



**PEMBUATAN *PROTOTYPE WEBSITE* SEKOLAH MENENGAH ATAS  
BERBASIS PADA *USER CENTERED DESIGN* MENGGUNAKAN MODEL  
*ANALISIS USER PERSONAS* DAN *SCENARIOS***

**TUGAS AKHIR**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**RENDY ACHMAD ARDIANSYAH**

**18.41010.0240**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**PEMBUATAN PROTOTYPE WEBSITE SEKOLAH MENENGAH ATAS  
BERBASIS PADA *USER CENTERED DESIGN* MENGGUNAKAN MODEL  
*ANALISIS USER PERSONAS* DAN *SCENARIOS***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana**



**UNIVERSITAS**  
**Dinamika**

**Disusun Oleh:**

**Nama : Rendy Achmad Ardiansyah**  
**NIM : 18410100240**  
**Program Studi : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

### PEMBUATAN *PROTOTYPE WEBSITE* SEKOLAH MENENGAH ATAS BERBASIS PADA *USER CENTERED DESIGN* MENGGUNAKAN MODEL *ANALISIS USER PERSONAS* DAN *SCENARIOS*

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Rendy Achmad Ardiansyah**

**NIM: 18410100240**

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Kamis, 6 Juli 2023

#### Susunan Dewan Pembahas

##### Pembimbing:

- I. **Endra Rahmawati, M. Kom.**  
NIDN. 0712108701
- II. **Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**  
NIDN. 0731057301

##### Penguji

- III. **Tan Amelia, S.Kom., M.MT.**  
NIDN. 0728017602

Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2023.07.25  
08:43:25 +07'00'

Tan Amelia  
2023.07.26  
09:40:22  
+07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana:



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.08.01  
16:18:30 +07'00'

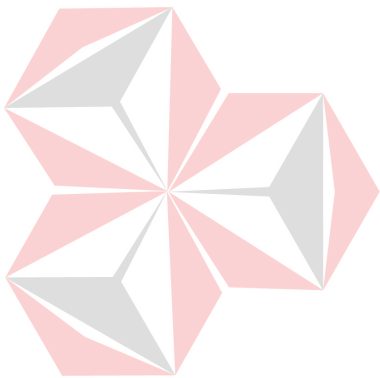
**Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.**  
NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS DINAMIKA

*“Tidak ada yang sia-sia, selama ada usaha dan doa. InsyaAllah Bisa”*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Ku persembahkan kepada*  
*Keluargaku yang ku sayangi*  
*Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbingku*  
*Dan semua sahabat yang selalu membantuku*

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Rendy Achmad Ardiansyah**  
NIM : **18410100240**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PEMBUATAN *PROTOTYPE WEBSITE SEKOLAH MENENGAH ATAS* BERBASIS PADA *USER CENTERED DESIGN* MENGGUNAKAN MODEL *ANALISIS USER PERSONAS DAN SCENARIOS***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Juni 2023

  
**Rendy Achmad Ardiansyah**  
NIM : 18410100240

## ABSTRAK

SMAN 1 Tarik dan SMA Al Islam Krian memanfaatkan *website* sebagai media penunjang dalam memberikan informasi sekolah kepada siswa maupun masyarakat luas. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, permasalahan pada *website* dua sekolah ini adalah pengelompokan informasi mengenai sekolah yang dimuat kurang lengkap membuat pengguna kesulitan mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan serta desain *website* sekolah yang kurang menarik membuat siswa atau masyarakat luas enggan mengunjungi *website*. Dari hasil kuisisioner awal *website* SMAN 1 Tarik dengan 34 responden diperoleh nilai 62 dan *website* SMA Al-Islam Krian dengan 38 responden diperoleh nilai 61. Hasil tersebut menunjukkan perlu adanya perbaikan desain *user interface website* sekolah agar mendapatkan rekomendasi desain *website* untuk Sekolah Menengah Atas yang dapat digunakan sebagai media branding dan promosi baik sekolah negeri maupun swasta. Solusi agar permasalahan dapat terselesaikan adalah melakukan pembuatan *prototype website* sekolah dengan metodologi *User Centered Design* agar lebih fokus melibatkan *user* dalam melakukan perancangan kebutuhan dan melakukan analisis *user persona* dan *user scenario*. Setelah melakukan pembuatan *prototype website* sekolah, dilakukan pengujian kepada 30 responden dengan menggunakan metode *system usability scale* untuk mengetahui apakah *website* telah memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari pengujian tersebut didapatkan nilai sebesar 82 dengan *grade B* yang berarti *website* tersebut memiliki *adjective ratings "Good"* dan memiliki tingkat *acceptability ranges "Acceptable"*. Dapat disimpulkan jika hasil desain *prototype website* sekolah yang dibuat dapat diterima dan memenuhi kebutuhan pengguna.

