

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT – END
WEBSITE MAN 4 BANTUL MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN
PENGALAMAN PENGGUNA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

LUTFHI ARYA GUMILAR

21.12.2215

Kepada

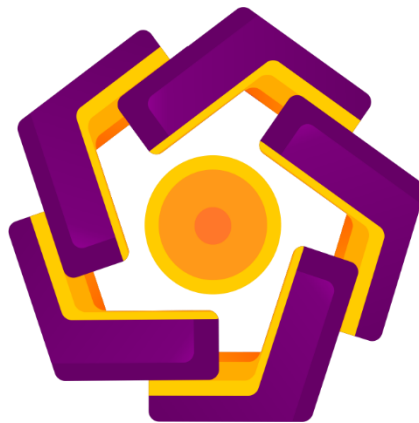
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT – END
WEBSITE MAN 4 BANTUL MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN
PENGALAMAN PENGGUNA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

LUTFHI ARYA GUMILAR

21.12.2215

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT – END WEBSITE MAN 4 BANTUL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA

yang disusun dan diajukan oleh

LUTFHI ARYA GUMILAR

21.12.2215

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 September 2025

Dosen Pembimbing,



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT – END WEBSITE MAN 4
BANTUL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA**

yang disusun dan diajukan oleh

LUTFHI ARYA GUMILAR

21.12.2215

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Anna Baita, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302290

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 September 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Lutfhi Arya Gumilar
NIM : 21.12.2215

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT – END WEBSITE MAN 4
BANTUL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA**

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, 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, 17 September 2025

Yang Menyatakan,


706D3ANX152244073
Lutfhi Arya Gumilar

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan kasih sayang-Nya. Tanpa pertolongan-Nya, saya tidak akan mampu melalui setiap langkah panjang hingga sampai pada titik ini. Dengan penuh kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, kepada Alm. Ayahanda Supardi, S.E dan Ibunda Baiq Husnul Aini, S.Pd , yang dengan penuh kesabaran dan kasih sayang mendampingi saya sejak kecil hingga dewasa. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu bahagia, karena kusadar bahwa selama ini aku belum bisa berbuat lebih. Terimakasih, karena selalu membuatku termotivasi dan selalu mengingatkan rasa syukur, selalu mendoakan, selalu menasehati, serta meridhoiku dalam melakukan hal baik lainnya. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, atas pengorbanan tanpa batas, dan atas cinta tulus yang tidak pernah lekang oleh waktu. Setiap pencapaian yang saya raih tidak lain adalah buah dari doa-doa kalian.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk keluarga besar SI 06, khususnya Coro Pawon, sahabat seperjuangan yang selalu hadir dengan tawa, cerita, dan dukungan di kala senang maupun sulit. Terima kasih telah menjadi tempat saya berbagi, tempat saya menemukan semangat baru, serta menjadi keluarga kedua yang selalu menguatkan. Kehadiran kalian bukan hanya memberi warna dalam perjalanan perkuliahan, tetapi juga menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan lebih indah ketika dijalani bersama-sama. Kalian adalah bagian penting dari kisah ini, dan saya bangga bisa menuliskan nama kalian di dalam perjalanan hidup saya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, karya ini saya dedikasikan untuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri yang sudah berjuang, yang memilih untuk tetap bertahan ketika ingin menyerah, dan yang terus melangkah meski jalan terasa berat. Skripsi ini adalah bukti nyata bahwa kerja keras, doa, dan keyakinan mampu mengantarkan pada titik pencapaian. Semoga ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih panjang, lebih bermakna, dan lebih bermanfaat di masa yang akan datang.

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 “ **Perancangan Ulang UI/UX dan Front-End Website MAN 4 BANTUL Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna**” 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. Kedua Orang tua, Alm. Ayahanda Supardi, S.E dan Ibunda Baiq Husnul Aini, S.Pd, yang dengan penuh kesabaran dan kasih sayang mendampingi saya sejak kecil hingga dewasa, kakak saya Amanda Sekar Phinastika, S.E dan Anggit Shafira Gustari, S.E, yang senantiasa ikut serta dalam memberikan semangat, cinta dan do’a setiap harinya.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih atas masukan, semangat, dan waktu yang telah diberikan.

