

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS**

**PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PERPUSTAKAAN**

**SMK N 4 PALEMBANG MENGGUNAKAN**

**METODE DESIGN THINKING**



**Diajukan oleh:**

**HERIYANI NATALIA GULTOM**

**011180219**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat**

**Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG**

**2023**

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

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PERPUSTAKAAN  
SMK N 4 PALEMBANG MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**



**Diajukan oleh:**

**HERIYANI NATALIA GULTOM**

**011180219**

**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 : HERIYANI NATALIA GULTOM**  
**NOMOR POKOK : 011180219**  
**PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)**  
**JUDUL : PERANCANGAN UI/UX WEBSITE  
PERPUSTAKAAN SMKN 4 PALEMBANG  
MENGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

**Tanggal :  
Pembimbing**

**Mengetahui,  
Rektor**

**D. Tri Octavian, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN: 0213108002**

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

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA : HERIYANI NATALIA GULTOM**  
**NOMOR POKOK : 011180219**  
**PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)**  
**JUDUL : PERANCANGAN UI/UX WEBSITE  
PERPUSTAKAAN SMK N 4 PALEMBANG  
MENGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

**Tanggal :  
Penguji 1**

**Tanggal :  
Penguji 2**

**Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.    Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN: 0219089401                      NIDN: 0206039301**

**Menyetujui  
Rektor,**

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

## **MOTTO & PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

"Satu-satunya cara untuk melakukan pekerjaan hebat adalah dengan mencintai apa yang kamu lakukan"

**(Steve Jobs)**

### **PERSEMBAHAN:**

Kami Persembahkan Kepada :

- Kedua Orang tua yang sangat kami cintai yang telah memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang.
- Adik kakak kami yang sangat kami sayangi.
- Dosen Pembimbing Bapak D. Tri Octavian, S.Kom., M.Kom.
- Dosen Penguji 1 Pak Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.
- Dosen Penguji 2 Pak Raynanda Gunawan, S.Kom., M.Kom.
- Teman-teman seperjuangan

## KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., yang mana berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul **“Perancangan UI/UX Website Perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang Menggunakan Metode Design Thinking”** tepat pada waktunya. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Informatika Institut PalComTech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ketua Institut PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
2. Pembantu Ketua 1 Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
3. Ketua Program Studi S1 Informatika Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
4. Dosen Pembimbing Bapak D. Tri Octavian, S.Kom., M.Kom.
5. Dosen-dosen Institut PalComTech, serta staf karyawan Institut PalComTech.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, karena keterbatasan ilmu yang dimiliki. Untuk perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 4 Palembang yang telah memberikan izin riset, dan kepada orang tua, saudara/i, sahabat serta orang yang penulis cintai dan sayangi dan semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis dan penulis berharap semoga laporan skripsi yang dibuat dapat bermanfaat bagi teman-teman semuanya khususnya bagi penulis sendiri dan Institut PalComTech Palembang terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Palembang, 02 Februari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti .....	4
1.5.2 Manfaat Bagi SMK Negeri 4 Palembang .....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>	
2.1 Profil Perusahaan .....	7
2.1.1 Sejarah Perusahaan .....	7
2.1.2 Visi dan Misi .....	7
2.1.3 Struktur Organisasi .....	8
2.1.4 Tugas Wewenang .....	8
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b>	
3.1 Teori Pendukung .....	9
3.1.1 <i>User Interface</i> .....	9
3.1.2 <i>User Experience</i> .....	9



3.1.3	<i>Website</i> .....	10
3.1.4	<i>HTML (Hypertext Markup Language)</i> .....	11
3.1.5	<i>CSS (Cascading Style Sheet)</i> .....	11
3.1.6	System Usability Scale .....	11
3.1.7	Xampp .....	12
3.1.8	Bootstrap .....	13
3.1.9	Skala Likert .....	13
3.1.10	Javascript .....	14
3.2	Penelitian Terdahulu .....	14
<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b> .....		<b>17</b>
4.1	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	17
4.1.1	Lokasi .....	17
4.1.2	Waktu Penelitian .....	17
4.2	Jenis Data .....	18
4.2.1	Data Primer .....	18
4.2.2	Data Sekunder .....	18
4.3	Teknik Pengumpulan Data .....	19
4.3.1	Observasi .....	19
4.3.2	Wawancara .....	19
4.3.3	Studi Pustaka .....	19
4.3.4	Kuisisioner .....	19
4.3.5	Populasi dan Sampel .....	20
4.4	Metode Design Thinking .....	21
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>29</b>
5.1.	Evaluasi Desain Awal .....	29
5.1.1.	Tampilan Awal Desain .....	29
5.1.2.	Tampilan Desain Solusi .....	32
5.2.	Hasil Responden .....	34
5.2.1.	Responden .....	34
5.2.2.	Deskripsi Responden .....	34
5.3.	Analisis Konteks Penggunaan .....	34
5.4.	Hasil Pengujian System Usability Scale .....	34
5.5.	Analisis Data .....	36

**BAB VI PENUTUP**

6.1. Kesimpulan.....	37
6.2. Saran.....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xv</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi.....	8
Gambar 4.1	Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	21
Gambar 4.2	User Goals.....	25
Gambar 4.3	User Flow.....	26
Gambar 4.4	Prototype Website Perpustakaan.....	27
Gambar 5.1	Desain Awalan Home.....	29
Gambar 5.2	Desain Koleksi Buku.....	30
Gambar 5.3	Desain About .....	30
Gambar 5.4	Desain Contact.....	31
Gambar 5.5	Tampilan Halaman Home.....	32
Gambar 5.6	Tampilan Halaman Koleksi Buku.....	32
Gambar 5.7	Tampilan Halaman About.....	33
Gambar 5.8	Tampilan Halaman Contact .....	33
Gambar 5.9	Pernyataan.....	35
Gambar 5.10	Grafik Benchmark.....	36

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	17
Tabel 5.1 Hasil Hitung SUS.....	18

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (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)
7. Lampiran 7. *Listing Code*

## **ABSTRACT**

HERIYANI NATALIA. *Ui/Ux Design on the Libraries Website of SMK Negeri 4 Palembang.*

*The system currently running in the SMK Negeri 4 Palembang library is where students who want to read books or borrow books, students are required to come directly to the library, when the writer made observations in October 2022, the writer directly observed students who came to the library and did interview regarding the system that runs in the library at SMK Negeri 4 Palembang. From the results of interviews conducted by the author with the Principal of SMK Negeri 4 Palembang, the authors found several obstacles, firstly the reading facilities were inadequate which resulted in a lack of attractiveness for visits to the library, secondly the books stored in the library were not up to date. to date.*

*Design Thinking is a creative problem solving method that involves the user into a thinking process that makes the user's perspective the main consideration in problem solving (Brown, 2018). Design Thinking has five stages inside, namely: empathize, define, ideate, prototype, and test. User Experience (UX) is how users interact and experience a product or application. While the User Interface (UI) itself is a display of software that pays attention to the factors of comfort and ease of use (usability) so as to produce a good user experience.*

**Keyword: Website Perpustakaan, UI/UX, Design Thinking**

## ABSTRAK

HERIYANI NATALIA. *Perancangan. Ui/Ux Pada Website Perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang.*

Sistem yang berjalan pada perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang saat ini yaitu dimana siswa yang ingin membaca buku atau melakukan peminjaman buku, siswa diharuskan datang langsung ke perpustakaan, pada saat penulis melakukan observasi pada bulan oktober 2022, penulis mengamati langsung siswa yang datang ke perpustakaan dan melakukan wawancara terkait sistem yang berjalan pada perpustakaan di SMK Negeri 4 Palembang ini. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Palembang ini penulis menemukan beberapa kendala yang ada, pertama fasilitas tempat membaca yang kurang memadai sehingga mengakibatkan kurangnya daya tarik kunjungan terhadap perpustakaan tersebut, kedua buku – buku yang tersimpan di dalam perpustakaan kurang up to date.

Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir yang menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari pemecahan masalah (Brown, 2018). Design Thinking memiliki lima tahapan di dalam yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan test. User Experience (UX) adalah bagaimana pengguna berinteraksi dan merasakan pengalaman pada suatu produk atau aplikasi. Sedangkan User Interface (UI) sendiri merupakan sebuah tampilan dari software yang memperhatikan faktor kenyamanan dan kemudahan pengguna (usability) sehingga menghasilkan user experience yang baik.

**Kata kunci:** *Website Perpustakaan, UI/UX, Design Thinking*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi tidak lepas dari perkembangan web, dikarenakan pengguna internet semakin banyak setiap harinya, kemampuan untuk mengakses, mengelola data dan penyedia informasi secara cepat, tepat dan akurat sudah menjadi suatu kebutuhan penting bagi pelaku bisnis dan konsumen. Perpustakaan sekolah sebagai bagian dari lembaga pendidikan dituntut untuk menyediakan segala sumber informasi yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan layanan sumber informasi di perpustakaan dibutuhkan sistem informasi agar pelayanan lebih efektif dan efisien.

SMK N 4 Palembang merupakan salah satu SMK Negeri yang ada di Kota Palembang. Beralamat di Jalan Pipa Jaya, Kemuning, Kota Palembang. SMK Negeri 4 Palembang memiliki beberapa fasilitas, salah satunya adalah perpustakaan. Perpustakaan merupakan pusat informasi yang di dalamnya menyediakan buku dan referensi lain yang digunakan untuk memperdalam ilmu pengetahuan.(Darmayanti, 2016).

Saat ini, sistem yang berjalan pada perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang saat ini yaitu masih mengelola koleksi buku dan layanan secara manual, tanpa adanya sistem informasi berbasis web yang terintegrasi. Hal ini menyebabkan beberapa kendala atau permasalahan, seperti siswa kesulitan dalam memantau persediaan buku. Oleh karena itu, perlu adanya



perancangan UI/UX yang tepat untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat efektivitas dan efisiensi penggunaan website perpustakaan di SMK Negeri 4 Palembang. Perancangan UI/UX yang tepat akan memperkuat pengalaman pengguna dengan memberikan antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan responsif. Hal ini akan membantu pengguna untuk memaksimalkan fitur dan fungsionalitas yang tersedia dalam website perpustakaan. Selain itu, penggunaan metode perancangan yang tepat seperti wireframing, prototyping, dan user testing akan membantu untuk memperkuat kualitas desain dan pengalaman pengguna. Dengan adanya perancangan UI/UX yang tepat, diharapkan akan terjadi peningkatan efektivitas dan efisiensi penggunaan website perpustakaan di SMK negeri 4 Palembang, serta memperkuat layanan perpustakaan yang disediakan.

Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir yang menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari pemecahan masalah (Brown, 2018). Design Thinking memiliki lima tahapan di dalam yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan test. User Experience (UX) adalah bagaimana pengguna berinteraksi dan merasakan pengalaman pada suatu produk atau aplikasi. Sedangkan User Interface (UI) sendiri merupakan sebuah tampilan dari software yang memperhatikan faktor kenyamanan dan kemudahan pengguna (usability) sehingga menghasilkan user experience yang baik.

Maka berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil langkah untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX Website Perpustakaan SMK N 4 Palembang Menggunakan Metode Design Thinking”

## **1.2 Perumusan Masalah**

Dari latar belakang penelitian permasalahan tersebut maka di dapat rumusan masalah yaitu, Bagaimana cara merancang UI/UX perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang menggunakan metode Design Thinking”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Penelitian dilakukan di SMK Negeri 4 Palembang
- b) Prototype yang dibuat menggunakan HTML5, CSS, Javascript, dan Framework Bootstrap.
- c) Metode yang digunakan Design Thinking.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah dapat menghasilkan prototype pada website perpustakaan di SMK Negeri 4 Palembang, yang akan digunakan sebagai media informasi.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti**

- 1) Mampu menambah wawasan penulis dalam memahami dunia perdagangan.
- 2) Mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari penulis selama belajar di Institut PalComTech Palembang.
- 3) Membantu meningkatkan keterampilan penulis untuk membangun program komputer.

### **1.5.2 Manfaat Bagi SMK Negeri 4 Palembang**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi SMK N 4 Palembang untuk menyampaikan informasi yang lebih mudah dan dapat memperkenalkan perusahaan kepada orang yang diluar.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Akademik**

Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan serta memberikan gambaran kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti berikutnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan skripsi ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan menjelaskan tentang informasi umum mengenai penelitian yang dilakukan seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Gambaran umum perusahaan memuat uraian tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta uraian tugas dan wewenang masing-masing divisi/departemen pada tempat riset dilakukan.

## **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka berisi tentang penjelasan teori-teori terkait yang mendukung saat proses pembuatan laporan skripsi dan hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

## **BAB VI METODE PENELITIAN**

Metode penelitian menjelaskan lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengembang sistem, dan teknik pengujian sistem.

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil yang diperoleh dari riset yang dilakukan dan pembahasan dengan perencanaan pada bab sebelumnya

## **BAB VI PENUTUP**

Penutup memuat kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga akan dibahas saran yang diberikan penulis kepada penelitian selanjutnya terkait pengembangan sistem tersebut dimasa yang akan datang.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Perusahaan**

##### **2.1.1 Sejarah Perusahaan**

SMK N 4 Palembang merupakan awalnya sekitar tahun 1967 adalah Sekolah Teknologi Menengah Instruktur Negeri (STMIN) Palembang yang bertempat di Jl. Mayor Ruslan Palembang, kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat menjadi Sekolah Teknologi Menengah (STM) 2 Palembang, beralamat di Jalan Sersan Sani No. 1019 Sekip Ujung.

##### **2.1.2 Visi dan Misi**

###### **A. Visi SMK Negeri 4 Palembang**

Mempersiapkan lulusan yang berkarya, inovatif, jiwa berwirausaha, akhlak mulia, dan kompeten.

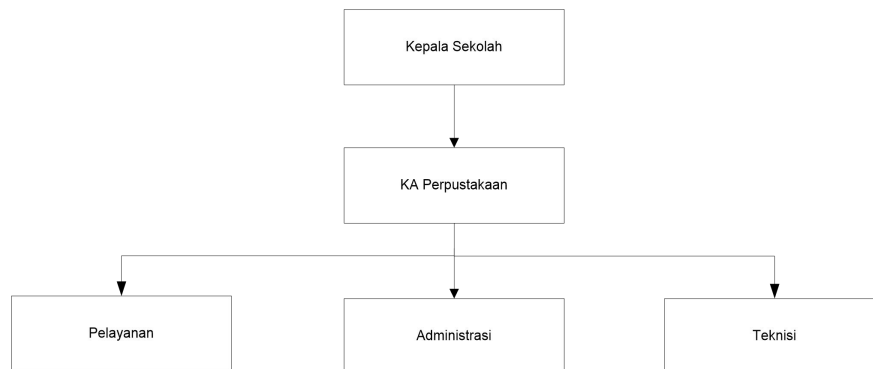
###### **B. Misi SMK Negeri 4 Palembang**

Misi SMK Negeri 4 Palembang yaitu:

- 1) Menciptakan lulusan yang berkompeten, professional, bertaqwa, dan siap bersaing di dunia kerja.
- 2) Meningkatkan professional siswa, guru, karyawan sesuai dengan standar ISO 9001:2015.
- 3) Membentuk siswa yang berjiwa wirausaha dengan profil pelajar pancasila.
- 4) Meningkatkan kerjasama SMK Negeri 4 Palembang dengan

IDUKA melalui model teaching factory.

