

**PERANCANGAN ULANG DESAIN WEBSITE SMA N 1 GAMPING  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**JOHAN ADI SAPUTRO**

**20.11.3445**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN ULANG DESAIN WEBSITE SMA N 1 GAMPING  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**JOHAN ADI SAPUTRO**

**20.11.3445**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ULANG DESAIN WEBSITE SMA N 1 GAMPING  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Johan Adi Saputra**

**20.11.3445**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



**Nuri Cahyono, M.kom**  
**NIK. 190302278**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN ULANG DESAIN WEBSITE SMA N 1 GAMPING**  
**MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Johan Adi Saputro**

20.11.3445

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Nur'aini, M.Kom  
NIK. 190302966



Nafiatun Sholihah, S.Kom., M.Cs  
NIK. 190302524



Nuri Cahyono, M.Kom  
NIK. 190302278



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Agustus 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Johan Adi Saputro  
NIM : 20.11.3445

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### PERANCANGAN ULANG DESAIN WEBSITE SMA N 1 GAMPING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : Nuri Cahyono, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



10000  
REPUBLIC OF INDONESIA  
703EBALX335211609

Johan Adi Saputro

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga. Hanya dengan izin dan bimbingan-Nya, saya mampu menyelesaikan tugas ini hingga akhir.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, yang telah memberikan dukungan tanpa batas, baik secara moral maupun material. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, serta cinta dan pengorbanan yang tiada tara, yang menjadi sumber semangat saya dalam menyelesaikan setiap tantangan.

Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada para dosen pembimbing dan pengajar yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan arahan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Bapak/Ibu telah menjadi inspirasi yang berharga dalam setiap langkah akademis saya.

Skripsi ini juga saya dedikasikan untuk teman-teman seperjuangan yang telah berbagi pengalaman, saran, serta dukungan selama masa studi ini. Kebersamaan kita telah menjadi salah satu hal terindah yang saya alami, dan saya bersyukur memiliki kalian sebagai bagian dari perjalanan ini.

Akhirnya, kepada semua pihak yang telah membantu dalam berbagai bentuk, baik langsung maupun tidak langsung, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua dan menjadi langkah awal untuk pencapaian yang lebih besar di masa depan.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **PERANCANGAN ULANG DESAIN WEBSITE SMA N 1 GAMPING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.**

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas kekurangan dalam penelitian ini dan mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk penulis berikutnya. Penulis juga menyadari banyak pihak terkait yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Nuri Cahyono, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
4. Bapak Sulistiyanto Amalia Budi, S.Pd.T selaku Guru TIK di SMA N 1 Gamping.
5. Kedua orang tua yang telah mendoakan serta memberikan dukungan dalam proses penyusunan Skripsi ini.
6. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dalam menyusun Skripsi ini.
7. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Yogyakarta, 20 Agustus 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

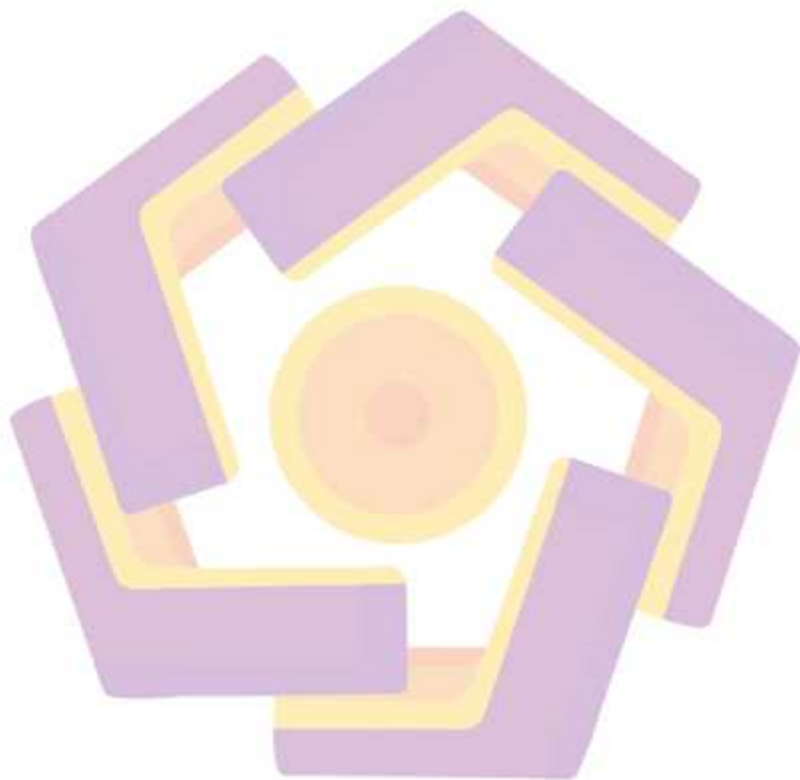
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	11
2.2.1 Perancangan .....	11
2.2.2 User Experience .....	11
2.2.3 User Interface .....	11
2.2.4 Design Thinking .....	12
2.2.4.1 Emphatize .....	12