**Kata Kunci:** *Website Sekolah, User Persona, User Scenarios, User Centered Design, System Usability Scale*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, segala nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan *Prototype Website Sekolah Menengah Atas* berbasis pada *User Centered Design* menggunakan Model Analisis *User Personas* Dan *Scenarios*”. Laporan tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.

Penulis menyadari dalam proses penyelesaian laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berupa kritik, saran, motivasi, dorongan semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ayah dan Ibu serta seluruh keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis.
2. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Pembimbing 2 yang selalu membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Tan Amelia, S.Kom., M.MT. selaku dosen penguji yang telah menjadi pembahas dalam laporan tugas akhir ini.
4. Ibu Erni Muchsinatin S.Pd. M.Pd. selaku pengelola *website* SMAN 1 Tarik yang telah memberi dukungan dan kesempatan penulis dalam melakukan penelitian Tugas Akhir ini.
5. Bapak Agus Purwanto S.Pd. selaku waka humas SMA Al Islam Krian yang telah memberi dukungan dan kesempatan penulis dalam melakukan penelitian Tugas Akhir ini.
6. Sahabat-sahabat dan orang terdekat yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan dan kemudahan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, semangat, kritik, dan saran selama proses penelitian Tugas Akhir ini.

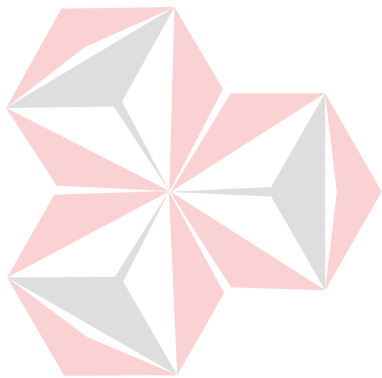
Dari diri pribadi penulis menyadari bahwa saat mengerjakan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun dari



semua pihak sangat berarti dan dibutuhkan bagi penulis agar dapat menjadi jauh lebih baik. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca.

Sidoarjo, 20 Juli 2023

Penulis



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 <i>Website</i> .....	6
2.3 <i>Prototype</i> .....	6
2.4 <i>User Centered Design</i> .....	6
2.5 <i>User Interface</i> .....	8
2.6 <i>User Experience</i> .....	9
2.7 <i>User Scenarios</i> .....	9
2.8 <i>User Persona</i> .....	11
2.9 <i>System Usability Scale</i> .....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1 Metodologi Penelitian .....	14
3.2 Tahap Pengumpulan Data.....	15
3.2.1 <i>Plan The User Centered Design Process</i> .....	15
3.3 Tahap Analisis dan Perancangan <i>Interface</i> .....	20
3.3.1 <i>Understand and Specify the Context of Use</i> .....	20
3.3.2 <i>Specify User and Organizational Requirement</i> .....	22
3.3.3 <i>Produce Design Solution</i> .....	25

3.4	Tahap Evaluasi dan <i>Testing</i> .....	26
3.4.1	<i>Evaluate Design Againsts User Requirement</i> .....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		27
4.1	Tahap Analisis dan Perancangan <i>Interface</i> .....	27
4.1.1	<i>Produce Design Solution</i> .....	27
4.2	Tahap Evaluasi dan <i>Testing</i> .....	41
4.2.1	<i>Evaluate Design Againsts User Requirement</i> .....	41
4.3	Pembahasan Akhir.....	43
BAB V PENUTUP.....		45
5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....		46
LAMPIRAN.....		48