### 2.1.3 Struktur Organisasi



*Sumber :SMK Negeri 4 Palembang*

Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMK Negeri 4 Palembang

### 2.1.4 Tugas Wewenang

Berikut ini adalah uraian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi yang sudah ada.

1. Kepala Sekolah

Membuat rencana kerja sekolah dan membuat perencanaan untuk kebutuhan sekolah.

2. KA Perpustakaan

Bertugas menyusun rencana strategi perpustakaan.

3. Pelayanan

Memberikan layanan kepada pemustaka.

4. Administrasi

Mengurus bagian administrasi peminjaman/pengembalian buku

5. Teknisi

Bertugas mengurus hal – hal yang berkaitan dengan mesin

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 Teori Pendukung**

##### **3.1.1 *User Interface***

“User interface (UI) adalah apa yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. UI bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan tools yang tepat pada pengguna untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, UI lebih dari sekedar tombol, menu, dan form yang harus diisi oleh user”(Yudarmawan 2020).

User interface adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. User interface juga dapat diartikan sebagai suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. User interface merupakan salah satu bagian paling penting dalam sistem komputer karena user interface berhubungan dengan pengguna, dapat dilihat, dapat didengar, dan dapat disentuh..

##### **3.1.2 *User Experience***

Menurut “User experience adalah pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem. User experience merupakan faktor penting



untuk menentukan suatu informasi sudah cukup memadai, penerimaan oleh penggunanya, atau belum.

User experience menggambarkan perasaan subjektif pengguna terhadap produk yang mereka gunakan. Pengguna atau kelompok pengguna yang berbeda mungkin memiliki kesan berbeda mengenai pengalaman penggunaan produk yang sama. Jadi, mengukur pengalaman pengguna biasanya membutuhkan pengumpulan umpan balik dari kelompok pengguna yang lebih besar” (Yudarmawan 2020).

Pengujian UX pada penelitian ini menggunakan metode pengujian UEQ (User Experience Questionnaire). UEQ merupakan alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur pengalaman pengguna. Pengujian user experience dengan menggunakan metode pengujian UEQ dilakukan karena dapat dilakukan dengan mudah dan cepat

### **3.1.3 Website**

Menurut “Website adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hypertext), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya”. (Candra 2021).

Hidayat (2010: 6) Pengertian website menurut Hidayat adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi.

#### **3.1.4 HTML (*Hypertext Markup Language*)**

Pada umumnya HTML suatu bahasa yang digunakan untuk membuat halaman web. HTML juga dikenal sebagai aplikasi yang memiliki kemampuan browser.

”Hypertext Markup Language merupakan suatu metode untuk mengimplementasikan konsep hypertext dalam suatu naskah atau dokumen”.(Larry 2012).

#### **3.1.5 CSS (*Cascading Style Sheet*)**

“CSS yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan” (Abdulloh 2018:45).

CSS dipakai untuk mendesain halaman depan atau tampilan website (front end). CSS menangani tampilan dan ‘rasa’ dari halaman website. Ada banyak hal yang dapat Anda lakukan menggunakan CSS dibandingkan dengan bahasa pemrograman inti seperti HTML dan PHP. Ketika menggunakan CSS, Anda dapat mengatur warna teks, jenis font, baris antar paragraf, ukuran kolom, dan jenis background yang dipakai.

#### **3.1.6 System Usability Scale**

System usability scale (SUS) merupakan salah satu metode usability testing untuk mengukur kegunaan aplikasi. System usability

scale (SUS) diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang digunakan untuk menguji sistem elektronik kantor. System usability scale (SUS) mampu memberikan persepsi secara subjektif dari pengguna mengenai kegunaan suatu aplikasi, yang dapat dikerjakan dalam waktu singkat tanpa menghilangkan komponen penting pengujian yang meliputi efisiensi, efektivitas, dan kepuasan (Laksana & Suyoto, 2019). 10 Kuesioner System Usability Scale (SUS) terdiri dari 10 pertanyaan yang terdiri dari lima pertanyaan bermakna positif dan lima pertanyaan bermakna negatif.

Kuesioner System Usability Scale (SUS) diberikan kepada partisipan pengujian setelah melakukan pengujian sistem yang dievaluasi. Partisipan pengujian diminta untuk memberikan pendapat mengenai sistem yang diujikan. Hasil dari penilaian partisipan pengujian selanjutnya akan disesuaikan dengan kategori penilaian System Usability Scale (SUS) untuk menentukan tingkat kegunaan dan kelayakan aplikasi.

### **3.1.7 Xampp**

Rusmala Nirzal (2020). XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, PhpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya [18]. Dengan

menginstal XAMPP maka anda tidak perlu lagi melakukan instalasi dan melakukan konfigurasi web server Apache, PHP, dan MySQL secara manual. XAMPP akan otomatis menginstalasi dan mengonfirmasi untuk anda. Versi XAMPP terbaru pada saat ini adalah versi 3.3.5.

### **3.1.8 Bootstrap**

Menurut Rohi Abdullah (2022). Bootstrap merupakan salah satu framework CSS paling populer dari sekian banyak framework CSS yang ada. Bootstrap memungkinkan desain sebuah web menjadi responsif sehingga dapat dilihat dari berbagai macam ukuran device dengan tampilan tetap menarik. Bootstrap juga membuat proses pengaturan desain menjadi lebih cepat karena tidak perlu lagi banyak menulis CSS bahkan hampir tidak perlu kecuali jika memerlukan pengaturan desain yang berbeda dengan setel bootstrap. Bootstrap telah didukung oleh hampir semua browser baik pada desktop maupun mobile.

### **3.1.9 Skala Likert**

Skala Likert menurut Djaali (2008:28) ialah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, pendidik dan ahli psikolog Amerika Serikat. Rensis Likert telah

mengembangkan sebuah skala untuk mengukur sikap masyarakat di tahun 1932. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

### 3.1.10 Javascript

Menurut Jubilee Enterprise (2017). Fungsi Javascript dalam desain merupakan pemrograman dasar untuk pembuatan website adalah HTML. Namun HTML hanya bisa menghasilkan dokumen statis dan non interaktif Javascript diciptakan untuk mengatasi kelemahan ini. Apabila Anda ingin membuat situs yang dapat berinteraksi antara user dengan website secara cepat tanpa harus melibatkan web server, maka digunakanlah JavaScript. Tanpa koneksi internet sekalipun data yang diinput oleh user dapat langsung diproses hal ini terjadi karena javascript bersifat client-side.