2.2.4.2 Define.....	13
2.2.4.3 Ideate.....	13
2.2.4.4 Prototipe.....	13
2.2.4.5 Testing.....	14
2.2.5 HTML.....	14
2.2.6 CSS.....	15
2.2.7 Figma.....	15
2.2.8 Front End.....	15
2.2.9 User Pesona.....	16
2.2.10 Wireframe.....	16
2.2.11 Mockup.....	17
2.2.12 System Usability Scale.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>18</b>
3.1 Objek Penelitian.....	18
3.2 Alur Penelitian.....	18
3.3 Pengumpulan Data.....	20
3.3.1 Metode Wawancara.....	20
3.3.2 Metode Kuesioner Online.....	21
3.4 Tahapan Empathize.....	27
3.4.1 Emphaty Map.....	27
3.5 Tahapan Define.....	28
3.5.1 User Persona.....	28
3.5.2 Customer Journey Map.....	29
3.6 Tahapan Ideate.....	30
3.6.1 User Flow.....	30
3.6.2 Sitemap.....	35
3.6.3 Wireframe.....	36
3.6.4 UI Style Guide.....	45

3.7	Alat dan Bahan.....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>48</b>
4.1	Tahapan Prototipe .....	48
4.1.1	Wireframe High Fidelity Beranda.....	48
4.1.2	Wireframe High fidelity Pengumuman.....	50
4.1.3	Wireframe High Fidelity Berita Terbaru .....	51
4.1.4	Wireframe High Fidelity Ekstrakurikuler.....	52
4.1.5	Wireframe High Fidelity Galeri.....	53
4.1.6	Wireframe High Fidelity Video Pembelajaran.....	54
4.1.7	Wireframe High Fidelity Profil.....	55
4.1.8	Wireframe High Fidelity Kontak.....	57
4.2	Validasi Desain Kepada Objek.....	58
4.3	Implementasi Front End .....	58
4.3.1	Implementasi Halaman Beranda.....	59
4.3.2	Implementasi Halaman Pengumuman.....	59
4.2.3	Implementasi Halaman Berita.....	60
4.2.4	Implementasi Halaman Ekstrakurikuler.....	60
4.3.5	Implementasi Halaman Galeri.....	61
4.3.6	Implementasi Halaman Video Pembelajaran.....	62
4.3.7	Implementasi Halaman Profil.....	62
4.3.8	Implementasi Halaman Kontak.....	63
4.4	Tahapan Testing.....	64
4.4.1	System Usability Scale Website SMA N 1 Gamping.....	65
4.4.2	System Usability Scale Prototipe Website SMA N 1 Gamping .....	67
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>71</b>
5.1	Kesimpulan.....	71

5.2 Saran .....	71
REFERENSI .....	72
LAMPIRAN.....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan	7
Tabel 3.1. Daftar Pertanyaan Pengelola	20
Tabel 3.2. Daftar Pertanyaan Kuesioner Siswa	21
Tabel 3.3. Warna	45
Tabel 3.4. Komponen Design	45
Tabel 3.5. Icon	46
Tabel 4.1. Validasi Desain	58
Tabel 4.2. Pertanyaan System Usability Scale	64
Tabel 4.3. Hasil Data Kuesioner Website SMA N 1 Gamping	65
Tabel 4.4. Hasil Perhitungan Data Kuesioner Website SMA N 1 Gamping	65
Tabel 4.5. Hasil Data Kuesioner Prototipe Website SMA N 1 Gamping	66
Tabel 4.6. Hasil Perhitungan Data Kuesioner Prototipe Website SMA N 1 Gamping	67