6. Bapak Mucharom, S.Ag., M.S.I selaku Kepala Sekolah MAN 4 Bantul, atas kesempatan dan izin yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
7. Ibu Fransisca Listyarini, S.Pd. selaku Wakil Kepala Bidang Kehumasan yang telah banyak membantu dari sisi kebutuhan pengguna.
8. Teman-teman seperjuangan Coro Pawon, yang selalu setia menemani dengan tawa, cerita, dan dukungan di kala senang maupun sulit.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
10. Kepada seseorang yang pernah bersama penulis dan tidak bisa penulis sebut namanya. Terimakasih untuk patah hati yang telah diberikan, Ternyata perginya anda dari kehidupan penulis berikan cukup motivasi untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang mengerti apa itu pengalaman, pendewasaan, sabar dan menerima arti kehilangan sebagai bentuk proses penempatan menghadapi dinamika hidup. Terimakasih telah menjadi bagian menyenangkan sekaligus menyakitkan dari pendewasaan ini. Pada akhirnya setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.
11. *Last but not least*, terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya. *I wanna thank me for just being me at all times.*

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 September 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.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	15
2.2.1 Website	15
2.2.2 User Interface	15
2.2.3 User Experience	15
2.2.4 Design Thinking	15
2.2.5 User Experience Questionnaire	17
2.2.6 Figma	18
2.2.7 Moodboard.....	19
2.2.8 Style Guideline	20
2.2.9 User Flow.....	20
2.2.10 Wireframe	21
2.2.11 Prototype.....	22
2.2.12 Brainstorming	22
2.2.13 Sitemap.....	23
2.2.14 Visual Studio Code.....	23
2.2.15 Front End	23
2.2.16 JavaScript	23
2.2.17 VueJS.....	24
2.2.18 Black Box Testing	24
2.2.19 Tools Maze	24

BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Objek Penelitian.....	25
3.1.1 Visi dan Misi Madrasah	25
3.1.2 Struktur Organisasi	26
3.2 Alur Penelitian	27
3.2.1 Studi Literatur	28
3.2.2 Evaluasi User	29
3.2.3 Tahap <i>Empathize</i>	29
3.2.4 Tahap <i>Define</i>	29
3.2.5 Tahap <i>Ideate</i>	29
3.2.6 Tahap <i>Prototype</i>	30
3.2.7 Tahap <i>Test</i>	30
3.2.8 Implementasi <i>Prototype Front End</i>	30
3.2.9 Pengujian dan Analisis Hasil	30
3.2.10 Kesimpulan dan Saran	30
3.3 Alat dan Bahan.....	31
3.3.1 Data Penelitian.....	31
3.3.2 Alat Penelitian.....	31
3.3.3 Instrumen Penelitian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Evaluasi User	35
4.2 <i>Empathize</i>	36

4.3	<i>Define</i>	41
4.3.1	<i>Pain Points</i>	41
4.3.2	<i>How Might We</i>	42
4.4	<i>Ideate</i>	45
4.4.1	<i>Brainstorming</i>	45
4.4.2	<i>Sitemap</i>	46
4.4.2	<i>User Flow</i>	48
4.5	<i>Prototype</i>	53
4.5.1	<i>Moodboard</i>	53
4.5.2	<i>Style Guideline</i>	54
4.5.3	<i>Wireframe</i>	55
4.6	<i>Test</i>	79
4.7	<i>Implementasi Prototype Front End</i>	87
4.7.1	<i>Pengujian Fungsional Prototype Front End (Black Box Testing)</i>	99
4.8	<i>Hasil dan Analisis</i>	109
BAB V	PENUTUP	113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran	114
REFERENSI		115
LAMPIRAN		119

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	33
Table 4. 1 Hasil Perolehan Rata-rata UEQ Sebelum Perancangan Ulang	35
Table 4. 2 Hasil Wawancara Responden 1	37
Table 4. 3 Hasil Wawancara Responden 2	38
Table 4. 4 Hasil Wawancara Responden 3	39
Table 4. 5 Hasil Wawancara Responden 4	40
Table 4. 6 Hasil Wawancara Responden 5	41
Table 4. 7 Pendefinisian Masalah	43
Table 4. 8 How Might We	44
Table 4. 9 Daftar Task Skenario Menggunakan Tools Maze	85
Table 4. 10 Hasil Indikator Menggunakan Tools Maze.....	86
Table 4. 11 Skenario Pengujian Fungsional Tampilan Halaman Homepage	101
Table 4. 12 Hasil Perolehan Rata – Rata UEQ Setelah Perancangan Ulang	109
Table 4. 13 Hasil Perbandingan Perolehan Rata – rata UEQ.....	111

