

**PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 BATANGAN MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

TIA PUSPITA SARI

22.12.2481

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE SEKOLAH
MENENGAH ATAS NEGERI 1 BATANGAN MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

TIA PUSPITA SARI

22.12.2481

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE SEKOLAH MENENGAH
ATAS NEGERI 1 BATANGAN MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Tia Puspita Sari

22.12.2481

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Maret 2026

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE SEKOLAH MENENGAH
ATAS NEGERI 1 BATANGAN MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Tia Puspita Sari

22.12.2481

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Maret 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sharazita Dviah Anggita, S.Kom
NIK. 190302285

Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302242

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Maret 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tia Puspita Sari
NIM : 22.12.2481

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BATANGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

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, 02 Maret 2026

Yang Menyatakan,


Tia Puspita Sari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman persembahan dalam skripsi ini merupakan bagian yang paling bermakna. Dengan penuh ketulusan dan rasa syukur yang mendalam, karya ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Damiri dan Ibu Damirah. Dengan penuh ketulusan, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kerja keras, pengorbanan tanpa pamrih, doa yang tak pernah terputus, kasih sayang, dan dukungan yang senantiasa diberikan sehingga menjadi sumber kekuatan terbesar penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikan pada jenjang sarjana. Penulis juga menghargai upaya Bapak dan Ibu yang selalu mengusahakan yang terbaik serta memenuhi setiap kebutuhan penulis. Sebagai ungkapan bakti dan rasa syukur, gelar ini penulis persembahkan sepuh hati kepada Bapak dan Ibu tercinta.
2. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing, penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini. Dukungan dan kesabaran Ibu sangat berarti hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu, bimbingan, dukungan, dan fasilitas yang diberikan selama proses studi sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini hingga jenjang sarjana.
4. Kepada seseorang istimewa pemilik NIM 22.12.2541, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas kontribusi, baik berupa tenaga maupun waktu, dalam proses penyusunan skripsi ini. Dukungan, perhatian, kesediaan untuk mendengarkan, serta

semangat yang diberikan menjadi penguat bagi penulis untuk terus bertahan dan tidak mudah menyerah.

5. Kepada sahabat-sahabat penulis yang memiliki peran penting dalam perjalanan ini, yaitu Ervin Reka Abadi, Fadhila Asla Shana, dan Renita Tri Hastuti, penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan dukungan yang senantiasa diberikan selama penulis menjalani masa perantauan. Terima kasih atas waktu, perhatian, serta kebaikan yang telah menemani setiap proses hingga tahap ini. Semoga langkah kita selalu mengarah pada hal-hal terbaik di masa depan.
6. Kepada Tia Puspita Sari, yaitu diri penulis sendiri. Terima kasih telah berjuang hingga sejauh ini, tetap bertahan dalam setiap proses, dan berusaha menjadi pribadi yang lebih baik serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan apa yang telah dimulai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr.M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Prof. Dr.Kusrini,S.Kom., M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis.
5. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 28 Januari 2026

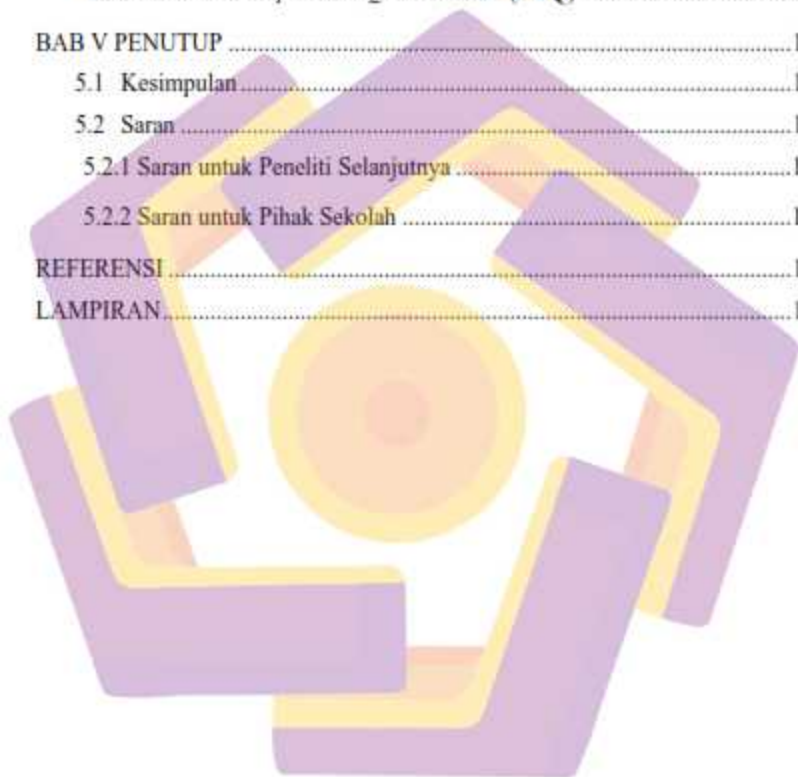
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 Website	13
2.2.2 User Interface (UI)	13
2.2.3 User Experince (UX)	13
2.2.4 Metode Design Thinking	14