## DAFTAR GAMBAR

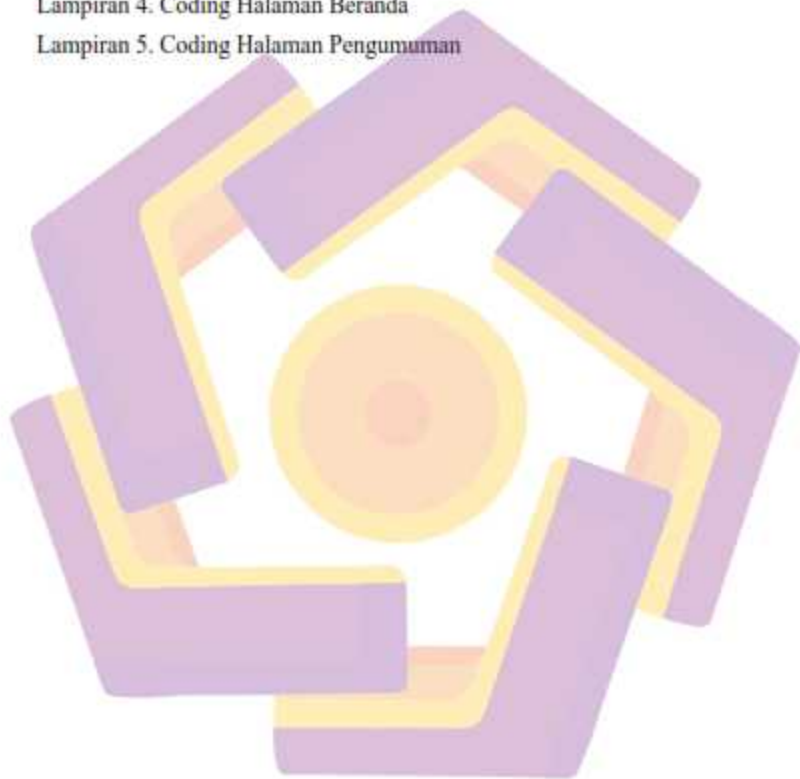
Gambar 2.1. Proses Design Thinking	12
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian	19
Gambar 3.2. Presentase Pertanyaan 1	22
Gambar 3.3. Presentase Pertanyaan 2	22
Gambar 3.4. Presentase Pertanyaan 3	23
Gambar 3.5. Presentase Pertanyaan 4	23
Gambar 3.6. Presentase Pertanyaan 5	24
Gambar 3.7. Presentase Pertanyaan 6	24
Gambar 3.8. Presentase Pertanyaan 7	25
Gambar 3.9. Presentase Pertanyaan 8	25
Gambar 3.10. Presentase Pertanyaan 9	26
Gambar 3.11. Presentase Pertanyaan 10	26
Gambar 3.12. Emphatize Map	27
Gambar 3.13. User Pesona	28
Gambar 3.14. Customer Journey Map	29
Gambar 3.15. User Flow Pengumuman	30
Gambar 3.16. User Flow Berita	30
Gambar 3.17. User Flow Ekstrakurikuler	31
Gambar 3.18. User Flow Aplikasi	31
Gambar 3.19. User Flow Tautan	32
Gambar 3.20. User Flow Galeri	33
Gambar 3.21. User Flow Video Pembelajaran	33
Gambar 3.22. User Flow Profil	34
Gambar 3.23. User Flow Kontak	34
Gambar 3.24. Sitemap	35
Gambar 3.25. Wireframe Halaman Beranda	36
Gambar 3.26. Wireframe Halaman Pengumuman	37
Gambar 3.27. Wireframe Halaman Berita	38
Gambar 3.28. Wireframe Halaman Ekstrakurikuler	39

Gambar 3.29. Wireframe Halaman Galeri	40
Gambar 3.30. Wireframe Halaman Video Pembelajaran	41
Gambar 3.31. Wireframe Halaman Profil	42
Gambar 3.32. Wireframe Halaman Kontak	43
Gambar 4.1. Wireframe High Fidelity Beranda	48
Gambar 4.2. Wireframe High Fidelity Pengumuman	49
Gambar 4.3. Wireframe High Fidelity Berita Terbaru	50
Gambar 4.4. Wireframe High Fidelity Ekstrakurikuler	51
Gambar 4.5. Wireframe High Fidelity Galeri	52
Gambar 4.6. Wireframe High Fidelity Video Pembelajaran	53
Gambar 4.7. Wireframe High Fidelity Profil	55
Gambar 4.8. Wireframe High Fidelity Kontak	56
Gambar 4.9. Halaman Beranda	58
Gambar 4.10. Halaman Pengumuman	58
Gambar 4.11. Halaman Berita	59
Gambar 4.12. Halaman Ekstrakurikuler	60
Gambar 4.13. Halaman Galeri	60
Gambar 4.14. Halaman Video Pembelajaran	61
Gambar 4.15. Halaman Profil	62
Gambar 4.16. Halaman Kontak	62
Gambar 4.17. SUS Score	67



