

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT END WEBSITE
SMA MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

SULCHAN DZAKWAN SADID

20.12.1524

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT END WEBSITE
SMA MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

SULCHAN DZAKWAN SADID

20.12.1524

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT END WEBSITE SMA
MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Sulchan Dzakwan Sadid

20.12.1524

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 September 2024

Dosen Pembimbing,



Ika Nur Fajri, M.Kom

NIK. 190302268

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT END WEBSITE SMA MUHAMMADIYAH 4 YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Sulchan Dzakwan Sadid

20.12.1524

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 September 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354

Norhikmah, M.Kom
NIK. 190302245

Ika Nur Fajri, M.Kom
NIK. 190302268

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 September 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sulchan Dzakwan Sadid
NIM : 20.12.1524

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Ulang UI/UX dan Front End Website SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta Menggunakan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : Ika Nur Fajri, 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, 9 September 2024

Yang Menyatakan,



Sulchan Dzakwan Sadid

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang tersayang saya, terutama kedua orang tua Bapak Supriyanto dan Ibu Lestariningsih, kemudian saudara-saudara saya dan orang-orang terdekat saya yang telah memberikan segalanya berupa pengorbanan, usaha, doa, cinta dan kasih sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Saya sangat berterimakasih atas semua hal yang telah diberikan kepada saya. Saya sangat bahagia dan akan menjadi kebanggaan untuk kalian semua.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam skripsi ini penulis mengambil judul **“Perancangan Ulang UI/UX dan Front End Website SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta Menggunakan Metode Design Thinking”**.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu selayaknya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Supriyanto dan Ibu Lestariningsih, kakak saya Hafid Nur Fauzi, serta adik saya Lutfi Abrisam Dhiaulhaq atas kasih sayang, doa, dukungan, dan motivasi yang telah mereka berikan untuk kesuksesan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu selama menjadi mahasiswa.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Bapak Ika Nur Fajri, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing, terimakasih atas waktu dan ilmunya dalam memberikan motivasi dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. H. Ishafit, M.Si., selaku Ketua Majelis Pendidikan Dasar Menengah dan Pendidikan non ormal Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

7. Ibu Hj. Tri Suryani, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas untuk penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman terdekat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan masukan, semangat dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis menerima kritik dan saran guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 9 September 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.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xx
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.....	10
2.2.1	<i>Website</i>	10
2.2.2	<i>User Interface</i>	10
2.2.3	<i>User Experience</i>	10
2.2.4	<i>Design Thinking</i>	11
2.2.5	<i>User Experience Questionnaire</i>	12
2.2.6	<i>Figma</i>	13
2.2.7	<i>Moodboard</i>	14
2.2.8	<i>Style Guideline</i>	14
2.2.9	<i>Wireframe</i>	15
2.2.10	<i>Prototype</i>	16
2.2.11	<i>Brainstorming</i>	17
2.2.12	<i>Sitemap</i>	17
2.2.13	<i>User Flow</i>	17
2.2.14	<i>Visual Studio Code</i>	17
2.2.15	<i>Front End</i>	18
2.2.16	<i>JavaScript</i>	18
2.2.17	<i>ReactJS</i>	18
2.2.18	<i>Black Box Testing</i>	19
2.2.19	<i>Tools Maze</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Objek Penelitian.....	20
3.1.1	Visi dan Misi Sekolah.....	20
3.1.2	Struktur Organisasi	21
3.2	Alur Penelitian	21

3.2.1	Studi Literatur	22
3.2.2	Evaluasi User	22
3.2.3	Tahap <i>Empathize</i>	23
3.2.4	Tahap <i>Define</i>	23
3.2.5	Tahap <i>Ideate</i>	23
3.2.6	Tahap <i>Prototype</i>	23
3.2.7	Tahap <i>Test</i>	24
3.2.8	Implementasi <i>Prototype Front End</i>	24
3.2.9	Pengujian Fungsional <i>Prototype Front End (Black Box Testing)</i> ..	24
3.2.10	Pengujian dan Analisis Hasil	24
3.2.11	Kesimpulan dan Saran	24
3.3	Alat dan Bahan.....	24
3.3.1	Data Penelitian	24
3.3.2	Alat Penelitian.....	25
3.3.3	Instrumen Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Evaluasi User	28
4.2	<i>Empathize</i>	29
4.3	<i>Define</i>	33
4.3.1	<i>Pain Points</i>	33
4.3.2	<i>How Might We</i>	34
4.4	<i>Ideate</i>	36
4.4.1	<i>Brainstorming</i>	36
4.4.2	<i>Sitemap</i>	37
4.4.3	<i>User Flow</i>	39



