

**ANALISIS PERANCANGAN ULANG WEBSITE SMP
MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN DENGAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Infomatika



disusun oleh

YOGA SATRIA HUTOMO

21.11.4413

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**ANALISI PERANCANGAN ULANG WEBSITE SMP
MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN DENGAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Infomatika*



disusun oleh

YOGA SATRIA HUTOMO

21.11.4413

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISI PERANCANGAN ULANG WEBSITE SMP MUHAMMADIYAH
1 PRAMBANAN DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Yoga Satria Hutomo

21.11.4413

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISI PERANCANGAN ULANG WEBSITE SMP MUHAMMADIYAH
1 PRAMBANAN DENGAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Yoga Satria Hutomo

21.11.4413

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Uyok Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302330

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 September 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yoga Satria Hutomo
NIM : 21.11.4413

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Analisi Perancangan Ulang Website SMP Muhammadiyah 1 Prambanan
Dengan Metode Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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, 22 Agustus 2025

Yang Menyatakan,


Yoga Satria Hutomo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, nasihat, serta pengorbanan yang tak ternilai sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini.
2. Dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahan, serta dorongan semangat dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
4. Sahabat dan teman seperjuangan yang senantiasa hadir memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan hingga dapat melalui proses perkuliahan dengan baik dan menyenangkan.
5. Siswa dan guru SMP Muhammdiyah 1 Prambanan yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
6. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis Perancangan Ulang Website SMP Muhammadiyah 1 Prambanan dengan Metode Design Thinking”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu **Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.**, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Bapak Uyok Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom., dan Ibu Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom., selaku dosen penguji, yang telah memberikan saran dan kritik membangun demi kesempurnaan karya ini.
5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta, atas doa, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