## 3.2 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu, hasil penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil

1.	Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience	Setiawansyah, Adrian, dan Devija Jurnal Manajemen Informatika ISSN: 2655 - 6960 Tahun: 2021	Berdasarkan hasil penelitian ini telah berhasil merancang sistem informasi administrasi perpustakaan berbasis website dengan memperhatikan aspek pengalaman pengguna, sehingga user interface dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2.	Pengembangan Front-end Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD (User Center Design)	Prawastiyo dan Hermawan Jurnal Ilmiah Universitas Semarang ISSN: 2723 - 2778 Tahun: 2020	Pada penelitian ini diperoleh hasil penilaian skor SUS yaitu sebesar 83, berdasarkan prosedur pengujian SUS maka skor tersebut masuk dalam kategori acceptable dengan grade scale B dan adjective ratings excellent.
3.	PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY	Putra, Asfi, dan Fahrudin JITTER- Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Tahun: 2021	Berdasarkan hasil penelitian berupa perancangan, pembuatan dan pengujian dari Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company diperoleh hasil tes usability testing sebesar 91,% dan hasil dari analisa data diperoleh nilai sebesar 86,1%. Maka metode dan pengujian yang digunakan dirasa dapat membantu dalam menghasilkan sebuah prototype produk yang sesuai oleh calon pengguna website online shop laportea company ketika ingin berbelanja.
4.	Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design	Muhammad Multazam	Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode UCD pada kasus ini mampu memberikan kesan yang baik dari pengguna terhadap website placeplus.id, selain itu respon pengguna pada saat diminta untuk melakukan simulasi proses reservasi terhadap rancangan UI/UX versi terakhir juga bisa dilakukan dengan baik, komplain yang diberikan hanya beberapa tulisan.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Luthfi Hardiansyah (2019) dan Andriani & Ellysabeth menggunakan metode TheFive Planes (2021). Penelitian ini dilakukan pada SMK Negeri 4 Palembang dengan menggunakan metode Desain Thinking dan menggunakan 5 tahapan yaitu

Empathize, define, ideate, prototype, dan test. Untuk pengujian penulis menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 4.1.1 Lokasi

Tempat penelitian dilakukan di SMK Negeri 4 Palembang yang beralamatkan di jalan pipa jaya, kemuning, Kota Palembang.

##### 4.1.2 Waktu Penelitian

Dalam Pelaksanaan penelitian ini terhitung dimulai dari tanggal 29 September 2022 sampai dengan 25 Oktober di SMK Negeri 4 Palembang. Berikut jadwal penelitian yang penulis lakukan dapat di lihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2022															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Studi Pustaka																
2	Pembuatan Proposal																
3	Metode Desain Thinking																
	a. Emphatize																



b. Define																				
c. Ideate																				
d. Prototype																				
e. Test																				

*Sumber: penulis (2022)*

## 4.2 Jenis Data

### 4.2.1 Data Primer

Sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data Data primer diperoleh oleh penulis dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan kuisisioner.

Penelitian wawancara ke SMK Negeri 4 Palembang mengenai hal yang perlu diinformasikan kepada pengguna design website perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang. Hasil dari wawancara peneliti mendapatkan gambaran untuk membuat desain website SMK Negeri 4 Palembang dan fitur – fitur yang dibutuhkan oleh pengguna.

### 4.2.2 Data Sekunder

Dari data sekunder peneliti membandingkan hasil penelitian dengan buku dan jurnal kepenelitian sebelumnya. Dan mengambil beberapa kutipan yang di perlukan.

### **4.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **4.3.1 Observasi**

Peneliti melakukan observasi secara langsung ketempat penelitian yaitu perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang dalam hal ini peneliti mengamati secara langsung sistem yang berjalan pada perpustakaan tersebut.

#### **4.3.2 Wawancara**

Pada penelitian ini wawancara dilakukan langsung kepada pemilik Kepala Sekolah, guna menanyakan hal-hal apa saja yang menjadi kendala dalam perpustakaan tersebut.

#### **4.3.3 Studi Pustaka**

Menurut Sugiyono dalam jurnal (Sofiah, R., Suhartono, S., & Hidayah, R. Et al., 2020) studi kepustakaan adalah kajian teoritis melalui referensi yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti.

Pada metode ini penulis melakukan studi pustaka dengan cara melakukan pengumpulan data dari jurnal dan website yang berkaitan tentang perancangan website.

#### **4.3.4 Kuisisioner**

Kuesioner akan disebarakan kepada masyarakat mengenai kepuasan penggunaan desain website SMK Negeri 4 Palembang. Hasil kuisisioner dari responden dihitung berdasarkan System Usability Scale (SUS).

#### 4.3.5 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SMK Negeri 4 Palembang. Pada penelitian ini menggunakan Teknik simple random sampling untuk mendapatkan sampel. Pengukuran sampel menggunakan rumus slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

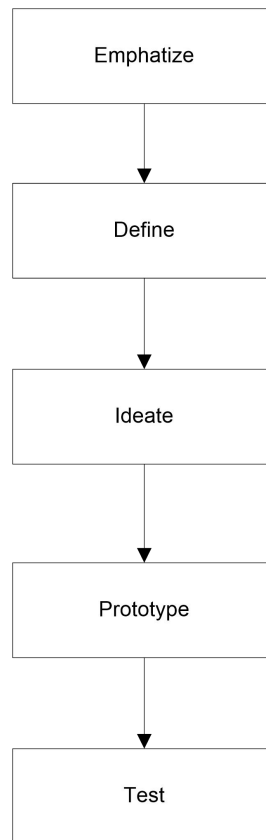
e = Kelonggaran ketidaktelitian kesalahan terbesar 0,05.

Sesuai dengan jumlah persamaan ukuran sampel (n), pada penelitian ini dengan jumlah populasi 14 dan (e) sebesar 0,05 adalah:

$$n = \frac{204}{1 + 204 (0,05)^2} = 135,76$$

$$n = 135,76$$

#### 4.4 Metode Design Thinking



*Sumber : diolah sendiri*

##### **Gambar 4.1 Tahap Metode Design Thinking**

Dalam pembahasan ini mengenai analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan metode dalam pembahasan ini mengenai analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan metode design thinking Dimulai dari melakukan emphaty terhadap pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan dan kebutuhan pengguna (define) lalu di lanjutkan dengan tahapan mencari ide dan solusi dari masalah yang didapatkan (ideate) lalu selanjutnya prototype, yaitu desain awal produk yang akan dibuat agar dapat menemukan kesalahan secara awal dan memperoleh kemungkinan-

kemungkinan baru dalam penerapannya, desain awal akan diuji sehingga pengguna dapat memperoleh tanggapan dan umpan balik yang tepat untuk memperbaiki desain dan tahap akhir ialah test dilakukan untuk mengumpulkan berbagai respon pengguna dari beberapa rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses protipe sebelumnya.

Dalam metode design thinking memiliki 5 tahapan :

1) Emphatize

Di dalam tahapan ini peneliti berfokus pada pencarian informasi dan mengamati pengalaman pengguna, yaitu siswa di SMK Negeri 4 Palembang. Tujuan dari tahapan ini agar peneliti bisa berempati kepada pengguna sehingga bisa berada pada sudut pandang yang sama dengan pengguna.