4.5	<i>Prototype</i>	46
4.5.1	<i>Moodboard</i>	46
4.5.2	<i>Style Guideline</i>	47
4.5.3	<i>Wireframe</i>	47
4.6	<i>Test</i>	72
4.7	<i>Implementasi Prototype Front End</i>	79
4.8	<i>Pengujian Fungsional Prototype Front End (Black Box Testing)</i>	88
4.9	<i>Pengujian dan Analisis Hasil</i>	114
BAB V PENUTUP		118
5.1	<i>Kesimpulan</i>	118
5.2	<i>Saran</i>	119
REFERENSI		121
LAMPIRAN		126

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	26
Tabel 4. 1 Hasil Perolehan Rata-rata <i>UEQ</i> Sebelum Perancangan Ulang	28
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Responden 1	30
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Responden 2	30
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Responden 3	31
Tabel 4. 5 Hasil Wawancara Responden 4	32
Tabel 4. 6 Hasil Wawancara Responden 5	32
Tabel 4. 7 Pendefisian Masalah	34
Tabel 4. 8 <i>How Might We</i>	35
Tabel 4. 9 Daftar <i>Task</i> Skenario Menggunakan <i>Tools Maze</i>	77
Tabel 4. 10 Hasil Indikator Menggunakan <i>Tools Maze</i>	77
Tabel 4. 11 Skenario Pengujian Fungsional Halaman <i>Homepage</i>	89
Tabel 4. 12 Skenario Pengujian Fungsional Halaman Berita	100
Tabel 4. 13 Skenario Pengujian Fungsional Halaman Warga Sekolah.....	103
Tabel 4. 14 Hasil Perolehan Rata-rata <i>UEQ</i> Setelah Perancangan Ulang	114
Tabel 4. 15 Hasil Perbandingan Perolehan Rata-rata <i>UEQ</i>	116