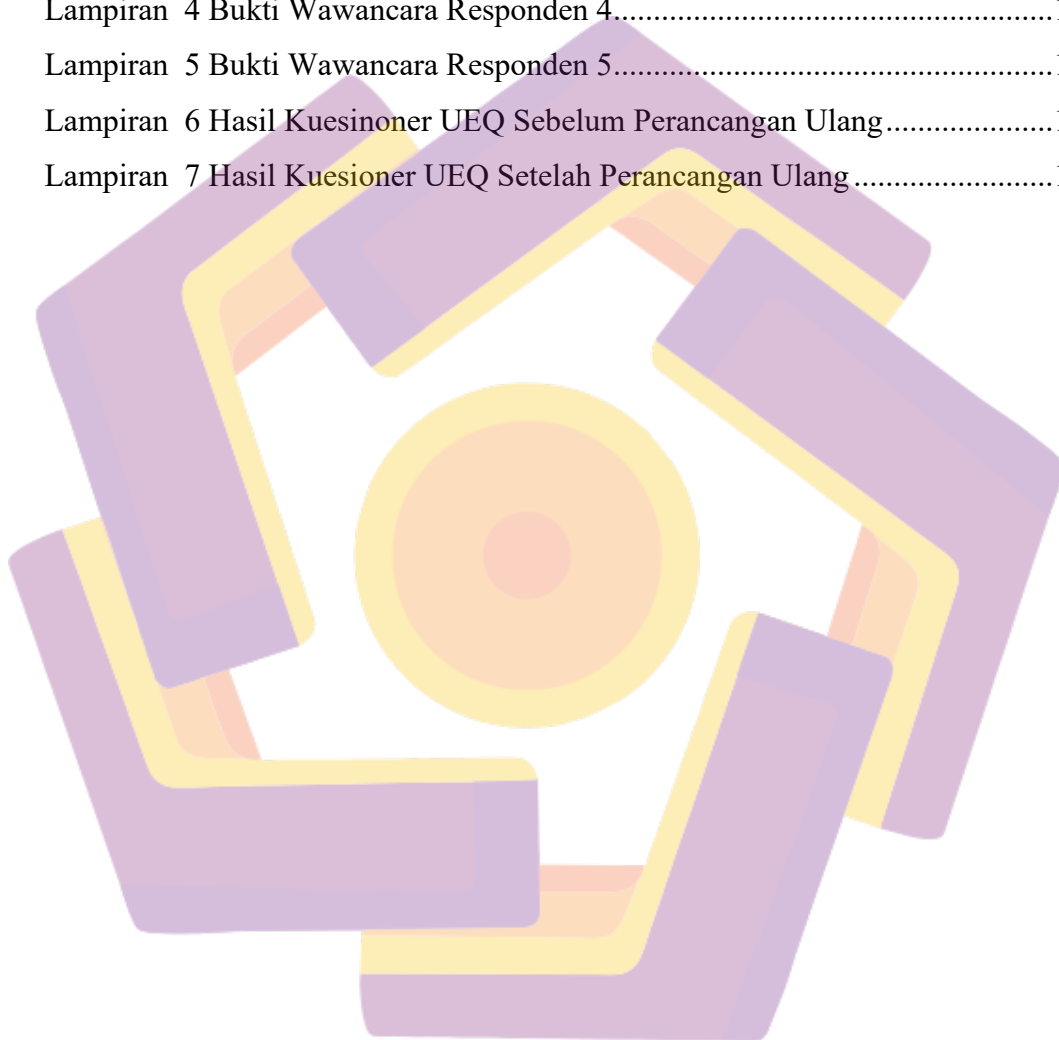
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Design Thinking	16
Gambar 2. 2 Kuesioner User Experience Questionnaire	18
Gambar 2. 3 Contoh Moodboard	19
Gambar 2. 4 Contoh Style Guideline	20
Gambar 2. 5 Contoh Wireframe Low Fidelity	21
Gambar 2. 6 Contoh Wireframe High Fidelity	22
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi MAN 4 Bantul Yogyakarta	27
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	28
Gambar 4. 1 Benchmark Sebelum Perancangan Ulang	36
Gambar 4. 2 Pain Points	42
Gambar 4. 3 Brainstorming	46
Gambar 4. 4 Sitemap Sebelum Perancangan Ulang	47
Gambar 4. 5 Sitemap Setelah Perancangan Ulang	48
Gambar 4. 6 User Flow Sejarah	49
Gambar 4. 7 User Flow Visi & Misi	49
Gambar 4. 8 User Flow Tujuan	49
Gambar 4. 9 User Flow Target & Strategi Madrasah	50
Gambar 4. 10 User Flow Struktur Organisasi	50
Gambar 4. 11 User Flow Warga Madrasah	50
Gambar 4. 12 User Flow Berita	51
Gambar 4. 13 User Flow Aktivitas Zona Integritas	51
Gambar 4. 14 User Flow Evidence Zona Integritas	51
Gambar 4. 15 User Flow 5 Nilai Budaya Kerja	52
Gambar 4. 16 User Flow PTSP Online	52
Gambar 4. 17 User Flow Maklumat Standar Pelayanan	52
Gambar 4. 18 User Flow Foto Peristiwa	53
Gambar 4. 19 User Flow Video Peristiwa	53
Gambar 4. 20 Pembuatan Moodboard	54
Gambar 4. 21 Pembuatan Style Guideline	54
Gambar 4. 22 Pembuatan Desain Wireframe	55
Gambar 4. 23 Wireframe Halaman Homepage	57
Gambar 4. 24 Wireframe Halaman Sejarah	58
Gambar 4. 25 Wireframe Halaman Visi & Misi	59
Gambar 4. 26 Wireframe Halaman Tujuan	60
Gambar 4. 27 Wireframe Halaman Target & Strategi Madrasah	61
Gambar 4. 28 Wireframe Halaman Struktur Organisasi	62
Gambar 4. 29 Wireframe Halaman Lokasi Sekolah	63
Gambar 4. 30 Wireframe Halaman Data Guru Madrasah	64
Gambar 4. 31 Wireframe Halaman Data Siswa Madrasah	65
Gambar 4. 32 Wireframe Halaman Data Alumni Madrasah	66
Gambar 4. 33 Wireframe Halaman Aktivitas Zona Integritas	67
Gambar 4. 34 Wireframe Halaman Evidence Zona Integritas	68
Gambar 4. 35 Wireframe Halaman 5 Nilai Budaya Kerja	69
Gambar 4. 36 Wireframe Halaman Maklumat Standar Layanan	69

