3. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan melalui pengamalan ajaran agama.
4. Menciptakan sekolah sebagai “*Agent of change*”.
5. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan kerjasama dengan dunia usaha dan dunia industri.

2.1.3 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.4 Tugas dan Wewenang

Uraian tugas merupakan suatu rincian yang menunjukkan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi, dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh seorang personil. Berikut ini adalah tugas dan tanggung jawab masing-masing dari jabatan atau bagian pada struktur organisasi SMK N 1 Palembang.

A. Kepala Sekolah

1. Menyusun perencanaan.
2. Mengorganisir kegiatan.
3. Mengarahkan kegiatan.
4. Mengkoordinir kegiatan
5. Melaksanakan pengawasan.
6. Melakukan evaluasi setiap kegiatan.
7. Menentukan kebijaksanaan.
8. Mengadakan rapat.
9. Mengambil keputusan.
10. Mengatur proses belajar mengajar.
11. Mengatur administrasi.
 - a. Kantor
 - b. Siswa
 - c. Pegawai
 - d. Perlengkapan
 - e. Keuangan
12. Mengatur organisasi siswa intra sekolah (OSIS).

13. Mengatur hubungan sekolah dengan masyarakat.

B. Wakil Kepala Sekolah Bidang Hubungan Masyarakat

1. Membantu kepala sekolah dalam kegiatan pembinaan dan pengembangan sekolah. Menyelenggarakan hubungan dengan orang tua/wali siswa dan alumni.
2. Merencanakan dan melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Industri (Prakerin) berkoordinasi dengan Ketua Kompetensi/Paket Keahlian.
3. Melakukan koordinasi dengan bidang-bidang terkait.
4. Berperan aktif dalam mengkondisikan 7 K.
5. Bila kepala sekolah melakukan perjalanan dinas dapat ditunjuk untuk diwakilinya.
6. Membuat laporan tertulis, berkala dan insidental kepada kepala sekolah.
7. Bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah.

C. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum

1. Menyusun program sekolah dalam bidang kurikulum.
2. Membantu Kepala sekolah dalam kegiatan pembinaan dan pengembangan sekolah.
3. Menyiapkan instruksi kerja (IK) setiap jabatan struktural dalam lingkup kerjanya.
4. Merencanakan/membuat kalender pendidikan sekolah.
5. Mengkoordinasikan kegiatan belajar mengajar dengan ketua

kompetensi/paket keahlian.

6. Mengatur Penyusunan Program Pengajaran (Program Semester, Program Satuan Pelajaran, dan Persiapan Mengajar, Penjabaran dan Penyesuaian Kurikulum).
7. Mengatur pelaksanaan program penilaian kriteria kenaikan kelas, kriteria kelulusan dan laporan kemajuan belajar siswa serta pembagian rapor dan sttb.
8. Mengatur pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan.
9. Mengatur pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.
10. Mengatur pengembangan MGMP dan koordinator mata pelajaran.
11. Mengatur mutasi siswa.
12. Melaksanakan supervisi administrasi dan akademis.
13. Menyusun laporan.

D. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan

1. Mengatur pelaksanaan bimbingan konseling.
2. Mengatur dan mengkoordinasikan pelaksanaan 7K (Keamanan, Kebersihan, Ketertiban, Keindahan, Kekeluargaan, Kesehatan dan Kerindangan).
3. Mengatur dan membina program kegiatan OSIS meliputi: Kepramukaan, Palang Merah Remaja (PMR), Kelompok Ilmiah Kepala Tata Usaha.

E. Wakil Kepala Sekolah Bidang Tata Usaha

1. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah.
2. Pengelolaan keuangan sekolah.
3. Pengurus administrasi ketenagaan dan siswa.
4. Pembinaan dan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah.
5. Penyusunan administrasi perlengkapan.
6. Penyusunan dan penyajian data/statistik sekolah.
7. Mengkoordinasikan dan melaksanakan 7K.
8. Penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketatausahaan secara berkala.

F. Wakil Kepala Sekolah Bidang Perpustakaan

1. Perencanaan pengadaan buku/bahan pustaka/media elektronik.
2. Pengurusan pelayanan perpustakaan.
3. Perencanaan pengembangan perpustakaan.
4. Pemeliharaan dan perbaikan buku-buku/bahan pustaka/mediaelektronika.
5. Inventarisasi dan pengadministrasian buku-buku/bahan Pustaka/media elektronika.
6. Melakukan layanan bagi siswa, guru dan tenaga kependidikan lainnya, serta masyarakat.
7. Penyimpanan buku perpustakaan/media elektronika.
8. Menyusun Tata tertib perpustakaan.

9. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan perpustakaan secara berkala.

G. Wakil Kepala Sekolah Bidang Guru Pengawas Harian atau Piket.

1. Harus hadir terlebih dahulu dari guru pengajar dan pulang setelah proses belajar mengajar seluruhnya selesai.
2. Mendata kehadiran Guru/Pegawai setiap hari kerja dan menyerahkannya kepada Kepala Sekolah atau Wakil Kepala Sekolah setelah proses belajar mengajar selesai.
3. Mendata kehadiran siswa setiap hari belajar dan menyerahkannya kepada Kepala Sekolah/Wakil Kepala Sekolah setelah proses belajar mengajar selesai.
4. Mendatangkan guru pengganti apabila Bapak/Ibu Guru berhalangan mengajar.
5. Sensitif terhadap semua kegiatan/ tindakan yang terjadi pada waktu proses belajar mengajar.
6. Kelancaran, ketertiban serta pengamanan selama berlangsungnya proses belajar mengajar dengan metode "*public service*".
7. Mengusahakan agar kelas-kelas kosong karena guru-guru berhalangan hadir mendapat guru pengganti.
8. Bertanggung jawab atas pelaksanaan Upacara Bendera tiap hari senin serta hari-hari besar lainnya.

9. Melarang/Mengizinkan seseorang atau sekelompok siswa untuk meninggalkan sekolah pada jam pelajaran tertentu.
10. Mengambil tindakan yang diperlukan untuk ketertiban dan keamanan.
11. Tidak meninggalkan pos/meja piket apabila dalam keadaan aman.

H. Wakil Kepala Sekolah Bidang Guru

1. Membuat perangkat program pengajaran sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional:
 - a. AMP, SILABUS.
 - b. Program Tahunan/Semester.
 - c. Program Satuan Pelajaran.
 - d. Program Mingguan Guru.
 - e. LKS.
2. Melaksanakan kegiatan pelajaran.
3. Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar mengajar, ulangan harian, ulangan umum, dan ujian akhir.
4. Melaksanakan analisis hasil ujian harian.
5. Menyusun dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan.
6. Mengisi daftar nilai siswa.

7. Melaksanakan kegiatan membimbing atau pengimbasan pengetahuan.
8. Membuat alat pelajaran/alat peraga.
9. Menumbuh kembangkan sikap menghargai karya seni.
10. Mengikuti kegiatan pengembangan dan pemasyarakatan kurikulum.
11. Melaksanakan tugas tertentu di sekolah.
12. Mengadakan pengembangan program pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
13. Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar siswa.
14. Mengisi dan meneliti daftar hadir sebelum memulai pelajaran.
15. Mengatur kebersihan ruang kelas.
16. Mengumpulkan dan menghitung angka kredit untuk kenaikan pangkatnya.

H. Wakil Kepala Sekolah Bidang Wali Kelas

1. Pengelolaan Kelas.
2. Penyelenggaraan administrasi kelas meliputi :
 - a. Denah tempat duduk siswa.
 - b. Papan absen siswa.
 - c. Daftar pelajaran kelas.
 - d. Daftar piket kelas.
 - e. Buku absen siswa.
 - f. Buku pembelajaran/buku kelas.

3. Tata tertib kelas.
4. Penyusunan atau pembuatan statistik bulanan siswa.
5. Pengisian daftar kumpulan nilai siswa
 - a. Membuat catatan khusus tentang siswa.
 - b. Pencatatan mutasi siswa.
 - c. Pengisian buku laporan penilaian hasil belajar.
 - d. Pembagian buku laporan penilaian hasil belajar.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

3.1.1 Analisis

Menurut (Pandusarani, Dkk., 2018), Analisis adalah proses rangkaian tahapan pekerjaan sebelum riset dan didokumentasikan dengan tahapan pembuatan laporan.

3.1.2 *User Interface (UI)*

Menurut (Pandusarani, Dkk., 2018), *User Interface* adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan salah satu faktor yang menentukan peningkatan *traffic* pada sebuah *website*. Karena *user* berinteraksi dengan logika pemrograman melalui *user interface*. *Desain user interface* sendiri menjadi sangat penting mengingat semakin efektif dan efisien suatu desain, makin betah pula *user* untuk berkunjung ke *website* tersebut.

3.1.3 *User Experience (UX)*

Menurut (Fitriana Dkk, 2020), *User Experience* merupakan ilmu yang menjelaskan tentang apa yang *user* rasakan dalam penggunaan sebuah sistem yang telah dibuat sehingga *user* mendapatkan kepuasan. Dimana UX berperan sangat penting untuk melihat perkembangan produk atau layanan.

3.1.4 *Website*

Menurut (Dewa Made Widia, 2021), *Website* yaitu sebuah halaman yang di *hosting* oleh *domain* yang berisikan berita ataupun informasi yang dapat diakses oleh *user* mengaksesnya.

3.1.5 *User Experience Questionnaire (UEQ)*

UEQ (User Experience Questionnaire) merupakan alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur *User Experience (UX)*. *UEQ* ini memudahkan kita untuk mengukur *UX* pada sebuah desain aplikasi. *UEQ* berisi 6 skala penilaian, yaitu:

1. **Daya Tarik (*Attractiveness*)** : Apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai produk?
2. **Kejelasan (*Perspiciuity*)** : Apakah mudah untuk mengenal produk?
Apakah mudah untuk belajar bagaimana gunakan produknya?
3. **Efisiensi (*Efficiency*)** : Bisakah pengguna menyelesaikan tugas mereka tanpa usaha yang sederhana?
4. **Ketepatan (*Dependability*)** : Apakah pengguna merasa terkendali terhadap interaksi?
5. **Stimulasi (*Stimulation*)** : Apakah menarik dan memotivasi untuk menggunakan produk
6. **Kebaruan (*Novelty*)** : Apakah produk itu inovatif dan kreatif?
Apakah produk menangkap minat pengguna?

UEQ sendiri memiliki 26 komponen pertanyaan dan 7 pilihan jawaban.

Yang dapat dilihat pada gambar 3.1.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

Gambar 3.1 Komponen Pertanyaan UEQ

3.1.6 Slovin

Menurut (Henim & Sari, 2020), Slovin yaitu teknik pengambilan sampel yang memiliki karakteristik secara populasi, cocok untuk penelitian kuantitatif. Besaran pada sampel di penelitian biasanya menggunakan pendekatan secara nilai tingkat kesalahan digunakan, maka jumlah yang diambil semakin kecil. Perhitungan sampel dengan rumus Slovin bisa dilihat pada rumus 3.1:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Rumus 3.1 Slovin

Keterangan :

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran Populasi

E = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan.

3.1.7 Uji Validitas

Dilakukan dalam penelitian ini untuk menilai setiap pertanyaan yang digunakan berhasil mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi product moment (r hitung) yang berarti mengkorelasikan setiap item soal dengan skor total tiap item rumus uji validitas bisa dilihat pada rumus 3.2.

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y - (\sum y)^2\}}}$$

Rumus 3.2 Uji Validitas

Keterangan:

r = Koefisien Korelasi

n = Jumlah Responden

X = Skor Variabel (Jawaban Responden)

Y = Skor Total Variabel (Jawaban Responden)

Atribut yang layak menjadi pembentuk suatu dimensi adalah atribut yang memiliki nilai r hitung > r tabel. Nilai r tabel didapatkan berdasarkan jumlah responden. Validitasnya ditentukan dengan melakukan uji signifikan 5% atau 0,05 (Hartzani, 2021). Pengujian nantinya dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS.

3.1.8 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran memiliki ketepatan dan kecermatan sebagai suatu alat ukur. Uji

reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing variabel, berikut rumus untuk uji reliabilitas bisa dilihat pada rumus 3.3. (Simanjuntak, 2018).