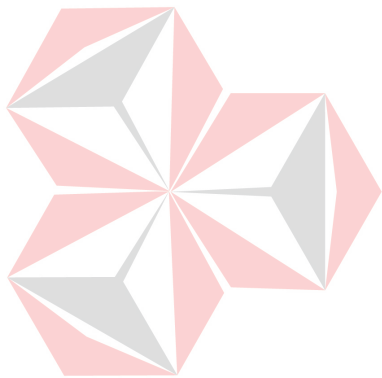


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
Tabel 2.2 Pertanyaan Kuisisioner SUS .....	12
Tabel 3.1 Hasil Wawancara SMAN 1 Tarik .....	15
Tabel 3.2 Hasil Wawancara SMA Al-Islam Krian .....	16
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuisisioner .....	17
Tabel 3.4 Identifikasi Masalah .....	18
Tabel 3.5 Temuan <i>User Persona</i> .....	22
Tabel 3.6 Kebutuhan Admin .....	22
Tabel 3.7 Kebutuhan Pengunjung <i>Website</i> .....	23
Tabel 4.1 Komponen <i>Wireframe</i> User Persona Pengunjung <i>Website</i> .....	27
Tabel 4.2 Komponen <i>Wireframe</i> User Persona Admin <i>Website</i> .....	30
Tabel 4.3 Hasil <i>Wireframe</i> Profil Sekolah .....	32
Tabel 4.4 Hasil <i>Wireframe</i> Akademik .....	33
Tabel 4.5 Hasil <i>Wireframe</i> Informasi .....	33
Tabel 4.6 Hasil Desain <i>Prototype</i> Pengunjung <i>Website</i> .....	35
Tabel 4.7 Hasil Desain <i>Prototype</i> Admin <i>Website</i> .....	36
Tabel 4.8 Hasil <i>Prototype</i> Profil Sekolah .....	38
Tabel 4.9 Hasil <i>Prototype</i> Akademik .....	39
Tabel 4.10 Hasil <i>Prototype</i> Informasi .....	39
Tabel 4.11 Pengujian <i>Task Scenario</i> .....	42
Tabel L1.1 Hasil Wawancara <i>User Persona</i> .....	48
Tabel L2. 1 Skor Asli Kuisisioner SUS .....	49
Tabel L2.2 Hasil Perhitungan SUS <i>Prototype Website</i> .....	50
Tabel L6.1 Pengujian <i>Task</i> Responden 1 .....	105
Tabel L6.2 Pengujian <i>Task</i> Responden 2 .....	107
Tabel L6.3 Pengujian <i>Task</i> Responden 3 .....	108
Tabel L6.4 Pengujian <i>Task</i> Responden 4 .....	109
Tabel L6.5 Pengujian <i>Task</i> Responden 5 .....	110
Tabel L7.1 Hasil Wawancara Responden 1 .....	111
Tabel L7.2 Hasil Wawancara Responden 2 .....	111

Tabel L7.3 Hasil Wawancara Responden 3 .....	111
Tabel L7.4 Hasil Wawancara Responden 4 .....	112
Tabel L7.5 Hasil Wawancara Responden 5 .....	112