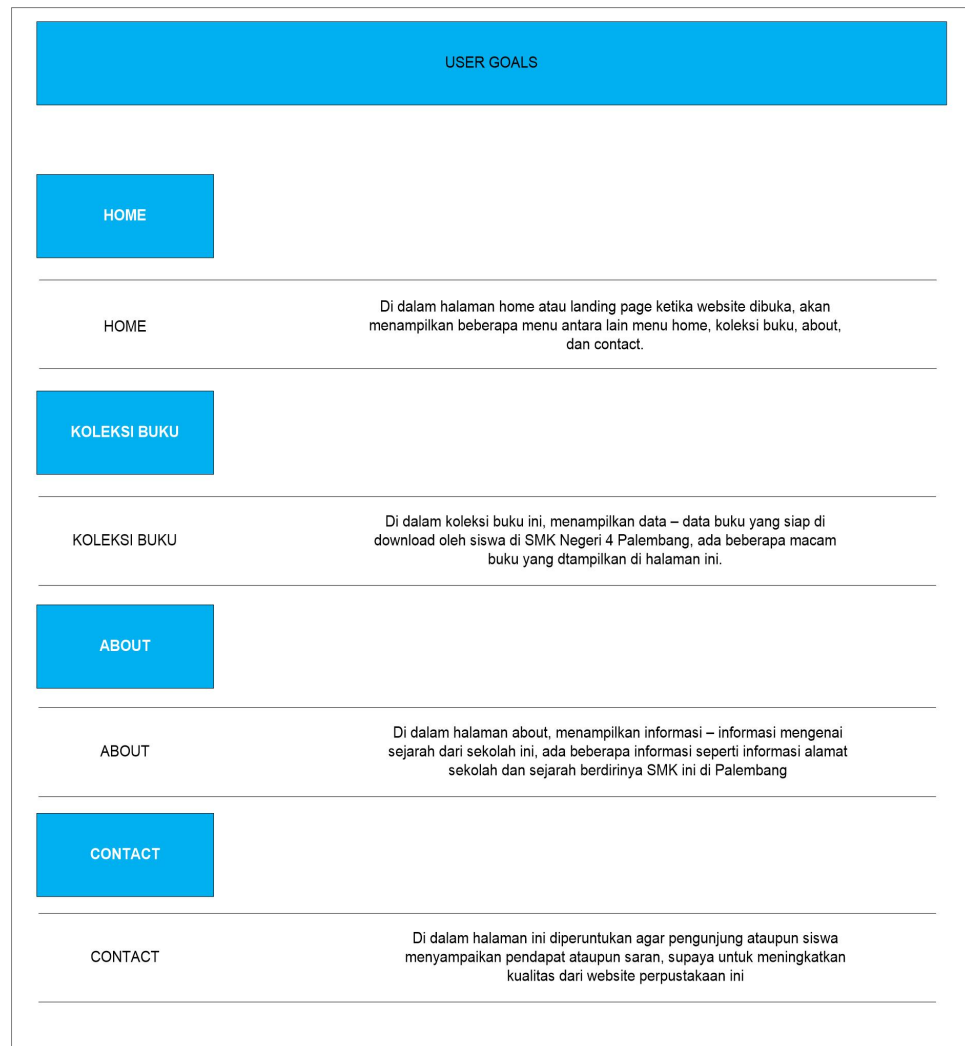
Tahapan emphatize pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan survey. Yang ingin dicapai melalui survey adalah mengetahui keinginan siswa untuk kebutuhan pembuatan desain website, termasuk mengenai informasi dan fitur apa saja yang ingin ditampilkan pada website. Berikut tabel survey yang sudah penulis buat yang dapat dilihat di bawah.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja fitur yang anda gunakan di website perpustakaan smkn 4 palembang	Saya menggunakan fitur pencarian buku buku di website perpustakaan SMKN 4 Palembang
2.	Siapa yang sering menggunakan website perpustakaan SMKN 4 Palembang ?	Siswa/i SMKN 4 Palembang sering menggunakan website perpustakaan sebagai sumber referensi untuk tugas sekolah
3.	Dimana anda biasanya mengakses website perpustakaan SMKN 4 Palembang	Saya biasanya mengakses website perpustakaan SMKN 4 Palembang dari komputer di sekolah atau dari perangkat seluler saya ketika sedang di luar sekolah
4.	Kapan Waktu yang biasanya anda gunakan untuk mengakses website perpustakaan SMKN 4 Palembang	Saya biasanya mengakses website perpustakaan SMKN 4 Palembang setelah jam pelajaran atau ketika sedang membutuhkan referensi buku untuk tugas sekolah.
5	Mengapa anda menggunakan website perpustakaan SMKN 4 Palembang	Saya menggunakan website perpustakaan SMKN 4 Palembang karena menyediakan koleksi buku yang relevan dengan kebutuhan tugas sekolah saya.
6	Bagaimana cara anda mencari informasi atau buku di website perpustakaan SMKN 4 Palembang	Pengalaman saya dalam menggunakan website perpustakaan SMKN 4 sangat menyenangkan.

## 2) Define

Setelah melewati tahapan pengumpulan informasi, maka pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi dari informasi yang telah dikumpulkan. Dari identifikasi tersebut kemudian akan ditemukan inti dari permasalahan yang terjadi yang dimana akan menjadi tujuan utama dalam pembuatan desain website.

Tahapan ini berguna untuk mengerucutkan beragam kebutuhan pengguna dari tahap empathize. Setelah mengetahui kebutuhan dari pemilik dan pengguna mengenai desain website yang akan dirancang pada penelitian ini, proses define dilakukan dengan menyusun daftar kebutuhan website dan menentukan tujuan pengguna (user goal). Daftar kebutuhan pengguna tersebut disusun untuk menghasilkan konsep agar menghasilkan desain website yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.



**Gambar 4.2 User Goals Website Perpustakaan**

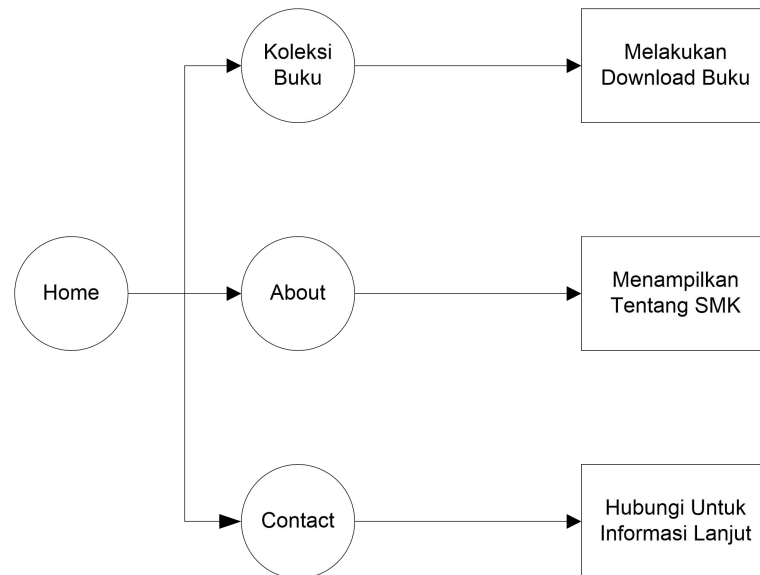
### 3) Ideate

Di dalam tahapan ini berguna mencari dan menentukan solusi efektif dari masalah yang telah dikumpulkan. Ide-ide yang telah disampaikan kemudian akan dipilih yang paling sesuai dan efektif untuk digunakan.

Di dalam tahapan selanjutnya pada perencanaan ini adalah membuat ide/konsep untuk website yang akan dirancang. Pembuatan konsep diawali dengan menyusun userflow dan sitemap dari desain website.