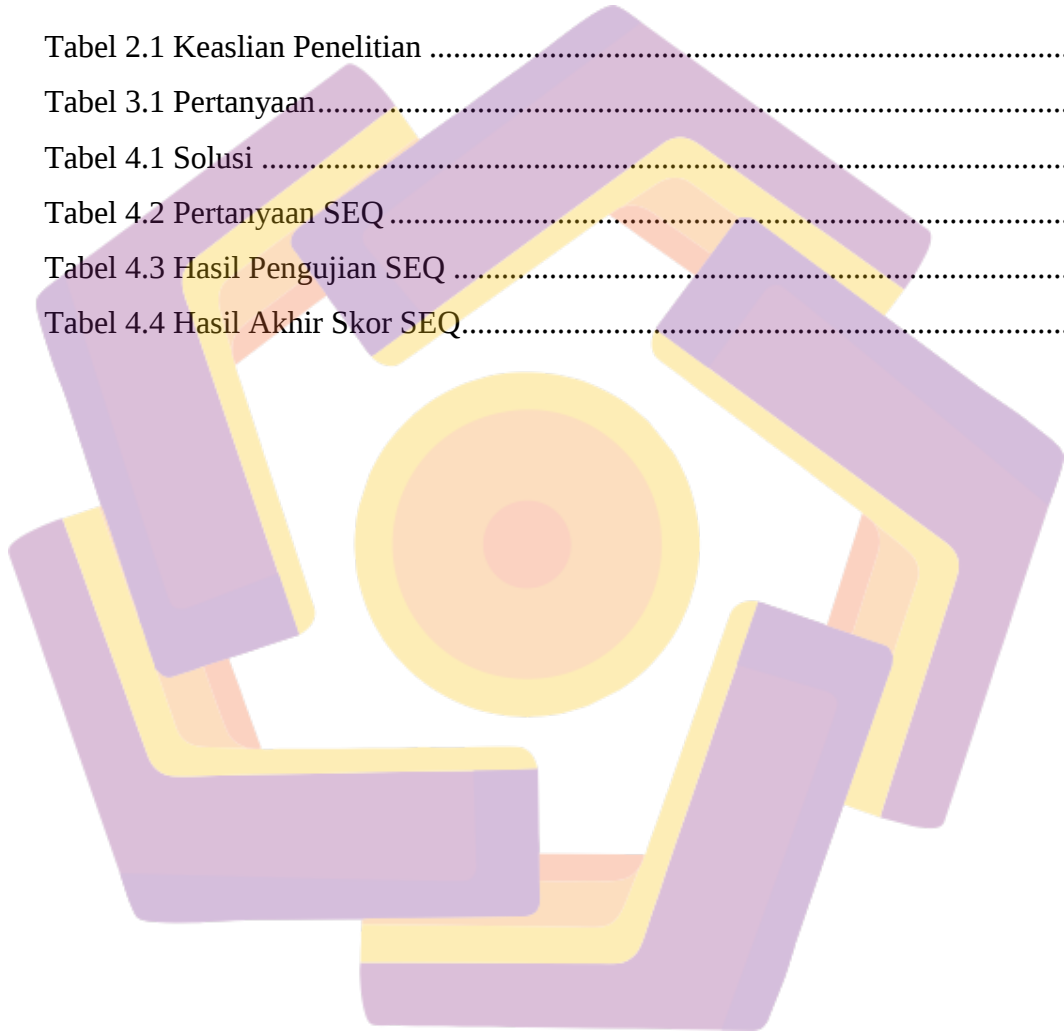
DAFTAR ISI

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.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
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 User Interface (UI).....	11
2.2.2 User Experience (UX).....	11

2.2.3 Metode Design Thinking	11
2.2.4 Single Ease Question (SEQ)	12
2.2.5 Affinity Diagram.....	13
2.2.6 Figma	13
2.2.7 Website	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Objek Penelitian.....	15
3.2 Alur Penelitian	16
3.2.1 Studi Pustaka.....	17
3.2.2 Penentuan Partisipan.....	18
3.2.3 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.2.4 Metode Design Thinking	19
3.3 Alat dan Bahan.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Design Thinking.....	23
4.1.1 Empathize	23
4.1.2 Define.....	25
4.1.3 Ideate.....	26
4.1.4 Prototype.....	27
4.1.5 Test.....	48
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	54
REFERENSI	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Pertanyaan.....	19
Tabel 4.1 Solusi	27
Tabel 4.2 Pertanyaan SEQ	48
Tabel 4.3 Hasil Pengujian SEQ	48
Tabel 4.4 Hasil Akhir Skor SEQ.....	50

