

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

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE WEBSITE
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL-HIKMAH
MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR
DENGAN METODE DESIGN THINKING**



Diajukan oleh:

ADI KURNIAWAN

011170034

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**

PALCOMTECH

2022

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

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE WEBSITE
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL-HIKMAH
MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR
DENGAN METODE DESIGN THINKING**



**Diajukan oleh:
ADI KURNIAWAN
011170034**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**

**PALCOMTECH
2022**

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : ADI KURNIAWAN
NOMOR POKOK : 011170034
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : PERANCANGAN ULANG USER
INTERFACE WEBSITE SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN AL-HIKMAH
MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING
ILIR DENGAN METODE DESIGN THINKING

Tanggal 22 Juli 2022
Pembimbing,

Mengetahui,
Rektor

Imroatul Khasanah, S.Kom.,M.Kom
NIDN:0206129003

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 : ADI KURNIAWAN
NOMOR POKOK : 011170034
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : PERANCANGAN ULANG USER
INTERFACE WEBSITE SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN AL-HIKMAH
MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING
ILIR DENGAN METODE DESIGN THINKING

Tanggal 16 Agustus 2022

Penguji 1,

Tanggal 14 Agustus 2022

Penguji 2

Andri Saputra, S.kom., M.kom.

NIDN 0216098801

Guntoro Barovih, S.Kom., M.Kom

NIDN: 0201048601

Menyetujui

Rektor,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN:0206129003

Motto Dan Persembahan

MOTTO :

*Orang – orang yang berhenti belajar
Akan menjadi pemilik masa lalu.
Orang-orang yang masih terus belajar,
akan menjadi pemilik masa depan.*

(Mario Teguh)

Mempersembahkan kepada :

- *Ayah dan Ibu yang selalu mendo'akan.*
- *Saudara-saudarku yang selalu memberi semangat.*
- *Temen yang spesial*
- *Pembimbing yang selalu sabar saat membimbing.*
- *Teman-temanseperjuangan yang selalu mensupport.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah yang telah memberikan rahmat, kesehatan serta kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penelitian dengan judul “Perancangan Ulang User Interface Website Sekolah Menengah Kejuruan Al-Hikmah Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir Dengan Metode *Design Thinking*)” dan saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Bisnis PalComTech Palembang,
2. Bapak Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Institut Teknologi Bisnis PalComTech Palembang,
3. Ibu Imroatul Khasanah, S.Kom.,M.Kom., selaku pembimbing Skripsi di Institut Teknologi Bisnis PalComTech Palembang,
4. Ibu Siti Nurul Khotimah, S.IP , S.H, M.A. selaku kepala sekolah di SMK AL-HIKMAH

Akhir kata, semoga penulisan laporan skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Palembang, 01 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
<i>ABSTRACT</i>.....	xii
<i>ABSTRAK</i>.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1. Profil Perusahaan.....	6
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	
3.1 Teori Pendukung	11
3.1.1 Website	11
3.1.2 User interface	11
3.1.3 Design thinking	12
3.1.4 Moodboard	13
3.1.5 Style Guideline	13
3.1.6 Wireframe	13
3.1.7 Prototype	14
3.1.8 Hasil Penelitian Terdahulu.....	14

3.1.9 <i>Flowchart</i>	16
BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	18
4.1.1. Waktu Penelitian	18
4.2. Jenis data.....	19
4.2.1. Data Perimer.....	19
4.2.2. Data Skunder.....	19
4.3. Pengumpulan data.....	20
4.4. Jenis Penelitian.....	20
4.4.1. Kualitatif.....	19
4.4.2. Metode penelitian Terapan	20
4.4.3. Perumusan Masalah.....	20
4.4.4. Penetuan Tujuan.....	21
4.4.5. Teknik Pengembangan Sistem.....	21
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1. Hasil	23
5.1.1.. Analisis Identifikasi Masalah.....	23
5.1.2.. Alur Sistem Yang Berjalan.....	23
5.1.3.. Desain Sistem.....	24
5.1.4.. Pelaksanaan Proyek.....	27
5.1.5.. Proses dan Hasil Pelaksanaan Proyek.....	29
5.1.6.. Pemantauan dan Pengendalian Proyek.....	59
5.2. Pembahasan	66
BAB VI PENUTUP	
6.1.KESIMPULAN.....	67
6.2.SARAN.....	67
DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Sistem</i> tedahulu.....	1
Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMK Al-Hikmah.....	9
Gambar 3.1 Metode <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 4.1 Metode Penelitian Terapan.....	20
Gambar 5.1 <i>Flowchart</i> sistem yang berjalan.....	31
Gambar 5.4 <i>Sistem</i> yang di usulkan.....	32
Gambar 5.5 Daftar kebutuhan responden.....	38
Gambar 5.6 Hasil research competitive analysis.....	39
Gambar 5.7 Hasil Kompetitor (Competitive Analysis).....	39
Gambar 5.8 Hasil Brainstorming.....	44
Gambar 5.9 Hasil Prioritas Ide.....	45
Gambar 5.10 Sitemap Website Smk Al-Hikmah.....	46
Gambar 5.11 <i>User Flow</i> Mencari Data.....	47
Gambar 5.12 <i>User Flow</i> login.....	47
Gambar 5.13 Pembuatan Moodboard	48
Gambar 5.14 Pembuatan Style Guideline.....	48
Gambar 5.15 Wireframe Login.....	50
Gambar 5.16 Wireframe Homepage.....	51
Gambar 5.17 Wireframe profile.....	52
Gambar 5.18 Wireframe program.....	53
Gambar 5.19 Wireframe Galeri.....	54
Gambar 5.20 Navigation Bar (Desain Lama).....	55
Gambar 5.21 Homepage (Desain Lama).....	56
Gambar 5.22 Profile (Desain Lama).....	57
Gambar 5.23 <i>Program</i> (Desain baru).....	58
Gambar 5.24 <i>Galeri</i>	59
Gambar 5.25 Pengujian Usability Pengguna Mencari Data yang Diinginkan.....	61
Gambar 5.26 Pengujian Usability Pengguna Mencari Informasi Dalam Website.	62
Gambar 5.27 Pengujian Usability Menjelajahi Seluruh Halaman Website.....	63

Gambar 5.28 Pengujian *Usability* Pengguna Melakukan Diskusi dan Konsultasi.. 64

Gambar 5.29 Pengujian *Usability* Mencari Data Berdasarkan Rekomendasi..... 65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Daftar Guru	9
Tabel 2.3 Daftar Pegawai	10
Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 3.2 <i>Flowchart</i>	16
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	18
Tabel 5.1 Identifikasi Masalah.....	23
Tabel 5.2 Pendefinisian Masalah.....	34
Tabel 5.3 How Might We.....	35
Tabel 5.4 Skenario Pengujian.....	53
Tabel 5.5 Evaluasi Aktivitas Pengerjaan Proyek.....	59
Tabel 5.6 Evaluasi Pemantauan Proyek.....	60
Tabel 5.7 Hasil Kuisisioner Analisis Data <i>Learnability</i>	63
Tabel 5.8 Hasil Kuisisioner Analisis Data <i>Effeciency</i>	64
Tabel 5.9 Hasil Kuisisioner Analisis Data <i>Memorability</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotkopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Pra Komprehensif (Asli)
7. Lampiran 7. *Listing coding*

ABSTRACT

ADI KURNIAWAN. *Redesign of User Interpace Website of Al-Hikmah Mesuji Vocational High School, Ogan Komering Ilir Regency with Design Thinking Method.*

Al-Hikmah Vocational High School is a vocational high school located in Ogan Komering Ilir District, Mesuji District, Makarti Mulya Village. Company Profile is an overview of a company or school which aims to inform clients about school data. However, as technology develops, schools need an internet-based company or school profile. Efforts are being made to keep schools popular, one of which is using technology that is now very developed. Many schools provide their own platforms, but most do not pay attention to visuals, user comfort to users in every feature used. Therefore, the influence of the User Interface in designing a website prototype is needed so that users feel comfortable and the experience provided gets good results when using the website. The process of making this design uses the Design Thinking method which has five stages that must be passed, namely empathize, define, ideate, prototype and test. With the available stages, the creation of a UI for the Smk Al-Hikmah website to redesign the UI so that there is an increase in the quality of the website by reviewing the needs of users who are ordered to create a new information for the Smk Al-Hikmah website, Ogan Komering Ilir District, Mesuji District Makati Mulya Village.

Keywords: Design Thinking, User Interface, Website

ABSTRAK

ADI KURNIAWAN. *Perancangan Ulang User Interpace Website Sekolah Menengah Kejuruan Al-Hikmah Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir Dengan Metode Design Thinking.*

Smk Al-Hikmah Adalah Sekolah menengah kejuruan yang terletak di Kabupaten Ogan Komering ilir Kecamatan Mesuji Desa Makarti Mulya. Profile Company sekolah merupakan gambaran umum sebuah perusahaan atau sekolah yang bertujuan untuk memberitahu klien tentang data sekolah. Namun seiring berkembangnya teknologi sekolah memerlukan suatu profile perusahaan atau sekolah yang berbasis internet. Upaya yang dilakukan untuk menjaga agar sekolah menjadi populer yang agar diminati kembali salah satunya menggunakan teknologi yang sekarang sangat berkembang. Banyak sekolah yang menyediakan platform nya sendiri namun kebanyakan tidak memperhatikan visual, kenyamanan pengguna hingga pengalaman pengguna dalam setiap fitur yang digunakan. Maka dari itu pengaruh User Interface dalam perancangan desain prototype website sangat dibutuhkan agar pengguna merasa nyaman dan pengalaman yang diberikan mendapatkan hasil yang baik ketika menggunakan website tersebut. Proses dibuatnya perancangan ini menggunakan metode Design Thinking yang terdapat lima tahapan yang harus dilalui yaitu *emphatize,define,ideate,prototype* dan *test*. Dengan tahapan metode yang tersedia maka penciptaan UI terhadap website Smk Al-Hikmah untuk merancang ulang Ui supaya adanya penikatan kualitas terhadap website dengan mengupas ulang kebutuhan user yang di butuhkan untuk menciptakan suatu inofasi baru website Smk Al-Hikmah Kab Ogan Komering Ilir Kecamatan Mesuji Desa Makarti Mulya.

Kata kunci : *Design Thinking, User Interface, Website.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

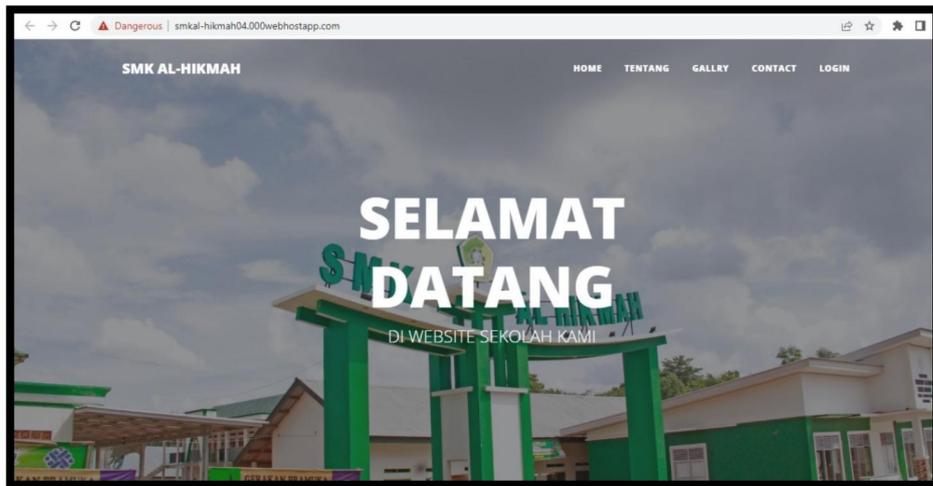
Website adalah sebuah media presentasi *online* untuk sebuah perusahaan atau individu, *website* juga dapat digunakan sebagai media informasi secara *online*. Saat ini pemanfaatan teknologi sebagai pendukung penyebaran informasi sudah sangat berkembang, misalnya saja *website* profil sekolah, *website* tidak hanya digunakan untuk menyebarkan informasi terkait dengan profil sekolah maupun informasi terbaru tentang sekolah, *website* profil sekolah juga dianggap mampu membangun maupun memberikan kesan baik dan profesional bagi sekolah yang memiliki *website* tersebut. (Khusnia, 2014)

Berdasarkan peraturan pemerintah No 32 Tahun 2013 Standar Sarana dan Prasarana adalah kriteria mengenai ruang belajar, lapangan olahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya *website* profil sekolah diharapkan mampu meningkatkan sarana prasarana sekolah dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk penyebaran informasi yang terbaru dan tepat waktu.

SMK Al-Hikmah merupakan sekolah yang sudah memanfaatkan *website* sebagai sarana penunjang informasi bagi sekolah, yang

menghubungkan antara guru, siswa dan sekolah dan masyarakat sebagai media edukasi. Manajemen sekolah sangat mengharapkan bahwa *website* ini dapat disajikan kepada siswa, guru dan masyarakat sebagai media interaktif. Untuk itu, sikap penerimaan terhadap *website* ini di kalangan internal sekolah, menjadi salah satu tolak ukur bagi manajemen sekolah.

Berdasarkan keterangan *website* Sekolah Menengah Kejuruan, perancangan desain ulang dilakukan untuk menghasilkan sebuah *website* yang nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna (*user friendly*). Tampilan keseluruhan situs sekolah menengah kejuruan masih menggunakan desain dari template website yang masih standar. Penggunaan template desain *website* pada situs Sekolah Menengah Kejuruan mengakibatkan branding dari sekolah menengah kejuruan belum terlihat, tampilan antarmuka yang masih mengikuti template desain *website* standar membuatnya tidak update mengikuti trend desain terkini. Situs Sekolah Menengah Kejuruan yang kami analisis menggunakan metode *Design Thinking*, tahapan pertama menganalisis dengan menggunakan kuisioner dengan hasil merancang ulang *website* SMK Al-Hikmah. *Website* yang terdahulu yang terkait dengan latar belakang suatu masalah yang dapat di lihat pada gambar 1.1 sebagai berikut:



Gam

bar 1.1 *Sistem* tedahulu

Sumber: Dokumen pribadi (2022)

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu merancang ulang UI *website* pada SMK Al-Hikmah menggunakan model *Design Thinking*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

- a. Perancangan ulang *website*
- b. Perancangan ulang menu Perancangan ulang tata letak
- c. Perancangan ulang keterampilan
- d. Proses yang digunakan dalam merancang *User Interface* berdasarkan metode *Design Thinking* metode tersebut dapat membantu untuk mengidentifikasi agar masalah mudah di temukan solusinya.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

A. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perancangan UI aplikasi *Website* pada sekolah SMK Al-Hikmah Kecamatan Mesuji

Kabupaten Ogan Komering Ilir menggunakan model *Design Thinking*.

B. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh penulis dari penelitian ini sebagai berikut :

- a) Dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan pada bidang pemograman.
- b) Melatih dan menambah pengalaman serta meningkatkan keterampilan penulis dalam melakukan pekerjaan sebagai bekal dalam memasuki dunia kerja.
- c) Memberikan manfaat berupa bertambahnya ilmu pengetahuan, pengalaman, pengenalan dan pemahaman berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.
- d) Memaksimalkan *user interface* pada *website* sekolah sehingga dapat mudah dipahami pengguna
- e) Sebagai referensi developer dalam membangun aplikasi *website* pada sekolahan SMK Al-Hikmah.

2. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat yang diperoleh akademik dari penelitian ini sebagai berikut:

- a) Sebagai bahan referensi bagi penulis lain untuk dijadikan perbandingan dalam menyusun proposal dan skripsi pada penelitian selanjutnya.
- b) Sebagai bahan evaluasi sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diberikan

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini di buat untuk dapat memberikan gambaran secara garis besar mengenai isi dari penulisan skripsi ini. Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitan, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai profile perusahaan yang akan di analisis dalam penelitian.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi pemaparan mengenai teori-teori yang melandasi dilakukannya penulisan yang terdiri dari landasan teori, penelitian terdahulu dan kerangka penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai waktu dan jenis penelitian, jenis dan pengumpulan data, pengembangan dan pengujian sistem

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab terakhir atau bab penutup. Bab ini berisi pemamparan mengenai suatu hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan serta masalah yang telah ditemukan peneliti.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Sejarah Perusahaan

SMK Al Hikmah merupakan sebuah jawaban delematis wali murid dan pengurus yayasan pendidikan Al-Hikmah, di mana mengingat alumni dari MTS belum mempunyai wadah untuk melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama (SMA). Kemudian pada tahun 2014 memulai perencanaan mendirikan sarana pendidikan SMK Al-Hikmah. Pada tahun 2015 secara bersama sudah diputuskan untuk mendirikan SMK Al-Hikmah. Kemudian pada tahun 2015-2016 yayasan pendidikan Al Hikmah berproses mengurus surat perizinan mendirikan SMK Al Hikmah ke KEMENDIKBUD. SMK Al Hikmah resmi didirikan pada tahun 2016. Adapun yang menjadi penggagas pertama berdirinya SMK Al Himah adalah:

1. Bapak Ahmad Choiri, M.Pd
2. Bapak Syaiful Anwar, S.Pd
3. Bapak Muhammad Khavid, S.Pd
4. Bapak H. A. Rifa'I (Ketua Yayasan Al Hikmah)
5. Bapak H. Nurhadi (Pembina Yayasan Al Hikmah)
6. Bpk Ali Ihwan S.Pd., M.Si

Lokasi gedung SMK Al-Hikmah bertempat di Jalan Poros Blok E Desa Makarti Mulya Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir Sumatera Selatan. Awal berdirinya SMK Al-Hikmah memiliki tiga Jurusan antara lain :

1. Teknik Kendaraan Ringan (TKR)
2. Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)
3. Keperawatan

2.1.2 Visi dan Misi

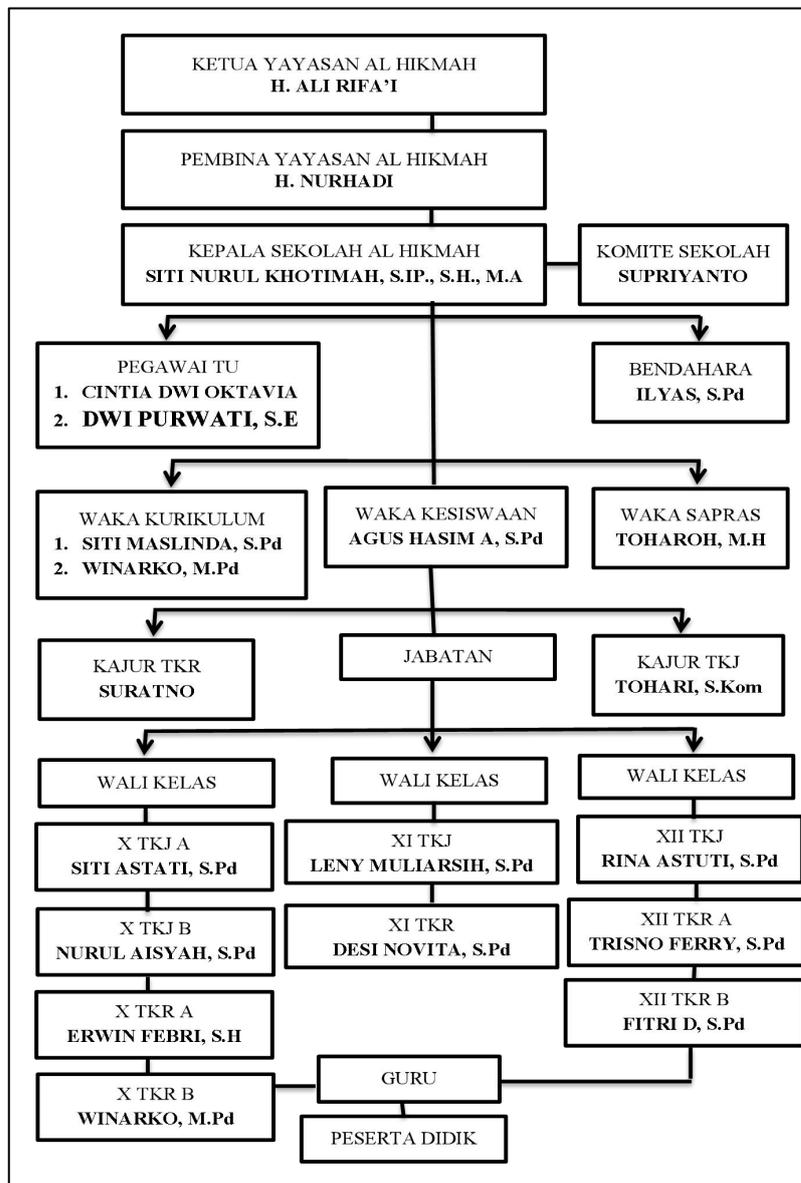
1. Visi

Bernuansa Islami, budaya disiplin, terampil, berilmu pengetahuan dan teknologi yang didasari akhlak mulia yang senantiasa dalam kesederhanaan.

2. Misi

1. Membina peserta didik yang dilandasi imtaq
2. Menjalin silaturahmi yang dalam lingkungan sekolah dan masyarakat
3. Menumbuhkan keterampilan dalam disiplin ilmu yang dialami
4. Mengantarkan peserta didik mampu berwirausaha dan mengatarkan pada dunia kerja.

2.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMK Al-Hikmah

Tabel 2.2 Daftar guru

No	Nama Guru	NIP/ NUPTK	Jabatan Guru
1	Siti Nurul Khotimah, S.IP., S.H., M.A		Kepala Sekolah
2	Siti Maslinda, S.Pd		Waka Kurikulum Guru PAI & KWU
3	Agus Hasim Asari, S.Pd.I		Waka Kesiswaan Guru PAI & SIKOM Dig Pembina Pramuka
4	Abin Subakti, S.Pd		Guru matematika
5	Winarko, S.Pd		Waka Kurikulum Guru B. Inggris
6	Muhammad Khavid, S.Pd		B. Inggris Desain
7	Ismail Intan Saputra, S.T		GAMTEK Teori Kejuruan TKR
8	Tohari, S.Kom		KAJUR TKJ Teori Kejuruan TKJ
9	Untung Prayitno, S.T		Teori Kejuruan TKR
10	Trisno Ferry Rusiadi, S.Pd		Pendidikan Jasmani
11	Erwin Febri Hanoko, S.M		Produk Kreatif & KWU
12	Suratno		KAJUR TKR Teori Kejuruan TKR
14	Nurul Aisyah, S.Pd		Fisik
15	Rahayu Puji Astuti, S.Pd.I		Sejarah Indonesia PAI
16	Eka Sariati, A.M Keb		Produk Kreatif &

			KWU
17	Whika Astania, S.Pd		B. Indo
18	Apriyani, S.Pd		Seni Budaya
19	Leni Mulyarsih, S.Pd		Matematika
20	Muhammad Muslim, S.Kom.I		Mulok
21	Muslimin, S.Th. I		Teori kejuruan
22	Eti Indrawati, S.Pd		Kimia
23	Fitri Dianitasari, S.Pd		B. Inggris
24	Desi Novitasari, S.Pd		B. Indo
25	Andi Saputra, S.Pd		Mulok
26	Toharoh, M.H		Pkn
27	Vitry Bella		Kimia

(Sumber data : Diperoleh dari data dokumentasi pegawai tata usaha SMK Al Hikmah tentang SK Pembagian Tugas tahun 2021-2022)

Tabel 2.3 Daftar Pegawai

No	Nama Pegawai	NIP/NUPTK	Tugas
1	Ilyas, S.Pd		Bendahara Sekolah
2	Leny Muliarsih, S.Pd		Kepala Perpustakaan
3	Cintya Dwi Oktaviani		TU
4	Dwi Purwati, S.E		TU
5	Erwin Febri Handoko, S.M		Urusan Sarana Prasarana
6	Suparman		Penjaga dan kebersiha
7	Pairin		Penjaga dan kebersihan

(Sumber data : Diperoleh dari data dokumentasi pegawai tata usaha SMK Al Hikmah tentang pembagian SK pembagian tugas tahun 2021-2022)

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

3.1.1 *Website*

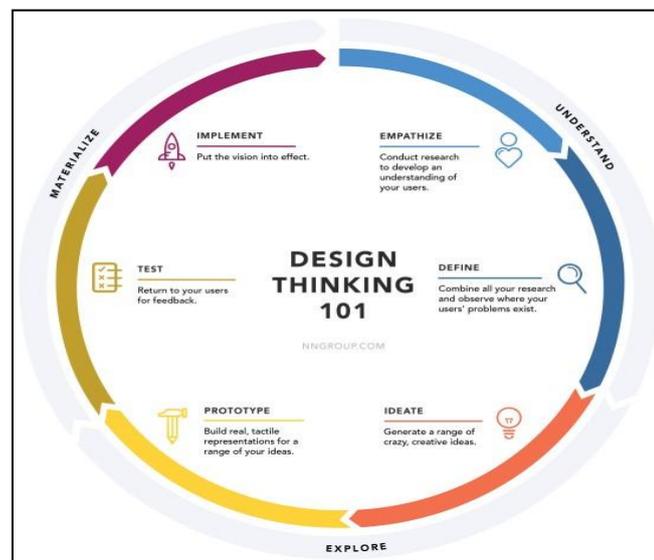
Menurut Arief, (2011) *website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini di antaranya: *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera* dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple*. *Browser* (perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen *web* dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi *browser* yang bisa disebut *web engineer*.

3.1.2 *User interface*

Menurut Lastiansyah dan Sena (2012) *User interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. *User Interface* juga bisa berbentuk tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan user. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, *icon* dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna.

3.1.3 *Design thinking*

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah dengan metode *Design Thinking*, *Design Thinking* merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan *feedback* (Fauzi & Sukoco, 2019). Gambaran sederhana metode *Design Thinking* yang dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Metode *Design Thinking*
Sumber: Gibbons (2016)

3.1.4 *Moodboard*

Moodboard adalah kumpulan inspirasi dalam bentuk gambar, visual dan objek lain. *Moodboard* adalah kumpulan gambar, *font*, atau objek lain yang digunakan sebagai panduan dalam pembuatan desain (Dewi et al., 2021). *Moodboard* dapat digunakan untuk kebutuhan desainer maupun kebutuhan tim dalam menciptakan sebuah konsep desain. Tujuan dari penyusunan *moodboard* adalah untuk menghasilkan visual kunci, yang kemudian berkembang menjadi elemen visual dan gaya visual dalam perancangan (Hadiprawiro, 2018). Penyusunan *moodboard* membantu dalam proses kreatif untuk menentukan elemen utama dalam perancangan desain.

3.1.5 *Style Guideline*

Style guideline merupakan sebuah dokumen yang tersusun dari sejumlah aturan dalam mendesain. Menurut (Fessenden, 2021), *style guideline* berisi panduan implementasi khusus, referensi visual, dan prinsip desain untuk membuat antarmuka atau hasil desain lainnya.

3.1.6 *Wireframe*

Wireframe adalah sebuah kerangka desain dari suatu produk, pembuatannya dilakukan pada awal perancangan produk. (Junilla, 2021) menjelaskan pada tahap *wireframe* dilakukan pembahasan tentang fitur, konten, *interface* dan elemen penting lainnya dengan detail. *Wireframe* terbagi dalam dua jenis yaitu *wireframe low-*

fidelity dan *wireframe high-fidelity*. Kedua jenis *wireframe* tersebut akan digunakan sebagai dasar pembuatan rancangan desain *prototype*.

3.1.7 *Prototype*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *prototype* atau *prototipe* adalah model asli yang menjadi contoh. *Prototype* memberikan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dikembangkan (Fikriyya & Dirgahayu, 2020). *Wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* menjadi bahan dasar pembuatan rancangan *prototype*. *Prototype* dibuat untuk diujikan kepada pengguna untuk mengetahui tanggapan mereka terkait konsep desain yang dibuat.