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Rumus 3.3 Uji Reliabilitas

Keterangan:

r = Reliabilitas Instrumen

k = banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

σ_b = Jumlah varians butir pernyataan

σ_t = Jumlah varians total

Pengujian nantinya dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS.

3.1.9 Metode *Design Thinking*

Menurut (Mursyidah, 2019), *design thinking* adalah metode atau proses desain dalam penyelesaian suatu masalah dengan berfokus pada *user* atau pengguna. Dalam sebuah *website* atau produk desain tidak hanya sekedar membuat *website* dan produk memiliki esensi yang menarik dan indah, mudah dibuat namun memperhatikan tentang tahapan dan proses tahapan dan proses dari *design* itu sendiri. Dalam desain *thinking* memiliki 5 tahapan yaitu:

1. *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap *customer*. Hal ini dapat dilakukan dengan bertemu langsung, melakukan wawancara, dan dapat bertindak seolah menjadi mereka. Hal ini dilakukan agar

permasalahan *customer* yang ingin diselesaikan dapat berjalan lancar.

2. *Define*

Informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *Emphathize*, dianalisis dan disintesis untuk menemukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap ini membantu menyelesaikan masalah *customer* karena dilakukannya penetapan masalah.

3. *Ideate*

Tahapan ini untuk menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung demi penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap *Define*. Penting untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin di awal fase ide dan langkah akhir yaitu menyelidiki dan menguji ide-ide tadi untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah dan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang nantinya terjadi.

4. *Prototype*

Perlu dihasilkannya suatu produk nyata. Produk tersebut dapat diuji dalam tim sendiri, atau ke beberapa orang lain. Ketika ada masukan maka dilakukan perbaikan pada *prototype*, sehingga nantinya akan menghasilkan *prototype* yang benar-benar bagus.

5. *Test*

Pada tahap ini, dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap produk kepada masyarakat. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat

produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada

3.2 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan referensi dari penelitian sebelumnya. Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu, berikut hasil penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

NO	Peneliti	Judul	Hasil
1	Rifqi Fahrudin, Reza Ilyasa. Program studi sistem informasi, universitas catur insan cendekia. E-ISSN: 2407-3911. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. Volume 8, No1, 15 Desember 2021. (Rifqi dan Ilyasa, 2021)	Perancangan aplikasi “Nugas” menggunakan metode <i>design thinking</i> dan <i>agile development</i>	Berdasarkan hasil pengujian makan rancangan aplikasi “nugas” telah dirancang sesuai kebutuhan pengguna.
2	Valentino Kristian reynaldi, nina setyawati. Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana. E-ISSN: 2540-8984. Jurnal ilmiah penelitian dan pembelajaran	Perancangan <i>UI/UX</i> fitur mentor <i>on demand</i> menggunakan metode <i>design thinking</i> pada <i>platform</i> Pendidikan	Berdasarkan dari hasil pengujian rancangan fitur ini menyatakan memenuhi kebutuhan-kebutuhan dari <i>user</i> maupun dari pihak Skilvul berdasarkan HMW yang didapat yaitu Membuat fitur mentoring yang bisa

NO	Peneliti	Judul	Hasil
	informatika, vol 07, no 3, 3 September 2022. (Valentino & Setyawati 2022).	teknologi	berkomunikasi dan berdiskusi secara 1:1 antara mentor dan mente.
3	Danang haryud putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin. Program Studi Sistem Informasi. Universitas Catur Insan Cendekia. e-ISSN: 2407-3911 Jurnal ilmiah Teknologi Informasi Terapan. Vol. 8, No. 1, 15 desember 2021. (putra et al., 2021)	Perancangan <i>UI/UX</i> menggunakan metode <i>design thinking</i> berbasis <i>web</i> pada laportea <i>company</i> .	Dari hasil penelitian berupa perancangan <i>UI/UX</i> menggunakan metode <i>design thinking</i> berbasis <i>web</i> pada lapoerta <i>company</i> diperoleh dari hasil tes <i>usability testing</i> sebesar 91% dan hasil dari analisa data diperoleh sebesar 86%. Maka metode dan pengujian yang digunakan dirasa dapat membantu dalam menghasilkan sebuah prototype produk yang sesuai oleh calon pengguna.

BAB IV
METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1 Lokasi Penelitian

Riset Penelitian pada SMK N 1 Palembang di Jl. Letnan Jaimas No.100 Palembang 30129.

4.1.2 Jadwal Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menyusun segala kegiatan di dalam sebuah waktu penelitian yang berlangsung terhitung dari September 2022 sampai dengan Januari 2023. Berikut waktu penelitian terdapat pada tabel 4.1.

NO	Uraian Kegiatan	Tahun 2022-2023																				
		September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Observasi																					
	Wawancara																					
2	Penulisan Proposal/Skripsi																					
3	Metode <i>Design Thinking</i>																					
	<i>a.Emphatized</i>																					
	<i>b.Define</i>																					
	<i>c.Ideate</i>																					
	<i>d.Prototype</i>																					
	<i>e.Test</i>																					
4	Pengumpulan data dan penyebaran kuesioner																					
5	Analisis Data																					

4.2 Jenis Data

4.2.1 Data Primer

Data primer merupakan data utama dalam suatu penelitian. Data primer ini diperoleh dari hasil wawancara dengan beberapa siswa dan staff TU di SMK N 1 Palembang.

4.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan dalam suatu penelitian. Data yang digunakan oleh peneliti adalah data yang terkait dengan judul yang diteliti.

4.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat teknik pengumpulan data yaitu :

4.3.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi pada *website* SMK N 1 Palembang untuk mengetahui masalah apa saja yang dialami *website* tersebut peneliti menemukan kekurangan berupa tampilan kurang menarik dan informasi pada *website* tidak menarik dan tidak melakukan *update* tentang informasi atau pengumuman mengenai kegiatan sekolah.

4.3.2 Penentuan Populasi Dan Sampel

Populasi di penelitian yaitu siswa SMK N 1 Palembang yang mengakses *website* SMK N 1 Palembang. Data kemudian dikumpulkan dan diambil sampel memakai rumus slovin dengan metode *Simple Random Sampling*. Jumlah populasi dalam penelitian tersebut yaitu 1.234 (N)

kemudian kita ambil 5 % (0.05) yang mana jika didapatkan sebesar yaitu 302 sampel.

$$n = \frac{1234}{1+1234 (0,05)^2} = 302$$

$$n = 302$$

4.3.3 Studi Pustaka

Pada tahapan ini peneliti melakukan studi pustaka dengan cara mengumpulkan teori-teori ataupun konsep dengan cara meneliti jurnal-jurnal yang terkait dari beberapa sumber tentang permasalahan yang sedang diteliti.

4.3.4 Kuesioner

Kuesioner menurut (Rosita, 2021), merupakan teknik pengumpulan data-data primer dengan menggunakan metode survei yang digunakan untuk memperoleh opini dari responden tersebut. Untuk mengukur skala kepuasan pada penggunaan *website* SMK N 1 Palembang peneliti menggunakan metode yang disebut *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Dengan total 26 butir pertanyaan dan memiliki skala 1 (satu) sampai 7 (tujuh) dari yang menyusahkan hingga menyenangkan seperti pada gambar 4.1.

Gambar 4.1 Contoh Pengisian Kuesioner

Setiap pernyataan pada *UEQ* memiliki istilah positif dan negatif acak. Dalam setiap aspek, setengahnya dimulai dengan pernyataan positif dan setengahnya lagi dengan negatif. Setiap pertanyaan pada *UEQ* memiliki skala

1 (satu) hingga 7 (tujuh) kemudian skala tersebut ditransformasikan menjadi rentang nilai -3 sampai +3 yang dapat dilihat pada gambar 4.2.

Skala pada kuisioner	1	2	3	4	5	6	7
menyusahkan	<input type="radio"/>						
Nilai setelah transformasi	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Gambar 4.2 Transformasi Skala *UEQ*

4.3.5 Pengukuran Dengan *UEQ*

Perancangan pertanyaan indikator dan variabel *User Experience* pada perancangan *website* SMK N 1 Palembang dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada siswa SMK N 1 Palembang. Pada kuesioner ini memiliki 26 pertanyaan dengan 7 likert poin yang akan diberikan kepada responden.

Berikut ini pertanyaan *UEQ* yang diberikan kepada responden :

1. Saya suka dengan kesan pertama saat membuka *website*.
2. Tulisan yang digunakan dapat terbaca dengan mudah dan jelas.
3. Halaman beranda memiliki tata letak yang buruk.
4. Saya cukup sulit mempelajari *website* ini.
5. Saya tidak terbantu dengan adanya *website* ini.
6. Saya suka dengan tampilan beranda yang langsung menyajikan berita.
7. Perpaduan warna *background* dan konten terlihat menarik.
8. Saya dapat langsung mengunduh data yang saya perlukan.
9. *Website* ini memiliki navigasi yang sulit sehingga saya tidak dapat memperoleh data/informasi dengan cepat.
10. Penempatan konten pada *website* seperti pada umumnya.
11. Secara keseluruhan *website* ini mendukung saya untuk mencari data/mengakses layanan.
12. Secara keseluruhan *website* ini menampilkan konten yang buruk.
13. Jenis *font* pada *website* sudah konsisten.

14. Saya suka dengan tampilan keseluruhan *website* ini.
15. Desain *website* memiliki ciri khas tersendiri.
16. Warna *background* yang digunakan cukup baik sehingga tidak membuat mata lelah.
17. *Website* ini tidak menjamin keamanan data pengguna.
18. Tata penelitian tidak memotivasi saya untuk terus membaca berita-berita.
19. Halaman yang ditampilkan tidak sesuai dengan menu yang dipilih.
20. Ukuran tiap konten pada halaman utama sudah sesuai.
21. Saya cukup kesulitan mencari data yang diperlukan.
22. Terdapat kolom pencarian untuk mencari data/info yang diperlukan
23. Tata letak pada *website* belum tertata rapi.
24. Desain antarmuka (*interface*) terlihat tidak menarik.
25. Saya merasa familiar (tidak asing) dengan bahasa yang digunakan.
26. Pada menu “peta” terdapat lokasi yang berguna untuk melihat mengetahui tempat.

4.3.6 Analisis Konteks Pengguna

Analisis konteks pengguna dilakukan untuk mengetahui daftar penggunaan dan *stakeholder website* yang dimana siswa SMK N 1 Palembang sebagai pengguna.

4.3.7 Identifikasi Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna *website* SMK N 1 Palembang adalah :

1. *Website* dapat digunakan baik laki-laki Maupun perempuan dengan latar belakang apapun.
2. Pengguna menggunakan *smartphone* atau *desktop*.

4.3.8 Emphatize

Pada tahapan ini peneliti langsung ke SMK N 1 Palembang dan

melakukan wawancara ke admin dan siswa untuk menanyakan tentang permasalahan terhadap *website* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Berikut yang dibutuhkan dari hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 4.2 :

Tabel 4.1 Daftar Pernyataan Wawancara

PERNYATAAN
1. Responden merasakan tidak nyaman dengan tampilan <i>website</i> .
2. Responden kesulitan untuk mendapatkan data atau berkas yang dibutuhkan.
3. Responden menginginkan perancangan ulang <i>website</i> .
4. Responden menginginkan tampilan <i>website</i> yang simple dan nyaman.
5. Responden menginginkan fitur data siswa.
6. Responden menginginkan fitur data guru.
7. Responden menginginkan fitur jurusan.
8. Responden menginginkan fitur untuk mengunduh data.
9. Responden menginginkan fitur yang bisa mendapatkan keberadaan lokasi sekolah.

4.3.9 Define

Tahapan ini dilakukan setelah peneliti mengumpulkan data dari tahap sebelumnya, tahapan ini melakukan identifikasi data dari data yang diperoleh untuk dijadikan inti dari permasalahan yang terjadi akan dijadikan tujuan utama dalam membuat rancangan *website* SMK N 1 Palembang.