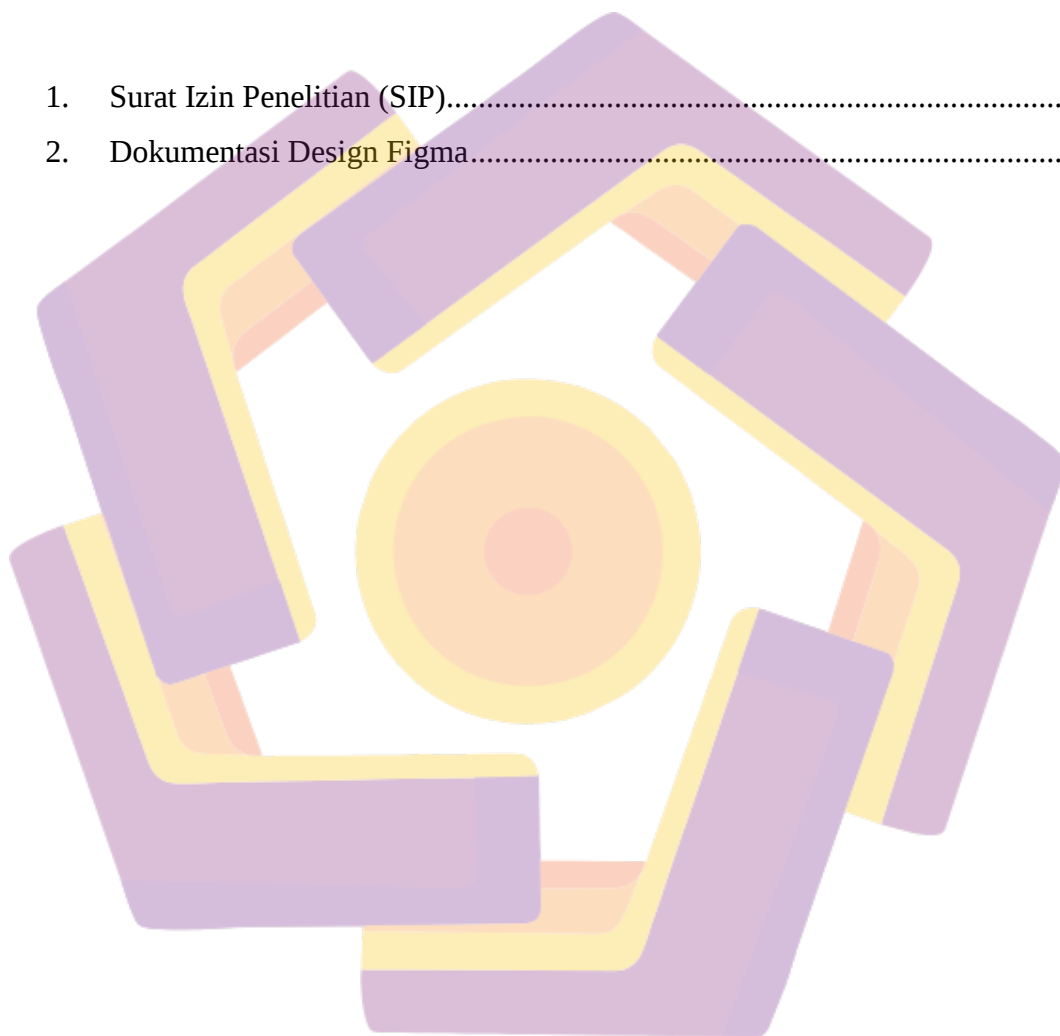


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skala Single Ease Quest (SEQ)	13
Gambar 2.2 Figma	13
Gambar 3.1 SMP Muhammadiyah 1 Prambanan	15
Gambar 3.2 Alur Penelitian	17
Gambar 4.1 Responden	25
Gambar 4.2 Affinity Diagram	26
Gambar 4.3 Mind Map Tree	26
Gambar 4.4 kalender akademik user flow	28
Gambar 4.5 Jadwal pelajaran user flow	29
Gambar 4.6 Profil guru user flow	30
Gambar 4.7 Pengunduhan materi user flow	31
Gambar 4.8 SPMB user flow	32
Gambar 4.9 Alumni user flow	33
Gambar 5.0 Kalender akademik	34
Gambar 5.1 Jadwal Pelajaran Wireframe	35
Gambar 5.2 Profil Guru Wireframe	36
Gambar 5.3 Materi Wireframe	37
Gambar 5.4 Tugas Wireframe	38
Gambar 5.5 SPMB Wireframe	39
Gambar 5.6 Alumni Wireframe	40
Gambar 5.7 Mockup Kalender Akademik	41
Gambar 5.8 Mockup Jadwal Pelajaran	42
Gambar 5.9 Mockup Profil Guru	43
Gambar 6.0 Materi Pelajaran	44
Gambar 6.1 Tugas Pelajaran	45
Gambar 6.2 SPMB Mockup	46
Gambar 6.3 Alumni Mockup	47