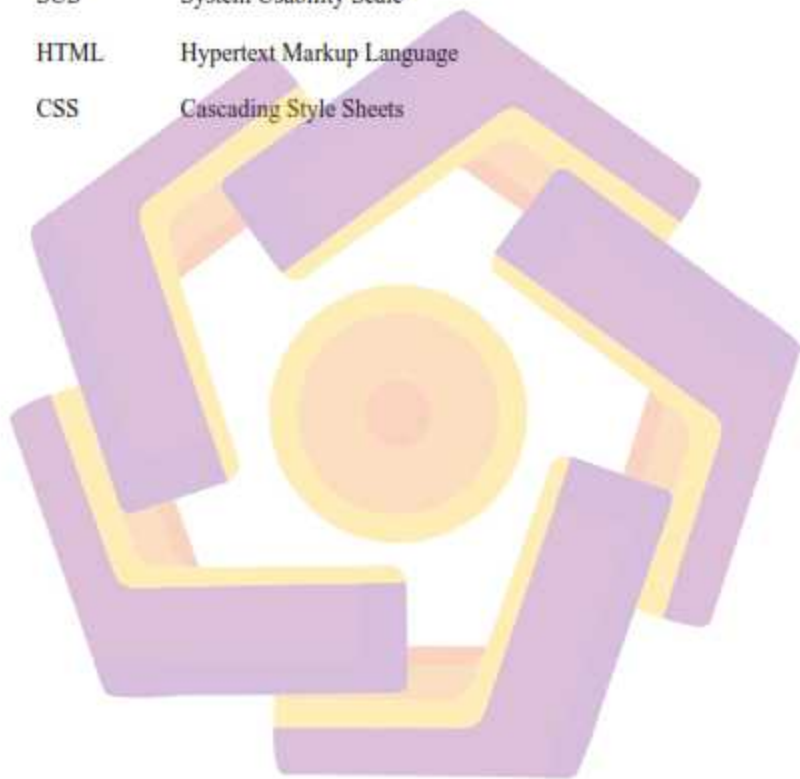
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	74
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Objek	75
Lampiran 3. Dokumentasi Validasi Desain Kepada Objek	75
Lampiran 4. Coding Halaman Beranda	76
Lampiran 5. Coding Halaman Pengumuman	77



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
SUS	System Usability Scale
HTML	Hypertext Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets



## INTISARI

Website sekolah berperan penting dalam menyampaikan informasi sekolah kepada masyarakat luas, sehingga memudahkan komunikasi antara sekolah, siswa, dan masyarakat. Salah satu contoh adalah website SMA N 1 Gamping yang memungkinkan akses informasi secara lebih efisien. Namun, permasalahan utama yang dihadapi adalah antarmuka pengguna (user interface) yang kurang optimal, menyebabkan kesulitan dalam navigasi dan penggunaan yang tidak intuitif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang user interface dan user experience website SMA N 1 Gamping menggunakan metode Design Thinking. Pendekatan ini melibatkan langkah-langkah seperti empati, define, ideate, prototipe, dan pengujian, dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam proses perancangan. Berdasarkan hasil perhitungan System Usability Scale (SUS), rata-rata skor kepuasan pengguna untuk website asli adalah 41, sedangkan prototipe website mencapai skor rata-rata 74. Peningkatan sebesar 33 poin ini menunjukkan bahwa metode Design Thinking berhasil dalam memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi yang lebih user-friendly dan memuaskan.

**Kata kunci:** Website Sekolah, Design Thinking, User Interface, User Experience, System Usability Scale.

## ABSTRACT

*School websites play an important role in disseminating school information to the wider community, facilitating communication between the school, students, and the public. One example is the SMA N 1 Gamping website, which allows for more efficient access to information. However, the main issue faced is a suboptimal user interface, leading to navigation difficulties and non-intuitive usage. This research aims to redesign the user interface and user experience of the SMA N 1 Gamping website using the Design Thinking method. This approach involves steps such as empathize, define, ideate, prototype, and testing, actively involving users in the design process. Based on the System Usability Scale (SUS) calculations, the average user satisfaction score for the original website is 41, while the prototype website achieves an average score of 74. This 33 point increase indicates that the Design Thinking method successfully understands user needs and produces a more user-friendly and satisfying solution.*

**Keyword:** *School Website, Design Thinking, User Interface, User Experience, System Usability Scale.*