3.1.8 Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti mengangkat beberapa jurnal sebagai referensi dan acuan yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan, seperti yang ditunjukkan oleh tabel 3.1

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Judul	Peneliti	Tahun	Hasil
1	Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company	Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin	Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume 8, No 1, 15 Desember 2021	Berdasarkan hasil penelitian berupa perancangan, pembaa n dan pengujian dari Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company

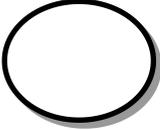
				<p>diperoleh hasil tes usability testing sebesar 91,% dan hasil dari analisa data diperoleh nilai sebesar 86,1%. Maka metode dan pengujian yang digunakan dirasa dapat membantu dalam menghasilkan sebuah prototype produk yang sesuai oleh calon pengguna website online shop laportea company ketika ingin berbelanja.</p>
2	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (Ucd)	Yogi Isro' Mukti	Jurnal Ilmiah Betrik, Vol.0 9, No. 02, Agustus 2018	<p>Setelah melakukan serangkaian proses UCD, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menerapkan metode UCD pada <i>webiste</i> SMP Negeri 1 Sekayu, dapat meningkatkan kegunaan (<i>usability</i>). <i>usability</i> itu sendiri.</p>

3.1.9 Flowchart

Menurut Indrajani (2015:36-38), “*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.” menjelaskan simbol-simbol dalam *Flowchart* dapat dilihat pada table 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 *Flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Terminator</i>	Permulaan atau akhir program
	Garis Alir (<i>Flow Line</i>)	Arah aliran Program
	<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi/proses pengolahan data
	Proses	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	Input/Output Data	Proses Input/Output data Parameter, informasi
	<i>Predefined Process</i> (Sub Program)	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program
	<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk Langkah selanjutnya

	<p><i>On Page Connector</i></p>	<p>Perhubungan bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman</p>
	<p><i>Off Page Connector</i></p>	<p>Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda</p>
	<p><i>Display</i></p>	<p>Menunjukkan langkah yang menampilkan informasi.</p>

Sumber : Indrajani (2015:36)

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1 Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di kantor SMK Al-Hikmah. yang beralamat di Jl. Poros Desa Makarti Mulya Kec.Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir Kota Palembang, Sumatera Selatan. Berikut jadwal penelitian penulis dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2022															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemilihan Topik Penelitian																
2	Pembuatn Proposal																
3	Analisis Kebutuhan																
4	Desain																
5	Perkodean																
6	Pengujian																
7	Pengimplementasian aplikasi																

4.2 Jenis Data

4.2.1 Data Primer

Pada penelitian ini, data primer diperoleh secara langsung dari Smk Al-Hikmah yang terdiri atas : gambaran umum perusahaan (lead time), kebutuhan sistem dan latar belakang masalah.

4.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk penelitian suatu *user centered design* penggunaan *website* SMK Al-Hikmah dapat digunakan beberapa cara sebagai berikut:

4.3.1 Metode Observasi

Pada penelitian menggunakan Metode Observasi secara langsung di SMK Al-Hikmah sehingga memperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Kebutuhan sistem
- b. Latar belakang masalah
- c. Solusi masalah

4.3.2 Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada narasumber yang terkait sehingga memperoleh hasil

- a. Sistem yang di butuhkan untuk merancang ulang
- b. Latar belakang masalah
- c. Solusi latar belakang masalah

4.3.3 Metode Kuisisioner

Pada metode ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat beberapa

pertanyaan untuk melakukan uji ketergunaan (*usability*) agar mengetahui tingkat penerapan layanan dan tingkat kemudahan penggunaan *website* SMK Al-Hikmah

4.4 Jenis Penelitian

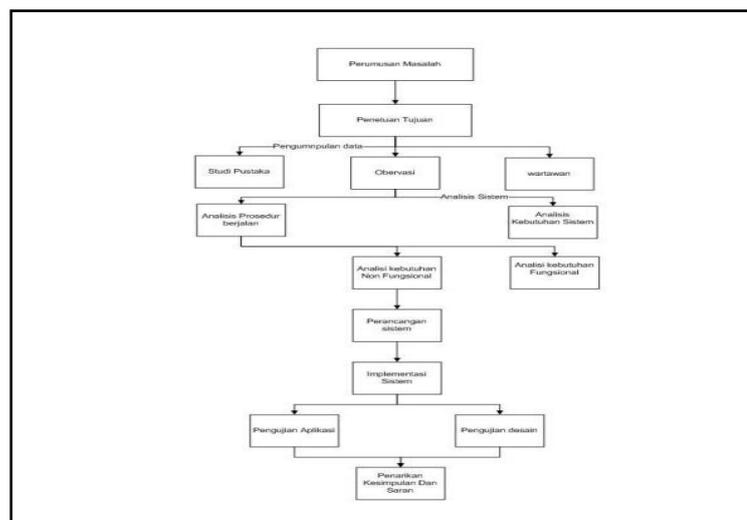
4.4.1 Kualitatif

Hasil dari Penelitian Kualitatif menghasilkan berupa deskripsi sistem yang diamati sebagai berikut:

- Tentang latar belakang masalah yang belum terselesaikan
- Mencoba fungsional sistem yang berjalan
- Melakukan narasi terhadap narasumber yang terkait

4.4.2 Metode Penelitian Terapan

Dalam penelitian ini adalah metode penelitian terapan, yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Secara keseluruhan kerangka kerja yang diterapkan bisa di lihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1 Metode Penelitian Terapan

4.4.3 Perumusan Masalah

Perumusan masalah ini peneliti mendapatkan solusi untuk memecahkan masalah yang terkait dengan melakukan tahapan perancangan ulang *Desain* UI terhadap *website* Smk Al-Hikmah.

4.4.4 Penentuan Tujuan

Peneliti mempunyai tujuan yang berisi tentang merancang ulang *desain UI* dengan menyelesaikan permasalahan yang sudah di teliti.

4.4.5 Teknik Pengembang Sistem

Teknik pengembangan *sistem* aplikasi pada SMK Al-Hikmah kemudian aplikasi akan dilakukan pengujian untuk mengidentifikasi hasil dari implementasi aplikasi apakah telah berjalan sesuai dengan fungsi-fungsi yang sebelumnya ditentukan pada tahap analisis dan perancangan *system*. Pengujian sistem yang dilakukan pada penelitian ini adalah mendesain ulang UI *website* SMK Al-Hikmah menggunakan metode *Design Thinking* .

a. Tahap *Empathize*

Tahapan *empathize* dilakukan penulis untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan user dalam pengembangan dan perancangan ulang situs *website* SMK.:

b. Tahap *Define*

Dalam tahap *define* peneliti menyiapkan beberapa tahapan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan merancang ulang *website profile* SMK Al-Hikmah.

c. Tahap *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan ide melalui brainstorming yang bertujuan untuk mendapatkan ide-ide penyelesaian masalah yang ada.

d. Tahap *Prototype*

Proses desain ulang yang akan dilakukan dalam tahap ini yaitu membuat *user flow*, *moodboard*, *style guideline* dan *wireframe*.

e. Tahap *Testing*

Pengujian berupa validasi solusi berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan dalam tahap *Define*. Tahapan pengujian ini dilakukan dengan menguji *prototype* untuk mendapatkan umpan balik.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

5.1.1 Analisis Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang terjadi pada rancangan websiste profile pada Smk Al-Hikmah dapat dilihat pada tabel sebagai berikut;

Tabel 5.1 Identifikasi Masalah

No	Masalah	Penyebab Masalah
1	Fungsional Website	Terjadi masalah dengan fungsional sistem yang terakses di luar ruang lingkup.
2	Desain UI	Desain UI masih terlalu sederhana.
3	Fiktur Website	Fiktur yang tersedia terlalu terbatas menyebabkan user sangat terbatas beraktifitas di <i>website</i> tersebut

5.1.2 Alur Sistem Yang Berjalan

Flowchart sistem yang berjalan terdapat satu proses utama, yaitu proses pencarian data informasi di *website* SMK Al-Hikmah dapat dilihat sebagai berikut:

1. Deskripsi Kebutuhan informasi

Kebutuhan informasi mencari data di tempat riset dengan menggunakan beberapa tahapan seperti wawancara dan observasi.

2. Deskripsi Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional yang harus dipenuhi dari sistem yang akan dirancang.

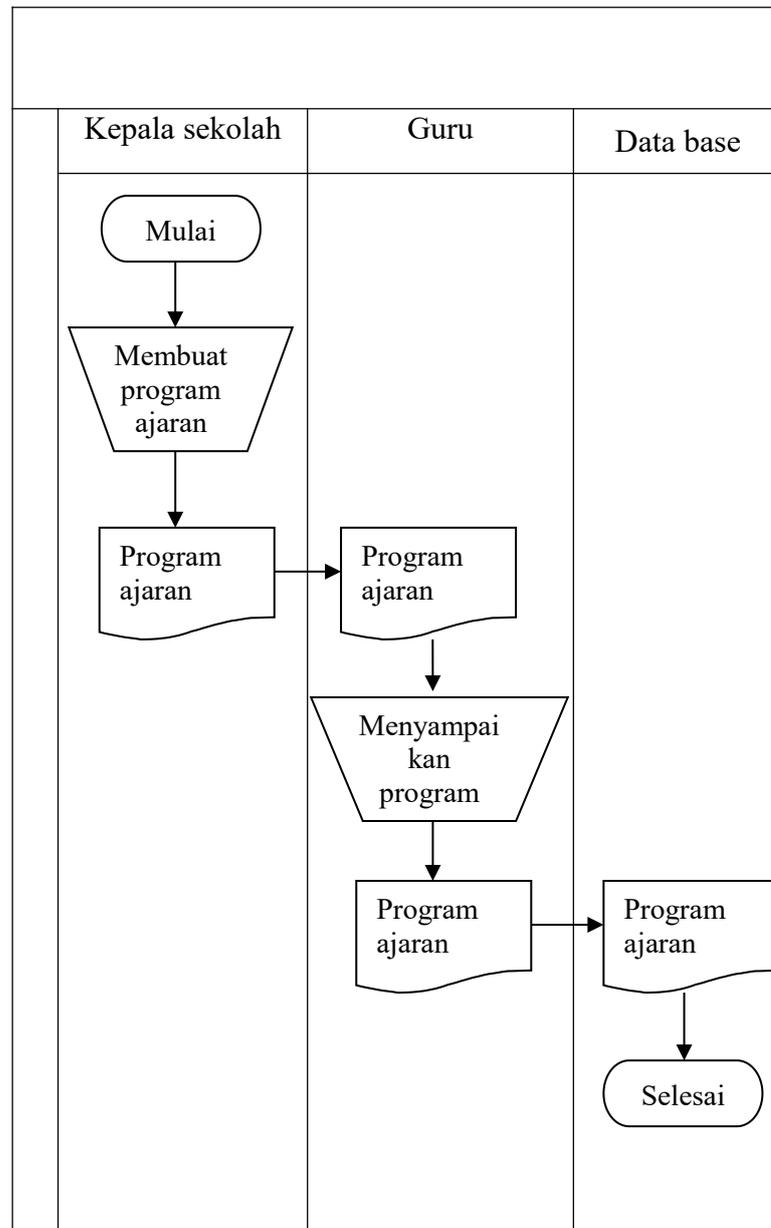
3. Deskripsi Kebutuhan system

Kebutuhan *sistem* yang harus dipenuhi saat ingin merancang suatu sistem *website* adalah sebagai berikut :

Bahasa pemograman : *Php*

Sistem operasi : *Windows*

Flowchart sistem yang berjalan terdapat satu proses utama dapat dilihat pada gambar 5.1 sebagai berikut:

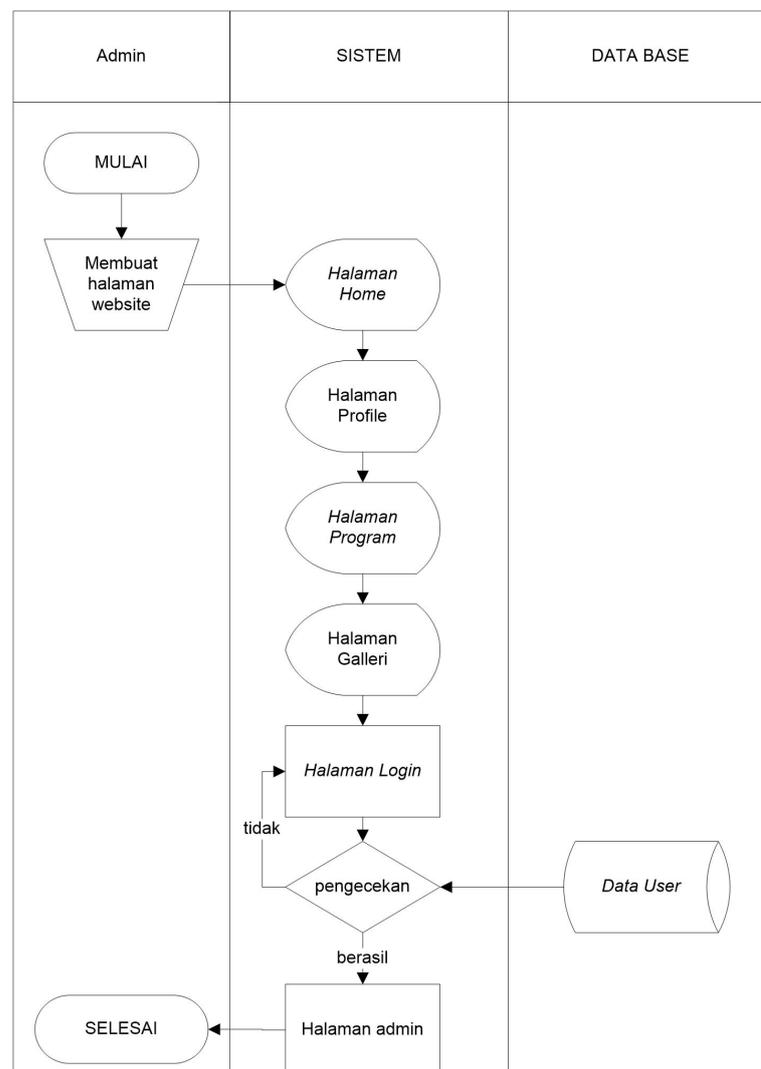


Gambar 5.1 *Flowchart* sistem yang berjalan

5.1.3 Desain Sistem

1. Desain Alur Sistem Yang Diusulkan

Pada gambar 5.4 *Flowchart* sistem yang diusulkan terdapat satu proses utama, yaitu proses pencarian data informasi yang terdapat di website Smk Al-Hikmah dapat dilihat seperti gambar berikut ini:



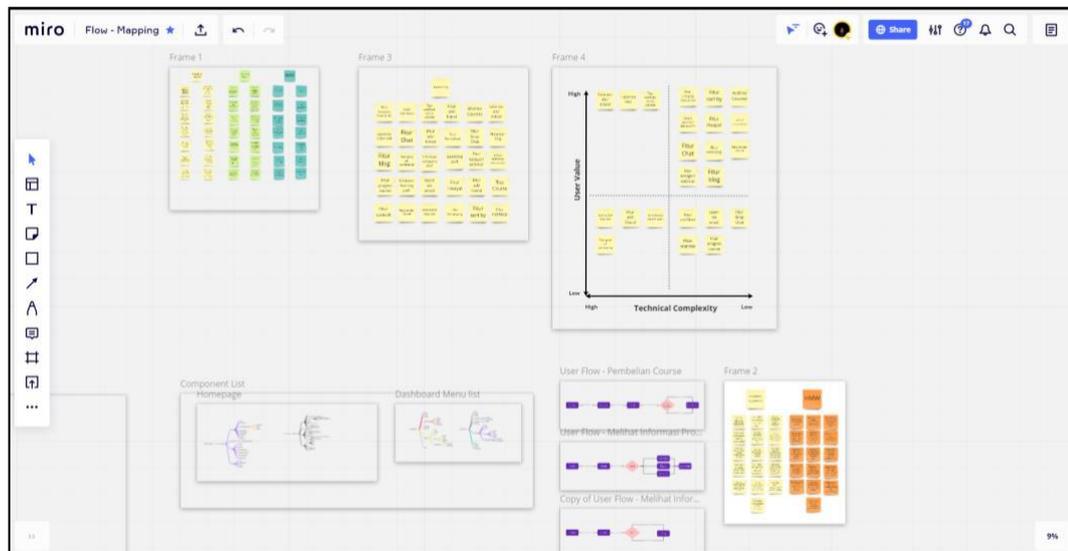
Gambar 5.2 Sistem yang di usulkan

5.1.4 Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan proyek peneliti melakukan setelah seluruh tahapan sudah diselesaikan dan dilakukan. Pengerjaan perancangan desain ulang UI situs Smk Al-Hikmah dilakukan sesuai dengan metodologi yang digunakan yaitu *Design Thinking*. Pengerjaan perancangan desain ulang UI dilakukan menggunakan *tools-tools* sebagai berikut:

a. Miro

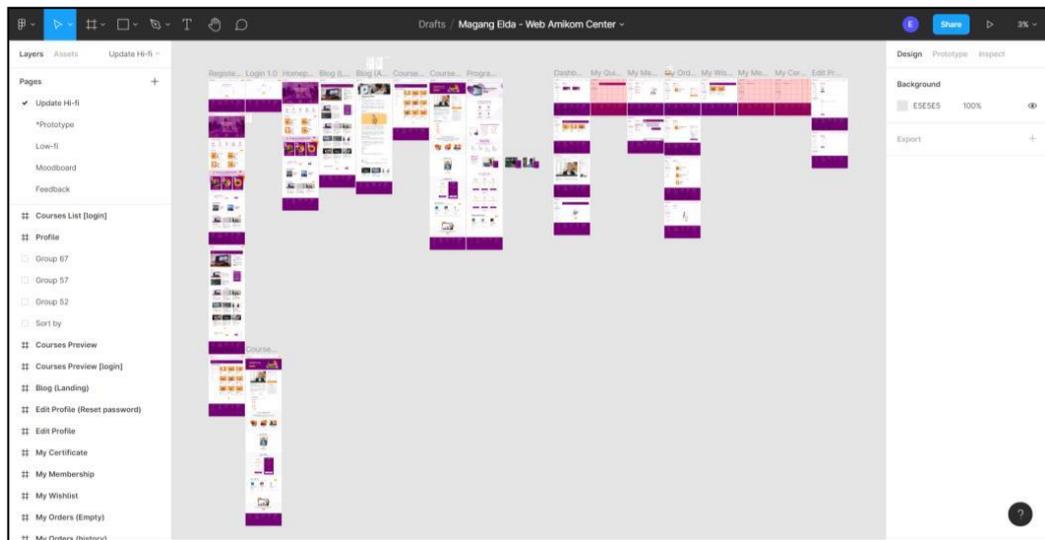
Miro merupakan *tools* yang digunakan peneliti selama kegiatan magang untuk menyusun hasil *research* dan *user flow*. Beberapa tahapan dalam *Design Thinking* dilakukan menggunakan bantuan *tools* ini diantaranya, tahap *empathize*, tahap *define*, dan tahap *ideate*. Pada tahap *empathize*, penulis melakukan penyusunan hasil interview berupa pengelompokan masalah dalam Miro. Pada tahap *define*, penulis melakukan pendefinisian masalah dan pembuatan *how might we* dengan bantuan *tools* Miro. Kemudian dalam tahapan *ideate*, penulis melakukan proses *brainstorming* dan membuat prioritas ide berdasarkan *impact* terhadap 18 pengguna dan pengembannya pada *tools* Miro. Hasil *research* yang disusun dalam Miro akan ditindaklanjuti oleh tim dan mentor untuk pengembangan solusi.



Gambar 5.3 Tampilan Miro

b. Figma

Figma merupakan *tools* yang digunakan peneliti selama kegiatan magang untuk merancang dan membuat beberapa desain seperti *moodboard*, *wireframe*, dan *prototype*. *Tools* yang dapat digunakan bersama-sama secara *real time* seperti Figma dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pengerjaan proyek secara tim. Pengerjaan dalam *tools* Figma dipantau dan dibimbing secara langsung oleh mentor atau senior *UI Designer* perusahaan.



Gambar 5.4 Tampilan Fima

5.1.5 Proses dan Hasil Pelaksanaan Proyek

1. Metode Design Thinking

Metode yang digunakan oleh peneliti untuk pengembangan sistem adalah metode *Design Thinking* sebagai berikut :

a. Tahap *Empathize*

Tahapan *empathize* dilakukan penulis untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam pengembangan dan perancangan ulang situs *website* SMK. Pada tahap ini penulis yang berperan sebagai UI Designer membangun pemahaman bersama dengan stakeholder dan pengguna.

Tampilan

Pada tampilan dilakukan perubahan mayor pada setiap halaman yang tersedia di situs Sekolah Menengah Kejuruan. Keseluruhan tampilan antarmuka dari situs

Sekolah Menengah Kejuruan masih menggunakan template desain website yang standar atau belum diubah. Penggunaan template desain website pada situs Sekolah Menengah Kejuruan mengakibatkan pencitraan dari Sekolah Menengah Kejuruan belum terlihat. Tampilan antarmuka yang masih mengikuti template desain website standar membuat tampilan antarmuka situs Sekolah Menengah Kejuruan tidak update mengikuti trend desain terkini.

Fungsionalitas

Pada fungsionalitas situs Sekolah Menengah Kejuruan dilakukan perubahan *minor*. Beberapa fungsionalitas yang masih mengikuti template desain perlu diubah dan diperbaiki, beberapa fungsionalitas dari template *website* membuat pengguna yang menggunakan *website* yang tidak terstruktur saat pengguna menggunakan *website* Sekolah Menengah Kejuruan.

Pada tahap *empathize* penulis melakukan riset dengan melakukan interview dan *competitive analysis*. Adapun proses yang dilakukan saat melakukan interview dan *competitive analysis* adalah sebagai berikut:

User Interview

Pada proses ini penulis telah merancang skenario interview yang akan dilakukan dengan responden.

Pembuatan skenario bertujuan untuk mendapatkan hasil *interview* yang sesuai harapan dan tetap fokus pada kepentingan pengguna. Sebelum melakukan *interview* penulis mengarahkan responden untuk mencoba *website* Smk Al-Hikmah. Setelah responden mencoba *website* Smk Al-Hikmah, selanjutnya *interview* dapat dilakukan dengan menggali informasi dan permasalahan dari responden saat menggunakannya. Hasil yang diperoleh dari proses *interview* dengan responden disusun untuk diproses dalam tahap berikutnya. Hasil yang didapatkan penulis setelah melakukan proses *interview* dengan responden telah dirangkum dapat dilihat pada gambar 5.4 sebagai berikut:

Responden kesulitan ketika mencari suatu informasi dari sekolah.
Responden kesulitan saat mencari fitur dalam <i>website</i> .
Responden kesulitan menemukan <i>update</i> informasi terbaru.
Responden ingin tampilan <i>website</i> menjadi lebih menarik
Responden staf ingin mempunyai halaman admin berfungsi untuk mengakses aplikasi sederhana sekolah.

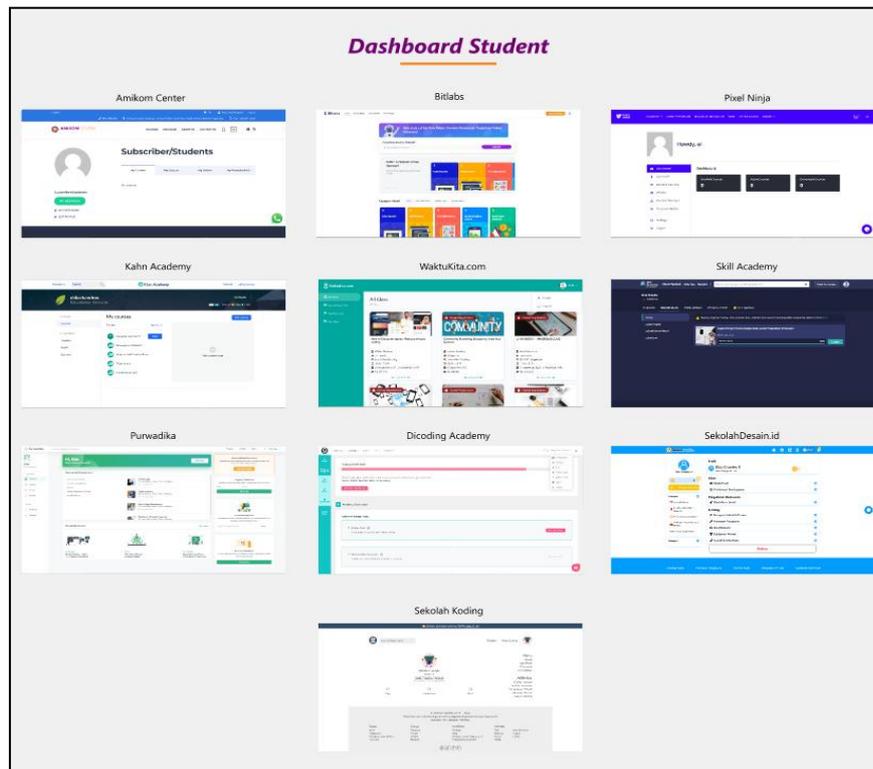
Gambar 5.5 Daftar kebutuhan responden

Competitive Analysis

Pada proses ini penulis mengumpulkan beberapa latar belakang masalah milik kompetitor untuk dianalisa. Selama melakukan analisa, penulis mendapatkan beberapa hal baru yang belum ada pada *website* Smk Al-Hikmah dari desain, fitur, dan proses bisnisnya. Hasil analisa informasi dijadikan sebagai referensi dalam perancangan solusi untuk desain *website* yang baru. Hasil yang didapatkan penulis setelah melakukan *research competitive analysis* dapat dilihat pada gambar 5.6 sebagai berikut:

<i>Learning Path</i> , fitur ini belum ada dalam website milik Smk Al Hikmah. Fitur yang ditemukan pada data informasi milik persaingan bisnis ini digunakan sebagai panduan dalam belajar dan menentukan data yang akan diambil.
Informasi yang termuat dalam homepage milik kompetitor terstruktur dan informative.
<i>Hero section</i> milik kompetitor lebih mengajak secara halus dalam pemilihan kata dan konten untuk menarik pengguna bergabung.
Fitur <i>dashboard</i> milik kompetitor mudah diakses dibanding milik Smk Al-Hikmah yang terdahulu.

Gambar 5.6 Hasil *research competitive analysis*



Gambar 5.7 Hasil Kompetitor (*Competitive Analysis*)

Setelah melakukan tahap *empathize* didapatkan beberapa temuan dari hasil wawancara dengan pengguna, kemudian akan diproses pada tahap *Define*. Sementara itu, hasil dari tahap *competitive analysis* akan didiskusikan bersama dengan tim dalam tahap *Ideate*.

b. Tahap *Define*

Dalam tahap *define*, hasil yang didapat dalam proses interview dengan responden kemudian didefinisikan secara lebih jelas agar dapat fokus pada inti dari permasalahan. Setiap permasalahan yang ditemukan dalam tahap *empathize* akan dicarikan solusi dengan melakukan pendefinisian. Proses pendefinisian masalah dilakukan

dengan menjabarkan setiap kemungkinan permasalahan yang dialami pengguna saat menggunakan situs Smk Al-Hikmah berdasarkan pengujian dan *interview* pengguna. Hasil dari proses pendefinisian masalah hingga didapatkan sebuah informasi yang jelas sebagai berikut:

Tabel 5.2 Pendefinisian Masalah

NO	Problem/Need	Insight
1	Responden ingin dipermudah saat mencari data informasi yang sesuai keinginannya	Pengkategorian Informasi dalam website tidak sesuai, sehingga pengguna merasa kesulitan saat Mencari informasi dan data.
2	Responden ingin melihat halaman lain dalam website Smk Al-Hikmah	Terlalu banyak informasi yang dilihat responden saat berinteraksi dengan website. Struktur informasi maupun tombol dalam website menghambat.
3	Responden ingin mendapatkan informasi terupdate.	Penyusunan struktur dan informasi dalam website tidak sesuai dengan keinginan responden.