DAFTAR GAMBAR

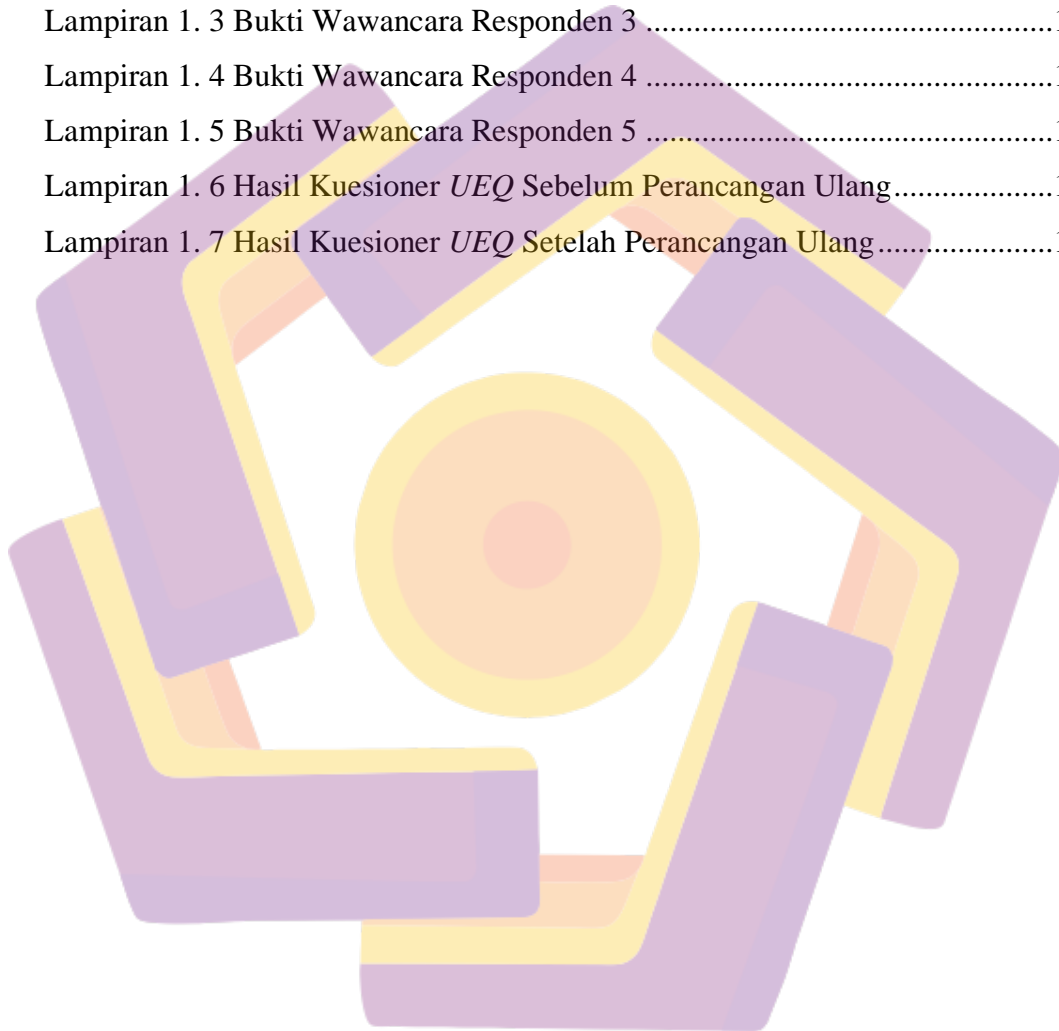
Gambar 2. 1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 2. 2 Kuesioner <i>User Experience Questionnaire</i>	13
Gambar 2. 3 Contoh <i>Moodboard</i>	14
Gambar 2. 4 Contoh <i>Style Guideline</i>	15
Gambar 2. 5 Contoh <i>Wireframe Low-Fidelity</i>	16
Gambar 2. 6 Contoh <i>Wireframe High-Fidelity</i>	16
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta	21
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	22
Gambar 4. 1 <i>Benchmark</i> Sebelum Perancangan Ulang	29
Gambar 4. 2 <i>Pain Points</i>	34
Gambar 4. 3 <i>Brainstorming</i>	37
Gambar 4. 4 Sitemap Sebelum Perancangan Ulang	38
Gambar 4. 5 Sitemap Setelah Perancangan Ulang.....	39
Gambar 4. 6 <i>User Flow</i> Sejarah.....	40
Gambar 4. 7 <i>User Flow</i> Visi Misi Sekolah.....	40
Gambar 4. 8 <i>User Flow</i> Sarana Prasarana	40
Gambar 4. 9 <i>User Flow</i> Struktur Organisasi	41
Gambar 4. 10 <i>User Flow</i> Prestasi	41
Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> Ekstrakurikuler.....	41
Gambar 4. 12 <i>User Flow</i> IPM.....	42
Gambar 4. 13 <i>User Flow</i> Lokasi Sekolah.....	42
Gambar 4. 14 <i>User Flow</i> Berita.....	42
Gambar 4. 15 <i>User Flow</i> Agenda Sekolah	43
Gambar 4. 16 <i>User Flow</i> Pengumuman.....	43
Gambar 4. 17 <i>User Flow</i> Data Warga Sekolah.....	44
Gambar 4. 18 <i>User Flow</i> Form Data Alumni	44
Gambar 4. 19 <i>User Flow</i> Galeri.....	44