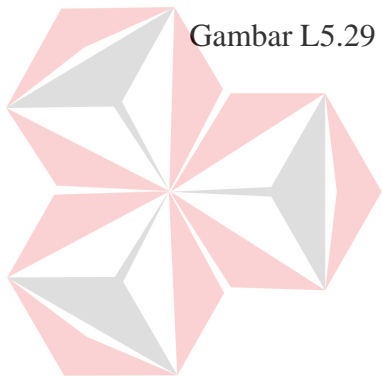
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 <i>Website Traffic</i> SMAN 1 Tarik .....	1
Gambar 1. 2 <i>Website Traffic</i> SMA Al Islam Krian.....	2
Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	8
Gambar 2.2 Contoh <i>User Scenario</i> dan <i>Task Flows</i> .....	11
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian .....	14
Gambar 3.2 Skor SUS <i>website</i> SMAN 1 Tarik.....	18
Gambar 3.3 Skor SUS <i>website</i> SMA Al Islam Krian .....	18
Gambar 3.4 <i>User Persona 1 Admin Website</i> .....	21
Gambar 3.5 <i>User Persona 2 Pengguna Website</i> .....	21
Gambar 3.6 <i>User Scenario</i> Pengunjung <i>Website</i> .....	24
Gambar 3.7 <i>User Scenario</i> Admin.....	25
Gambar 4.1 <i>Wireframe</i> Beranda .....	32
Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> Login dan <i>Dashboard</i> Admin .....	34
Gambar 4.3 <i>Mapping</i> Konten.....	37
Gambar 4.4 Komposisi Warna.....	37
Gambar 4.5 Jenis <i>Font</i> .....	37
Gambar 4.6 <i>Prototype</i> Beranda.....	38
Gambar 4.7 <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> dan <i>Dashboard</i> Admin .....	40
Gambar L4.1 <i>Wireframe</i> Beranda.....	54
Gambar L4.2 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Tentang Sekolah).....	55
Gambar L4.3 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Struktur Organisasi) .....	56
Gambar L4.4 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Guru dan Staff).....	57
Gambar L4.5 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Prestasi) .....	58
Gambar L4.6 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Fasilitas) .....	59
Gambar L4.7 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Ekstrakurikuler).....	60
Gambar L4.8 <i>Wireframe</i> Ekstrakurikuler (Detail Ekstrakurikuler).....	61
Gambar L4.9 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Galeri Sekolah).....	62
Gambar L4.10 <i>Wireframe</i> Galeri Sekolah (Detail Foto).....	63
Gambar L4.11 <i>Wireframe</i> Akademik (Struktur Kurikulum) .....	64
Gambar L4.12 <i>Wireframe</i> Akademik (Tata Tertib) .....	65

Gambar L4.13 <i>Wireframe</i> Akademik (Jadwal Pelajaran) .....	66
Gambar L4.14 <i>Wireframe</i> Informasi (Berita Sekolah) .....	67
Gambar L4.15 <i>Wireframe</i> Berita Sekolah (Detail Berita) .....	68
Gambar L4.16 <i>Wireframe</i> Informasi (Pengumuman) .....	69
Gambar L4.17 <i>Wireframe</i> Pengumuman (Detail Pengumuman).....	70
Gambar L4. 18 <i>Wireframe</i> Informasi (Agenda Sekolah).....	71
Gambar L4.19 <i>Wireframe</i> Informasi (PPDB) .....	72
Gambar L4.20 <i>Wireframe</i> Informasi (Alumni).....	73
Gambar L4. 21 <i>Wireframe</i> Alumni (Detail Alumni) .....	74
Gambar L4.22 <i>Wireframe</i> Kontak .....	75
Gambar L4.23 <i>Wireframe</i> Master Berita/Pengumuman .....	76
Gambar L4.24 <i>Wireframe</i> Master Agenda.....	76
Gambar L4.25 <i>Wireframe</i> Master Prestasi.....	77
Gambar L4.26 <i>Wireframe</i> Master Guru dan Staff .....	77
Gambar L4.27 <i>Wireframe</i> Master Galeri .....	78
Gambar L4.28 <i>Wireframe</i> Master Alumni.....	78
Gambar L4.29 <i>Wireframe</i> Master PPDB .....	79
Gambar L5.1 <i>Prototype</i> Beranda .....	80
Gambar L5.2 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Tentang Sekolah).....	81
Gambar L5.3 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Struktur Organisasi).....	82
Gambar L5.4 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Guru dan Staff) .....	83
Gambar L5.5 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Prestasi) .....	84
Gambar L5.6 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Fasilitas).....	85
Gambar L5.7 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Ekstrakurikuler) .....	86
Gambar L5.8 <i>Prototype</i> Ekstrakurikuler (Detail Ekstrakurikuler) .....	87
Gambar L5.9 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Galeri Sekolah) .....	88
Gambar L5.10 <i>Prototype</i> Galeri Sekolah (Detail Foto).....	89
Gambar L5.11 <i>Prototype</i> Akademik (Struktur Kurikulum).....	90
Gambar L5.12 <i>Prototype</i> Akademik (Tata Tertib) .....	91
Gambar L5.13 <i>Prototype</i> Akademik (Jadwal Pelajaran) .....	92
Gambar L5.14 <i>Prototype</i> Informasi (Berita Sekolah).....	93
Gambar L5.15 <i>Prototype</i> Berita Sekolah (Isi Berita) .....	94