2.2.5 Teknik Pengambilan Sampel	18
2.2.6 Bahasa Pemrograman.....	19
2.2.7 <i>Framework</i>	22
2.2.8 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Objek Penelitian.....	26
3.3.1 Visi & Misi Sekolah.....	26
3.3.2 Struktur Organisasi Sekolah	27
3.2 Alur Penelitian	29
3.3 Alat dan Bahan.....	33
3.3.1 Data Penelitian	33
3.3.2 Populasi & Sampel.....	47
3.3.3 Alat/Instrumen	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Tahap <i>Empathize</i>	50
4.1.1 Wawancara.....	50
4.1.2 Hasil <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Awal	52
4.2 Tahap <i>Define</i>	54
4.2.1 User Persona	54
4.2.2 User Journey Map.....	56
4.2.3 Problem Statement.....	57
4.3 <i>Ideate</i>	57
4.3.1 User Flow Dashboard.....	58
4.3.2 <i>User Flow</i> Profil Sekolah.....	58
4.4 <i>Prototype</i>	62
4.4.1 <i>Low Fidelity</i>	62
4.4.2 <i>Design System</i>	73

4.4.3 <i>High Fidelity</i>	75
4.4.4 <i>Implementasi Front-End</i>	89
4.4.5 Perbandingan <i>Website Lama & Website Baru</i>	114
4.5 <i>Test</i>	116
4.5.1 Hasil <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> Akhir	116
BAB V PENUTUP	120
5.1 Kesimpulan	120
5.2 Saran	121
5.2.1 Saran untuk Peneliti Selanjutnya	121
5.2.2 Saran untuk Pihak Sekolah	122
REFERENSI	123
LAMPIRAN	129



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara Semua <i>User Persona</i>	34
Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara Khusus Murid	35
Tabel 3. 3 Pertanyaan Wawancara Khusus Guru	35
Tabel 4. 1 Kesimpulan Wawancara (Permasalahan)	51
Tabel 4. 2 Kesimpulan Wawancara (Harapan)	51
Tabel 4. 3 Hasil Data UEQ Awal	53
Tabel 4. 4 <i>User Persona</i> Murid	54
Tabel 4. 5 <i>User Persona</i> Guru	55
Tabel 4. 6 <i>Problem Statement Website</i> SMA Negeri 1 Batangan	57
Tabel 4. 7 Hasil Data UEQ Akhir	117
Tabel 4. 8 Hasil Perbandingan Perolehan Rata-rata UEQ	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2. 2 <i>HyperText Markup Language</i> (HTML)	20
Gambar 2. 3 <i>Cascading Style Sheets</i> (CSS)	21
Gambar 2. 4 <i>Java Script</i>	21
Gambar 2. 5 <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP)	22
Gambar 2. 6 <i>Bootstrap</i>	23
Gambar 2. 7 Skala perhitungan UEQ	24
Gambar 2. 8 Struktur skala UEQ	25
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Sekolah	27
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	29
Gambar 3. 3 Kuesioner pertanyaan UEQ	36
Gambar 3. 4 Halaman Beranda (Home)	37
Gambar 3. 5 Halaman Berita	38
Gambar 3. 6 Halaman Galeri	39
Gambar 3. 7 Halaman Detail Galeri	39
Gambar 3. 8 Halaman Akademik	40
Gambar 3. 9 Halaman Profil	40
Gambar 3. 10 Halaman Prestasi	41
Gambar 3. 11 Halaman Fasilitas	42
Gambar 3. 12 Halaman PPDB	43
Gambar 3. 13 Halaman PPKS	44
Gambar 3. 14 Halaman Download	44
Gambar 3. 15 Halaman Staff	45
Gambar 3. 16 Halaman Siswa	46
Gambar 3. 17 Halaman Alumni	46
Gambar 4. 1 Statistik <i>Benchmark</i> Sebelum Perancangan Ulang	53
Gambar 4. 2 <i>User Journey Map</i>	56
Gambar 4. 3 <i>User Flow</i> Dashboard	58
Gambar 4. 4 <i>User Flow</i> Profil Sekolah	59