Dalam tahapan ini penulis menggunakan metode *How Might We* untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus diimplementasikan kedalam rancangan *website* SMKN 1 Palembang. Berikut hasil yang diperoleh dalam metode *How Might We* terdapat pada tabel 4.3 :

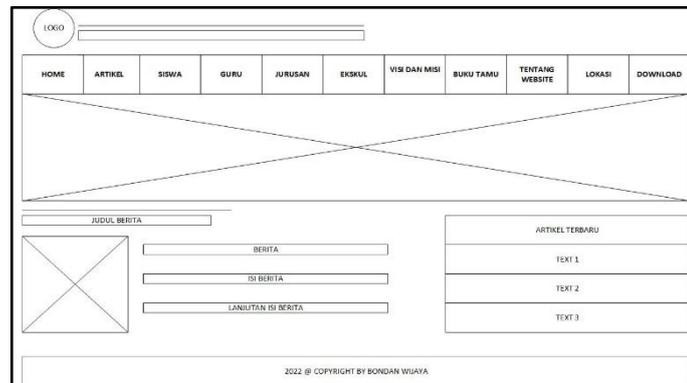
Tabel 4.2 Tabel *How Might We*

How	Might
1. Bagaimana melakukan cek data siswa?	Membuat fitur data siswa
2. Bagaimana melakukan cek data guru?	Membuat fitur data guru
3. Bagaimana melakukan cek data jurusan?	Membuat fitur data jurusan.
4. Bagaimana melakukan pengunduhan data?	Membuat fitur <i>download</i>
5. Bagaimana melihat peta lokasi sekolah?	Membuat fitur lokasi

4.3.10 *Ideate*

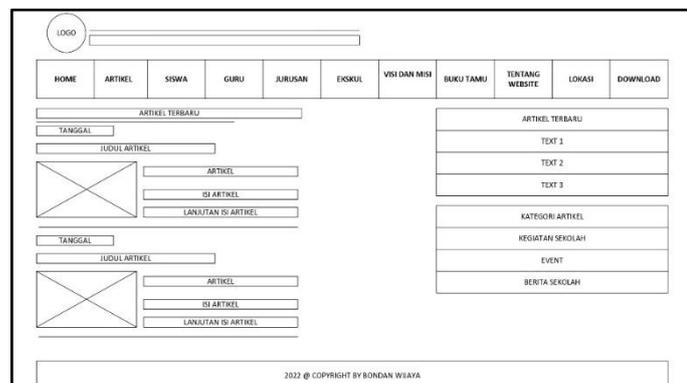
Pada tahapan *ideate* yaitu setelah mengetahui masalah tersebut, maka peneliti mendapatkan ide gagasan solusi berdasarkan permasalahan yang ada, bisa dilihat pada gambar 4.3 :

1. *Home* merupakan tampilan yang akan pertama kali dilihat oleh pengunjung dan pengguna *website* SMK Negeri 1 Palembang. Pada tampilan ini, memiliki *header* dengan 11 button yang berfungsi sebagai navigasi ke bagian *home*, artikel, siswa, guru, jurusan, ekskul, visi dan misi, buku tamu, tentang *website*, lokasi, *download* Pada bagian ini juga terdapat *banner* berupa *background* dan memiliki *button* yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke halaman artikel. Memiliki kategori artikel yang menampilkan kegiatan informasi sekolah. *Wireframe* halaman home dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Wireframe Website Baru

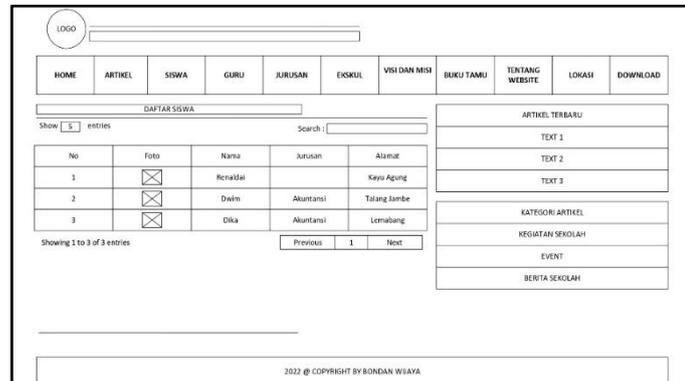
2. Pada tampilan artikel, pengguna atau pengunjung *website* dapat melihat artikel berita terbaru seputar SMK Negeri 1 Palembang. Terdapat 2 kotak yang akan berisi artikel yang ketika di klik dapat dilihat detail artikel yang telah dibuat oleh *admin*. Wireframe halaman artikel dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Wireframe Website Halaman Artikel

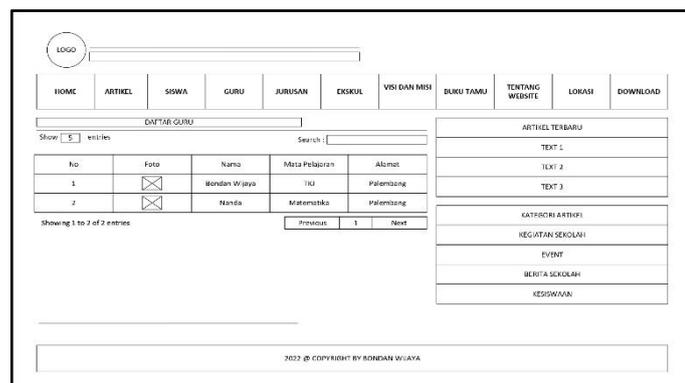
3. Pada tampilan siswa, pengguna atau pengunjung *website* dapat melihat daftar siswa berdasarkan nama ataupun jurusan SMK Negeri 1 Palembang. Terdapat tabel yang akan berisi nama-nama daftar siswa tersebut dan bisa dilakukan pencarian di menu search

secara detail yang telah dibuat oleh *admin*. *Wireframe* halaman siswa dapat dilihat pada gambar 4.5.



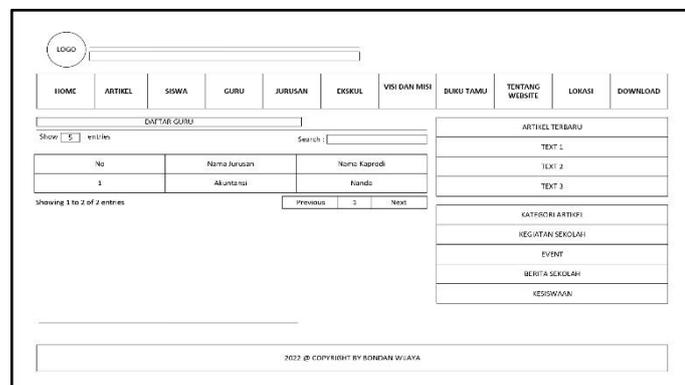
Gambar 4.5 Wireframe Website Halaman Siswa

4. Pada tampilan guru, pengguna atau pengunjung *website* melihat daftar guru berdasarkan nama ataupun yang mengajar di SMK Negeri 1 Palembang. Terdapat tabel yang akan berisi nama-nama daftar guru tersebut dan bisa dilakukan pencarian di menu search secara detail yang telah dibuat oleh *admin*. *Wireframe* halaman guru dapat dilihat pada gambar 4.6.



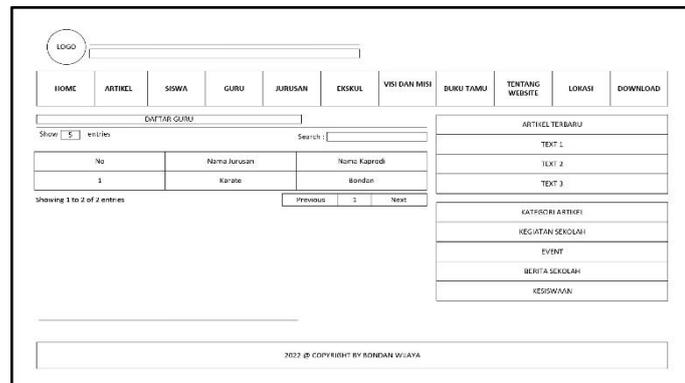
Gambar 4.6 Wireframe Website Halaman Guru

5. Pada tampilan jurusan, pengguna atau pengunjung *website* dapat melihat daftar jurusan berdasarkan nama ataupun yang bertanggung jawab atas jurusan tersebut di SMK Negeri 1 Palembang. Terdapat tabel yang akan berisi nama-nama daftar jurusan tersebut dan bisa dilakukan pencarian di *menu search* secara detail yang telah dibuat oleh *admin*. *Wireframe* halaman jurusan dapat dilihat pada gambar 4.7.



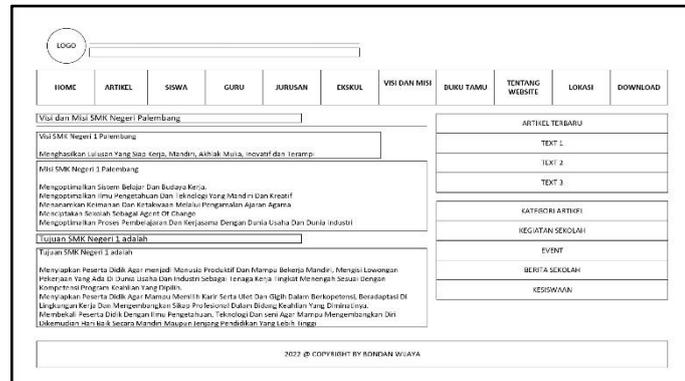
Gambar 4.7 Wireframe Website Halaman Jurusan

6. Pada tampilan ekskul, pengguna atau pengunjung *website* dapat melihat daftar ekskul berdasarkan judul ataupun yang bertanggung jawab atas ekskul tersebut di SMK Negeri 1 Palembang. Terdapat tabel yang akan berisi nama-nama daftar ekskul tersebut dan bisa dilakukan pencarian di *menu search* secara detail yang telah dibuat oleh *admin*. *Wireframe* halaman ekskul dapat dilihat pada gambar 4.8.



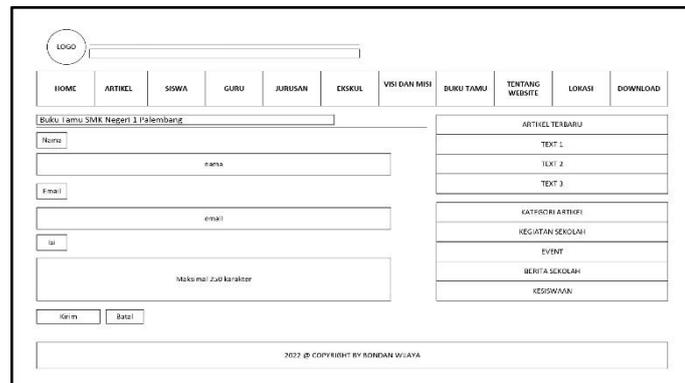
Gambar 4.8 Wireframe Website Halaman Ekskul

7. Pada tampilan visi misi, pengguna atau pengunjung *website* dapat melihat visi misi SMK Negeri 1 Palembang. Terdapat *list* apa aja visi misi yang telah dibuat oleh *admin*. *Wireframe* halaman visi misi dapat dilihat pada gambar 4.9.



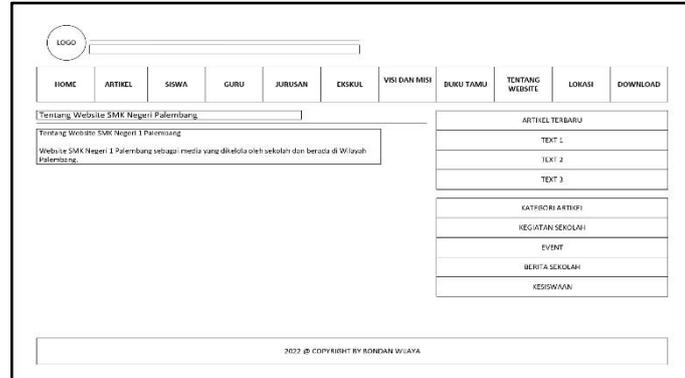
Gambar 4.9 Wireframe Website Halaman Visi Misi

8. Pada tampilan buku tamu, pengguna atau pengunjung *website* dapat mengisi daftar buku tamu di SMK Negeri 1 Palembang secara daring. Terdapat form yang akan berisi nama, surel serta isi bisa dilakukan kirim yang telah dibuat oleh admin. *Wireframe* halaman buku tamu dapat dilihat pada gambar 4.10.



