

**REDESAIN DAN PENGEMBANGAN FRONT – END WEBSITE
SMAN 1 KEDUNGREJA DENGAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RIO VALDI PRATAMA

21.12.2205

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

**REDESAIN DAN PENGEMBANGAN FRONT – END WEBSITE
SMAN 1 KEDUNGREJA DENGAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RIO VALDI PRATAMA

21.12.2205

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**REDESAIN DAN PENGEMBANGAN FRONT END WEBSITE SMA N 1
KEDUNGREJA DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Rio Valdi Pratama

21.12.2205

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302354

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
REDESAIN DAN PENGEMBANGAN FRONT END WEBSITE SMA N 1
KEDUNGREJA DENGAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Rio Valdi Pratama

21.12.2205

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Wiwi Widayani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302272



Norhikmah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302245



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rio Valdi Pratama
NIM : 21.12.2205

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Redesain dan Pengembangan Front - end Website SMAN 1 Kedungreja dengan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., 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, 24 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Rio Valdi Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap kerendahan hati dan rasa syukur yang tiada terhingga, Serta segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, kasih sayang, dan kekuatan-Nya. Karya sederhana ini kupersembahkan kepada sosok-sosok yang menjadi bagian paling berharga dalam setiap langkah perjalanan hidupku: Kepada Ayahanda Haryono dan Ibunda Sumariyah, dua insan yang menjadi alasan dari segala perjuangan ini serta kepada adeku Aurelia yang menjadi kekuatan serta sosok pewarna dalam hidupku. Terima kasih atas setiap tetes peluh yang tak pernah terhitung, atas doa-doa yang diam-diam terpanjat di sepertiga malam, dan atas cinta tanpa syarat yang menjadi cahaya di jalan tergelapku. Segala pencapaian ini tak lain hanyalah serpihan kecil dari segala pengorbanan dan kasih yang telah kalian curahkan tanpa batas.

Kepada teman-teman seperjuangan, seluruh Anak Si 06 Khususnya Untuk keluarga Coropawon, tempat segala lelah, keresahan, dan harapan ditukar dengan canda dan semangat Serta kepada semua orang baik yang mungkin tak kusebutkan satu per satu, namun kehadiran, doa, dan dukungannya telah menjadi bagian dari alasanku bertahan dan melangkah sejauh ini. Dan untuk seseorang yang tak pernah lelah menemani, yang hadir bukan hanya di saat tawa, tetapi juga di saat aku rapuh, yang setia menjadi penguat ketika aku hampir menyerah. Terima kasih telah menjadi pelengkap dalam setiap upaya dan langkahku.

Sebagaimana kutipan yang selalu menjadi pegangan dalam perjalanan ini: "Gantungkan cita-citamu setinggi langit! Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang." Terima kasih telah menjadi bagian dari setiap perjuangan, karya ini adalah milik kita bersama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta kemudahan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Redesain dan Pengembangan Front-End Website SMAN 1 Kedungreja dengan Metode Design Thinking*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini tentu tidak akan pernah terwujud tanpa dukungan dan peran dari banyak pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya. Untuk itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya
2. Ayahanda Haryono dan Ibunda Sumariyah, yang telah menjadi sumber kekuatan terbesar, dengan cinta, doa, dan pengorbanan tanpa batas yang selalu menyertai setiap langkah penulis. Terima kasih atas kesabaran dan kasih sayang yang tak tergantikan.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, atas kesempatan dan dukungan fasilitas dalam kegiatan akademik penulis.
4. Prof. Dr. Kusri, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan arahan dan kebijakan yang memudahkan jalannya studi penulis.
5. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian telah membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas masukan, semangat, dan waktu yang telah diberikan.

6. Bapak Drs. Akhmad Basir, selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Kedungreja, atas kesempatan dan izin yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
7. Bapak Aji Qomara, S.Pd., selaku Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum SMAN 1 Kedungreja, yang telah banyak membantu dalam pemberian data dan wawasan dari sisi kebutuhan pengguna.
8. Bapak Masrudin, S.Kom., selaku Guru TIK SMAN 1 Kedungreja, yang telah mendukung penulis dengan informasi dan arahan teknis selama proses pengumpulan data.
9. Teman-teman seperjuangan di Coro Pawon, yang telah menjadi ruang berbagi ide, keluh kesah, semangat, dan canda tawa selama masa penelitian dan pengerjaan skripsi. Terimakasih atas persahabatan yang tulus dan dukungan tanpa henti.
10. Teman-teman terdekat, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun peran, doa, dan motivasinya telah menjadi bagian penting dalam menyelesaikan perjalanan akademik ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan *Website* berbasis kebutuhan pengguna.