Gambar 4. 5 <i>User Flow</i> Informasi Sekolah	59
Gambar 4. 6 <i>User Flow</i> Layanan	60
Gambar 4. 7 <i>User Flow</i> Karya Murid	60
Gambar 4. 8 <i>User Flow</i> Prestasi	61
Gambar 4. 9 <i>User Flow</i> Alumni	61
Gambar 4. 10 <i>User Flow</i> PPDB	62
Gambar 4. 11 Dashboard <i>Website</i> SMA Negeri 1 Batangan	63
Gambar 4. 12 Sambutan Kepala Sekolah	64
Gambar 4. 13 Sejarah Sekolah	64
Gambar 4. 14 Visi & Misi	65
Gambar 4. 15 Struktur Organisasi Sekolah	65
Gambar 4. 16 <i>Tenaga Pendidik</i> (Guru)	66
Gambar 4. 17 Staff/Karyawan	66
Gambar 4. 18 Berita Sekolah	67
Gambar 4. 19 Pengumuman kelulusan	67
Gambar 4. 20 Hasil Kelulusan	68
Gambar 4. 21 Agenda Akademik	68
Gambar 4. 22 Ekstrakurikuler	69
Gambar 4. 23 Pop Up Ekstrakurikuler	69
Gambar 4. 24 Fasilitas Sekolah	70
Gambar 4. 25 Karya Murid	70
Gambar 4. 26 Prestasi	71
Gambar 4. 27 Detail Prestasi	71
Gambar 4. 28 Alumni	72
Gambar 4. 29 PPDB	72
Gambar 4. 30 <i>Design System</i>	73
Gambar 4. 31 Dashboard <i>Website</i> SMA Negeri 1 Batangan	76
Gambar 4. 32 Sambutan Kepala Sekolah	77
Gambar 4. 33 Sejarah Sekolah	77
Gambar 4. 34 Halaman Visi & Misi	78
Gambar 4. 35 Halaman Struktur Organisasi Sekolah	79

Gambar 4. 36 Halaman Tenaga Pendidik(Guru)	79
Gambar 4. 37 Halaman Staff/Karyawan	80
Gambar 4. 38 Halaman Berita Sekolah	81
Gambar 4. 39 Halaman Pengumuman	82
Gambar 4. 40 Halaman Pengumuman Kelulusan	82
Gambar 4. 41 Halaman Pengumuman Kelulusan	83
Gambar 4. 42 Halaman Agenda Akademik	83
Gambar 4. 43 Halaman Ekstrakurikuler	84
Gambar 4. 44 Pop Up Ekstrakurikuler	84
Gambar 4. 45 Halaman Fasilitas Sekolah	85
Gambar 4. 46 Halaman Karya Murid	86
Gambar 4. 47 Halaman Prestasi	87
Gambar 4. 48 Halaman Detail Prestasi	87
Gambar 4. 49 Halaman Alumni	88
Gambar 4. 50 Halaman PPDB	89
Gambar 4. 51 <i>Script Hero Section</i> Dashboard	90
Gambar 4. 52 <i>Script</i> Konten Berita Terbaru Dashboard	90
Gambar 4. 53 <i>Script</i> Efek Interaksi Visual Dashboard	91
Gambar 4. 54 Tampilan Dashboard Website SMAN 1 Batangan	92
Gambar 4. 55 <i>Script</i> Sambutan Kepala Sekolah	93
Gambar 4. 56 Tampilan Halaman Sambutan Kepala Sekolah	94
Gambar 4. 57 <i>Script</i> Sejarah Sekolah	94
Gambar 4. 58 Tampilan Halaman Sejarah Sekolah	95
Gambar 4. 59 <i>Script</i> Visi & Misi	95
Gambar 4. 60 Tampilan Halaman Visi & Misi	96
Gambar 4. 61 <i>Script</i> Struktur Organisasi Sekolah	96
Gambar 4. 62 Tampilan Halaman Struktur Organisasi Sekolah	97
Gambar 4. 63 <i>Script</i> Tenaga Pendidik(Guru)	98
Gambar 4. 64 Tampilan Halaman Tenaga Pendidik(Guru)	98
Gambar 4. 65 <i>Script</i> Staff/Karyawan	99
Gambar 4. 66 Tampilan Halaman Staff/Karyawan	99