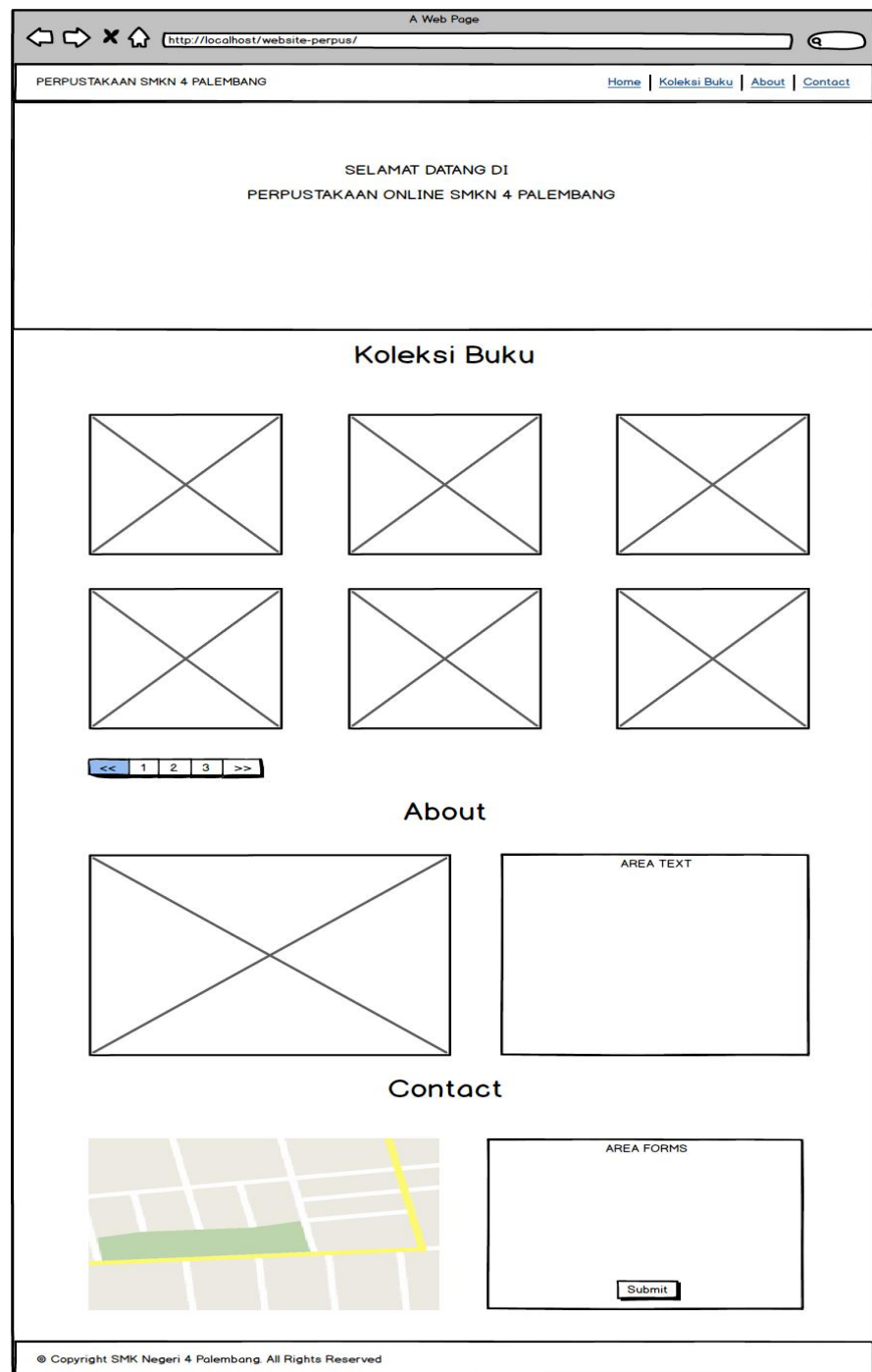
Kemudian setelah itu menentukan style guide User Interface (UI) sebagai panduan desainer merancang dan membuat tampilan desain interface website.



**Gambar 4.3 User Flow Website Perpustakaan**

#### 4) Prototype

Tahapan prototype yang dimana dilakukannya pembuatan rancangan tampilan sebuah website dan mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype tampilan visual berupa low-fidelity wireframe. Gambar 4.4 merupakan hasil rancangan desain low fidelity wireframe dari website perpustakaan.



**Gambar 4.4 Prototype Website Perpustakaan**

5) Test

Proses ini adalah tahap akhir namun bersifat life cycle sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan

sebelumnya apabila terdapat kesalahan.

Pada tahapan ini uji coba terhadap prototype desain user interface dan user experience website Perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang melibatkan 135 orang responden.

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Evaluasi Desain Awal

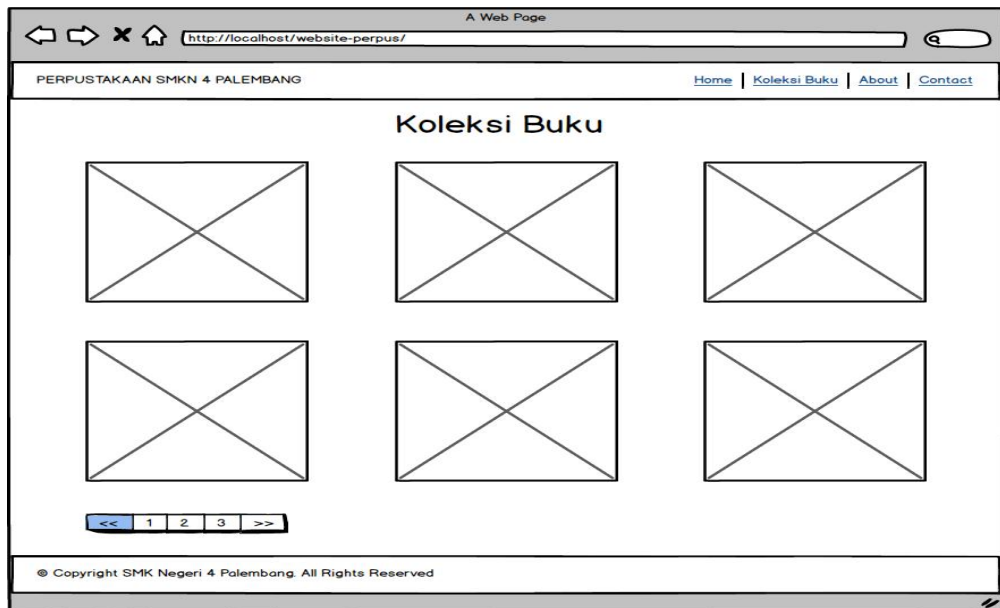
##### 5.1.1. Tampilan Awal Desain

Berikut adalah tampilan desain awal untuk memudahkan desainer dalam membuat desain interface website. Berikut adalah desain wireframe website perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang.



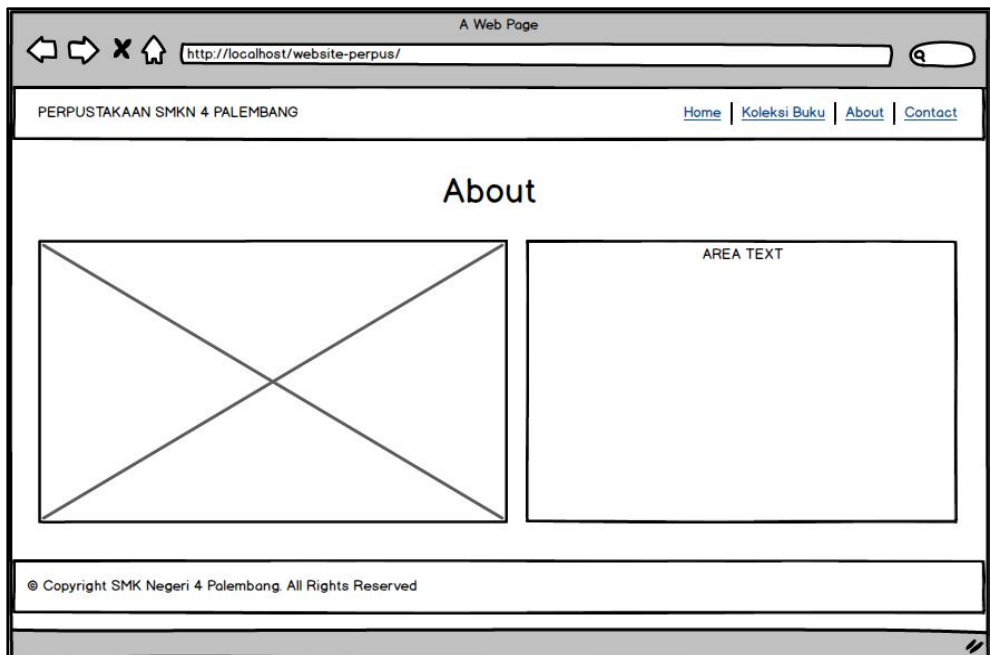
**Gambar 5.1 Desain Awalan Home**

Pada gambar 5.1 Desain halaman home adalah tampilan awal atau beranda dimana pengguna yang akan membuka halaman desain website dan juga ada menu home, koleksi buku, about, dan kontak.