Gambar 4. 37 Wireframe Halaman Foto Peristiwa.....	70
Gambar 4. 38 Wireframe Halaman Video Peristiwa	71
Gambar 4. 39 Wireframe Halaman Prestasi Madrasah.....	72
Gambar 4. 40 Wireframe Halaman Berita	73
Gambar 4. 41 Navigation Bar (Desain Lama)	73
Gambar 4. 42 Navigation Bar (Desain Baru).....	74
Gambar 4. 43 Perbandingan Homepage (Desain Lama dan Baru)	75
Gambar 4. 44 Perbandingan Halaman Berita Desain Lama dan Baru.....	76
Gambar 4. 45 Perbandingan Halaman Prestasi Desain Lama dan Baru	77
Gambar 4. 46 Perbandingan Halaman Struktur Organisasi Desain Lama dan Baru	78
Gambar 4. 47 Perbandingan Halaman Data Siswa Desain Lama dan Baru	79
Gambar 4. 48 Usability Task Skenario 1	80
Gambar 4. 49 Usability Task Skenario 2	80
Gambar 4. 50 Usability Task Skenario 3	81
Gambar 4. 51 Usability Task Skenario 4	82
Gambar 4. 52 Usability Task Skenario 5	83
Gambar 4. 53 Usability Task Skenario 6	83
Gambar 4. 54 Usability Task Skenario 7	84
Gambar 4. 55 Hasil Usability Menggunakan Tools Maze.....	87
Gambar 4. 56 Coding Homepage.....	88
Gambar 4. 57 Coding Sambutan Kepala Sekolah.....	89
Gambar 4. 58 Tampilan Halaman Homepage.....	90
Gambar 4. 59 Coding Profil Sejarah.....	91
Gambar 4. 60 Tampilan Halaman Sejarah	92
Gambar 4. 61 Coding Berita	93
Gambar 4. 62 Tampilan Halaman Berita	94
Gambar 4. 63 Coding Zona Integritas 5 Nilai Budaya Kerja	95
Gambar 4. 64 Tampilan Halaman 5 Nilai Budaya Kerja.....	95
Gambar 4. 65 Coding Maklumat Standar Layanan	96
Gambar 4. 66 Tampilan Halaman Maklumat Standar Layanan.....	97
Gambar 4. 67 Coding Foto Peristiwa.....	98
Gambar 4. 68 Tampilan Halaman Foto Peristiwa.....	99
Gambar 4. 69 Tampilan Halaman Homepage Yang Diuji.....	100
Gambar 4. 70 Benchmark Setelah Perancangan Ulang	110