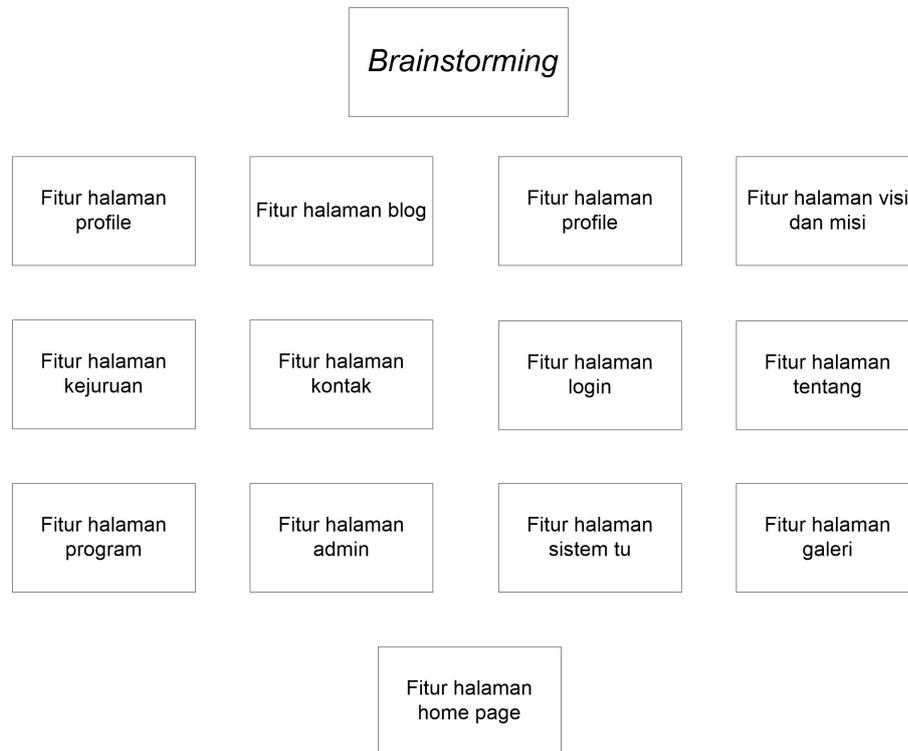
Dalam tahap ini untuk memperluas sudut pandang penyelesaian masalah penulis menggunakan metode *How Might We* (HMW). Cara kerja metode *How Might We* yaitu dengan mengubah pernyataan menjadi sebuah pertanyaan. Inti dari permasalahan yang sudah ditemukan pada proses pendefinisian masalah, kemudian diubah menjadi bentuk pertanyaan berupa *how* atau *bagaimana*. Pertanyaan atas permasalahan tersebut dapat dijawab dengan mengacu pada setiap kemungkinan cara penyelesaiannya atau *might*. Informasi dan langkah penyelesaian solusi menjadi hal yang ingin didapatkan dengan menggunakan metode *How Might We*. Hasil dari proses *How Might We* dapat dilihat pada tabel 5.3 sebagai berikut:

Tabel 5.3 *How Might We*

<i>How?</i>	<i>Might?</i>
Bagaimana data informasi dapat ditemukan dengan mudah oleh pengguna?	Membuat pengkategorian data informasi sesuai dengan subject bidangnya.
Bagaimana tiap halaman dalam website dapat diakses pengguna?	Menyusun ulang tiap elemen dalam website dengan memperhatikan aspek hirarki visual.
Bagaimana penyampaian informasi terbaru ke pengguna?	Menyediakan space pada halaman homepage sebagai tempat untuk informasi terbaru.
Bagaimana mengarahkan pengguna untuk belajar sesuai keahlian bidangnya?	Menyediakan learning path sesuai dengan bidangnya.

c. Tahap *Ideate*

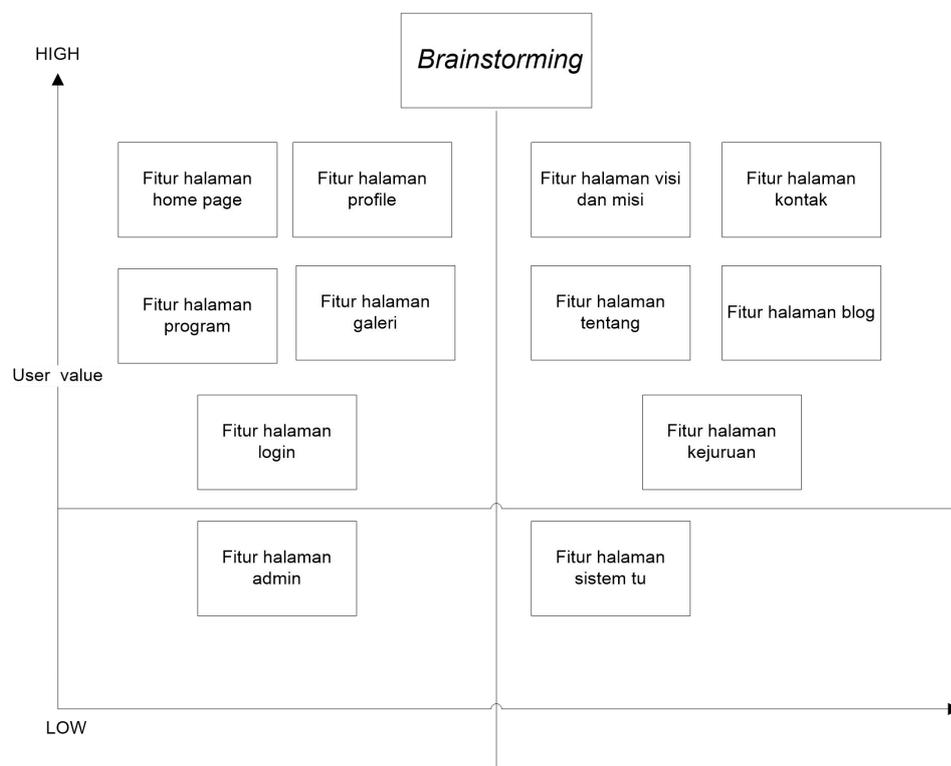
Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan ide melalui brainstorming yang bertujuan untuk mendapatkan ide-ide penyelesaian masalah yang ada. Proses *brainstorming* dilakukan bersama-sama dalam tim UI. Masing-masing anggota menuliskan idenya dalam *sticky notes* pada *tools* Miro. Jumlah ide tidak dibatasi namun fokus penyelesaiannya tetap sesuai dengan permasalahan inti. Kumpulan ide yang ditampilkan pada Gambar 5.8 Hasil *Brainstorming* telah disaring terlebih dahulu berdasarkan kesamaan ide yang muncul dalam proses *brainstorming*. Hasil dari proses *brainstorming* akan diolah dan diurutkan kembali berdasarkan aspek kepentingan pengguna dan aspek pengembangan situs Smk Al-Hikmah. Hasil yang didapatkan dalam pengumpulan ide melalui brainstorming dapat dilihat pada gambar 5.8 sebagai berikut:



Gambar 5.8 Hasil *Brainstorming*

Setelah semua ide-ide telah terkumpul, penulis mulai mengelompokkan setiap ide berdasarkan dampak bagi pengguna dan pengembangan website bersama tim divisi UI yang didampingi oleh mentor untuk mengkomunikasikan temuan atau hasil proses ini dengan tim pengembangan *website*. Pembuatan prioritas ide sebagai bentuk finalisasi terhadap ide-ide yang akan dibuat menjadi sebuah desain. Hasil dari proses pengelompokan ide dapat dilihat pada Gambar 5.8 Hasil Prioritas Ide. Ide yang berada di bagian kiri atau ke arah high akan menjadi ide yang diprioritaskan pengerjaannya, karena memiliki pengaruh besar terhadap pengguna dan pengembangannya yang mudah. Sedangkan ide yang terletak di bagian kanan atau ke arah low merupakan ide dengan prioritas pengerjaan rendah walaupun memiliki pengaruh terhadap pengguna, tetapi memiliki tingkat

pengembangan dengan usaha yang besar. Beberapa solusi seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5.8 Hasil Prioritas Ide, halaman alur belajar, halaman FAQ, notifikasi dalam *website* tidak dapat dikembangkan dalam *situs* ini dikarenakan pertimbangan aspek pengembangannya. Begitu juga dengan ide solusi *interactive chatbot*, fitur *add friend*, *gamifikasi* dan *group call* juga tidak dapat dikembangkan dikarenakan pertimbangan pengembangannya.

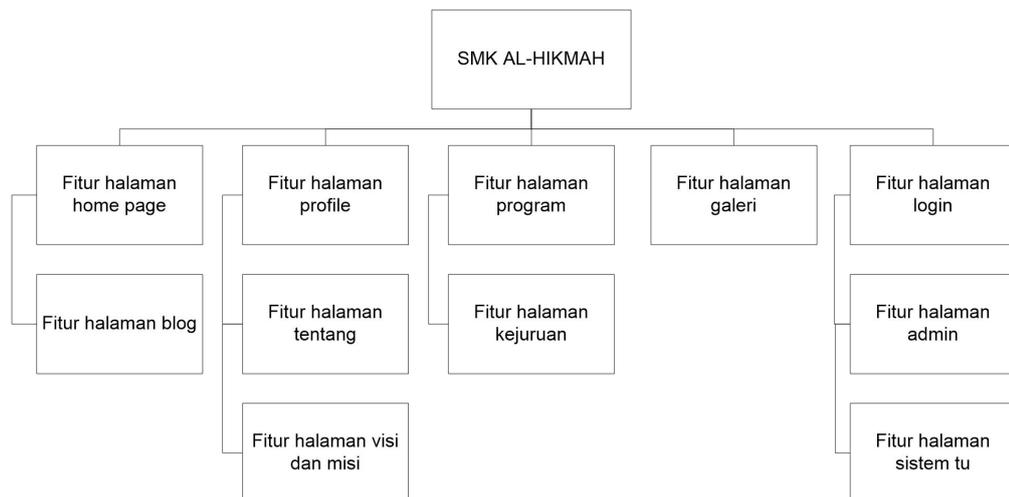


Gambar 5.9 Hasil Prioritas Ide

d. Tahap *Prototype*

Proses desain ulang yang akan dilakukan dalam tahap ini yaitu membuat *user flow*, *moodboard*, *style guideline* dan *wireframe*. Hasil dari tahap *prototype* akan kembali diujikan kepada responden atau calon pengguna untuk memvalidasi apakah desain yang dibuat telah sesuai

dengan kebutuhan pengguna atau belum. Sebelum memulai pembuatan *user flow* dan *wireframe* penulis menyusun *sitemap website* Smk Al-hikmah. Penyusunan *sitemap* sebagai struktur utama *website* dan menentukan *flow* tiap fitur didalamnya. Informasi dan konten isi dalam tiap fitur akan menyesuaikan *sitemap*. Adapun hasil penyusunan *sitemap* dapat dilihat pada Gambar 5.10 *Sitemap Website Smk Al-Hikmah*.



Gambar 5.10 *Sitemap Website Smk Al-Hikmah*

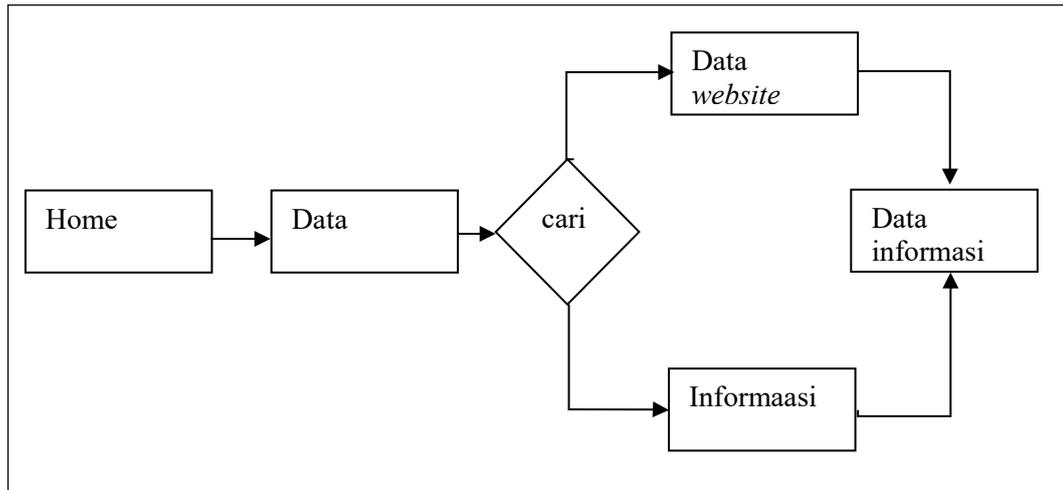
1. *User Flow*

User Flow yang dirancang oleh penulis digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugasnya atau mencapai tujuannya.

User Flow Mencari Data

User Flow ini menggambarkan langkah-langkah pengguna saat melakukan pencarian data pada situs SMK Al-Hikmah.