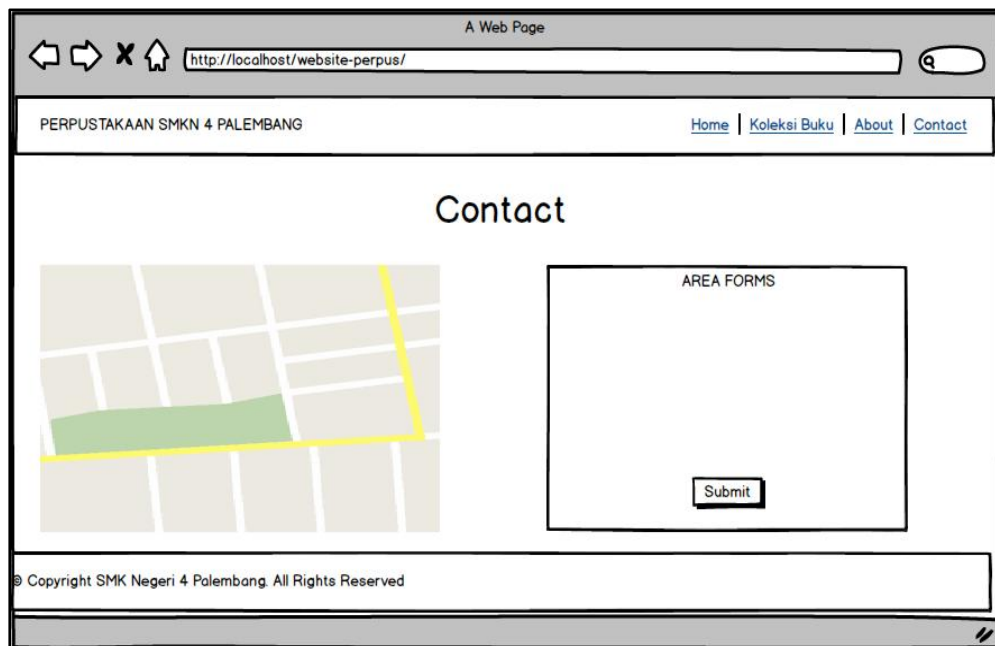
**Gambar 5.2 Desain Koleksi Buku**

Pada gambar 5.2 Desain halaman koleksi buku adalah tampilan dimana halaman menampilkan beberapa koleksi buku dan di halaman tersebut juga terdapat pagination.



**Gambar 5.3 Desain About**

Pada gambar 5.3 Desain halaman about adalah tampilan dimana halaman menampilkan sejarah dan alamat smk negeri 4 palembang di halaman ini terdapat gambar dan text.



**Gambar 5.4 Desain Contact**

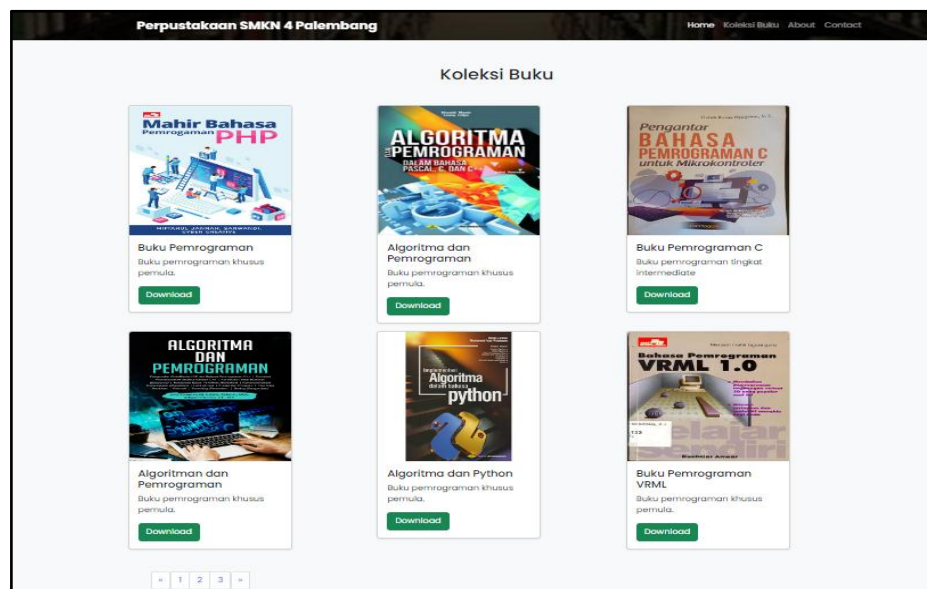
Pada gambar 5.4 Desain halaman contact adalah tampilan dimana halaman menampilkan maps dan form untuk memberikan saran dan kritik di dalam website perpustakaan ini.

### 5.1.2. Tampilan Desain Solusi



**Gambar 5.5 Tampilan Home**

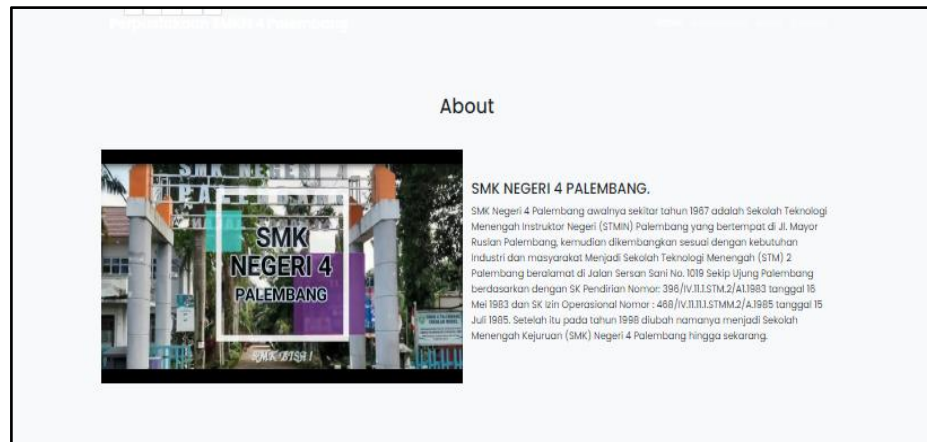
Pada gambar 5.5 Tampilan halaman home adalah tampilan awal atau beranda dimana pengguna yang akan membuka halaman desain website dan juga ada menu home, koleksi buku, about, dan kontak.



**Gambar 5.6 Tampilan Koleksi Buku**

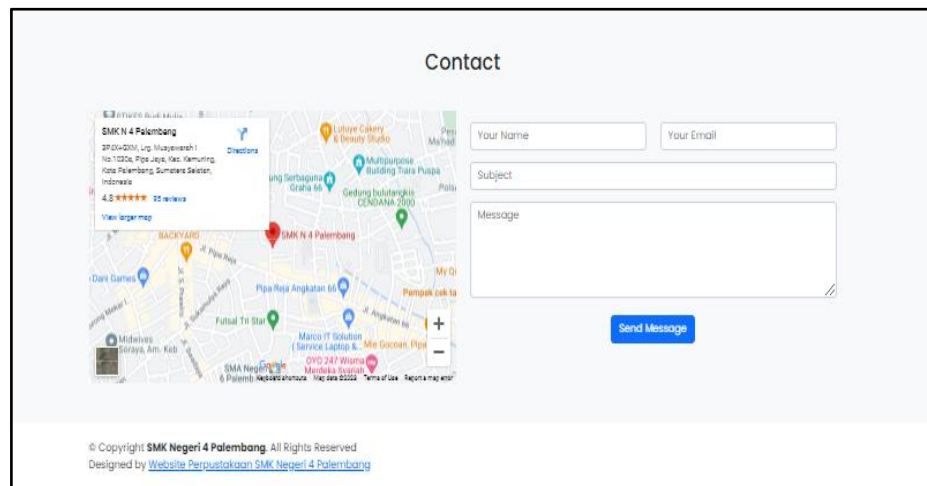
Pada gambar 5.6 Tampilan halaman koleksi buku adalah tampilan dimana halaman menampilkan beberapa koleksi buku dan di halaman

tersebut juga terdapat pagination.