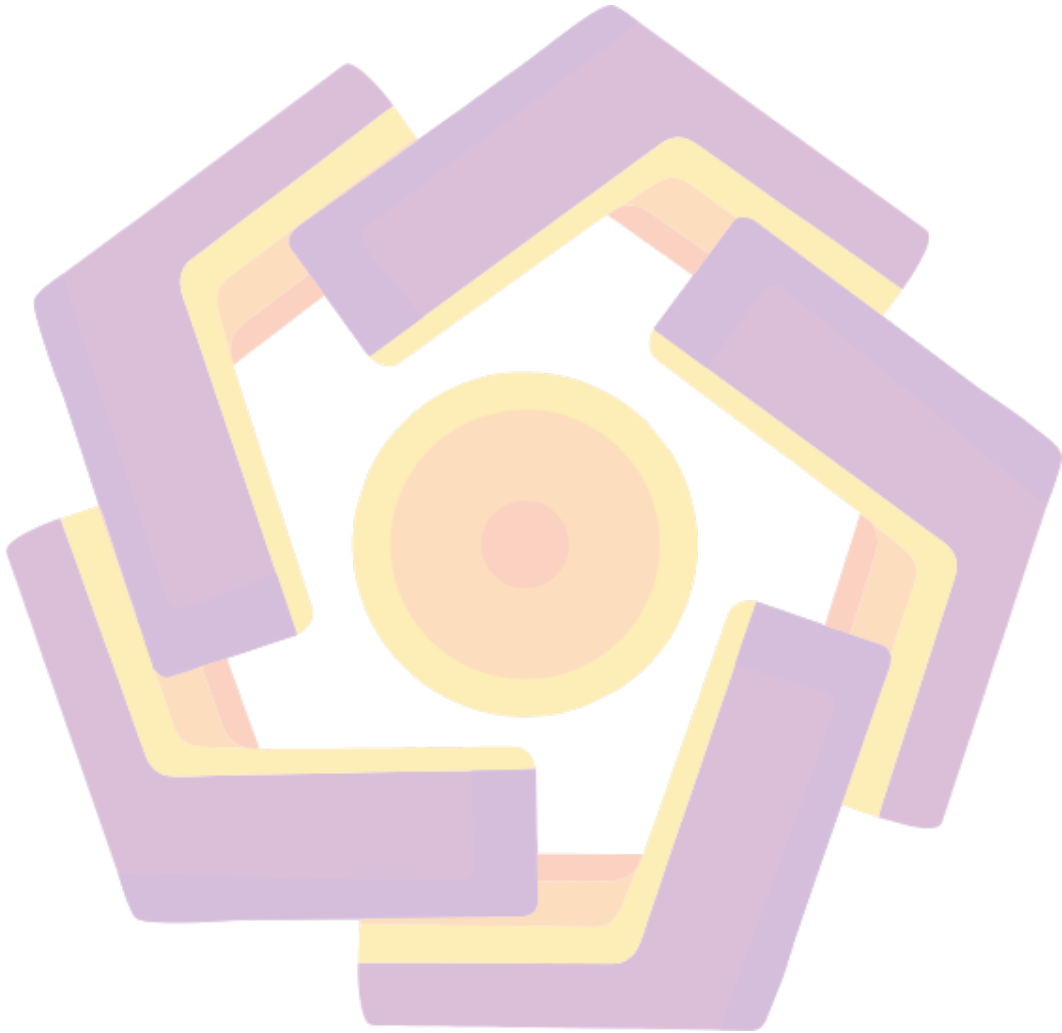
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Wawancara Responden 1.....	119
Lampiran 2 Bukti Wawancara Responden 2.....	119
Lampiran 3 Bukti Wawancara Responden 3.....	120
Lampiran 4 Bukti Wawancara Responden 4.....	120
Lampiran 5 Bukti Wawancara Responden 5.....	121
Lampiran 6 Hasil Kuesioner UEQ Sebelum Perancangan Ulang.....	122
Lampiran 7 Hasil Kuesioner UEQ Setelah Perancangan Ulang.....	122