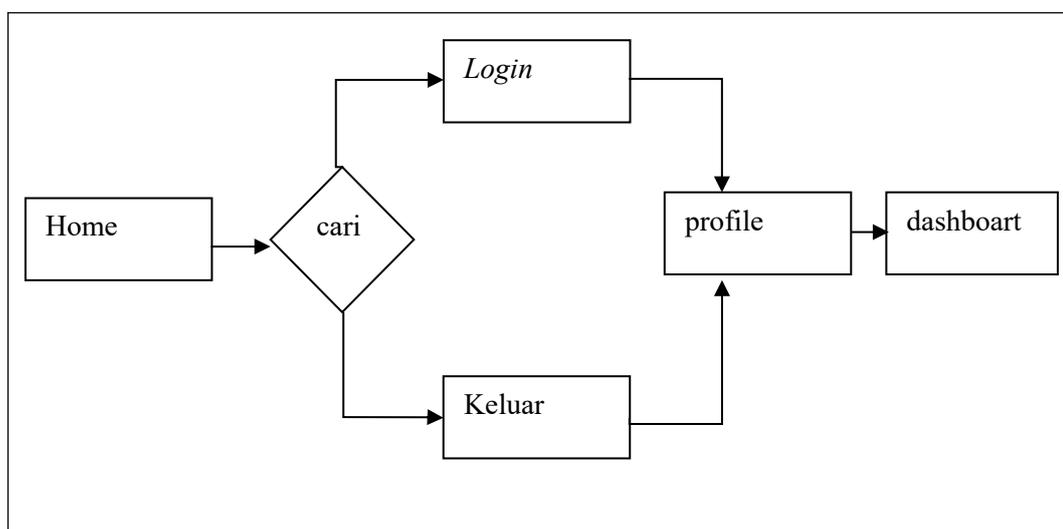
Adapun *user flow* mencari data dapat dilihat pada Gambar 5.11 *User Flow* Mencari data informasi. Hasil *User Flow* Mencari Data informasi pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 5.11



Gambar 5.11 *User Flow* Mencari Data

User Flow Masuk halaman *login*

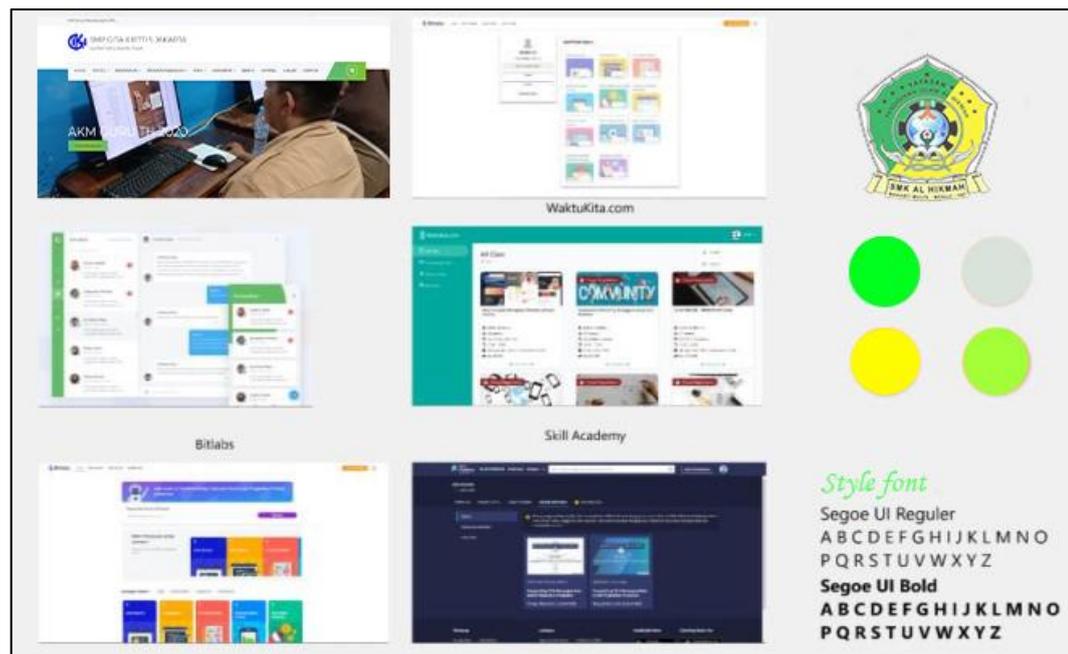
User Flow ini menggambarkan langkah-langkah pengguna saat melakukan *login* pada situs SMK Al- Hikmah dapat dilihat pada gambar 5.12 *User Flow* halaman *login*.



Gambar 5.12 *User Flow* *login*

2. *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* yang dilakukan penulis bertujuan untuk menambah referensi desain. Dalam tahap ini penulis dan mentor berbagi pandangan tentang desain yang akan dibuat dengan mengumpulkan desain milik kompetitor maupun situs referensi desain. Hasil yang didapatkan dalam pembuatan *moodboard* ini berupa warna, *style* antarmuka, *icon*, dan *font*. Adapun hasil pembuatan *moodboard* dapat dilihat pada gambar 5.13 Pembuatan *Moodboard*.

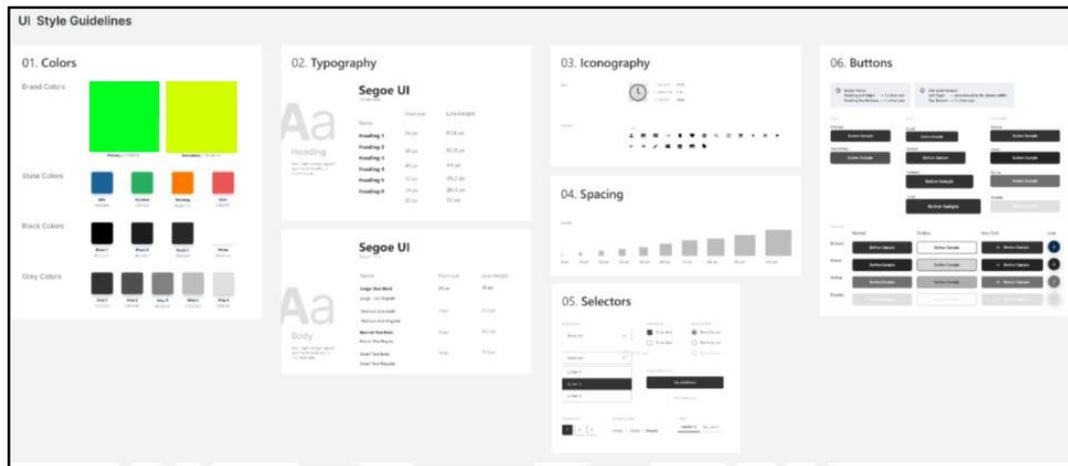


Gambar 5.13 Pembuatan *Moodboard*

3. *Style Guideline*

Pembuatan *style guideline* yang dilakukan penulis untuk menjaga konsistensi tiap elemen visual yang dibuat dalam perancangan *wireframe*. Pemilihan warna utama disesuaikan

dengan *branding* Amikom Center yaitu warna ungu. Adapun hasil pembuatan *style guideline* dapat dilihat pada gambar 5.14 Pembuatan *Style Guideline*.



Gambar 5.14 Pembuatan *Style Guideline*

4. *Wireframe*

Permasalahan dan kebutuhan pengguna menjadi dasar dalam proses perancangan desain ulang. Perancangan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* yang dilakukan penulis untuk situs Smk Al-Hikmah dibuat berdasarkan hasil yang didapat dalam proses *empathize* hingga proses *define*. *Wireframe* yang dirancang oleh penulis nantinya akan digunakan sebagai dasar pembuatan *prototype* yang akan diujikan kepada responden atau pengguna. Hasil dari proses perancangan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* adalah sebagai berikut:

Wireframe Register

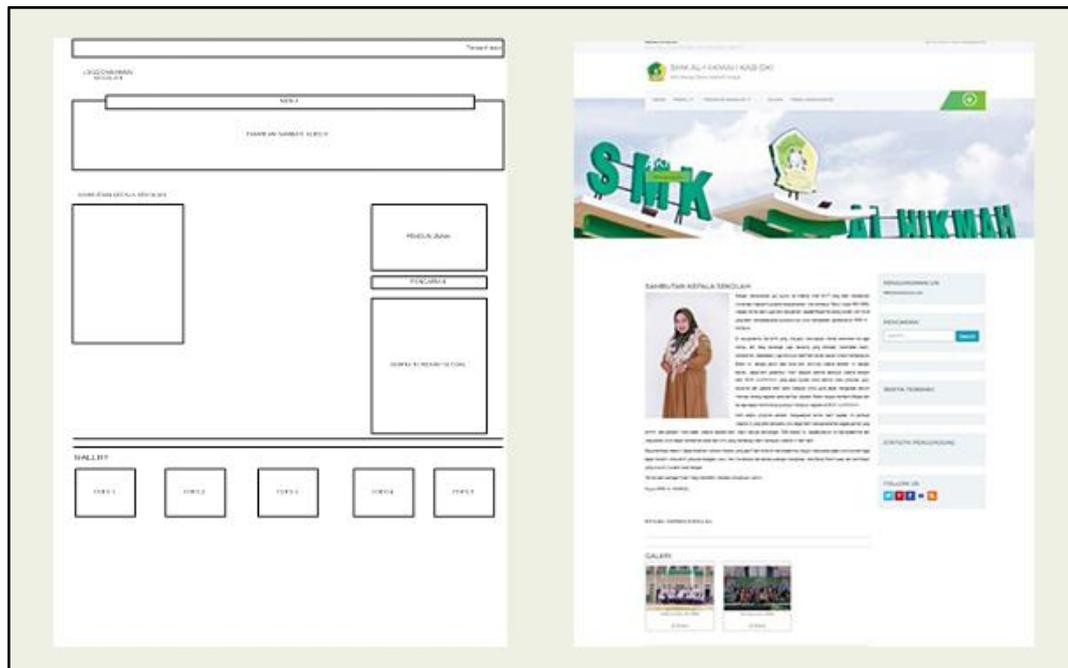
Rancangan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* halaman *login* dapat dilihat pada gambar 5.15 *Wireframe login*. Pada halaman ini pengguna yang ingin mendaftar pada situs ini.



Gambar 5.15 *Wireframe Login*

Wireframe Homepage

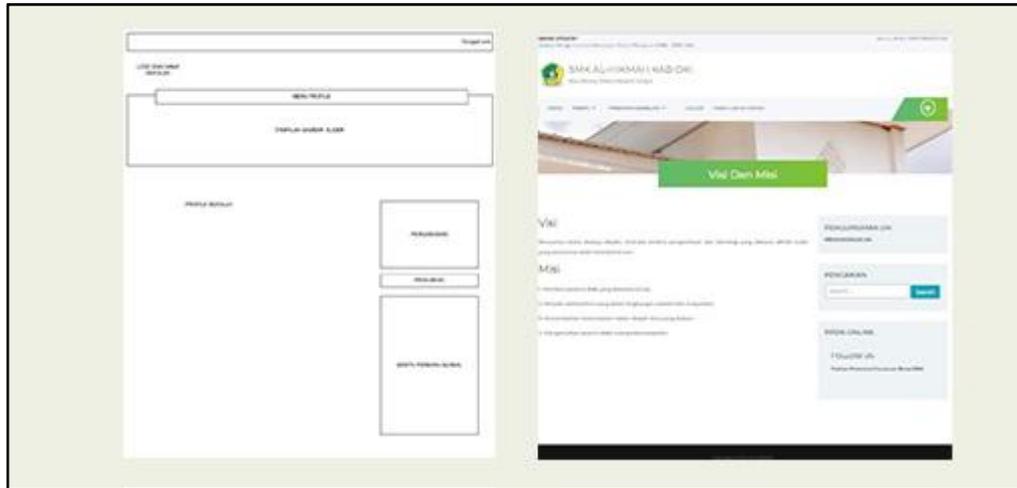
Rancangan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* halaman utama dapat dilihat pada gambar 5.16 *Wireframe Homepage*. Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya, penulis memperbaiki susunan struktur informasi dalam *wireframe homepage* Smk Al-Hikmah. Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi dan *update* terbaru situs Smk Al-Hikmah.



Gambar 5.16 *Wireframe Homepage*

Wireframe Profile

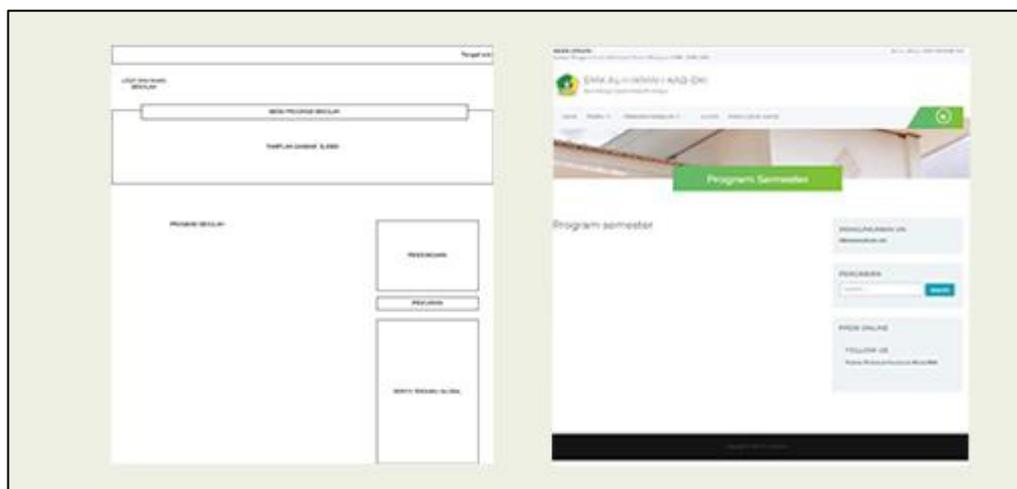
Rancangan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* halaman profile dapat dilihat pada gambar 5.17 *Wireframe Profile*. Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya, penulis memperbaiki susunan struktur informasi dalam *wireframe profile* Smk Al-Hikmah. Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi profile dan *update* terbaru situs Smk Al-Hikmah.



Gambar 5.17 *Wireframe profile*

Wireframe Program

Rancangan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* halaman program dapat dilihat pada gambar 5.18 *Wireframe Program*. Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya, penulis membuat susunan struktur informasi dalam *wireframe program* Smk Al-Hikmah. Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi program dan *update* terbaru situs Smk Al-Hikmah.



Gambar 5.18 *Wireframe program*

Wireframe Galeri

Rancangan *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* halaman galeri dapat dilihat pada gambar 5.19 *Wireframe Galeri*. Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya, penulis membuat susunan struktur informasi dalam *wireframe galeri* Smk Al-Hikmah. Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi gambar dan *update* terbaru situs Smk Al-Hikmah.



Gambar 5.19 *Wireframe Galeri*

Navigation Bar

Desain *navigation bar* lama dapat dilihat pada gambar 5.20 *Navigation Bar (Desain Lama)*. Terlihat dalam gambar tersebut terdapat beberapa elemen yang diberi kotak warna 56 merah. Elemen dalam kotak warna merah tersebut terlalu banyak, secara tidak langsung akan menghambat pengguna dalam melakukan aksi. Pengguna memahami lebih banyak elemen daripada fokus dengan aksi yang akan dilakukannya.

Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya permasalahan pada tahap *empathize* yaitu responden kesulitan mencari fitur dalam *website* Smk Al-Hikmah. Kemudian dalam elemen pada kotak berwarna hijau, dengan permasalahan yang sama yaitu responden kesulitan mencari fitur dalam *website*. Elemen atau menu program tersebut memiliki 3 sub menu, namun dalam desain tersebut tidak ditemukan indikator yang menandakan hal tersebut.



Gambar 5.20 *Navigation Bar* (Desain Lama)

Desain *navigation bar* baru seperti dapat dilihat pada gambar 5.20 *Navigation Bar* (Desain Baru). Pada desain *navigation bar* yang baru, sesuai dengan pengembangan ide solusi pada tahap *ideate* penulis meminimalkan elemen yang tampil dengan melakukan *grouping*. Tujuannya agar pengguna dapat melakukan aksi tanpa terganggu dan berpikir terlebih dahulu. Elemen yang disajikan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada

menu program, penulis menambahkan indikator *submenu* dengan membuat visual tanda panah yang menandakan sebuah menu *dropdown*.

Homepage

Desain homepage lama seperti dapat dilihat pada Gambar 5.21 Komparasi *Homepage*. Penulis melakukan perubahan struktur informasi dalam homepage. Seperti permasalahan yang ditemukan dalam tahap *empathize* saat proses wawancara setelah melakukan pengujian, responden mengatakan mereka sulit menemukan *update* informasi terbaru. Pada desain homepage baru terdapat perubahan struktur dan komponen yang dibuat oleh penulis sesuai dengan pengembangan ide yang dilakukan pada *ideate*, lalu pada halaman desain ulang *homepage branding* dari Smk Al-Hikmah mulai ditunjukkan dengan warna hijau dan hijau setabilo yang menjadi *brand color*-nya. Dalam pembuatan *homepage*, penulis merujuk pada hasil *competitive analysis* dalam hal penataan konten dan informasi yang ditampilkan pada halaman *homepage* desain ulang. Rekomendasi *data informasi* yang telah disesuaikan, *update* informasi terbaru dan webinar telah termuat dalam halaman *homepage*. Pada bagian *hero homepage* desain ulang telah dilakukan perbaikan pada penulisan *copy* menggunakan kata yang lebih persuasif dan menarik. Pada halaman homepage baru diharapkan pengguna mendapatkan informasi

yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain *homepage* baru dapat dilihat pada Gambar 5.21 Komparasi *Homepage*.

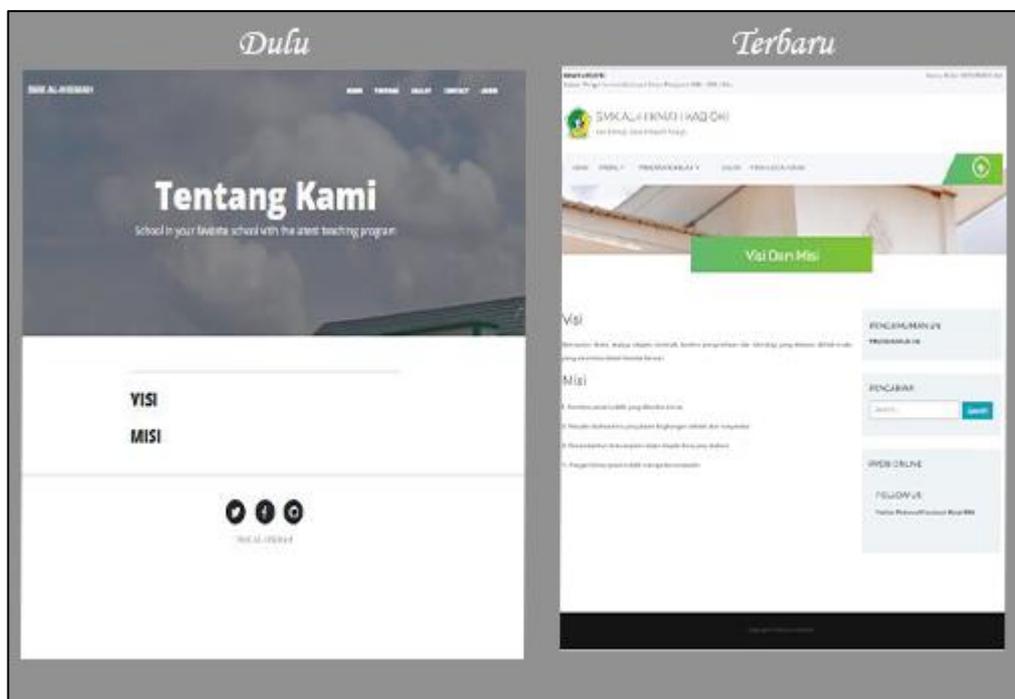


Gambar 5.21 *Homepage* (Desain Lama)

Halaman Profile

Pada halaman *profil* seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5.22 Komparasi Halaman *profile* pengguna dapat melihat seluruh *data profile* yang tersedia pada situs Smk Al-Hikmah. Melalui halaman ini pengguna memilih *profile* sesuai dengan keinginan mereka. Dalam tahap *empathize* melalui proses *interview* pengguna ditemukan permasalahan dalam pencarian *profile*. Permasalahan tersebut berhasil didefinisikan pada tahap *define* selain pengkategorian *course* yang tidak sesuai, dalam halaman tersebut tidak terdapat pencarian berdasarkan kategorinya. Solusi yang muncul dalam tahap *define*

menggunakan *how might we* adalah membuat pengkategorian *data profile* yang sesuai dan menambahkan fitur kategori *profile* untuk memudahkan pengguna dalam mencari *profile*. Pada tahap pengujian atau *test*, hasilnya menunjukkan bahwa desain Smk Al-Hikmah baru dapat memudahkan pengguna mencari *profile* dengan bantuan fitur kategori.

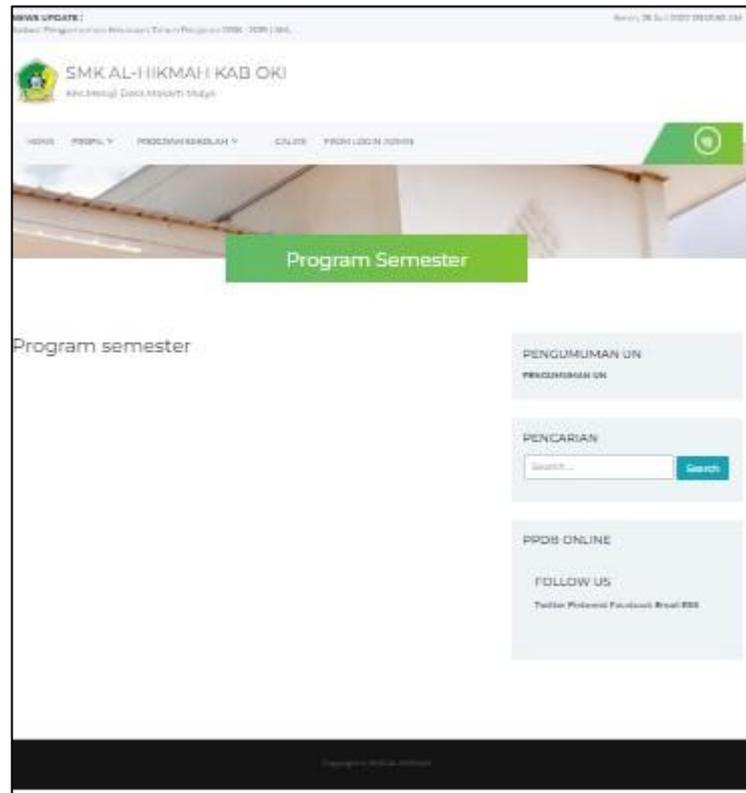


Gambar 5.22 Profile (Desain Lama)

Halaman Program

Desain *program* lama seperti dapat dilihat pada Gambar 5.23 Komparasi belumlah di ciptakan. Pada desain *program* keterangannya menjadi lebih sesuai dan informatif. Penekanan menggunakan warna dan teks tebal pada keterangan mengisyaratkan informasi penting atau sebagai *point of view* 18 untuk pengguna. Hal ini akan memudahkan pengguna

dalam mendapatkan informasi. Hasil desain baru pada halaman ini dapat dilihat pada gambar 5.23 Komparasi *program*.

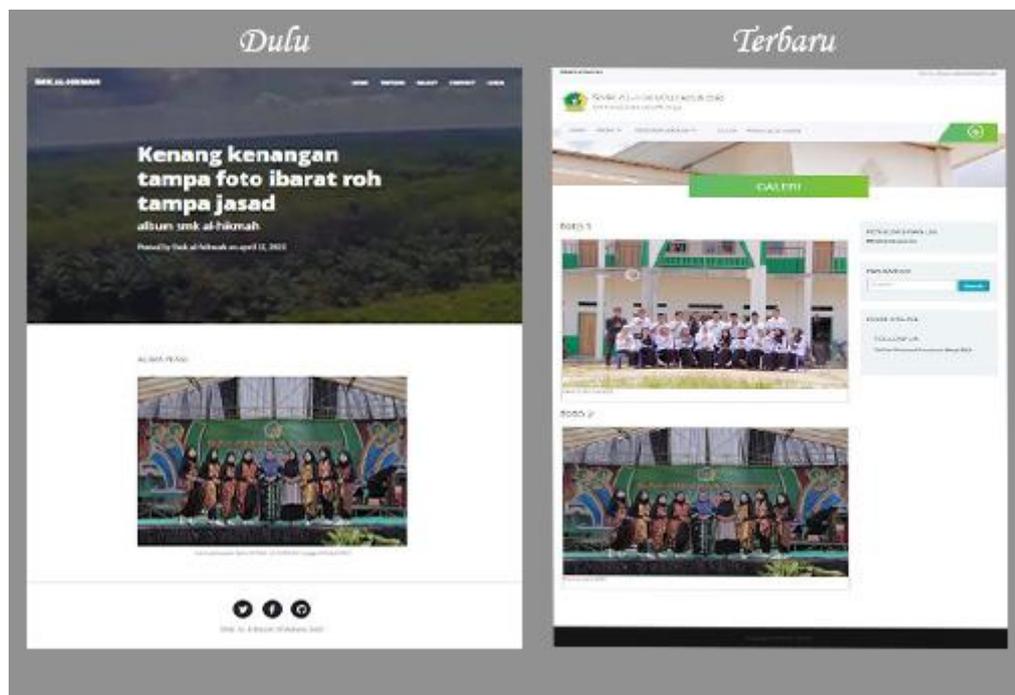


Gambar 5.23 *Program* (Desain baru)

Halaman Galeri

Desain *galeri* lama seperti dapat dilihat pada gambar 5.23 Komparasi *galeri*. Pada desain halaman *galeri* lama terdapat banyak *space* kosong, informasi dan komponen yang termuat di dalamnya tidak sesuai kebutuhan pengguna. Dalam desain baru penulis mendesain ulang struktur informasi dan komponen dalam halaman detail *gambar* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pemisahan komponen dan informasi dengan zona dalam desain baru akan memudahkan pengguna

dalam mengolah informasi yang termuat pada halaman detail *galeri*. Desain *galeri* baru dapat dilihat pada gambar 5.23 Komparasi *galeri*.



Gambar 5.24 *Galeri*

e. Tahap Testing

Tahapan Testing adalah tahapan tentang pengujian sistem yang sudah di buat dengan menggunakan scenario dan keberhasilan yang terselesaikan bias dilihat pada table 5.3

Tabel 5.4 Skenario Pengujian

Skenario	Goals
Pengguna mencari data yang diinginkan	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat menemukan data dengan fitur dan menu yang sudah disediakan dengan mudah.
Pengguna mencari informasi dalam <i>website</i>	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat memperoleh informasi pada struktur <i>website</i> yang baru dengan mudah.
Pengguna menjelajahi seluruh halaman <i>website</i>	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat memperoleh informasi dalam <i>website</i> dengan mengikuti navigasi pada <i>navigation bar</i> dan menu lainnya.
Pengguna melakukan diskusi dan konsultasi	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat melakukan diskusi dan konsultasi dengan fitur dan menu yang sudah disediakan dengan mudah.
Pengguna mencari data informasi berdasarkan rekomendasi	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat mencari dan memperoleh data yang diinginkan dari rekomendasi dan fitur lainnya.

Data Kuisoner

Data populasi

Tabel 5.5 Pengambilan random sampling

No	Populasi	Jumlah
1	Guru	27
2	Siswa	130
3	Staf	7
Jumlah		167

Penghitungan :

$$\frac{N}{N = N.D(2)+1}$$

N = Jumlah

D = Resiko Keberhasilan

$$164 = 164 / 164 \times 0,5(2) + 1$$

$$= 164 / 9,2$$

$$= 18$$

Penejelasan :

Guru 27 : 164 x 18 = 3 orang

Siswa 130 : 164 x 18 = 14 orang

Staf 7 : 164 x 18 = 1 orang

Skenario pengguna mencari data yang diinginkan

Gambar 5.25 menampilkan hasil pengujian *usability* menggunakan desain baru dengan scenario pengguna membeli dan menyimpan *course*. Diperoleh hasil bahwa 18 responden berhasil menjalankan skenario pengujian. Dengan desain yang baru (fitur) pengguna dapat menemukan *data* yang diinginkan

Responden	Fiktur Pencarian	Fiktur kategori data
1	✓	✓
2	✓	✓
3	✓	✓
4	✓	✓
5	✓	✓
6	✓	✓
7	✓	✓
8	✓	✓
9	✓	✓
10	✓	✓
11	✓	✓
12	✓	✓
13	✓	✓
14	✓	✓
15	✓	✓
16	✓	✓
17	✓	✓
18	✓	✓
<i>Success rate</i>	100	100
<i>Average rate</i>	100	

Indikator :

- ✓ Berasil
- x Gagal

Gambar 5.25 Pengujian *Usability* Pengguna Mencari *Data* yang Diinginkan

Skenario Pengguna mencari informasi dalam *website*

Gambar 5.26 Menampilkan hasil pengujian *usability* menggunakan desain baru dengan scenario pengguna mencari informasi dalam *website*. Diperoleh hasil bahwa 18 responden berhasil menjalankan skenario pengujian.