**Gambar 5.7 Desain About**

Pada gambar 5.7 Tampilan halaman about adalah tampilan dimana halaman menampilkan sejarah dan alamat smk negeri 4 palembang di halaman ini terdapat gambar dan text.



**Gambar 5.8 Tampilan Contact**

Pada gambar 5.8 Tampilan halaman contact adalah tampilan dimana halaman menampilkan sejarah dan alamat smk negeri 4 palembang di halaman ini terdapat gambar dan text.



## **5.2. Hasil Responden**

Deskripsi hasil penelitian merupakan tanggapan responden yang mengisi kuesioner mengenai pengaruh kepercayaan, kemudahan, kualitas informasi dan persepsi resiko terhadap desain UI dan UX website. Akan dilihat mengenai kecenderungan jawaban responden atas masing-masing variabel penelitian..

### **5.2.1. Responden**

Dalam penelitian ini disebarakan kuisisioner sebanyak 97. Penyebaran kuisisioner dilakukan melalui google form dengan cara membagi link kepada setiap responden dengan jumlah 97 yang dimana terdiri dari siswa kelas 12.

### **5.2.2. Deskripsi Responden**

Berikut ini akan digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna desain website. Data responden tersebut merupakan kelas 12 di SMK Negeri 4 Palembang.

## **5.3. Analisis Konteks Penggunaan**

Analisis konteks penggunaan dilakukan untuk mengetahui daftar penggunaan dan stakeholder design website yang dimana siswa sebagai pengguna.

## **5.4. Hasil Pengujian Experience Questionnaire**

Pada penelitian ini pengukuran user experience dilakukan dengan menggunakan kuisisioner UEQ yang terdiri dari 26 pernyataan seperti gambar 5.9 .

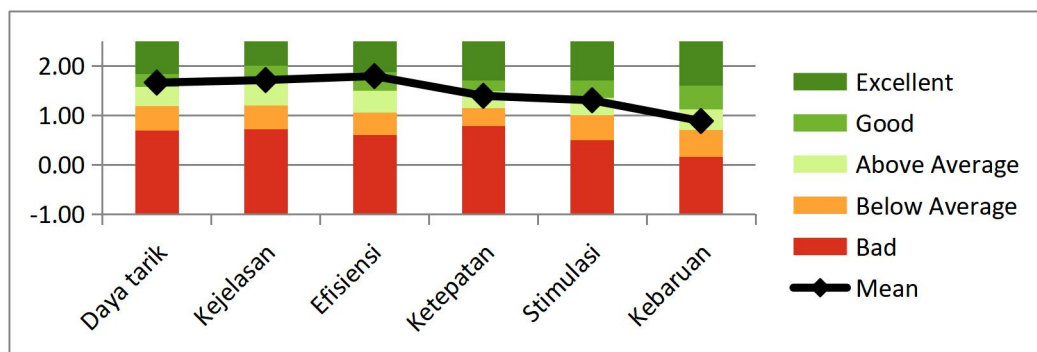
Gambar 5.9 Pernyataan

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

Tabel 5.1 Hasil Hitung *UEQ*

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
<b>Daya tarik</b>	1,66	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Kejelasan</b>	1,71	<b>Above Average</b>	25% of results better, 50% of results worse
<b>Efisiensi</b>	1,79	<b>Good</b>	10% of results better, 75% of results worse
<b>Ketepatan</b>	1,39	<b>Above Average</b>	25% of results better, 50% of results worse
<b>Stimulasi</b>	1,30	<b>Above Average</b>	25% of results better, 50% of results worse
<b>Kebaruan</b>	0,88	<b>Above Average</b>	25% of results better, 50% of results worse

Pada tabel 5.1 menunjukkan, bahwa desain UI/UX , memperoleh nilai mean 1,66 (daya tarik), 1,71 (kejelasan), 1,79 (efisiensi), 1,39 (ketepatan), stimulasi (1,30), dan 0,88 (kebaruan). Di bawah ini adalah gambar 5.2 yang berupa grafik menjelaskan tentang berada di standar mana hasil penilaian tiap aspek nya.



**Gambar 5.10 Grafik Benchmark**

### 5.5. Analisis Data

Tujuan analisis data adalah untuk menjelaskan suatu data agar lebih mudah dipahami, selanjutnya dibuat sebuah kesimpulan. Suatu kesimpulan dari analisis data didapatkan dari sampel yang umumnya dibuat berdasarkan pengujian hipotesis atau dugaan.

Pada grafik benchmark dapat dilihat bahwa hasil menunjukkan good, dapat disimpulkan bahwa responden cukup baik dalam hal menggunakan website tersebut.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Dari hasil analisis data ditarik kesimpulan bahwa desain UI dan UX website perpustakaan SMK Negeri 4 Palembang memiliki status baik berdasarkan pada nilai UEQ memberi keterangan Good, Dari hasil ini juga dapat disimpulkan bahwa proses desain UI dan UX website perpustakaan berarti sudah dapat diterima yang artinya tampilan website sudah baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, diharapkan perancangan UI/UX pada perpustakaan di SMK Negeri 4 Palembang dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan sistem informasi pada perpustakaan, khususnya di SMK Negeri 4 Palembang.

#### **6.2. Saran**

Dalam upaya meningkatkan kualitas layanan perpustakaan di SMK Negeri 4 Palembang, sebaiknya dilakukan pengembangan lebih lanjut pada perancangan UI/UX yang telah dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal, seperti :

1. Menyesuaikan dengan karakteristik pengguna.
2. Menerapkan prinsip Usability.
3. Responden ditambah lagi agar dapat mendapatkan nilai lebih akurat.
4. Melakukan evaluasi dan perbaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2022). 7 Materi Pemograman Web untuk Pemula. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. ISBN: 978-623-00-3366-7
- Candra, M. A. A. (2021). SISTEM INFORMASI BERPRESTASI BERBASIS WEB PADA SMP NEGERI 7 KOTA METRO. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 2(1), 175-189.
- Candra, M. A., & Wulandari, I. A. (2021). Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web pada SMP Negeri 7 Kota Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK)*, Vol. 01, No. 01. 175-189.
- Damayanti, N. R., Asmanita, & Huda, N. (2020). Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Sistem Pengambilan Keputusan Guna Menentukan Masyarakat yang Mendapatkan Dana Bantuan Pemerintah di Kecamatan Kota Palembang. *Jurnal Siskomti*, Vol. 3, No. 1. ISSN 2656-5404. 31-43.
- Muhammad, I. S. A. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Pada Rumah Sakit Universitas Riau. *Jurnal Intra Tech*, 4(1), 39-52.
- Sofiah, R., Suhartono, S., & Hidayah, R. (2020). Analisis Karakteristik Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Sebagai Model Pembelajaran: Sebuah Studi Literatur. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG APLIKASI PENANGANAN LAPORAN PENCURIAN BARANG BERTAHAP DI POLSEK

SUKMAJAYA. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 6(2), 267-276.

Yudarmawan, R. A., Sudana, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *J. Ilm. Teknol. dan Komput*, 1(2), 1-12.