Yogyakarta, 10 Juli 2025

Penulis

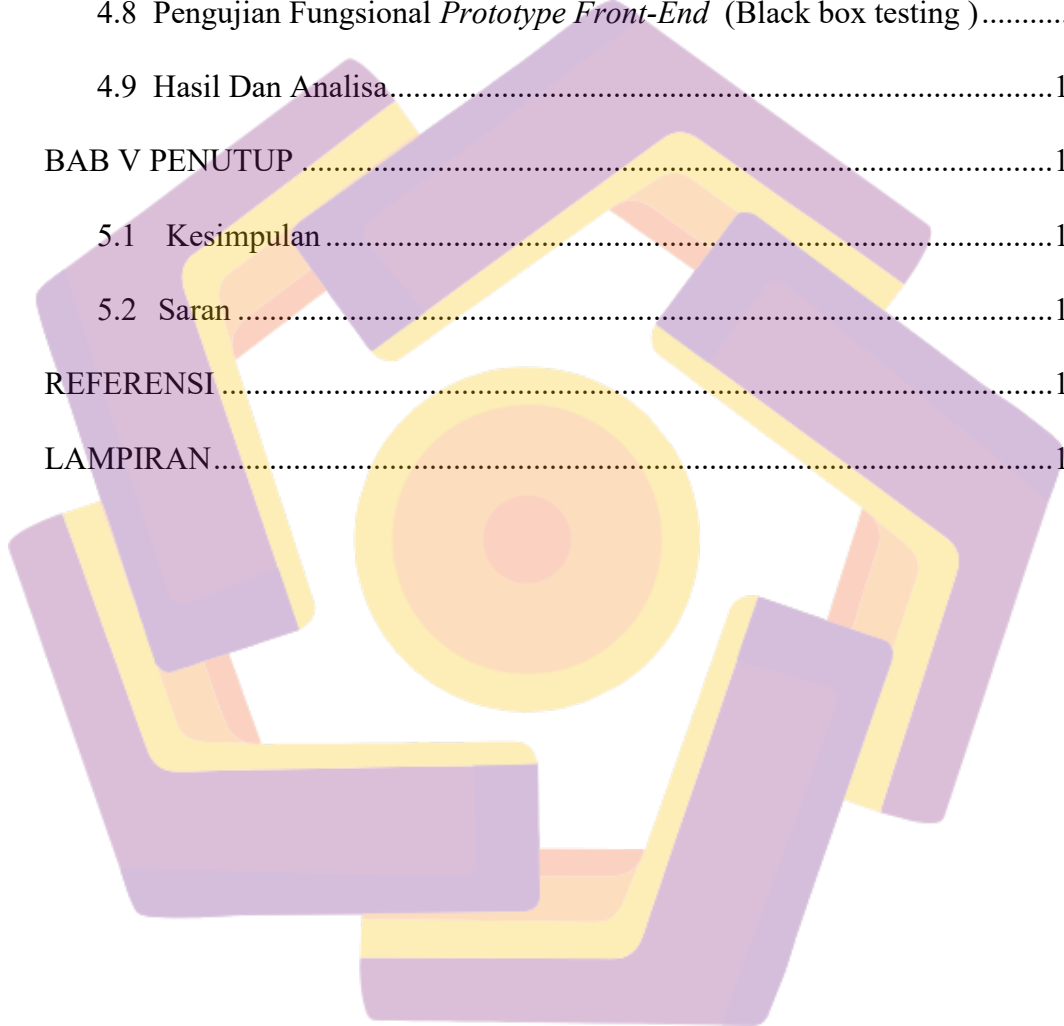
DAFTAR ISI

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	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Website	14
2.2.2 User Interfacae	14
2.2.3 User Experience	14
2.2.4 Design Thinking	14
2.2.5 User Experience Questionnaire	16
2.2.6 Figma	18
2.2.7 Moodboard.....	18
2.2.8 Style Guideline	19
2.2.9 Wireframe	19
2.2.10 Prototype.....	20
2.2.11 Brainstroming	21
2.2.12 Sitemap	21
2.2.13 User Flow.....	21
2.2.14 VSC (Visual Studio Code).....	21
2.2.15 Front End	22
2.2.16 JavaScript.....	22
2.2.17 VueJS	22
2.2.18 Black Box Testing	22
2.2.19 Tools Maze	23
BAB III METODE PENELITIAN	24