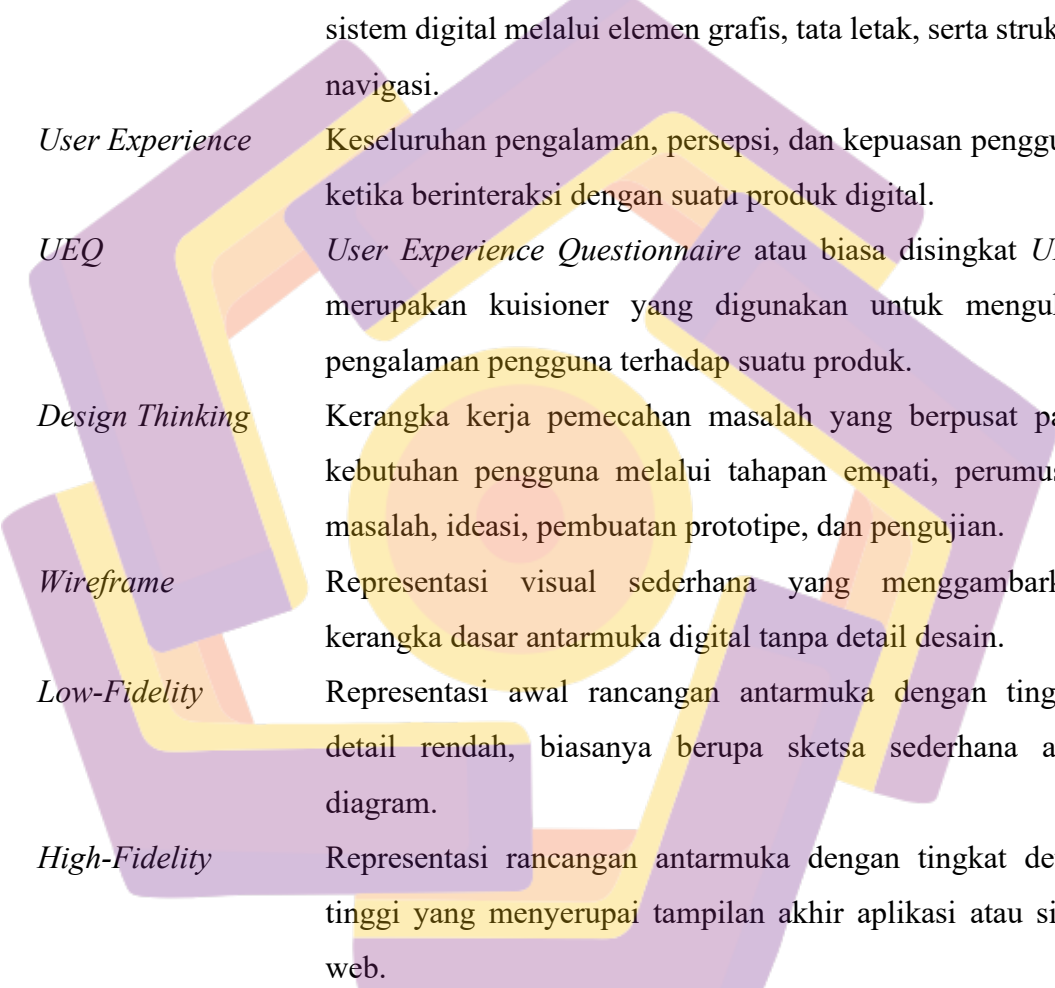


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna)
UX	<i>User Experience</i> (Pengalaman Pengguna)
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i>