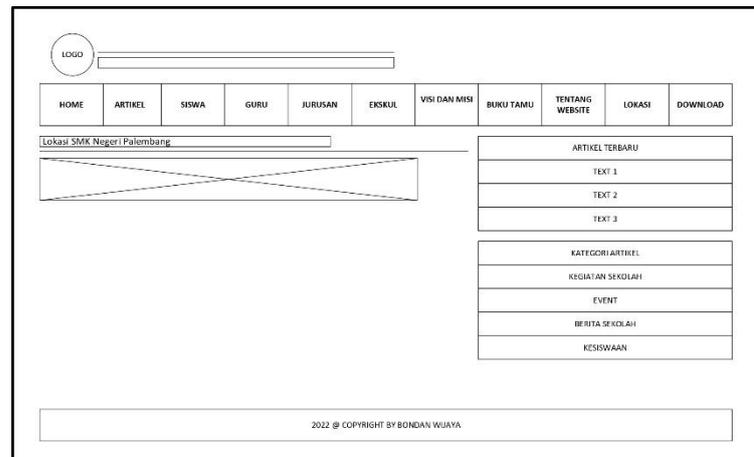
Gambar 4.10 Wireframe Website Halaman Buku Tamu

9. Pada tampilan tentang *website* terdapat isi tentang no telp, surel dari SMK N 1 Palembang yang telah dibuat oleh *admin*. *Wireframe* halaman tentang *website* dapat dilihat pada gambar 4.11.



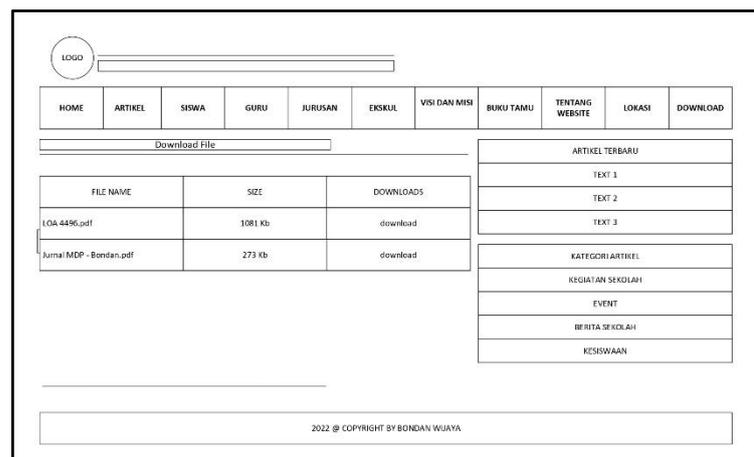
Gambar 4.11 Wireframe Website Halaman Tentang Web

10. Pada tampilan lokasi *website*, pengguna atau pengunjung *website* dapat mengisi tentang lokasi di SMK N 1 Palembang. Terdapat lokasi atau petunjuk arah lokasi sekolah yang diarahkan langsung melalui *google maps* yang telah dibuat oleh *admin*. *Wireframe* halaman lokasi *website* dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Wireframe Website Halaman Lokasi Sekolah

11. Pada tampilan *download*, pengguna atau pengunjung *website* dapat mengunduh tentang dokumen penting di SMK N 1 Palembang. Terdapat dokumen atau *list file* sekolah yang bisa diunduh secara terbuka langsung melalui *website* yang telah dibuat oleh *admin*. *Wireframe* halaman lokasi *download* dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Wireframe Website Halaman Download File

4.3.11 *Prototype*

Setelah melakukan beberapa tahapan seperti *emphatize,define,ideate*, selanjutnya membuat proses pembuatan *prototype UI/UX website* pada SMK N 1 Palembang.

4.3.12 *Testing*

Pada tahapan *testing* ini, desain yang telah dibuat kemudian akan dievaluasi oleh calon pengguna. Tahap *test* bertujuan untuk mengetahui apakah solusi desain sudah menyelesaikan masalah dan sesuai harapan pengguna atau masih memerlukan perubahan pada solusi yang ditawarkan. Pengujian pada tahapan ini menggunakan metode pengukuran *User Experience Questionnaire (UEQ)* agar dapat diketahui apakah *website* tersebut sudah memberikan pengalaman penggunaan yang baik bagi penggunanya.

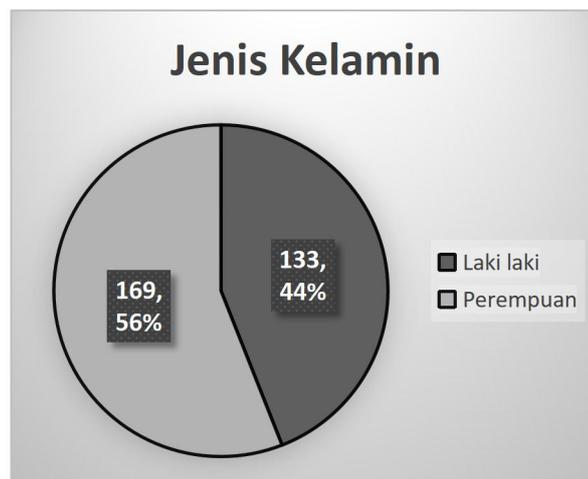
BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

5.1.1 Analisis Data

Peneliti telah berhasil mengumpulkan 302 responden. Berdasarkan jawaban yang telah didapatkan para responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, dimana laki-laki sebanyak 133 atau sekitar (44%) responden dan 169 (56%) untuk perempuan. Dapat dilihat pada diagram jenis kelamin 5.1.



Gambar 5.1 Diagram Jenis Kelamin Pada Responden

5.1.2 Pengumpulan Data Responden

Dalam penelitian ini disebarkan *Kuesioner* sebanyak 302 responden. Penyebaran *Kuesioner* dilakukan melalui kertas yang sudah peneliti tulis beberapa pertanyaan dan jawaban *Kuesioner* dengan cara mendistribusikan kepada setiap siswa SMK N 1 Palembang sebagai responden. Setelah *kuesioner* telah terdistribusi, siswa akan mengisi sesuai pendapat dan penilaian mereka terhadap *website* SMK N 1 Palembang, Pengumpulan data kuesiner

terhitung sejak 3 Januari 2023 – 20 Januari 2023.

5.1.3 Deskripsi Jumlah Data Responden

Dalam bagian ini digambarkan tentang rincian penyebaran kuesioner pada *web* lama dan *web* baru. Dapat dilihat pada tabel 5.1 rincian hasil kuesioner.

Tabel 5.1 Rincian Hasil Penyebaran *Kuesioner*

<i>Kuesioner Web Lama</i>		<i>Kuesioner Rancangan Web Baru</i>	
Laki - Laki	Perempuan	Laki – Laki	Perempuan
133	169	133	169

5.2 Pembahasan

Setelah penyebaran data secara luring terkumpul, selanjutnya analisis data, peneliti melakukan analisis data berdasarkan jenis kelamin. Kedua hasil pengujian data pada validitas, reliabilitas menggunakan *analysis tool UEQ* di program aplikasi *excel*. Uji validitas tersebut melihat nilai rhitung atau *pearson correlation* per masing-masing item variabel sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *cronbach alpha* per masing variabel penelitian tersebut.

5.2.1 *Prototype Design Web Lama*

Pada desain *web* lama telah peneliti melakukan analisa *ueq* terhadap uji validitas, reliabilitas serta grafik *benchmark* berikut merupakan desain *web* lama *UI/UX* pada SMK N 1 Palembang yang mana pada tampilannya berantakan dan informasi didalam *website* sangat sulit ditemukan pada

menunya.



Gambar 5.2 Tampilan Desain *Web* Lama

5.2.2 Deskripsi Data Jawaban Responden *Web* Lama

Dalam tabel 5.2 ini digambarkan tentang rincian penyebaran kuesioner pada *web* lama. Dapat dilihat pada tabel 5.2 rincian hasil kuesioner.

Tabel 5.2 Jawaban Responden *Web* Lama

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Variabel
1	Menyusahkan/Menyenangkan	9	23	19	10	51	72	118	Daya Tarik
2	Tak dapat dipahami / Dapat dipahami	11	12	12	13	73	77	104	Kejelasan
3	Kreatif / Monoton	13	15	8	14	48	95	109	Kebaruan
4	Mudah dipelajari / Sulit dipelajari	4	16	7	9	79	91	96	Kejelasan
5	Bermanfaat / Kurang bermanfaat	6	12	16	6	79	82	101	Stimulasi
6	Membosankan / Mengasyikkan	7	17	12	8	50	96	112	Stimulasi
7	Tidak menarik / Menarik	16	15	15	20	54	81	101	Stimulasi
8	Tak Dapat diprediksi / Dapat prediksi	27	53	43	13	27	69	70	Ketepatan
9	Cepat /Lambat	5	12	6	15	65	101	98	Efisiensi
10	Berdaya cipta/ Konvensional	12	14	23	9	52	69	123	Kebaruan
11	Menghalangi / Mendukung	28	23	15	13	43	85	95	Ketepatan
12	Baik / Buruk	3	11	14	11	51	95	117	Daya Tarik
13	Rumit / Sederhana	12	15	15	11	53	105	91	Kejelasan
14	Tidak disukai / Menggembirakan	13	10	27	9	47	84	112	Daya Tarik
15	Lazim / Terdepan	27	18	22	11	43	83	98	Kebaruan
16	Tidak nyaman / Nyaman	14	19	15	8	59	91	96	Daya Tarik
17	Aman / Tidak aman	7	16	10	15	68	78	108	Ketepatan
18	Memotivasi / Tidak memotivasi	3	16	16	20	72	79	96	Stimulasi
19	Memenuhi ekspektasi/ Tidak memenuhi ekspektasi	6	5	9	8	78	96	100	Ketepatan

20	Tidak efisien / Efisien	8	21	21	11	68	82	91	Efisiensi
21	Jelas / Membingungkan	15	13	20	10	62	93	89	Kejelasan
22	Tidak praktis / Praktis	10	14	27	18	57	82	94	Efisiensi
23	Terorganisasi / Berantakan	18	17	22	9	61	90	85	Efisiensi
24	Atraktif / Tidak atraktif	8	22	22	10	66	81	93	Daya Tarik
25	Ramah Pengguna / Tidak ramah	1	4	7	5	50	48	54	Daya Tarik
26	Konservatif / Inovatif	48	42	50	10	33	55	54	Kebaruan

Pada tabel 5.2 didapatkan daya tarik sebanyak 6 penilaian sedangkan pada efisiensi, ketepatan, stimulasi, kejelasan, kebaruan jawaban didapati 4 variabel dari penilaian dari sebanyak 302 sampel diambil.

Dalam tabel 5.3 ini digambarkan tentang total data penyebaran

Tabel 5.3 Jawaban Responden *Web* Lama Pada Perempuan
kuesioner di *web* lama pada perempuan.

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Variabel
1	Menyusahkan/Menyenangkan	2	11	9	7	28	41	71	Daya Tarik
2	Tak dapat dipahami / Dapat dipahami	2	5	6	10	37	45	64	Kejelasan
3	Kreatif / Monoton	4	4	4	5	24	59	69	Kebaruan
4	Mudah dipelajari / Sulit dipelajari	1	9	7	5	49	46	52	Kejelasan
5	Bermanfaat / Kurang bermanfaat	2	4	4	2	50	52	55	Stimulasi
6	Membosankan / Mengasyikkan	3	7	7	5	33	48	66	Stimulasi
7	Tidak menarik / Menarik	8	4	11	11	32	49	54	Stimulasi
8	Tak Dapat diprediksi / Dapat prediksi	12	27	26	8	14	43	39	Ketepatan
9	Cepat /Lambat	3	4	3	7	36	60	56	Efisiensi
10	Berdaya cipta/ Konvensional	3	8	16	4	24	38	76	Kebaruan
11	Menghalangi / Mendukung	18	9	7	8	27	49	51	Ketepatan
12	Baik / Buruk	1	6	6	4	25	52	75	Daya Tarik
13	Rumit / Sederhana	4	4	6	6	35	59	55	Kejelasan
14	Tidak disukai / Menggembirakan	3	5	17	4	26	48	66	Daya Tarik
15	Lazim / Terdepan	11	7	11	77	25	50	58	Kebaruan
16	Tidak nyaman / Nyaman	5	11	9	3	32	53	56	Daya Tarik

17	Aman / Tidak aman	0	6	6	12	44	42	59	Ketepatan
18	Memotivasi / Tidak memotivasi	1	6	13	13	40	40	56	Stimulasi
19	Memenuhi ekspektasi/ Tidak memenuhi ekspektasi	2	2	5	5	49	56	50	Ketepatan
20	Tidak efisien / Efisien	3	6	12	7	37	53	51	Efisiensi
21	Jelas / Membingungkan	7	7	10	4	40	52	49	Kejelasan
22	Tidak praktis / Praktis	6	6	14	10	29	52	52	Efisiensi
23	Terorganisasi / Berantakan	10	9	13	5	31	51	50	Efisiensi
24	Atraktif / Tidak atraktif	4	10	11	5	44	41	54	Daya Tarik
25	Ramah Pengguna / Tidak ramah	1	4	7	5	50	48	54	Daya Tarik
26	Konservatif / Inovatif	24	25	31	12	12	33	32	Kebaruan

Pada tabel 5.3 merupakan hasil pendistribusian jawaban kuesioner pada *web* lama berdasarkan jenis kelamin perempuan sebanyak 169 responden tersebut. didapatkan daya tarik sebanyak 6 penilaian sedangkan ada 4 variabel begitu juga pada efisiensi, kejelasan, kebaruan, stimulasi, dan ketepatan.