Gambar 4. 20 <i>User Flow</i> Kritik dan Saran	45
Gambar 4. 21 <i>User Flow E-Learning</i>	45
Gambar 4. 22 <i>User Flow</i> Al-Qur'an	45
Gambar 4. 23 Pembuatan <i>Moodboard</i>	46
Gambar 4. 24 Pembuatan <i>Style Guideline</i>	47
Gambar 4. 25 Desain <i>Wireframe</i>	48
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Homepage</i>	49
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Halaman Sejarah	50
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Halaman Visi Misi Sekolah	50
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> Halaman Sarana Prasarana.....	51
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> Halaman Struktur Organisasi	52
Gambar 4. 31 <i>Wireframe</i> Halaman Prestasi.....	53
Gambar 4. 32 <i>Wireframe</i> Halaman Ekstrakurikuler	54
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> Halaman IPM	55
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> Halaman Lokasi Sekolah	55
Gambar 4. 35 <i>Wireframe</i> Halaman Berita	56
Gambar 4. 36 <i>Wireframe</i> Halaman Agenda Sekolah.....	57
Gambar 4. 37 <i>Wireframe</i> Halaman Pengumuman	58
Gambar 4. 38 <i>Wireframe</i> Halaman Data Guru	59
Gambar 4. 39 <i>Wireframe</i> Halaman Data Staff.....	60
Gambar 4. 40 <i>Wireframe</i> Halaman Data Siswa	61
Gambar 4. 41 <i>Wireframe</i> Halaman Data Alumni	62
Gambar 4. 42 <i>Wireframe</i> Halaman Form Data Alumni.....	63
Gambar 4. 43 <i>Wireframe</i> Halaman Galeri	63
Gambar 4. 44 <i>Wireframe</i> Halaman Kritik dan Saran.....	64
Gambar 4. 45 <i>Wireframe</i> Halaman <i>E-Learning</i>	65
Gambar 4. 46 <i>Wireframe</i> Halaman Al-Qur'an	66
Gambar 4. 47 <i>Navigation Bar</i> (Desain Lama)	67
Gambar 4. 48 <i>Navigation Bar</i> (Desain Baru)	67
Gambar 4. 49 <i>Homepage</i> (Desain Lama).....	68
Gambar 4. 50 Halaman Sarana Prasarana (Desain Lama).....	68

Gambar 4. 51 Halaman Sarana Prasarana (Desain Baru)	70
Gambar 4. 52 Halaman Berita (Desain Lama).....	71
Gambar 4. 53 Halaman Struktur Organisasi (Desain Lama)	72
Gambar 4. 54 <i>Usability Task</i> Skenario 1	73
Gambar 4. 55 <i>Usability Task</i> Skenario 2	73
Gambar 4. 56 <i>Usability Task</i> Skenario 3	74
Gambar 4. 57 <i>Usability Task</i> Skenario 4	75
Gambar 4. 58 <i>Usability Task</i> Skenario 5	75
Gambar 4. 59 <i>Usability Task</i> Skenario 6	76
Gambar 4. 60 <i>Usability Task</i> Skenario 7	76
Gambar 4. 61 Hasil <i>Usability</i> Menggunakan <i>Tools Maze</i>	78
Gambar 4. 62 Coding Banner	79
Gambar 4. 63 Coding Galeri pada <i>Homepage</i>	80
Gambar 4. 64 Tampilan Halaman <i>Homepage</i>	81
Gambar 4. 65 Coding Ekstrakurikuler	82
Gambar 4. 66 Tampilan Halaman Ekstrakurikuler	82
Gambar 4. 67 Coding Formulir Kritik dan Saran	83
Gambar 4. 68 Coding Kirim Kritik dan Saran	84
Gambar 4. 69 Tampilan Halaman Kritik dan Saran.....	85
Gambar 4. 70 Coding Galeri	86
Gambar 4. 71 Tampilan Halaman Galeri.....	86
Gambar 4. 72 Coding <i>E-Learning</i>	87
Gambar 4. 73 Tampilan Halaman <i>E-Learning</i>	87
Gambar 4. 74 Tampilan Halaman <i>Homepage</i> yang Diuji.....	89
Gambar 4. 75 Tampilan Halaman Berita yang Diuji	99
Gambar 4. 76 Tampilan Halaman Warga Sekolah yang Diuji	103
Gambar 4. 77 <i>Benchmark</i> Setelah Perancangan Ulang.....	115