3.1	Objek Penelitian.....	24
3.1.1	Visi Dan Misi Sekolah.....	24
3.1.2	Sejarah Singkat sekolah.....	24
3.1.3	Struktur Organisasi Sekolah	25
3.2	Alur Penelitian	26
3.3	Alat dan Bahan.....	29
3.3.1	Data Penelitian.....	29
3.3.2	Alat penelitian.....	29
3.3.3	Instrumen Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Analisi Sitem Lama menggunakan UEQ	33
4.2	<i>Empathize</i>	35
4.2.1	Wawancara Responden.....	35
4.2.2	User Persona	39
4.3	<i>Define</i>	41
4.3.1	Paint Point.....	42
4.3.2	How Might We	42
4.4	<i>Ideat</i>	45
4.4.1	Brainstroming	45
4.4.2	Sitemap	46
4.4.3	User Flow.....	49
4.5	<i>Prototype</i>	56
4.5.1	Moodboard.....	56

4.5.2 Style Guideline	57
4.5.3 Wireframe	58
4.6 Test	79
4.7 Implementasi <i>Prototype Front-End</i>	89
4.8 Pengujian Fungsional <i>Prototype Front-End</i> (Black box testing).....	98
4.9 Hasil Dan Analisa.....	110
BAB V PENUTUP	115
5.1 Kesimpulan	115
5.2 Saran	116
REFERENSI	117
LAMPIRAN.....	121



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	30
Tabel 4. 1 Hasil Data dari UEQ	33
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Responden 1	35
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Responden 2	36
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Responden 3	37
Tabel 4. 5 Hasil Wawancara Responden 4	37
Tabel 4. 6 Hasil Wawancara Responden 5	38
Tabel 4. 7 Pendefinisian Masalah	43
Tabel 4. 8 <i>How Might Be</i>	44
Tabel 4. 9 Task Skenario Menggunakan Tools Maze.....	87
Tabel 4. 10 Hasil Indikator Menggunakan Tools Maze.....	87
Tabel 4. 11 Skenario Pengujian Fungsional Tampilan Halaman <i>Homepage</i>	100
Tabel 4. 12 Skenario Pengujian Halaman Guru.....	104
Tabel 4. 13 Skenario Pengujian Halaman Siswa	105
Tabel 4. 14 Skenario Pengujian Halaman Informasi	107
Tabel 4. 15 Skenario Pengujian Halaman Galeri.....	109
Tabel 4. 16 Hasil Perolehan Rata - rata UEQ Setelah Perancangan Ulang	111
Tabel 4. 17 Hasil Perbandingan Perolehan Rata - rata UEQ	112