Dalam tabel 5.4 ini digambarkan tentang total data penyebaran kuesioner di *web* lama pada laki-laki. Dapat dilihat pada tabel 5.5 sampai 5.10 rincian indikator variabel hasil kuesionernya.

Tabel 5.4 Jawaban Responden *Web* Lama Pada Laki-Laki

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Variabel
1	Menyusahkan/Menyenangkan	7	12	10	3	23	31	47	Daya Tarik
2	Tak dapat dipahami / Dapat dipahami	9	7	6	3	36	32	40	Kejelasan
3	Kreatif / Monoton	9	11	4	9	24	36	40	Kebaruan
4	Mudah dipelajari / Sulit dipelajari	3	7	0	4	30	45	44	Kejelasan
5	Bermanfaat / Kurang bermanfaat	4	8	12	4	29	30	46	Stimulasi
6	Membosankan / Mengasyikkan	4	10	5	3	17	48	46	Stimulasi
7	Tidak menarik / Menarik	8	11	4	9	22	32	47	Stimulasi
8	Tak Dapat diprediksi / Dapat prediksi	15	26	17	5	13	26	31	Ketepatan
9	Cepat /Lambat	2	8	3	8	29	41	42	Efisiensi
10	Berdaya cipta/ Konvensional	9	6	7	5	28	31	47	Kebaruan
11	Menghalangi / Mendukung	10	14	8	5	16	36	44	Ketepatan

12	Baik / Buruk	2	5	8	7	26	43	42	Daya Tarik
13	Rumit / Sederhana	8	11	9	5	18	46	36	Kejelasan
14	Tidak disukai / Menggembirakan	10	5	10	5	21	36	46	Daya Tarik
15	Lazim / Terdepan	16	11	11	4	18	33	40	Kebaruan
16	Tidak nyaman / Nyaman	9	8	6	5	27	38	40	Daya Tarik
17	Aman / Tidak aman	7	10	4	3	24	36	49	Ketepatan
18	Memotivasi / Tidak memotivasi	2	10	3	7	32	39	50	Stimulasi
19	Memenuhi ekspektasi/ Tidak memenuhi ekspektasi	4	3	4	3	29	40	50	Ketepatan
20	Tidak efisien / Efisien	5	15	9	4	31	29	40	Efisiensi
21	Jelas / Membingungkan	8	6	10	6	22	41	40	Kejelasan
22	Tidak praktis / Praktis	4	8	13	8	28	30	42	Efisiensi
23	Terorganisasi / Berantakan	8	8	9	4	30	39	35	Efisiensi
24	Atraktif / Tidak atraktif	4	12	11	5	22	40	39	Daya Tarik
25	Ramah Pengguna / Tidak ramah	2	8	3	5	37	38	40	Daya Tarik
26	Konservatif / Inovatif	24	17	19	8	21	22	22	Kebaruan

Sebanyak 133 responden tersebut didapatkan daya tarik sebanyak 6 penilaian sedangkan ada 4 variabel begitu juga pada efisiensi, kebaruan, stimulasi, kejelasan dan ketepatan.

5.2.3 Pengujian UEQ Data Pada *Web Lama*

Setelah data terkumpul dilakukan pengujian data validitas dan reliabilitas yang didapatkan. Hasil pengujian kuesioner *website* pada SMK N 1 Palembang.

a. Uji validitas *web lama*

Peneliti mengetahui bahwa r tabel untuk uji tersebut dari 302 responden yaitu 0.133. jika indikator tersebut sukses dengan punyai nilai r hitung lebih dari 0.133 maka dapat dikatakan valid. Dibawah ini merupakan perhitungan menggunakan aplikasi SPSS validitas.

b. Variabel daya tarik *web* lama

Tabel 5.5 merupakan hasil uji validitas *web* lama pada variabel daya tarik, dan ada dua tidak valid pada daya tarik 2, 5 dan 6 sedangkan sisanya dinyatakan valid dengan menggunakan program SPSS dari hasil nilai *r* hitung setiap item indikatornya.

Tabel 5.5 Hasil Uji Validitas *Web* Lama Pada Variabel Daya Tarik

Item Indikator	Nilai <i>r</i> Hitung	Nilai <i>r</i> Tabel	Keterangan
Daya Tarik 1	0,398	0,113	Valid
Daya Tarik 2	0,050	0,113	Tidak Valid
Daya Tarik 3	0,285	0,113	Valid
Daya Tarik 4	0,350	0,113	Valid
Daya Tarik 5	-0,009	0,113	Tidak Valid
Daya Tarik 6	0,098	0,113	Tidak Valid

c. Variabel kejelasan *web* lama

Tabel 5.6 merupakan hasil uji validitas kejelasan di *web* lama menggunakan program SPSS dari hasil nilai *r* hitung pada indikatornya didapatkan 3 valid pada kejelasan 1,3,4 dan 1 tidak valid pada kejelasan 2.

Tabel 5.6 Hasil Uji Validitas *Web* Lama Pada Variabel Kejelasan

Item Indikator	Nilai <i>r</i> Hitung	Nilai <i>r</i> Tabel	Keterangan
Kejelasan 1	0,413	0,113	Valid
Kejelasan 2	0.098	0,113	Tidak Valid
Kejelasan 3	0,355	0,113	Valid
Kejelasan 4	0,167	0,113	Valid

d. Variabel efisiensi *web* lama

Tabel 5.7 merupakan hasil uji validitas *web* lama pada variabel efisiensi menggunakan program SPSS dari hasil nilai *r* hitung pada indikatornya ada 3 valid di efisiensi 1,2,3 sedangkan efisiensi 4 tidak valid.

Tabel 5.7 Hasil Uji Validitas *Web* Lama Pada Variabel Efisiensi

Item Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
Efisiensi 1	0,220	0,113	Valid
Efisiensi 2	0,332	0,113	Valid
Efisiensi 3	0,314	0,113	Valid
Efisiensi 4	0,108	0,113	Tidak Valid

e. Variabel keandalan *web* lama

Tabel 5.8 merupakan hasil uji validitas *web* lama pada variabel keandalan menggunakan program SPSS dari hasil nilai r hitung pada indikatornya ada 2 valid di keandalan 1,2, sedangkan keandalan 3 dan 4 tidak valid.

Tabel 5.8 Hasil Uji Validitas *Web* Lama Pada Variabel Keandalan

Item Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
Keandalan 1	0,264	0,113	Valid
Keandalan 2	0,324	0,113	Valid
Keandalan 3	-0,077	0,113	Tidak Valid
Keandalan 4	0,107	0,113	Tidak Valid

f. Variabel simulasi *web* lama

Tabel 5.9 Merupakan hasil uji validitas *web* lama pada variabel simulasi indikatornya ada 2 valid di stimulasi 2,3, sedangkan stimulasi 1 dan 4 tidak valid.

Tabel 5.9 Hasil Uji Validitas *Web* Lama Pada Variabel Simulasi

Item Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
Simulasi 1	0,00045	0,113	Tidak Valid
Simulasi 2	0,261	0,113	Valid
Simulasi 3	0,377	0,113	Valid
Simulasi 4	0,016	0,113	Tidak Valid

g. Variabel kebaruan *web* lama

Tabel 5.10 merupakan hasil uji validitas *web* lama pada variabel kebaruan menggunakan program SPSS mendapatkan 3 valid hanya 1 tidak valid pada kebaruan 1.

Tabel 5.10 Hasil Uji Validitas *Web Lama* Pada Variabel Kebaruan

Item Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
Kebaruan 1	0,014	0,113	Tidak Valid
Kebaruan 2	0,136	0,113	Valid
Kebaruan 3	0.375	0,113	Valid
Kebaruan 4	0,281	0,113	Valid

h. Uji reliabilitas *web lama*

Uji reliabilitas pada instrumen penelitian ini, yang didapatkan menggunakan program SPSS dimana penentuan *Cronbach alpha* didapatkan sebesar .552 dan N of Items sebesar 27 sedangkan *Cronbach alpha based on standardized items* sebesar .343 bisa dilihat pada tabel 5.11.

Tabel 5.11 Hasil Uji Reliabilitas Pada *Web Lama*

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.552	.343	27

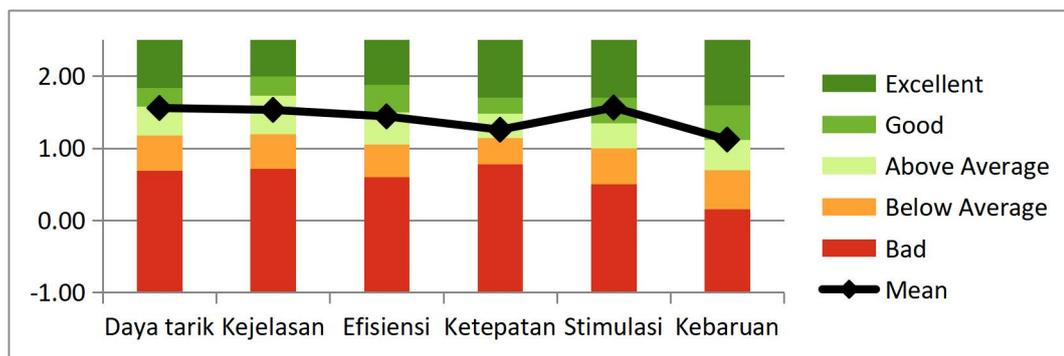
Pada *UEQ data analysis tool* versi 10 dapat menguji *benchmark*, dengan melihat perbandingan setiap nilai variabel dengan mengumpulkan data dari 1.234. Uji *benchmark* dapat memvisualisasikan tentang relative dari website lama SMK N 1 Palembang di bandingkan lainnya. Dalam uji *benchmark* terbagi menjadi 5 kelompok yaitu : Sempurna, Bagus, Diatas Rata-Rata, Dibawah Rata-Rata, serta buruk. Nilai pada setiap kategori tersebut dapat dilihat pada tabel 5.12.

Tabel 5.12 Indikator Grafik Keterangan *Benchmark*

Variabel	Keterangan				
	Sempurna	Bagus	Diatas Rata-Rata	Dibawah Rata-Rata	Buruk
Daya	1.84-2.5	1.58 - 1.84	1.18-1.58	0.69-1.18	0.69

Tarik					
Efisiensi	1.88-2.5	1.5-1.88	1.05-1.5	0.6-1.05	0.6
Kebaruan	1.6-2.5	1.12-1.6	0.7-1.12	0.7-0.16	0.16
Kejelasan	2-2.5	1.73-2	1.2-1.73	0.72-1.2	0.72
Ketepatan	1.7-2.5	1.48-1.7	1.14-1.48	0.78-1.14	0.78
Stimulasi	1.7-2.5	1.35-1.7	1-1.35	0.5-1	0.5

Pada gambar 5.3 diketahui pada *website* lama SMK N 1 Palembang mendapatkan nilai diatas rata rata.