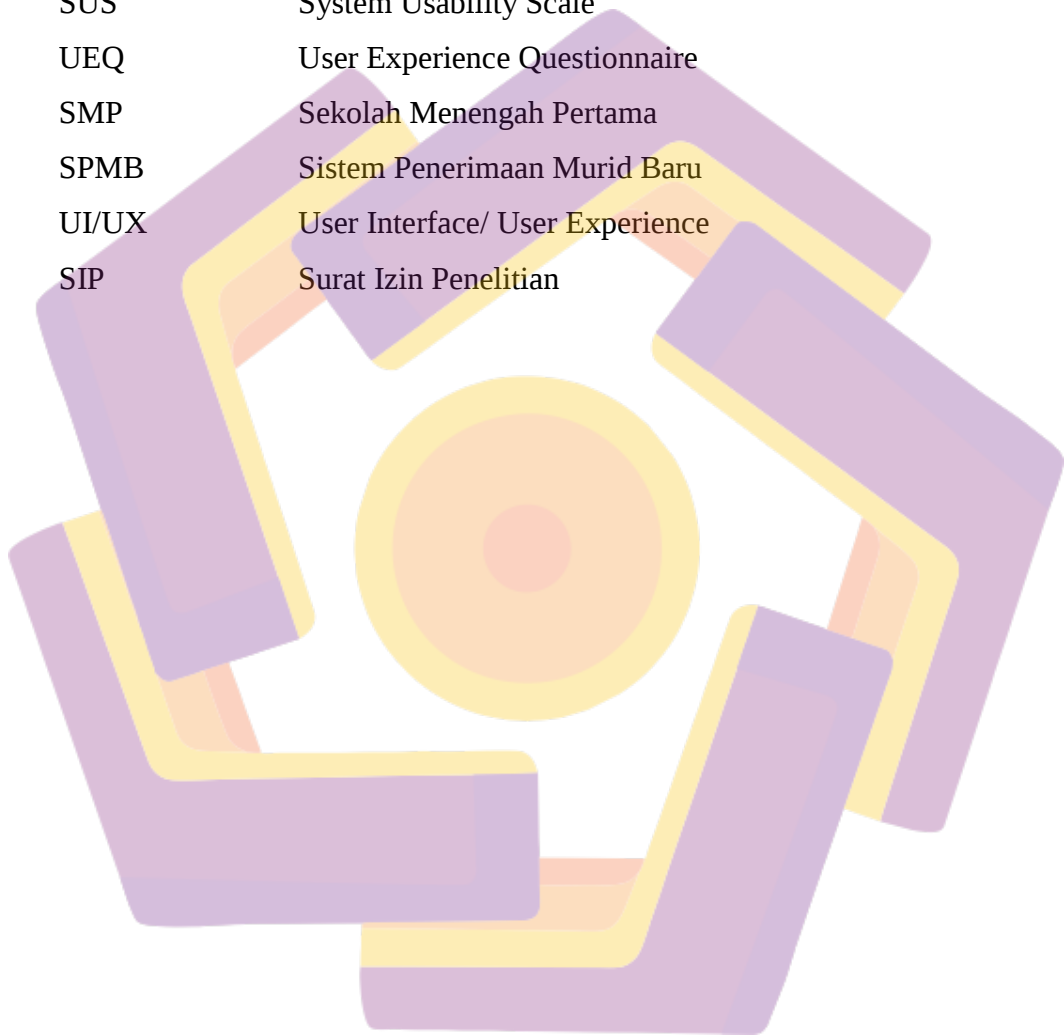
DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian (SIP).....58
2. Dokumentasi Design Figma.....59



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
SEQ	Single Ease Question
SUS	System Usability Scale
UEQ	User Experience Questionnaire
SMP	Sekolah Menengah Pertama
SPMB	Sistem Penerimaan Murid Baru
UI/UX	User Interface/ User Experience
SIP	Surat Izin Penelitian



DAFTAR ISTILAH



User Interface (UI)	Tampilan antarmuka sistem atau website yang berhubungan langsung dengan pengguna.
User Experience (UX)	Pengalaman menyeluruh yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem atau website.
Design Thinking	Metode pemecahan masalah berbasis pengguna yang terdiri dari lima tahap, yaitu <i>empathize</i> , <i>define</i> , <i>ideate</i> , <i>prototype</i> , dan <i>test</i> .
Usability	Tingkat kemudahan, efektivitas, dan efisiensi suatu sistem ketika digunakan oleh pengguna.
Single Ease Question (SEQ)	Metode evaluasi usability dengan skala 1–7 yang digunakan untuk menilai tingkat kemudahan dalam menyelesaikan tugas tertentu.
System Usability Scale (SUS)	Kuesioner evaluasi usability berisi 10 pernyataan standar yang digunakan secara internasional.
User Flow	Alur aktivitas pengguna saat menggunakan sistem.
Mockup	Rancangan visual yang lebih detail dibanding <i>wireframe</i> , lengkap dengan elemen desain.
Wireframe	Sketsa visual sederhana untuk menggambarkan tata letak halaman website.
Empathize	Tahap memahami kebutuhan pengguna.
Define	Tahap merumuskan inti masalah.
Ideate	Tahap menghasilkan ide solusi.
Prototype	Tahap membuat rancangan awal sistem.
Test	Tahap menguji rancangan dengan pengguna.