DAFTAR GAMBAR

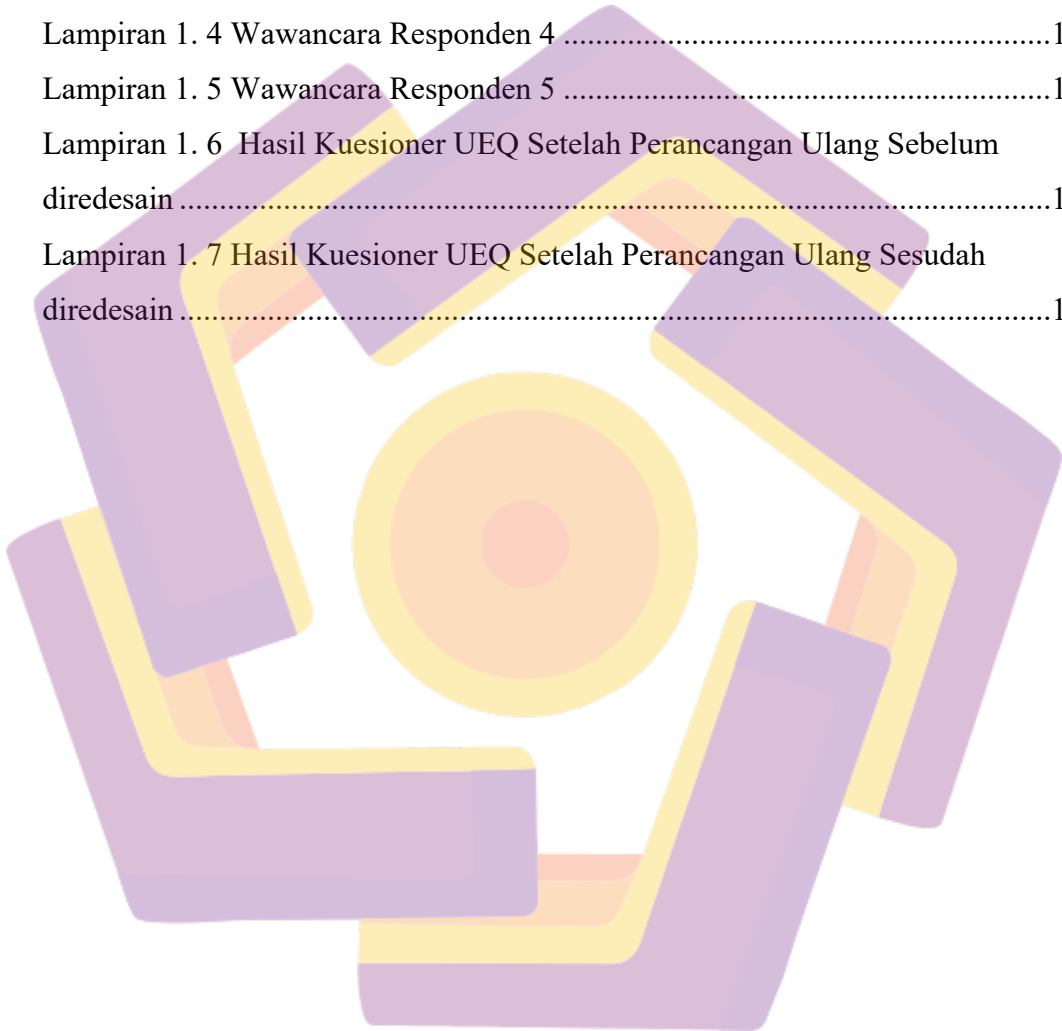
Gambar 2. 1 Tahapan <i>Desain Thinking</i>	15
Gambar 2. 2 <i>User Questionare Experience</i>	18
Gambar 2. 3 Contoh gambar Guidline	19
Gambar 2. 4 Contoh Wirefirme low – fidelity	20
Gambar 2. 5 Contoh <i>Wirefirme Hight – fidelity</i>	20
Gambar 3. 1 Gambar Struktur Organisasi Sekolah	25
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	26
Gambar 4. 1 Statistik Benchmark Sebelum Perancangan Ulang	34
Gambar 4. 2 User Persona Guru	40
Gambar 4. 3 User Persona Siswa	41
Gambar 4. 4 Paint Point	42
Gambar 4. 5 Brainstroming	46
Gambar 4. 6 Sitemap sebelum perancangan ulang	47
Gambar 4. 7 <i>Sitemap</i> sesudah perancangan ulang	48
Gambar 4. 8 User Flow Visi Misi	49
Gambar 4. 9 User Flow Sejarah	49
Gambar 4. 10 User Flow Sarana Prasarana	50
Gambar 4. 11 User Flow Struktur Organisasi	50
Gambar 4. 12 User Flow Kepala Sekolah	50
Gambar 4. 13 User Flow Program Kerja	51
Gambar 4. 14 User Direktori Guru	51
Gambar 4. 15 User Flow Kalender Akademik	52
Gambar 4. 16 User Flow Direktori Siswa	52
Gambar 4. 17 User Flow Ekstrakulikuler	53
Gambar 4. 18 User Flow Osis	53
Gambar 4. 19 User Flow Direktori Alumni	53
Gambar 4. 20 User Flow Sejarah	54
Gambar 4. 21 User Flow Informasi Agenda Sekolah	54