Gambar 5.3 Hasil Benchmark pada Website Lama

Setelah peneliti melakukan pengujian data kuesioner dengan *ueq* maka didapatkan hasil skala pada *web* lama. Dapat dilihat pada tabel 5.13.

Tabel 5.13 Hasil Data Uji Skala Pada Web Lama

Skala	Web Lama	Keterangan
Daya Tarik	1,56	diatas rata-rata
Efisiensi	1,44	diatas rata-rata
Kebaruan	1,12	diatas rata-rata
Kejelasan	1,53	diatas rata-rata
Ketepatan	1,25	diatas rata-rata
Stimulasi	1,56	Bagus

5.2.4 Solusi Atas Hasil Penilaian Desain *Web* Lama

Dari data uji *ueq* yang telah dibuat, maka setiap variabel mendapatkan penilaiannya seperti variabel Daya Tarik (mean,1.56) kemudian pada variabel kejelasan (mean,1.53), untuk efisiensi pada (mean,1.44) pada nilai variabel

ketepatan diangka (mean,1.25) dan stimulasi (mean,1.56) terakhir pada kebaruan (mean,1.12) dan dari hasil *benchmark* juga hanya mendapatkan penilaian “diatas rata-rata” maka peneliti merancang desain *web* baru menggunakan dengan menggunakan metode *design thinking*.

5.2.5 Deskripsi Data Jawaban Responden Web Baru

Dalam tabel 5.14 ini digambarkan tentang rincian penyebaran kuesioner pada *web* baru. sama seperti sebelumnya didapatkan daya tarik sebanyak 6 penilaian sedangkan pada efisiensi, ketepatan, stimulasi, kejelasan, kebaruan jawaban didapati 4 variabel dari penilaian dari sebanyak 302 sampel diambil.

Dapat dilihat pada tabel 5.14 rincian hasil kuesionernya.

Tabel 5.14 Jawaban Responden *Web* Baru

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Variabel
1	Menyusahkan/Menyenangkan	3	3	3	15	63	81	134	Daya Tarik
2	Tak dapat dipahami / Dapat dipahami	3	2	3	3	74	95	122	Kejelasan
3	Kreatif / Monoton	18	8	6	8	60	110	92	Kebaruan
4	Mudah dipelajari / Sulit dipelajari	6	4	7	12	112	89	71	Kejelasan
5	Bermanfaat / Kurang bermanfaat	3	4	8	12	65	80	110	Stimulasi
6	Membosankan / Mengasyikkan	10	6	12	10	86	87	91	Stimulasi
7	Tidak menarik / Menarik	6	9	11	9	52	78	137	Stimulasi
8	Tak Dapat diprediksi / Dapat prediksi	4	12	6	11	52	93	124	Ketepatan
9	Cepat /Lambat	9	7	13	15	58	111	88	Efisiensi
10	Berdaya cipta/ Konvensional	8	16	15	20	103	70	70	Kebaruan
11	Menghalangi / Mendukung	11	8	11	4	58	114	96	Ketepatan
12	Baik / Buruk	6	4	10	8	57	123	94	Daya Tarik
13	Rumit / Sederhana	15	7	19	11	46	92	112	Kejelasan
14	Tidak disukai / Menggembirakan	5	5	9	10	70	104	99	Daya Tarik

15	Lazim / Terdepan	11	3	12	13	46	101	116	Kebaruan
16	Tidak nyaman / Nyaman	9	5	10	7	74	105	92	Daya Tarik
17	Aman / Tidak aman	4	9	14	24	71	80	100	Ketepatan
18	Memotivasi / Tidak memotivasi	3	9	11	26	87	95	71	Stimulasi
19	Memenuhi ekspektasi/ Tidak memenuhi ekspektasi	5	3	11	11	94	95	83	Ketepatan
20	Tidak efisien / Efisien	11	10	11	14	64	84	108	Efisiensi
21	Jelas / Membingungkan	14	15	15	13	72	92	81	Kejelasan
22	Tidak praktis / Praktis	18	8	2	17	56	99	102	Efisiensi
23	Terorganisasi / Berantakan	11	10	13	12	69	104	83	Efisiensi
24	Atraktif / Tidak atraktif	3	6	9	18	99	93	74	Daya Tarik
25	Ramah Pengguna / Tidak ramah	0	8	5	8	95	98	88	Daya Tarik
26	Konservatif / Inovatif	23	13	7	20	60	94	85	Kebaruan

Dalam tabel 5.15 ini digambarkan tentang total jawaban penyebaran kuesioner *web* baru pada perempuan. Dapat dilihat pada tabel 5.15 rincian hasil kuesionernya. Sebanyak 169 responden tersebut. didapatkan daya tarik sebanyak 6 penilaian sedangkan ada 4 variabel begitu juga pada efisiensi, kejelasan,kebaruan,stimulasi dan ketepatan

Tabel 5.15 Jawaban Responden *Web* Baru Pada Perempuan

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Variabel
1	Menyusahkan/Menyenangkan	3	3	1	9	41	43	69	Daya Tarik
2	Tak dapat dipahami / Dapat dipahami	1	0	1	2	44	53	68	Kejelasan
3	Kreatif / Monoton	13	6	6	5	35	53	51	Kebaruan
4	Mudah dipelajari / Sulit dipelajari	3	3	5	12	61	46	38	Kejelasan
5	Bermanfaat / Kurang bermanfaat	1	4	6	8	47	44	59	Stimulasi
6	Membosankan / Mengasyikkan	6	5	9	8	53	45	43	Stimulasi
7	Tidak menarik / Menarik	5	4	7	5	28	46	74	Stimulasi
8	Tak Dapat diprediksi / Dapat prediksi	3	5	2	7	38	57	57	Ketepatan
9	Cepat /Lambat	6	3	9	9	33	63	46	Efisiensi
10	Berdaya cipta/ Konvensional	7	11	11	16	55	33	36	Kebaruan
11	Menghalangi / Mendukung	5	5	5	4	30	63	57	Ketepatan
12	Baik / Buruk	4	2	9	5	32	65	52	Daya Tarik

13	Rumit / Sederhana	9	6	15	9	32	43	56	Kejelasan
14	Tidak disukai / Menggembirakan	4	5	4	6	40	61	49	Daya Tarik
15	Lazim / Terdepan	7	2	6	9	32	59	54	Kebaruan
16	Tidak nyaman / Nyaman	7	3	5	5	40	63	46	Daya Tarik
17	Aman / Tidak aman	2	6	11	15	45	39	51	Ketepatan
18	Memotivasi / Tidak memotivasi	2	4	6	19	44	54	40	Stimulasi
19	Memenuhi ekspektasi/ Tidak memenuhi ekspektasi	4	3	8	8	48	51	47	Ketepatan
20	Tidak efisien / Efisien	6	5	8	12	37	47	54	Efisiensi
21	Jelas / Membingungkan	8	12	10	9	36	53	41	Kejelasan
22	Tidak praktis / Praktis	13	4	0	12	31	54	55	Efisiensi
23	Terorganisasi / Berantakan	4	6	10	10	45	49	45	Efisiensi
24	Atraktif/ Tidak atraktif	1	3	9	16	40	57	43	Daya Tarik
25	Ramah / Tidak ramah	0	5	3	4	58	53	46	Daya Tarik
26	Konservatif/ Inovatif	10	4	0	17	34	52	52	Kebaruan

Dalam tabel 5.16 ini digambarkan tentang jumlah jawaban penyebaran kuesioner *web* baru pada laki-laki. Dari hasil pendistribusian jawaban kuesioner pada *web* baru berdasarkan jenis kelamin laki-laki sebanyak 133 responden tersebut didapatkan daya tarik sebanyak 6 penilaian sedangkan ada 4 variabel begitu juga pada efisiensi,kebaruan, stimulasi ,kejelasan dan ketepatan.

Tabel 5.16 Jawaban Responden *Web* Baru Pada Laki-Laki

No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Variabel
1	Menyusahkan/Menyenangkan	0	0	2	6	22	38	65	Daya Tarik
2	Tak dapat dipahami / Dapat dipahami	2	2	2	1	30	42	54	Kejelasan
3	Kreatif / Monoton	5	2	0	3	25	57	41	Kebaruan
4	Mudah dipelajari / Sulit dipelajari	3	1	2	0	51	43	33	Kejelasan
5	Bermanfaat / Kurang bermanfaat	2	0	2	4	38	36	51	Stimulasi
6	Membosankan / Mengasyikkan	4	1	3	2	33	42	48	Stimulasi
7	Tidak menarik / Menarik	1	5	4	4	24	32	63	Stimulasi
8	Tak Dapat diprediksi / Dapat prediksi	1	7	4	4	14	36	67	Ketepatan

9	Cepat /Lambat	3	4	4	6	25	49	42	Efisiensi
10	Berdaya cipta/ Konvensional	1	5	4	4	48	37	34	Kebaruan
11	Menghalangi / Mendukung	6	3	6	0	28	51	39	Ketepatan
12	Baik / Buruk	2	2	1	3	25	58	42	Daya Tarik
13	Rumit / Sederhana	6	1	4	2	15	49	56	Kejelasan
14	Tidak disukai / Menggembirakan	1	0	5	4	30	43	50	Daya Tarik
15	Lazim / Terdepan	4	1	6	4	14	42	62	Kebaruan
16	Tidak nyaman / Nyaman	2	2	5	2	34	42	46	Daya Tarik
17	Aman / Tidak aman	2	3	3	9	26	41	49	Ketepatan
18	Memotivasi / Tidak memotivasi	1	5	5	7	43	41	31	Stimulasi
19	Memenuhi ekspektasi/ Tidak memenuhi ekspektasi	1	0	3	3	46	44	36	Ketepatan
20	Tidak efisien / Efisien	5	5	3	2	27	37	54	Efisiensi
21	Jelas / Membingungkan	6	3	5	4	36		40	Kejelasan
22	Tidak praktis / Praktis	5	4	2	5	25		47	Efisiensi
23	Terorganisasi / Berantakan	7	4	3	2	24		38	Efisiensi
24	Atraktif / Tidak atraktif	2	3	0	2	59	36	31	Daya Tarik
25	Ramah Pengguna / Tidak ramah	0	3	2	4	37	45	42	Daya Tarik
26	Konservatif / Inovatif	13	9	7	3	26	42	33	Kebaruan

5.2.6 *Prototype Design Web Baru*

Pada desain *web* lama telah kita lakukan analisa *ueq* terhadap uji validitas, reliabilitas serta grafik berikut merupakan desain *prototype* web baru *UI/UX* pada SMK N 1 Palembang.

1. Tampilan Halaman Home

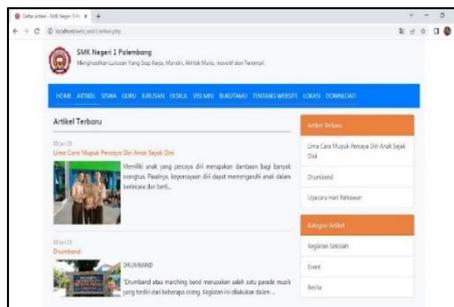
Halaman *home* merupakan tampilan yang pertama kali dilihat oleh pengguna *website* SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman *home* bisa dilihat pada gambar 5.4.



Gambar 5.4 Tampilan Halaman *Home*

2. Tampilan Halaman Artikel

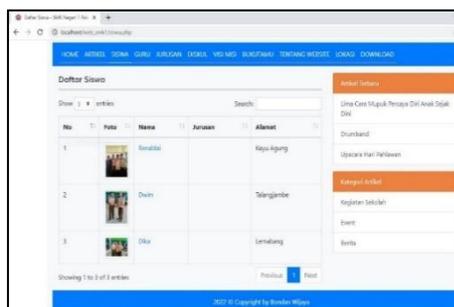
Pada halaman artikel, pengunjung dapat melihat berita atau informasi yang berada pada *website* SMK N 1 Palembang. Dapat dilihat pada gambar 5.5.