Responden	Home page	Profile	Program	Galeri
1	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓	✓
6	✓	✓	✓	✓
7	✓	✓	✓	✓
8	✓	✓	✓	✓
9	✓	✓	✓	✓
10	✓	✓	✓	✓
11	✓	✓	✓	✓
12	✓	✓	✓	✓
13	✓	✓	✓	✓
14	✓	✓	✓	✓
15	✓	✓	✓	✓
16	✓	✓	✓	✓
17	✓	✓	✓	✓
18	✓	✓	✓	✓
<i>Success rate</i>	100	100	100	100
<i>Average rate</i>	100			
<i>Indikator</i>	✓ Berasil x Gagal			

Gambar 5.26 Pengujian *Usability* Pengguna Mencari Informasi Dalam Website

Skenario Pengguna Menjelajahi Seluruh Halaman *Website*

Gambar 5.27 menampilkan hasil pengujian *usability* menggunakan desain baru dengan scenario pengguna menjelajahi seluruh halaman *website*. Diperoleh hasil bahwa 18 responden berhasil menjalankan skenario pengujian

Responden	Home page	Profile	Program	Galeri	Kejuruan	Tahun ajaran
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Success rate</i>	100	100	100	100	100	100
<i>Average rate</i>	100					
<i>Indikator</i>	✓ Berasil x Gagal					

Gambar 5.27 Pengujian *Usability* Menjelajahi Seluruh Halaman Website

Skenario Pengguna Melakukan Diskusi dan Konsultasi

Gambar 5.28 menampilkan hasil pengujian *usability* menggunakan desain baru dengan skenario pengguna melakukan diskusi dan konsultasi. Diperoleh hasil bahwa 18 responden berhasil menjalankan skenario pengujian.

Responden	Login	Navigasi Bar	Dashbord	My Message
1	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓	✓
6	✓	✓	✓	✓
7	✓	✓	✓	✓
8	✓	✓	✓	✓
9	✓	✓	✓	✓
10	✓	✓	✓	✓
11	✓	✓	✓	✓
12	✓	✓	✓	✓
13	✓	✓	✓	✓
14	✓	✓	✓	✓
15	✓	✓	✓	✓
16	✓	✓	✓	✓
17	✓	✓	✓	✓
18	✓	✓	✓	✓
<i>Success rate</i>	100	100	100	100
<i>Average rate</i>	100			
<i>Indikator</i>	✓ Berasil x Gagal			

Gambar 5.28 Pengujian *Usability* Pengguna Melakukan Diskusi dan Konsultasi

Skenario Pengguna Mencari Data Berdasarkan Rekomendasi

Gambar 5.29 menampilkan hasil pengujian *usability* menggunakan desain baru dengan scenario pengguna mencari data berdasarkan rekomendasi. Diperoleh hasil bahwa 18 responden berhasil menjalankan skenario pengujian.

Responden	Home Page	Top Data	List Data
1	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓
6	✓	✓	✓
7	✓	✓	✓
8	✓	✓	✓
9	✓	✓	✓
10	✓	✓	✓
11	✓	✓	✓
12	✓	✓	✓
13	✓	✓	✓
14	✓	✓	✓
15	✓	✓	✓
16	✓	✓	✓
17	✓	✓	✓
18	✓	✓	✓
<i>Success rate</i>	100	100	100
<i>Average rate</i>	100		

Gambar 5.29 Pengujian *Usability* Mencari Data Berdasarkan Rekomendasi

5.1.6 Pemantauan dan Pengendalian Proyek

a Evaluasi Pengerjaan Proyek

Pemantauan dan pengecekan aktivitas pengerjaan proyek desain ulang UI situs Smk Al-Hikmah dilakukan dalam sebuah agenda rutin *sprint meeting*. Proses manajemen ini perlu dilakukan untuk mengetahui sudah sejauh mana proyek ini dikembangkan. Pada agenda rutin *sprint meeting* ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya, penyampaian *progress* masing-masing peserta magang

dan tim, sesi pemberian saran dan masukan terkait pekerjaan dan pemberian *briefing* untuk tugas selanjutnya. Pemberian saran biasanya juga dilakukan langsung pada hasil pengerjaan penulis melalui *tools* Figma. Pengerjaan juga dapat dipantau langsung melalui *tools* Figma, karena dapat digunakan bersama-sama secara real time bisa dilihat pada table 5.5 sebagai berikut:

Tabel 5.5 Evaluasi Aktivitas Pengerjaan Proyek

No	Aktivitas	<i>Sprint</i>
1	<i>Sprint meeting</i> pertama tim UI/UX, penjabaran tugas lebih lanjut mengenai <i>project</i> dan mempersiapkan <i>tools</i> dan melakukan <i>research</i> untuk pembuatan desain ulang website Smk Al-Hikmah.	1
2	<i>Sprint meeting</i> kedua berupa tugas untuk melakukan <i>research</i> lanjutan dan revisi <i>sprint</i> pertama.	1
3	<i>Sprint meeting</i> ketiga berupa tugas untuk menyempurnakan <i>research</i> serta mulai membuat desain.	1
4	<i>Sprint meeting</i> keempat berupa tugas membuat prototyping website Smk Al-Hikmah.	1

Pemberian *feedback* yang dilakukan oleh mentor dan kepala sekolah bertujuan untuk mengarahkan penulis dan peserta magang lainnya dapat mengerjakan proyek sesuai dengan tujuan awal dan hasil yang diperoleh sesuai dengan target yang ditentukan. Berikut merupakan hasil rangkuman evaluasi pelaksanaan proyek perancangan ulang desain UI situs Smk Al-hikmah yang dilakukan penulis dapat dilihat pada Tabel 5.6 Evaluasi

Tabel 5.6 Evaluasi Pemantauan Proyek

No	Skenario	Goals
1	Mengumpulkan hasil riset dan <i>competitive analysis</i> pada tahap <i>empathize</i>	Hasil <i>competitive analysis</i> perlu ditambah lagi jumlah komeptitornya. Hasil riset sudah cukup lengkap untuk diteruskan ke tahap selanjutnya, penyusunan hasil riset dimasukkan dalam Miro.
2	Pendefinisian masalah dan pencarian ide pada tahap <i>ideate</i> dengan <i>how might we</i> dan <i>brainstorming</i>	Pendefinisian masalah kurang tepat, analisa permasalahan dapat diulang kembali sebelum mulai tahap riset berikutnya.
3	Pembuatan style guideline, user flow dan low-fidelity	Pembuatan style guideline lebih diperhatikan lagi untuk konsistensi icon dan button. Untuk user flow dapat dilengkapi lagi setiap aktivitas yang dilakukan pengguna. Layouting sudah bagus, pastikan dalam pembuatan high-fidelity perancangannya mengikuti kerangka yang sudah dibuat.
4	Pembuatan desain high-fidelity dan prototype	<p>a Pemilihan warna, icon dan layouting sudah bagus, tapi pada beberapa bagian card lebih baik shadownya dibuat lebih smooth dan memperhatikan opacitinya.</p> <p>b Terlalu banyak white space yang tersisa, bisa diatur ulang seperti yang saya buat</p> <p>c Untuk icon favorit/love nya lebih baik ditaruh diluar image, karena dari segi UX user bisa saja miss click/salah klik ke image bukan ke love nya</p> <p>d Karena bagian ini tujuannya membuat user untuk membeli, usahakan Label harga diperbesar lagi agar user mudah melihat</p> <p>e Overall sudah sangat bagus UI nya. Hanya saja perlu diperhatikan lagi hal hal yang diatas.</p>

b Hasil Pengujian

Untuk memastikan rancangan desain ulang UI situs Smk Al-hikmah telah memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah dilakukan proses pengujian. Pengujian dilakukan dengan melakukan

pengujian prototype kepada sejumlah responden. Selama pengujian dilakukan observasi terkait pengalaman penggunaan desain yang baru oleh responden. Hasil dari pengujian ini akan dijadikan sebagai saran dalam perancangan ulang desain UI situs Smk Al-Hikmah lebih lanjut. Pengujian yang dilakukan dengan melibatkan 18 responden untuk menguji rancangan purwarupa situs Smk Al-hikmah dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Didapatkan hasil setelah dilakukan pengujian bahwa rancangan purwarupa penulis dapat membantu responden atau pengguna menyelesaikan seluruh tugas dengan mudah apabila dibandingkan dengan desain lama. Kelima responden berhasil menyelesaikan seluruh poin skenario pengujian purwarupa situs Smk Al-Hikmah.

Setelah mendapatkan hasil akhir dari nilai keseluruhan pada test usability testing, maka Langkah selanjutnya dilakukan analisis data yang bertujuan untuk mencari nilai dari aspek learnbility, efficiency dan memorability atas penggunaan website tersebut.

Berikut hasil analisis data yang telah didapatkan melalui kuisisioner yang dibagikan kepada 18 evaluator :

Tabel 5.7 Hasil Kuisisioner Analisis Data *Learnability*

No	Pertanyaan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Ya %	Tidak %
Learnability													
1	Apakah web akademik memudahkan pengguna dalam menerima informasi	Ya	Ya	Ya	100	0							
No	Pertanyaan	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18			Ya %	Tidak %
Learnability													
1	Apakah web akademik memudahkan pengguna dalam menerima informasi	Ya			100								
No	Pertanyaan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Ya %	Tidak %
Learnability													
2	Apakah cara menggunakan website profile mudah untuk di pahami	ya	Ya	Ya	100	0							
No	Pertanyaan	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18			Ya %	Tidak %
Learnability													

2	Apakah cara menggunakan website profile mudah untuk di pahami	ya			100	0								
Total Nilai Leyearnability												400	0	

Tabel 5.8 Hasil Kuisisioner Analisis Data *Effeciency*

No	Pertanyaan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Ya %	Tidak %
Effeciency													
1	Apakah anda bisa menerima informasi terkait dengan cepat menggunakan web terkait	Ya	Ya	Ya	100	0							
No	Pertanyaan	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18			Ya %	Tidak %
Effeciency													
1	Apakah anda bisa menerima informasi terkait dengan cepat menggunakan web terkait	Ya			100	0							
Total Nilai Effeciency												200	0

Tabel 5.9 Hasil Kuisisioner Analisis Data *Memorability*

No	Pertanyaan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Ya %	Tidak %
<i>Memorability</i>													
1	Apakah tampilan aplikasi Website mudah untuk di ingat oleh pengguna	ya	Ya	Ya	100	0							
No	Pertanyaan	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18			Ya %	Tidak %
<i>Memorability</i>													
1	Apakah tampilan aplikasi Website mudah untuk di ingat oleh pengguna	Ya			100	0							
No	Pertanyaan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Ya %	Tidak %
<i>Memorability</i>													
2	Apakah pengguna dengan mudah dapat mengingat fitur-fitur website	Ya	tidak	Ya	Ya	90	10						
No	Pertanyaan	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18			Ya %	Tidak %

<i>Memorability</i>													
2	Apakah pengguna dengan mudah dapat mengingat fitur-fitur website	Ya			100	0							
Total Nilai Memorability												390	10
TOTAL KESELURUHAN												99	1

5.2 Pembahasan

Pada perancangan ulang *website* Smk Al-hikmah, penulis melakukan pengembangan dengan metode *Design thinking* dipilih dikarenakan sesuai dengan proses pembuatan *website* profile. Setelah membangun *website* penulis melakukan evaluasi agar sistem yang akan dibangun sesuai dengan apa yang di inginkan setelah itu maka penulis melakukan mengkodean sesuai dengan evaluasi yang telah di lakukan oleh penulis.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab yang telah di teliti terdapat *website* Smk Al-Hikmah. Penulis dapat mengambil kesimpulan diantaranya :

- 1) Penulis telah berhasil merancang ulang *website*
- 2) Dengan adanya *website* ini dapat memberikan daya saing terhadap dunia pendidikan

6.2 Saran

Berdasarkan hal yang dikemukakan oleh penulis, adapun saran-saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut :

- 1) Diharapkan *website* ini dapat dikembangkan oleh Smk Al-Hikmah demi menambah kualitas informasi
- 2) Diharapkan kedepanya dibutuhkan sistem android untuk membudahkan user mencari suatu informasi yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta.
- Bogdan & Biklen, s 1992. *Kualitatif Adalah Langkah Penelitian Yang Menghasilkan Data Deskripsi Berupa Tulisan. Kualitatif*, 29.
- Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, R. F. 2021. “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company”. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8, 111-117.
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. 2019. *Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa*. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, 2, 37-4.
- Fessenden, T. 2021. *Design Systems 101*. Nielsen Norman Group.
- Fikriyya, A., & Dirgahayu, R. T. 2020. “Implementasi Prototyping dalam Perancangan Sistem Informasi Pendar Foundation Yogyakarta”. *AUTOMATA*,1, Article 2.
- Hadiprawiro, Y. (2018). *Desain logo dan maskot “difabel klaten” sebagai brand awareness kampanye sosial peduli masyarakat disabilitas di Klaten, Jawa Tengah*. *Jurnal Desain*, 135–144.
- Hidayati, Nur. 2019. *Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan*. *Generation Journal* Vol. 3, No. 1, Januari 2019
- Indrajani. 2015. *Simbol Simbol Dalam Flowchart*. *Flowchart*, 36-38.
- Junilla, A. V. 2021. *Perancangan ui/ux microservice sistem informasi akademik kampus dengan metode perancangan five planes. studi kasus: Ais mahasiswa Uin Jakarta*.
- Khusniah.2014. *Pembuatan Website Profil Sekolah*, Vol. 1, 2014
- Kuncoro, Mudrajad. 2009. *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi. Edisi 3*. Penerbit Erlangga.
- Lastiansyah, Sena. 2012. *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sukamto ‘dkk’. 2014. *Entity Relationship Diagram. ERD*, 50-289.

Sukamto 'dkk'. 2014. *Simbol Simbol Data Flow Diagram,DFD*, 288.

Zakaria, Andriansyah et al. 2019. *Integrasi Application Programming Interface, PHP, dan MySQL untuk Otomatisasi Verifikasi dan Aktifasi Pengguna Layanan Hotspot MikroTik*. Jurnal Informatika Vol. 7, No. 2, Juni 2019.

HALAMAN LAMPIRAN