DAFTAR ISTILAH



<i>Website</i>	Halaman digital yang saling terhubung dan dapat diakses melalui peramban internet sebagai media informasi maupun layanan interaktif.
<i>User Interface</i>	Tampilan visual yang menghubungkan pengguna dengan sistem digital melalui elemen grafis, tata letak, serta struktur navigasi.
<i>User Experience</i>	Keseluruhan pengalaman, persepsi, dan kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk digital.
<i>UEQ</i>	<i>User Experience Questionnaire</i> atau biasa disingkat <i>UEQ</i> merupakan kuisisioner yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk.
<i>Design Thinking</i>	Kerangka kerja pemecahan masalah yang berpusat pada kebutuhan pengguna melalui tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian.
<i>Wireframe</i>	Representasi visual sederhana yang menggambarkan kerangka dasar antarmuka digital tanpa detail desain.
<i>Low-Fidelity</i>	Representasi awal rancangan antarmuka dengan tingkat detail rendah, biasanya berupa sketsa sederhana atau diagram.
<i>High-Fidelity</i>	Representasi rancangan antarmuka dengan tingkat detail tinggi yang menyerupai tampilan akhir aplikasi atau situs web.
<i>Moodboard</i>	Kumpulan referensi visual berupa gambar, warna, tipografi, serta elemen estetika yang digunakan sebagai panduan arah desain.
<i>Style Guideline</i>	Dokumen yang memuat aturan konsistensi visual, seperti penggunaan tipografi, palet warna, ikon, serta elemen desain lainnya.

Prototype

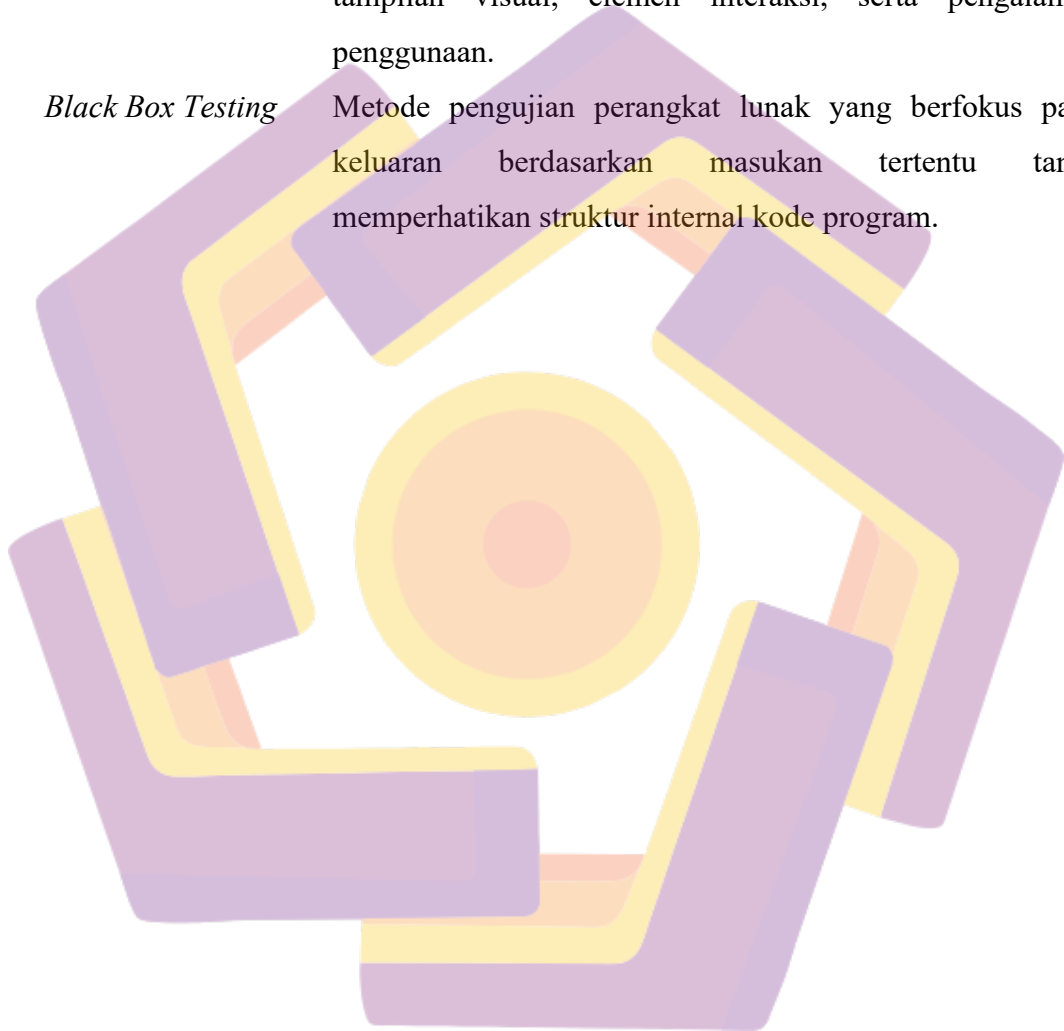
Model awal suatu aplikasi atau situs web yang dapat diuji coba untuk menilai alur interaksi, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna.