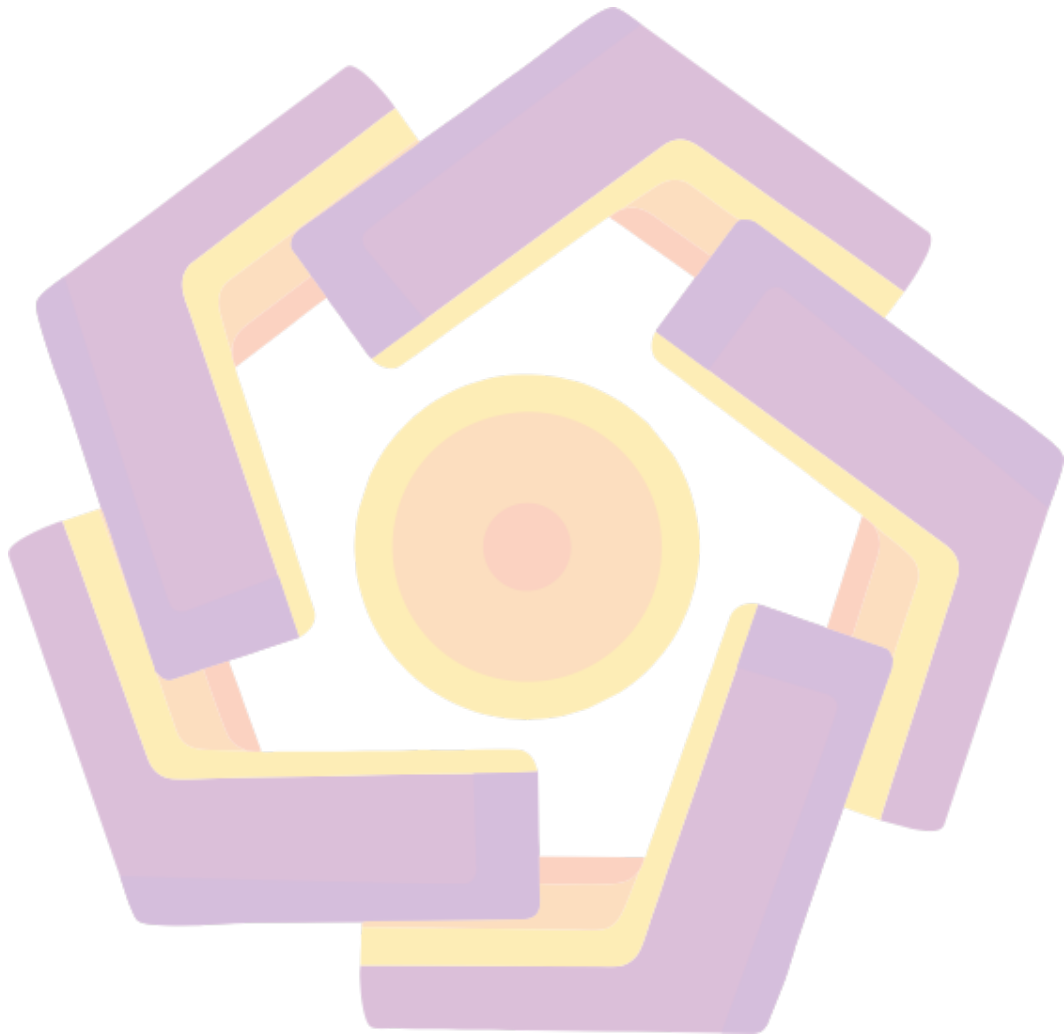
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Bukti Wawancara Responden 1	126
Lampiran 1. 2 Bukti Wawancara Responden 2	127
Lampiran 1. 3 Bukti Wawancara Responden 3	127
Lampiran 1. 4 Bukti Wawancara Responden 4	128
Lampiran 1. 5 Bukti Wawancara Responden 5	129
Lampiran 1. 6 Hasil Kuesioner <i>UEQ</i> Sebelum Perancangan Ulang.....	130
Lampiran 1. 7 Hasil Kuesioner <i>UEQ</i> Setelah Perancangan Ulang.....	130