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Artikel

3. Tampilan Halaman Siswa

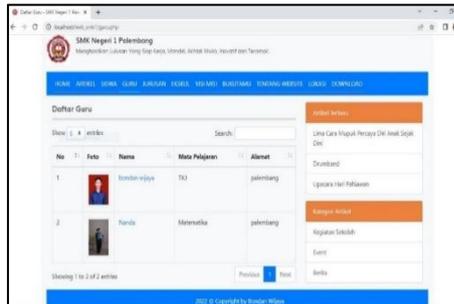
Pada halaman siswa menampilkan data siswa SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman siswa dapat dilihat pada gambar 5.6.



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Siswa

4. Tampilan Halaman Guru

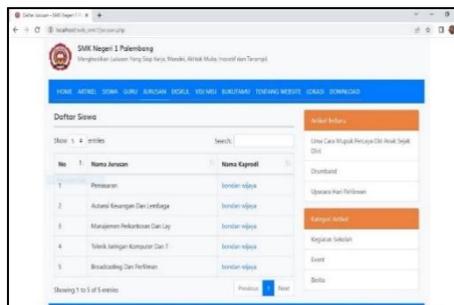
Pada halaman guru menampilkan data guru SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman guru dapat dilihat pada gambar 5.7.



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Guru

5. Tampilan Halaman Jurusan

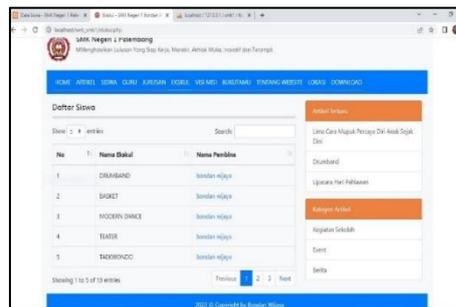
Pada halaman jurusan menampilkan data jurusan yang ada di SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman jurusan dapat dilihat pada gambar 5.8.



Gambar 5.8 Tampilan Halaman Jurusan

6. Tampilan Halaman Ekstrakurikuler

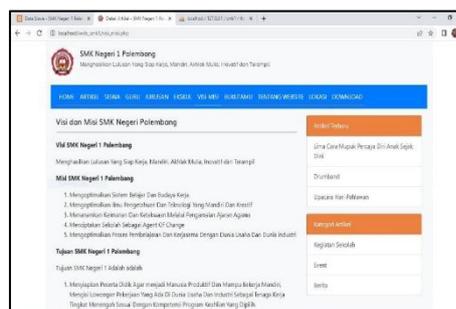
Pada halaman ekstrakurikuler menampilkan data ekstrakurikuler di SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 5.9.



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Ekstrakurikuler

7. Tampilan Halaman Visi Dan Misi

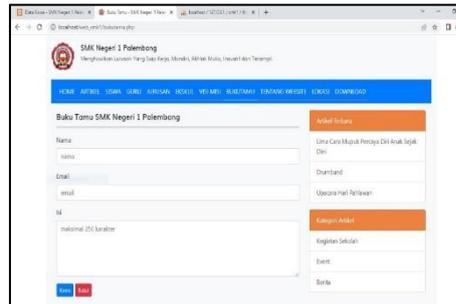
Pada halaman visi dan misi menampilkan visi dan misi SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman visi misi dilihat pada gambar 5.10.



Gambar 5.10 Tampilan Halaman Visi Dan Misi

8. Tampilan Halaman Buku Tamu

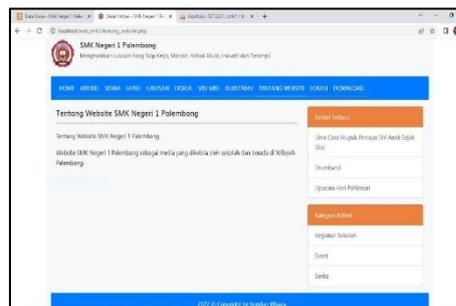
Pada halaman buku tamu menampilkan halaman buku tamu SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman buku tamu dapat dilihat pada gambar 5.11.



Gambar 5.11 Tampilan Halaman Buku Tamu

9. Tampilan Halaman Tentang Website

Pada halaman tentang *website* menampilkan halaman tentang *website* SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman tentang *website* dapat dilihat pada gambar 5.12.



Gambar 5.12 Tampilan Halaman Tentang Website

10. Tampilan Halaman Lokasi

Pada halaman lokasi pengguna dapat melihat letak lokasi SMK N 1 Palembang. Tampilan halaman lokasi dapat dilihat pada gambar 5.13.

satu perhitungan manual pada *web* baru untuk mencari validitas pertanyaan pertama (Daya Tarik 1). Dibawah ini perhitungan manual pada *web* baru untuk mencari validitas.

$$r = \frac{302(192908) - (1817)(31982)}{\sqrt{[302(11339) - (1817)^2][302(3411280) - (31982)^2]}}$$

$$r = \frac{58258216 - 58111294}{\sqrt{[3424378 - 3301489][1030202936 - 1022848324]}}$$

$$r = \frac{146922}{\sqrt{[122889][7354612]}} = \frac{146922}{903800914068} = \frac{146922}{950684,4} = 0,154$$

Pernyataan selanjutnya yaitu hasil variabel uji validitas di *web* baru.

a. Uji daya tarik *web* baru

Tabel 5.17 merupakan hasil uji validitas daya tarik di *web* baru semua item indikator memiliki keterangan valid semua.

Tabel 5.17 Hasil Uji Validitas *Web* Baru Pada Variabel Daya Tarik

Item Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
Daya Tarik 1	0,154	0,113	Valid
Daya Tarik 2	0,219	0,113	Valid
Daya Tarik 3	0,175	0,113	Valid
Daya Tarik 4	0,182	0,113	Valid
Daya Tarik 5	0,299	0,113	Valid
Daya Tarik 6	0,274	0,113	Valid

b. Variabel kejelasan *web* baru

Tabel 5.18 merupakan hasil uji validitas kejelasan di *web* baru memakai program SPSS dari hasil nilai r hitung pada setiap indikator kejelasan didapatkan dari kejelasan tersebut valid semua itemnya.

Tabel 5.18 Hasil Uji Validitas *Web* Baru Pada Variabel Kejelasan

Item Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
----------------	----------------	---------------	------------

Kejelasan 1	0,186	0,113	Valid
Kejelasan 2	0,406	0,113	Valid
Kejelasan 3	0,207	0,113	Valid
Kejelasan 4	0,306	0,113	Valid

c. Variabel efisiensi *web* baru

Tabel 5.19 merupakan hasil uji validitas *web* baru di variabel efisiensi dengan seluruh item indikator menerangkan semuanya valid pada program SPSS dari hasil nilai *r* hitung pada indikatornya

Tabel 5.19 Hasil Uji Validitas *Web* Baru Pada Variabel Efisiensi

Item Indikator	Nilai <i>r</i> Hitung	Nilai <i>r</i> Tabel	Keterangan
Efisiensi 1	0,305	0,113	Valid
Efisiensi 2	0,166	0,113	Valid
Efisiensi 3	0,161	0,113	Valid
Efisiensi 4	0,432	0,113	Valid

d. Variabel keandalan *web* baru

Tabel 5.20 merupakan hasil uji validitas *web* baru pada variabel keandalan dinyatakan valid semua setiap indikator tersebut.

Tabel 5.20 Hasil Uji Validitas *Web* Baru Pada Variabel Keandalan

Item Indikator	Nilai <i>r</i> Hitung	Nilai <i>r</i> Tabel	Keterangan
Keandalan 1	0,132	0,113	Valid
Keandalan 2	0,145	0,113	Valid
Keandalan 3	0,373	0,113	Valid
Keandalan 4	0,284	0,113	Valid

e. Variabel simulasi *web* baru

Tabel 5.21 merupakan hasil uji validitas *web* baru pada variabel simulasi juga dinyatakan valid semua setiap indikator tersebut.

Tabel 5.21 Hasil Uji Validitas *Web* Baru Pada Variabel Simulasi

Item Indikator	Nilai <i>r</i> Hitung	Nilai <i>r</i> Tabel	Keterangan
Simulasi 1	0,349	0,113	Valid
Simulasi 2	0,188	0,113	Valid
Simulasi 3	0,149	0,113	Valid
Simulasi 4	0,315	0,113	Valid

f. Variabel kebaruan *web* baru

Tabel 5.22 Merupakan hasil uji validitas *web* baru pada variabel kebaruan dinyatakan semua valid setiap indikator tersebut.

Tabel 5.22 Hasil Uji Validitas *Web* Baru Pada Variabel Kebaruan

Item Indikator	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
Kebaruan 1	0,356	0,113	Valid
Kebaruan 2	0,392	0,113	Valid
Kebaruan 3	0,145	0,113	Valid
Kebaruan 4	0,165	0,113	Valid

2. Uji reliabilitas *web* baru

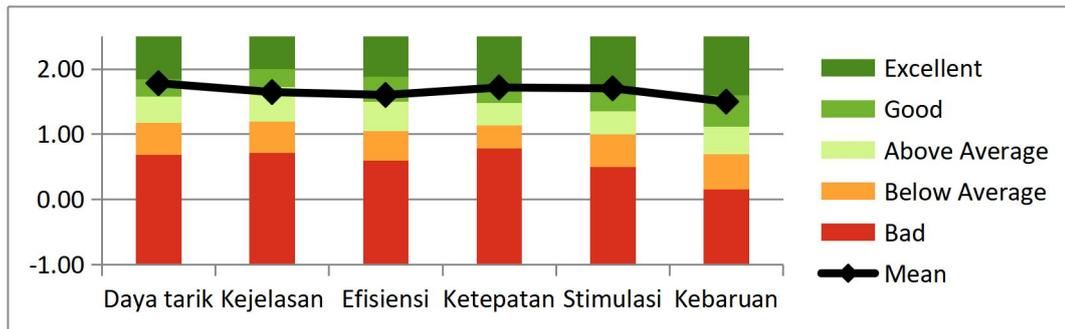
Pada tabel 5.23 merupakan uji reliabilitas *web* baru pada instrumen penelitian ini, yang didapatkan menggunakan program SPSS

Tabel 5.23 Hasil Uji Reliabilitas Pada *Web* Baru

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.616	.546	27

Setelah hasil perhitungan reliabilitas pada tabel 5.25 di *web* lama dibawah 0.5 sedangkan pada tabel 5.26 didapati bahwa nilai Cronbach's Alpha diatas 0.6 itu menandakan secara reliabel. Dari disimpulkan uji validitas pada *web* lama dan *web* baru kemudian reliabilitas, indikator pengukuran secara keseluruhan pada variabel UI dan UX (valid) dan dapat dipercaya bisa mengungkapkan informasi secara terang terangan (reliabel). Maka peneliti menggunakan statistik deskriptif agar analisis UI dan UX bisa teruji

Pada gambar 5.3 diketahui *website* lama SMK N 1 Palembang mendapatkan nilai diatas rata rata sedangkan untuk gambar 5.15 untuk *website* baru mendapatkan nilai "Bagus".



Gambar 5.15 Hasil *Benchmark* pada *Website* Baru

Setelah peneliti melakukan pengujian data kuesioner dengan *ueq* maka didapatkan hasil skala pada *web* baru. Dapat dilihat pada tabel 5.24.

Tabel 5.24 Hasil Data Uji Skala Pada *Web* Baru

Skala	Web Baru	Keterangan
Daya Tarik	1,78	Bagus
Efisiensi	1,60	Bagus
Kebaruan	1,50	Bagus
Kejelasan	1,64	Diatas Rata-Rata
Ketepatan	1,71	Sempurna
Stimulasi	1,70	Bagus

5.2.8 Solusi Atas Hasil Penilaian Desain *Web* Baru

Dari data uji *ueq* weyang telah dibuat, maka setiap variabel mendapatkan penilaiannya seperti variabel Daya Tarik (mean,1.78) kemudian pada variabel kejelasan (mean,1.64), untuk efisiensi pada (mean,1.60) pada nilai variabel ketepatan diangka (mean,1.71) dan stimulasi (mean,1.70) terakhir pada kebaruan (mean,1.50) dan dari hasil *benchmark* juga hanya mendapatkan penilaian “diatas rata-rata” maka peneliti merancang desain *web* baru menggunakan dengan menggunakan metode *design thinking*.