Gambar 4. 22 User Flow Informasi Berita Sekolah.....	54
Gambar 4. 23 User Flow Informasi Berita Sekolah.....	55
Gambar 4. 24 User Flow Informasi Prestasi Sekolah	55
Gambar 4. 25 User Flow Foto.....	55
Gambar 4. 26 User Flow Video	56
Gambar 4. 27 Moodboard	57
Gambar 4. 28 Style Guideline.....	58
Gambar 4. 29 Wireframe	59
Gambar 4. 30 Halaman Beranda	60
Gambar 4. 31 Halaman Visi Misi	60
Gambar 4. 32 Halaman Sejarah	61
Gambar 4. 33 Halaman Sarana Prasarana.....	62
Gambar 4. 34 Halaman Profil Guru	63
Gambar 4. 35 Halaman Direktori Guru	63
Gambar 4. 36 Halaman Direktori OSIS	64
Gambar 4. 37 Halaman Homepage Setelah dan Sebelum Diredesain	66
Gambar 4. 38 Halaman Visi Misi Setelah dan Sebelum Diredesain	67
Gambar 4. 39 Halaman Sejarah Setelah dan Sebelum Diredesain	68
Gambar 4. 40 Halaman Sarana Prasarana Setelah dan Sebelum Diredesain	69
Gambar 4. 41 Halaman Struktur Organisasi Setelah dan Sebelum Diredesain	70
Gambar 4. 42 Halaman Direktori Guru dan TU Setelah dan Sebelum Diredesain.....	71
Gambar 4. 43 Halaman Kalender Akademik Setelah dan Sebelum Diredesain	72
Gambar 4. 44 Halaman Direktori siswa Setelah dan Sebelum Diredesain	73
Gambar 4. 45 Halaman ekstrakurikuler Setelah dan Sebelum Diredesain	74
Gambar 4. 46 Halaman Struktur Osis	75
Gambar 4. 47 Halaman Kontak Sekolah Setelah dan Sebelum Diredesain.....	76
Gambar 4. 48 Halaman Berita Setelah dan Sebelum Diredesain.....	77
Gambar 4. 49 Halaman Artikel Setelah dan Sebelum Diredesain	78
Gambar 4. 50 Halaman Prestasi Setelah dan Sebelum Diredesain	79
Gambar 4. 51 Halaman Struktur OSIS	80
Gambar 4. 52 Hasil Uji Maze Menu Guru.....	81

Gambar 4. 53 Hasil Uji Maze profil guru dan profil TU	82
Gambar 4. 54 Hasil Uji Maze Menu Siswa	83
Gambar 4. 55 Hasil Uji Maze Informasi Siswa	84
Gambar 4. 56 Hasil Uji Maze Menu Informasi Sekolah.....	85
Gambar 4. 57 Hasil Uji Maze Informasi sekolah atau berita tentang sekolah.....	86
Gambar 4. 58 Hasil Uji Maze Galeri Sekolah	86
Gambar 4. 59 Hasil Akhir Uji Maze	88
Gambar 4. 60 Codingan Homepage.....	89
Gambar 4. 61 Codingan Homepage.....	90
Gambar 4. 62 Tampilan Halaman	91
Gambar 4. 63 Codingan Halaman Profil Visi Misi.....	92
Gambar 4. 64 Halaman Visi Misi	92
Gambar 4. 65 Codingan Direktori Guru dan TU	93
Gambar 4. 66 Codingan Halaman Direktori Guru dan TU.....	94
Gambar 4. 67 Codingan Halaman Direktori Guru dan TU Card id.....	95
Gambar 4. 68 Halaman Direktori Guru dan TU	96
Gambar 4. 69 Halaman Direktori Guru dan TU Card id	96
Gambar 4. 70 Halaman Direktori Guru dan TU Card id	97
Gambar 4. 71 Tampilan Halaman Ekstrakurikuler	98
Gambar 4. 72 Tampilan Halaman Homepage.....	99
Gambar 4. 73 Tampilan Halaman Menu Guru	103
Gambar 4. 74 Tampilan Halaman Menu Siswa	105
Gambar 4. 75 Tampilan Halaman Menu Informasi	107
Gambar 4. 76 Tampilan Halaman Menu Galeri.....	109
Gambar 4. 77 Tampilan Halaman Menu Galeri.....	112