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i>



DAFTAR ISTILAH

<i>Website</i>	Halaman informasi yang diakses oleh pengguna yang menggunakan <i>browser</i> .
<i>User Interface</i>	Tampilan visual dan interaksi pengguna dengan elemen desain.
<i>User Experience</i>	Keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk.
<i>Design Thinking</i>	Pendekatan desain yang berpusat pada manusia yang membantu menyelesaikan masalah dan menghasilkan inovasi.
<i>UEQ</i>	<i>User Experience Questionnaire</i> atau biasa disingkat <i>UEQ</i> merupakan kuisioner yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk.
<i>Moodboard</i>	Media untuk mengumpulkan berbagai referensi visual sebagai panduan untuk menciptakan karya.
<i>Style Guideline</i>	Kumpulan elemen, rancangan visual grafis, dan aturan yang dibuat sebelum pembuatan desain produk.
<i>Wireframe</i>	Tahapan awal dalam membuat kerangka sebuah aplikasi atau website.
<i>Low-Fidelity</i>	Suatu rancangan desain yang memiliki tingkat presisi atau akurasi yang masih tergolong rendah.
<i>High-Fidelity</i>	Suatu rancangan desain yang memiliki tingkat presisi yang tinggi atau dengan kata lain, rancangan desain tersebut memiliki warna, elemen, dan visual yang lengkap atau detail.
<i>Prototype</i>	Gambaran awal untuk sebuah produk yang tengah dikembangkan.
<i>Front End</i>	Apa yang dilihat pengguna dan menyertakan elemen visual seperti tombol, kotak centang, grafik, dan pesan teks.
<i>Black Box Testing</i>	Pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

INTISARI

Website SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta berfungsi sebagai sarana informasi yang menawarkan berbagai layanan terkait kegiatan sekolah. *Website* ini menjadi sangat penting bagi institusi pendidikan. Umumnya, tampilan antarmuka pada *website* dirancang untuk kemudahan akses pengguna sesuai kebutuhan. Banyak sekolah menyediakan platform digital mereka sendiri, namun sering kali mengabaikan aspek visual, kenyamanan pengguna, dan pengalaman pengguna dalam setiap fitur yang ditawarkan. Berdasarkan hasil kuesioner menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta mendapatkan skor yang kurang memuaskan pada beberapa aspek: *Attractiveness* (Daya Tarik) 0.36, *Perspiciuity* (Kejelasan) 0.23, *Efficiency* (Efisiensi) 0.22, *Dependability* (Ketepatan) 0.25, *Stimulation* (Stimulasi) 0.22, dan *Novelty* (Kebaruan) 0.23. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa *website* ini perlu dirancang ulang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *Prototype* yang kemudian dikembangkan menjadi *Front End website* menggunakan metode *Design Thinking*. Setelah dilakukan pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *website* yang telah dirancang ulang memperoleh penilaian yang baik dengan skor: *Attractiveness* (Daya Tarik) 1.88, *Perspiciuity* (Kejelasan) 1.74, *Efficiency* (Efisiensi) 1.78, *Dependability* (Ketepatan) 1.65, *Stimulation* (Stimulasi) 1.64, dan *Novelty* (Kebaruan) 1.48. Dengan demikian, perancangan ulang UI/UX dan *Front End website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta berhasil diterima oleh pengguna dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Kata kunci: *Website*, *User Experience Questionnaire*, *Design Thinking*, UI/UX.

ABSTRACT

The SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta *website* functions as an information facility that offers various services related to school activities. This *website* is very important for educational institutions. Generally, the interface on the website is designed for easy user access according to needs. Many schools provide their own digital platforms, but often ignore the visual aspects, user comfort, and user experience in each feature offered. Based on the results of questionnaire using the *User Experience Questionnaire (UEQ)*, the SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta *website* received unsatisfactory scores in several aspects: *Attractiveness* 0.36, *Perspicuity* 0.23, *Efficiency* 0.22, *Dependability* 0.25, *Stimulation* 0.22, and *Novelty* 0.23. Therefore, it was concluded that this *website* needed to be redesigned to improve the user experience using the *Design Thinking* method. The result of this research is a *Prototype* which is then developed into a *FrontEnd website* using the *Design Thinking* method. After testing using the *User Experience Questionnaire (UEQ)*, the redesigned *website* received a good assessment with scores: *Attractiveness* 1.88, *Perspicuity* 1.74, *Efficiency* 1.78, *Dependability* 1.65, *Stimulation* 1.64, and *Novelty* 1.48. Thus, the UI/UX and *FrontEnd* redesign of the SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta *website* was successfully accepted by users and was able to resolve existing problems.

Keyword: *Website, User Experience Questionnaire, Design Thinking, UI/UX.*