Website Sekolah

Situs resmi sekolah untuk menyampaikan informasi.

Kalender Akademik

Jadwal kegiatan akademik sekolah.

Jadwal Pelajaran

Daftar mata pelajaran per minggu.

Profil Guru

Informasi tentang guru sekolah.

Pembelajaran

Konten belajar yang dapat diakses siswa.

Sistem Penerimaan Murid
Baru (SPMB)

Sistem penerimaan murid baru secara daring.

Alumni

Informasi mengenai lulusan sekolah.

Google Form

Platform yang digunakan untuk membuat dan menyebarkan kuesioner penelitian secara daring.

Figma

Perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk merancang antarmuka (UI) dan prototype website.

Kuesioner

Daftar pertanyaan untuk pengumpulan data.

Responden

Peserta yang mengisi kuesioner penelitian.

Mind Map

Diagram visual yang digunakan untuk menyusun ide, informasi, atau konsep

INTISARI

Website sekolah berperan penting sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa, orang tua, maupun masyarakat umum. SMP Muhammadiyah 1 Prambanan sebenarnya telah memiliki website, namun hasil observasi menunjukkan bahwa tampilan dan navigasinya masih kurang optimal sehingga pengguna merasa kesulitan dalam mengakses informasi. Kondisi tersebut mendorong dilakukannya perancangan ulang website dengan tujuan menghadirkan sistem yang lebih terstruktur, mudah dipahami, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan melalui kuesioner. Hasil temuan kemudian dirumuskan pada tahap *define*, dilanjutkan dengan penyusunan ide dan rancangan alur sistem di tahap *ideate*. *Prototype* website yang dihasilkan mencakup fitur utama, antara lain kalender akademik, jadwal pelajaran, profil guru, materi pembelajaran, sistem penerimaan siswa baru (SPMB), dan informasi alumni.

Tahap pengujian dilakukan dengan metode *Single Ease Question* (SEQ) yang diberikan kepada 55 responden setelah mencoba *prototype*. Instrumen ini berisi 6 pertanyaan dengan skala penilaian 1–7. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai rata-rata 5,87, yang berada dalam kategori "mudah" serta melampaui standar minimum SEQ sebesar 5,5.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang website menggunakan metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan *prototype* yang lebih mudah digunakan, memiliki struktur informasi yang lebih jelas, dan layak untuk diimplementasikan sebagai media informasi sekolah.

Kata kunci: Website sekolah, *Design Thinking*, *Prototype*, *Single Ease Question*, *Usability*.

ABSTRACT

School websites play an important role as a medium for delivering information to students, parents, and the wider community. SMP Muhammadiyah 1 Prambanan already has a website, but observations show that its design and navigation are still not optimal, making it difficult for users to access information effectively. This condition encouraged the redesign of the website with the aim of creating a system that is more structured, easy to understand, and aligned with user needs.

This research applies the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. In the initial stage, user needs and problems were identified through questionnaires. The findings were then formulated in the define stage, followed by generating ideas and system flow designs in the ideate stage. The prototype produced includes several main features, such as an academic calendar, class schedule, teacher profiles, learning materials, a new student admission system (SPMB), and alumni information.

The testing stage was carried out using the *Single Ease Question* (SEQ) method, involving 55 respondents after trying the prototype. This instrument consisted of six questions with a rating scale of 1–7. The data analysis resulted in an average score of 5.87, which falls into the “easy” category and exceeds the minimum SEQ standard of 5.5.

In conclusion, the website redesign using the Design Thinking approach successfully produced a prototype that is easier to use, provides clearer information structures, and is feasible to be implemented as the school’s official information medium.

Keywords: *School website, Design Thinking, Prototype, Single Ease Question, Usability.*