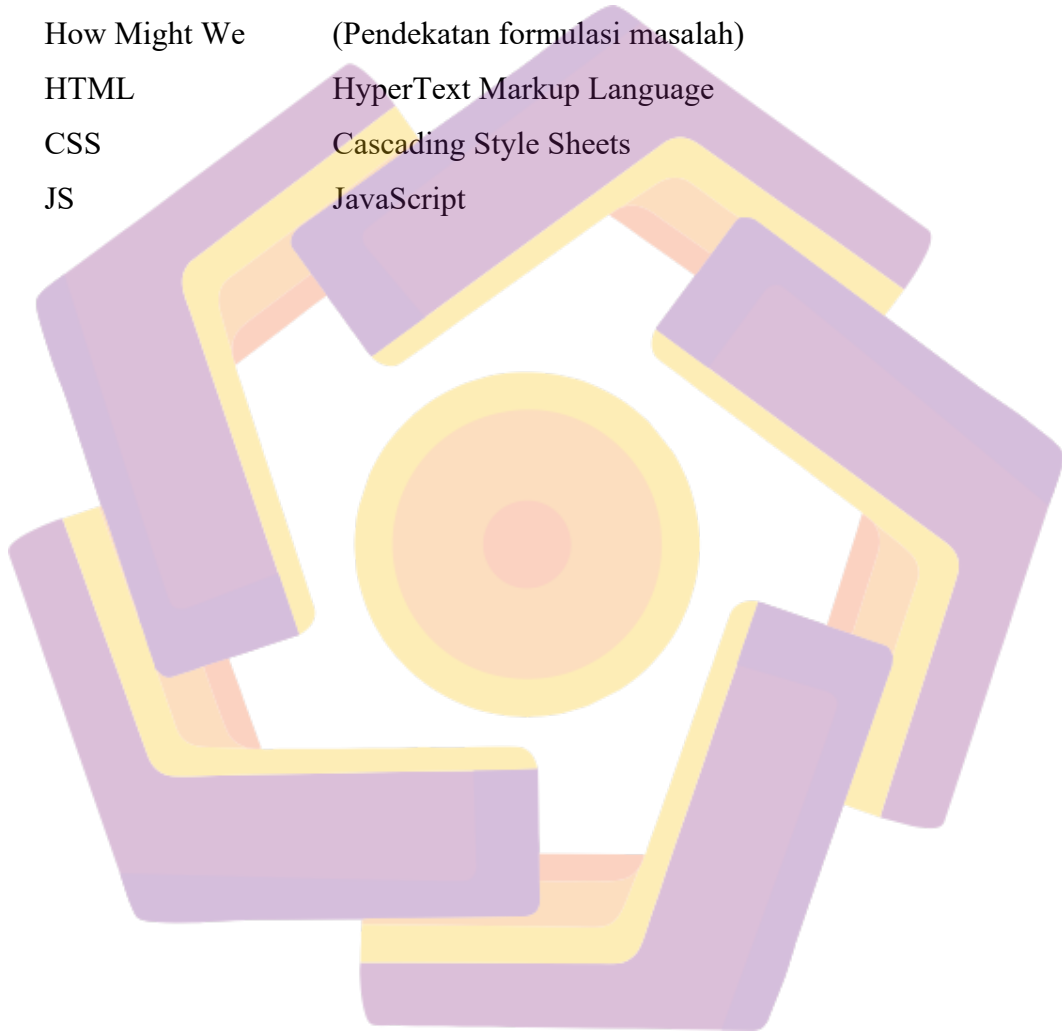
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Wawancara Responden 1	121
Lampiran 1. 2 Wawancara Responden 2	122
Lampiran 1. 3 Wawancara Responden 3	123
Lampiran 1. 4 Wawancara Responden 4	124
Lampiran 1. 5 Wawancara Responden 5	125
Lampiran 1. 6 Hasil Kuesioner UEQ Setelah Perancangan Ulang Sebelum diredesain	126
Lampiran 1. 7 Hasil Kuesioner UEQ Setelah Perancangan Ulang Sesudah diredesain	127



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface (Antarmuka Pengguna)
UX	User Experience (Pengalaman Pengguna)
UEQ	User Experience Questionnaire
How Might We	(Pendekatan formulasi masalah)
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
JS	JavaScript