Gambar 4. 67 <i>Script</i> Berita Sekolah	100
Gambar 4. 68 Tampilan Halaman Berita Sekolah	101
Gambar 4. 69 <i>Script</i> Pengumuman Kelulusan	102
Gambar 4. 70 Tampilan Halaman Pengumuman Kelulusan	102
Gambar 4. 71 Tampilan Halaman Pengumuman Kelulusan	103
Gambar 4. 72 Tampilan Halaman Pengumuman Kelulusan	103
Gambar 4. 73 <i>Script</i> Agenda Akademik	104
Gambar 4. 74 Tampilan Halaman Agenda Akademik	105
Gambar 4. 75 <i>Script</i> Ekstrakurikuler	106
Gambar 4. 76 Tampilan Halaman Ekstrakurikuler	107
Gambar 4. 77 Tampilan <i>Pop Up</i> Detail Ekstrakurikuler	107
Gambar 4. 78 <i>Script</i> Fasilitas Sekolah	108
Gambar 4. 79 Tampilan Halaman Fasilitas Sekolah	109
Gambar 4. 80 <i>Script</i> Karya Murid	109
Gambar 4. 81 Tampilan Halaman Karya Murid	110
Gambar 4. 82 <i>Script</i> Prestasi	111
Gambar 4. 83 Tampilan Halaman Prestasi	111
Gambar 4. 84 Tampilan Halaman Detail Prestasi	112
Gambar 4. 85 <i>Script</i> Alumni	112
Gambar 4. 86 Tampilan Halaman Alumni	113
Gambar 4. 87 <i>Script</i> PPDB	113
Gambar 4. 88 Tampilan Halaman PPDB	114
Gambar 4. 89 Perbandingan Tampilan Dashboard Lama & Baru	115
Gambar 4. 90 Statistik <i>Benchmark</i> Setelah Perancangan Ulang	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian	129
Lampiran 2 Bukti Kuesioner Awal	129
Lampiran 3 Bukti Kuesioner Awal	130
Lampiran 4 Bukti Kuesioner Awal	131
Lampiran 5 Bukti Hasil Kuesioner Awal	131
Lampiran 6 Bukti Penyebaran Kuesioner awal	132
Lampiran 7 Bukti Penyebaran Kuesioner awal	132
Lampiran 8 Bukti Penyebaran Kuesioner awal	133
Lampiran 9 Bukti Penyebaran Kuesioner awal	133
Lampiran 10 Bukti Penyebaran Kuesioner awal	134
Lampiran 11 Bukti wawancara dengan murid	134
Lampiran 12 Bukti wawancara dengan guru	135
Lampiran 13 Bukti Kuesioner Akhir	135
Lampiran 14 Bukti Kuesioner Akhir	136
Lampiran 15 Bukti Kuesioner Akhir	137
Lampiran 16 Bukti Hasil Kuesioner Akhir	137
Lampiran 17 Bukti Penyebaran Kuesioner Akhir	138
Lampiran 18 Bukti Penyebaran Kuesioner Akhir	138
Lampiran 19 Bukti Penyebaran Kuesioner Akhir	139
Lampiran 20 Bukti Penyebaran Kuesioner Akhir	139
Lampiran 21 Bukti Penyebaran Kuesioner Akhir	140

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
DT	<i>Design Thinking</i>
CMS	<i>Content Management System</i>
PPDB	Penerimaan Peserta Didik Baru
PPKS	Penilaian Kinerja Kepala Sekolah
SMA	Sekolah Menengah Atas
SMABA	SMA Negeri 1 Batangan
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
JS	<i>JavaScript</i>
PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i>
UCD	<i>User-Centered Design</i>
UI/UX	<i>User Interface dan User Experience</i>
n	Jumlah Sampel
N	Jumlah Populasi
e	<i>Margin of error</i>
%	Persentase
-3 s.d +3	Rentang skala penilaian UEQ
$\bar{x}$	Nilai rata-rata (<i>mean</i>)
→	Menunjukan Alur atau Proses