Front End

Bagian dari pengembangan perangkat lunak yang berhubungan langsung dengan pengguna, mencakup tampilan visual, elemen interaksi, serta pengalaman penggunaan.

Black Box Testing

Metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada keluaran berdasarkan masukan tertentu tanpa memperhatikan struktur internal kode program.



INTISARI

Website MAN 4 Bantul berperan sebagai media informasi yang menyediakan berbagai layanan terkait aktivitas sekolah, sehingga memiliki posisi yang penting bagi institusi pendidikan. Pada umumnya, perancangan antarmuka website ditujukan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi sesuai kebutuhannya. Akan tetapi, banyak sekolah yang telah memiliki platform digital justru masih mengabaikan aspek visual, kenyamanan, serta pengalaman pengguna dalam setiap fitur yang tersedia. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh 30 responden menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, website MAN 4 Bantul memperoleh skor yang kurang memuaskan pada beberapa aspek, yaitu: *Attractiveness* (0.05), *Perspiciuity* (-0.13), *Efficiency* (0.16), *Dependability* (0.37), *Stimulation* (-0.13), dan *Novelty* (-0.08). Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang website guna meningkatkan pengalaman pengguna dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan *prototype* yang selanjutnya dikembangkan menjadi *Front-End* website. Setelah dilakukan pengujian ulang menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, website hasil perancangan ulang menunjukkan peningkatan dengan skor: *Attractiveness* (2.13), *Perspiciuity* (2.18), *Efficiency* (2.36), *Dependability* (2.13), *Stimulation* (1.40), dan *Novelty* (1.33). Dengan demikian, perancangan ulang UI/UX serta *Front-End* website MAN 4 Bantul dapat diterima oleh pengguna dan terbukti mampu mengatasi permasalahan yang ada.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking*, *Front End*, *Website*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

ABSTRACT

The MAN 4 Bantul website serves as an information platform that provides various services related to school activities, thus holding an important role for the educational institution. In general, website interfaces are designed to facilitate user access according to their needs. However, many schools that already provide digital platforms often neglect visual aspects, user comfort, and overall user experience in the features offered. Based on the results of a questionnaire completed by 30 respondents using the User Experience Questionnaire (UEQ), the MAN 4 Bantul website received unsatisfactory scores in several aspects: Attractiveness (0.05), Perspicuity (−0.13), Efficiency (0.16), Dependability (0.37), Stimulation (−0.13), and Novelty (−0.08). Therefore, it was concluded that the website needs to be redesigned in order to improve user experience by applying the Design Thinking method. The outcome of this research was a prototype that was subsequently developed into a front-end website. After being re-evaluated using the UEQ, the redesigned website achieved significantly improved scores: Attractiveness (2.13), Perspicuity (2.18), Efficiency (2.36), Dependability (2.13), Stimulation (1.40), and Novelty (1.33). Thus, the redesign of the UI/UX and front-end of the MAN 4 Bantul website was well received by users and successfully addressed the existing issues.

Keyword: UI/UX, Design Thinking, Front End, Website, User Experience Questionnaire (UEQ).