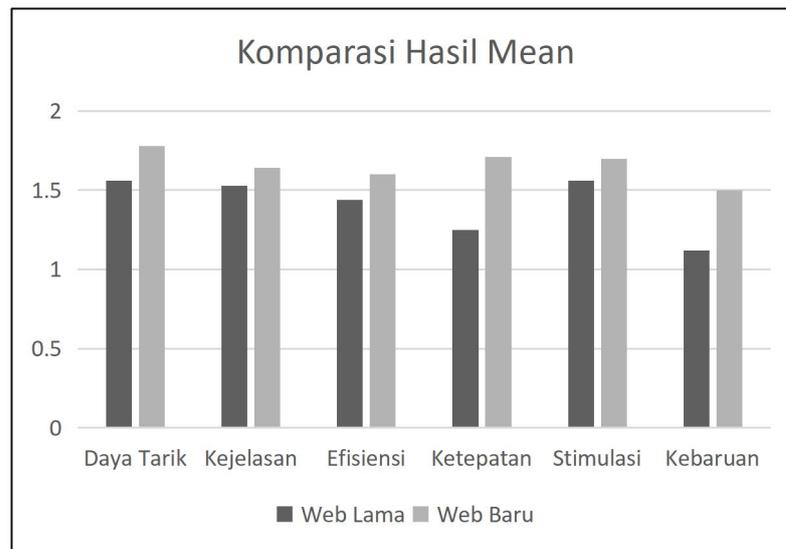
5.2.9 Hasil Perbandingan Data Analisis *Web* Lama & Baru

Hasil perbandingan penilaian skala serta mean di *desain* web lama dan baru dari data uji *ueq* yang telah di analisa, maka setiap variabel mendapatkan penilaian signifikan, maka peneliti membuat tabel perbandingan antara *web* lama dan *web* baru sehingga menghasilkan selisih *mean* pada *website* SMK N 1 Palembang. Dapat dilihat pada tabel 5.25.

Tabel 5.25 Hasil Perbandingan *Mean* Desain *Website* SMK N 1 Palembang

Skala	Web Lama	Web Baru	Selisih
Daya Tarik	1,56	1,78	0,22
Efisiensi	1,44	1,6	0,16
Kebaruan	1,12	1,5	0,38
Kejelasan	1,53	1,64	0,11
Ketepatan	1,25	1,71	0,46
Stimulasi	1,56	1,7	0,14

Setelah dilihat tabel 5.24 memiliki nilai antara *web* lama dan *web* baru cukup signifikan, seperti pada daya tarik memiliki selisih 0.22 dimana penafsiran tersebut 10% hasilnya lebih baik, kemudian efisiensi pada 0.16, 10% hasilnya lebih baik, kebaruan dengan selisih 0.38 terdapat 10% hasilnya lebih baik, kejelasan 25% hasilnya lebih baik dengan selisih 0.11 kemudian pada ketepatan dikisaran 10% terbaik dengan selisih 0.46 dan yang terakhir pada stimulasi dengan nilai selisih 0.14, 10% hasilnya lebih baik. Peneliti juga membuat grafik perbedaan pada seluruh aspek terutama aspek kebaruan dan ketepatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar perbandingan dari gambar 5.16.



Gambar 5.16 Grafik Perbandingan Hasil Mean *Web Lama* dan *Web Baru*

5.2.10 Analisis Hasil Pada *Web Lama* dan *Web Baru*

Dari analisis hasil pada *website* lama dan baru kenapa pada setiap indikator variabel hanya sedikit mengalami peningkatan dikarenakan pada point pertanyaan dari kuesioner *website* lama dan *web* baru sama halnya setiap faktor, adanya selisih penilaian kecil juga disebabkan jawaban rata-rata pada responden atau siswa mengalami penyesuaian antara *website* lama dan baru dibutuhkan setidaknya dipahami betul mulai dari tata letaknya, yang dimana setiap responden masih terbiasa dengan *website* lama jadi butuh waktu untuk dilakukan penyesuaian tapi tidak menghilangkan unsur pada setiap elemen atau konten pada *website* tersebut dan masih sama di keempat indikator yaitu, indikator daya tarik, efisiensi, kejelasan dan stimulasi. kenapa hasil perbandingan sama dengan yang terbaru Indikator selisih sekitar 0,22 dengan penilaian 1,78 di beberapa pertanyaan yang ditampilkan juga itu mengalami baik sangat bagus.

Kemudian dari keseluruhan tampilan juga ada yang mengeksploitasi secara gembira dari pada sisi warna atau *background* menunjukkan indikator *website* lama dan baru sangat nyaman hanya beberapa *background* ditambahkan untuk mendaya tarik pandangan setiap *user* kemudian *website* tersebut tidak asing atau termasuk secara familiar dimata pengguna atau responden sehingga *website* sangat mudah digunakan atau ramah pengguna pada indikator efisiensi menunjukkan seberapa cepat *website* tersebut tampilan yang dituju sehingga memperoleh informasi data secara cepat dan *survey* pada indikator tersebut responden menjawab cepat atau diperoleh secara dengan cepat ada beberapa juga pada efisiensi nya ukuran pada konten halaman tersebut apakah sesuai atau belum pada *website* lama sebenarnya ada beberapa konten yang tidak secara efisien eksistensinya pada *website* baru ditunjukkan seperti setiap konten contoh konten berita kalau *web* lama dimuat navigasi berita sehingga responden yang membuka halaman tersebut harus mencari terlebih dahulu berbeda *website* baru pada konten yang dimuat akan muncul di halaman beranda maka dari itu *survey* menunjukkan bahwa responden menjawab efisiensi kemudian informasi pencarian data yang dibutuhkan si pengguna menjawab dengan cara praktis itu artinya konten yang dimuat *website* tersebut sudah praktis didapatkan dan pada tata letak *website* tertata rapi berbeda halnya *website* lama hanya belum terorganisir saja dari sisi konten setiap navigasi halaman *survey* menunjukkan tata letak juga menjawab ada beberapa indikator menjawab berantakan pada *website* lama sedangkan

website baru menjawab terorganisir.

Aspek kebaruan menunjukkan indikator pada *website* lama cukup monoton dipandang dari sudut pandang responden atau pengguna pada tata letak beranda juga statis contoh konten berita yang dimuat dibahas sebelumnya selalu di update pada *website* baru dan itu menjadi penilaian juga menjadi kreatif pada desain baru.

Kemudian pada berdaya cipta desain yang baru menunjukkan desain ciri khas ditonjolkan pada *website* baru terdepan beda halnya pada *website* lama itu berbentuk lazim ada beberapa juga pembaruan navigasi di *website* baru salah satunya penambahan halaman peta lokasi SMKN 1 Palembang yang berguna untuk mengetahui lokasi atau lingkungan wilayah sekolah SMK N 1 Palembang dan menjadi inovatif sehingga bukan hanya warga sekolah tersebut tetapi masyarakat umum juga bisa mengetahui informasi yang dimuat tersebut. pada aspek kejelasan menunjukkan indikator seperti tulisan yang mudah dipahami secara jelas itu menunjukkan pada *website* baru pada gaya tulisan berbentuk ramping dan praktis kemudian dalam *website* mudah dipelajari juga usabilitynya, responden menjawab mudah dipelajari *website* baru ditimbang *website* lama. karena nya jenis font juga sangat konsisten dan sederhana, mencari data juga sudah jelas dimana responden tidak bingung seperti *website* lama harus membuka satu persatu berbeda pada *website* baru ada halaman *search bar* untuk melakukan pencarian data yang dibutuhkan.

Aspek ketepatan menyatakan informasi yang dimuat salah satunya

mengunduh data atau file *download* apakah bisa diprediksi dan *survey* menunjukkan terjawab terprediksi berbeda pada *website* lama tidak ada navigasi *download file* yang ingin membutuhkan informasi tersebut secara keseluruhan dalam pencarian data di layanan publik mendukung terlebih jawaban hasil responden mendukung pencarian tersebut dari segi keamanan tidak bersifat secara spesifik sebab tidak semua dokumen dipublikasi pada *website* hanya *file* yang berkaitan di wilayah lingkungan sekolah halaman yang ditampilkan juga sudah sesuai dengan menu dipilih responden juga menjawab sesuai ekspektasi.

Pada indikator stimulasi menunjukkan responden sangat terbantu bisa bermanfaat di lingkungan wilayah sekolah pada berandanya juga dicatat point penting bisa dibaca setiap pengguna secara dinamis tanpa rasa bosan yang mana *website* lama tidak update perpaduan warna juga sudah dibahas pada daya tarik menunjukkan responden menarik perhatian dari warna setiap background.

5.2.11 Hasil Bukti Penelitian

Pada penelitian yang diadakan selama kurang lebih 1-2 bulan penuh, kemudian peneliti melakukan dokumentasi sebagai hasil bukti peneliti dalam membuat kegiatan laporan skripsi tersebut dengan keadaan yang telah terjadi sebenarnya berikut merupakan gambar tersebut dapat dilihat pada gambar perbandingan dari gambar 5.17 sampai 5.18.



Gambar 5.17 Para siswa melakukan pengisian kuesioner



Gambar 5.18 Peneliti melakukan penyebaran kuesioner

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil *Benchmark* menggunakan *UEQ data analysis tool*, didapat bahwa desain baru pada aspek daya tarik, efisiensi, kejelasan, stimulasi dan kebaruan berada dikategori “Bagus”, sedangkan *web* lama berada dilevel diatas rata-rata. Juga perbandingan terhadap mean mendapatkan penilaian lebih dari > 0.5 pada setiap aspek seperti aspek daya tarik memiliki selisih 0.22, kemudian aspek kejelasan diangka 0.11, pada efisiensi selisih 0.16, 0.14 didapatkan pada aspek ketepatan dan yang terakhir pada aspek kebaruan mendapatkan penilaian di 0.38.
2. Penerapan data untuk setiap aspek *UEQ* menemukan bahwa *web* lama SMK N 1 Palembang berada dalam kategori "DI ATAS RATA-RATA", sehingga pengguna kurang berpengalaman dalam menggunakan pencarian informasi situs *website*.
3. Kesesuaian data dari setiap aspek *UEQ* didapatkan bahwa *web* baru pada SMK N 1 Palembang berada dikategori “BAGUS” sehingga membuat pengguna dapat pengalaman yang berkesan selama mengakses informasi pada *website*.

4. Berdasarkan desain *website* baru terdapat kelemahan juga pada analisisnya seperti pada tampilan *website* rekomendasi pertama membahas tampilan fungsi dari menu *dashboard* atau tampilan utama pada saat siswa telah mengakses untuk menggunakan *website*. Pada menu *dashboard website* agar tidak kosong sebaiknya di isi dengan informasi-informasi terbaru dari sekolah seperti pengumuman ujian, pengumuman seminar, pengumuman libur, pengumuman pembayaran spp dan berisi informasi lainnya, agar siswa selalu bisa mengetahui informasi sekolah melalui *website* dan pihak sekolah tidak lagi memberikan informasi melalui sosial media atau fasilitas lainnya yang tidak berada di dalam *website* SMK N 1 Palembang.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memiliki saran :

1. Desain *web* baru yang ada pada penelitian masih dalam bentuk *high fidelity*.
2. Maka perlu dikembangkan *website* yang dalam bentuk *mobile*,
3. Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan meningkatkan jumlah populasi responden penelitian agar dapat banyak setiap penilaian sudut pandang terhadap permasalahan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, & Teguh, A. L. (2018). *Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id)*. In *Teknologi Informasi* (Vol. 2, Issue 11, pp. 5862–5870). Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
- Dewa Made Widia, S. R. A. (2021). *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Penerbit : Universitas Brawijaya Press.
- Fitriana, E., D., & Yanto, A. F. (2020). *Analisis User Experience (UX) Fitur Marketplace Facebook*. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 8(2), 47–66. <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/151>
- Hartzani, A. G. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Dompot Digital Ovo Menggunakan User Experience Questionnaire*.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). *Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire*. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). *Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)*. *Jurnal Pengembangan Teknologi*

Informasi Dan Ilmu Komputer, 3(4), 3931–3938. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. A. (2018). *Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(3), 940–950. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). *Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial*. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>

Simanjuntak, S. (2018). *Analisis Pengalaman Pengguna (User Enterprise Resource Planning (Erp) Menggunakan Experience) Enterprise Resource Planning User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi (Erp) Menggunakan User Kasus: Sap Modul Sales Distribution, Material Experience Questionn*