DAFTAR ISTILAH



<i>Design Thinking</i>	Metode perancangan berfokus pada pengguna
<i>Empathize</i>	Tahap memahami kebutuhan pengguna
<i>Define</i>	Tahap pendefinisian masalah
<i>Ideate</i>	Tahap pengembangan ide solusi
<i>Prototype</i>	Tahap pembuatan purwarupa
<i>Test</i>	Tahap pengujian solusi
<i>User Interface</i>	Antarmuka visual sistem
<i>User Experience</i>	Pengalaman pengguna sistem
<i>Website</i>	Media informasi berbasis internet
<i>User Persona</i>	Representasi karakter pengguna
<i>User Journey Map</i>	Peta perjalanan pengalaman pengguna
<i>User Flow</i>	Alur interaksi pengguna
<i>Design System</i>	Panduan konsistensi desain antarmuka
<i>Low-Fidelity</i>	Prototipe sederhana
<i>High-Fidelity</i>	Prototipe detail menyerupai produk akhir
<i>Cognitive Load</i>	Beban kognitif pengguna

INTISARI

Website SMA Negeri 1 Batangan digunakan sebagai media penyampaian informasi bagi murid dan guru, namun berdasarkan hasil observasi dan evaluasi awal ditemukan berbagai permasalahan pada aspek antarmuka dan pengalaman pengguna. Permasalahan tersebut meliputi struktur informasi yang kurang terorganisasi, navigasi yang tidak efisien, tampilan visual yang tidak konsisten, serta minimnya interaktivitas. Kondisi ini berdampak pada kesulitan pengguna dalam menemukan informasi penting serta kurang optimalnya *website* sebagai media pendukung kegiatan akademik dan nonakademik di lingkungan sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Penelitian ini merancang ulang UI/UX *website* SMA Negeri 1 Batangan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini diterapkan melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) awal kepada murid dan guru. Tahap *define* menghasilkan *user persona*, *user journey map*, dan *problem statement*. Selanjutnya, tahap *ideate* menghasilkan perancangan *user flow*, kemudian diwujudkan dalam bentuk *prototype* melalui pembuatan *low-fidelity design system*, dan *high-fidelity prototype* yang diimplementasikan pada sisi *front-end*. Tahap *test* dilakukan menggunakan kuesioner UEQ akhir.

Hasil penelitian menunjukkan seluruh skala UEQ mengalami peningkatan nilai rata-rata, yaitu *Attractiveness* meningkat sebesar 0,86, *Perspicuity* 0,83, *Efficiency* 0,97, *Dependability* 0,94, *Stimulation* 1,05, dan *Novelty* 0,72. Hasil ini menunjukkan bahwa perancangan ulang UI/UX *website* berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, sehingga *website* dinilai lebih mudah digunakan, efisien, dan menarik secara visual. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah dalam pengembangan *website* serta referensi bagi penelitian dan praktik UI/UX pada *website* pendidikan.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking*, *Website Sekolah*, *User Experience Questionnaire*, SMA Negeri 1 Batangan.

ABSTRACT

The website of SMA Negeri 1 Batangan is used as an information delivery medium for students and teachers; however, initial observations and evaluations revealed several issues related to the user interface and user experience. These issues include poorly organized information structure, inefficient navigation, inconsistent visual design, and limited interactivity. Such conditions make it difficult for users to access important information and reduce the effectiveness of the website as a support medium for academic and non-academic activities.

To address these issues, this study redesigns the UI/UX of the SMA Negeri 1 Batangan website using the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The empathize stage was conducted through interviews and the distribution of an initial User Experience Questionnaire (UEQ) to students and teachers. The define stage produced user personas, user journey maps, and problem statements. The ideate stage resulted in user flow designs, which were then realized in the prototype stage through the development of low-fidelity designs, a design system, and high-fidelity prototypes implemented on the front-end. The test stage was carried out using the final UEQ.

The results show that all UEQ scales experienced an increase in average scores, with Attractiveness increasing by 0.86, Perspicuity by 0.83, Efficiency by 0.97, Dependability by 0.94, Stimulation by 1.05, and Novelty by 0.72. These results indicate that the UI/UX redesign successfully improved the overall user experience, making the website easier to use, more efficient, and more visually appealing. This study can serve as a reference for schools in developing official websites and for researchers and UI/UX practitioners in applying the Design Thinking method to educational websites.

Keyword: *UI/UX, Design Thinking, School Website, User Experience Questionnaire, SMA Negeri 1 Batangan.*