DAFTAR ISTILAH

Aksesibilitas	Kemudahan pengguna dalam mengakses dan menggunakan konten maupun fitur pada <i>Website</i> .
Antarmuka Pengguna (UI)	Tampilan visual sistem yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau <i>Website</i> .
Desain Responsif	Desain <i>Website</i> yang dapat menyesuaikan tampilannya dengan ukuran dan jenis perangkat pengguna.
<i>Design Thinking</i>	Metode pemecahan masalah secara kreatif yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui lima tahapan.
<i>Empathize</i>	Tahap awal dalam <i>Design Thinking</i> untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan masalah pengguna.
<i>Define</i>	Tahap merumuskan permasalahan inti berdasarkan hasil dari tahap <i>empathize</i>
<i>Ideate</i>	Tahap brainstorming atau eksplorasi ide untuk solusi yang inovatif.
<i>Prototype</i>	Purwarupa desain awal yang digunakan untuk diuji dan divalidasi sebelum pengembangan akhir.
<i>Testing</i>	Tahap pengujian prototipe untuk melihat efektivitas dan pengalaman pengguna terhadap desain.
<i>Usability</i>	Sejauh mana suatu produk mudah digunakan, dipahami, dan efisien bagi pengguna.
<i>User Experience (UX)</i>	Pengalaman total yang dirasakan pengguna saat menggunakan produk digital seperti <i>Website</i> .

Typography

Pengaturan jenis huruf, ukuran, jarak, dan gaya teks dalam desain antarmuka.

Sitemap

Peta atau struktur hierarki halaman dalam sebuah *Website* .

Flowchart

Diagram alur proses atau navigasi dalam sistem atau *Website* .

Maze Testing

Pengujian prototipe berbasis tugas menggunakan platform Maze. T

Ask-Based Testing

Metode pengujian dengan cara memberikan tugas kepada pengguna untuk diselesaikan di sistem.

Visual Hierarchy

Pengaturan elemen visual berdasarkan prioritas dan urutan pentingnya dalam tampilan antarmuka.

Navigasi

Mekanisme perpindahan antar halaman atau bagian dalam *Website* .

Stimulation

Tingkat seberapa menyenangkan atau menarik pengalaman yang dirasakan pengguna selama interaksi.

Perspicuity

Tingkat kemudahan pengguna dalam memahami bagaimana cara kerja sistem/*Website* .

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka pengguna (UI/UX) dan mengembangkan *Front-End Website* SMAN 1 Kedungreja dengan pendekatan *Design Thinking*. *Website* sebelumnya dinilai kurang optimal dari segi tampilan, navigasi, dan struktur informasi. Evaluasi awal menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) terhadap 30 responden menunjukkan hasil yang rendah pada semua aspek, yaitu Attractiveness (-0.77), Perspicuity (-0.57), Efficiency (-0.68), Dependability (-0.86), Stimulation (-0.67), dan Novelty (-0.61).

Proses desain ulang mengikuti lima tahap utama *Design Thinking*: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Masukan pengguna diperoleh melalui observasi dan wawancara, yang kemudian digunakan sebagai dasar pengembangan prototipe dengan Figma. Pengujian dilakukan menggunakan Maze dengan pendekatan task-based usability testing, dan hasilnya menunjukkan tingkat keberhasilan pengguna mencapai 95%. Evaluasi ulang dengan UEQ menunjukkan peningkatan signifikan di semua aspek, termasuk Attractiveness (2.12), Efficiency (2.36), dan Novelty (1.68).

Peningkatan terbesar terjadi pada Attractiveness dengan selisih +2.89 poin. Hasil ini membuktikan bahwa metode *Design Thinking* mampu menghasilkan *Website* yang lebih menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sekolah.

Kata kunci: UI/UX, *Front-End*, *Design Thinking*, *Website* Sekolah, UEQ

ABSTRACT

This study aims to redesign the user interface (UI/UX) and develop the Front-End of the SMAN 1 Kedungreja Website using the Design Thinking approach. The previous Website was considered less than optimal in terms of appearance, navigation, and information structure. Initial evaluation using the User Experience Questionnaire (UEQ) on 30 respondents showed low results in all aspects, namely Attractiveness (-0.77), Perspicuity (-0.57), Efficiency (-0.68), Dependability (-0.86), Stimulation (-0.67), and Novelty (-0.61).

The redesign process follows the five main stages of Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. User input was obtained through observation and interviews, which were then used as the basis for developing a prototype with Figma. Testing was carried out using Maze with a task-based usability testing approach, and the results showed a user success rate of 95%. Re-evaluation with UEQ showed significant improvements in all aspects, including Attractiveness (2.12), Efficiency (2.36), and Novelty (1.68).

The largest increase occurred in Attractiveness with a difference of +2.89 points. These results prove that the Design Thinking method is able to produce a Website that is more attractive, easy to use, and in accordance with the needs of school users.

Keyword: UI/UX, Front-End, Design Thinking, School Website , UEQ