Gambar L5.16 <i>Prototype</i> Informasi (Pengumuman) .....	95
Gambar L5.17 <i>Prototype</i> Pengumuman (Isi Pengumuman) .....	96
Gambar L5. 18 <i>Prototype</i> Informasi (Agenda Sekolah) .....	97
Gambar L5.19 <i>Prototype</i> Informasi (PPDB) .....	98
Gambar L5.20 <i>Prototype</i> Informasi (Alumni) .....	99
Gambar L5. 21 <i>Prototype</i> Alumni (Detail Alumni).....	100
Gambar L5.22 <i>Prototype</i> Kontak.....	101
Gambar L5.23 <i>Prototype</i> Master Berita/Pengumuman.....	102
Gambar L5.24 <i>Prototype</i> Master Agenda .....	102
Gambar L5.25 <i>Prototype</i> Master Prestasi .....	103
Gambar L5.26 <i>Prototype</i> Master Guru dan Staff.....	103
Gambar L5.27 <i>Prototype</i> Master Galeri .....	104
Gambar L5.28 <i>Prototype</i> Master Alumni .....	104
Gambar L5.29 <i>Prototype</i> Master PPDB .....	105

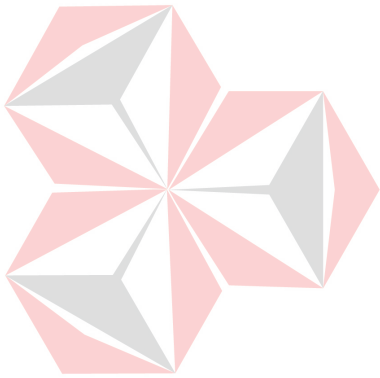


UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Wawancara <i>User Persona</i> .....	48
Lampiran 2 Hasil Pengujian SUS .....	48
Lampiran 3 Desain <i>User Scenario</i> .....	52
Lampiran 4 <i>Wireframe Website</i> Sekolah.....	54
Lampiran 5 <i>Prototype Website</i> Sekolah.....	79
Lampiran 6 Pengujian <i>Task Flow</i> .....	105
Lampiran 7 Wawancara Akhir .....	111
Lampiran 8 Hasil Plagiasi .....	113
Lampiran 9 Biodata Penulis .....	114



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

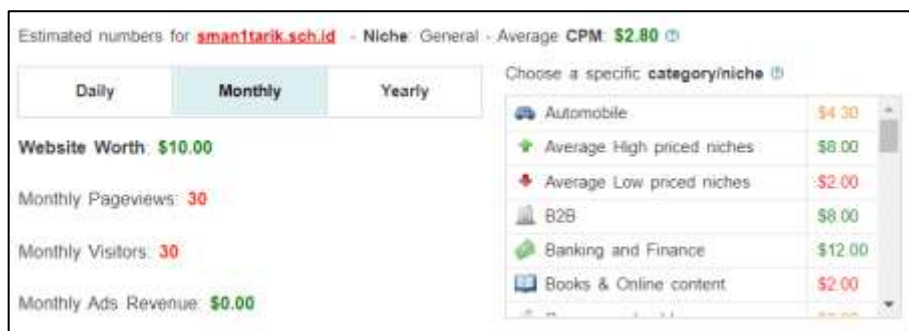
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi menjadikan *website* sebagai salah satu media yang mempunyai banyak peran dalam penyampaian informasi secara efisien dan informasi yang diberikan selalu *up to date* (Hasugian 2018). Pada dunia pendidikan, sangatlah penting untuk selalu mendapatkan informasi dari sekolah secara cepat dan *up to date*. Oleh karena itu dengan adanya *website* sekolah dapat menjadi satu sarana penunjang untuk dapat memudahkan sekolah dalam memberikan informasi terbaru secara *online* dan juga dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan di sekolah.

Beberapa Sekolah Menengah Atas yang ada di Sidoarjo telah memanfaatkan *website* sebagai media penunjang dalam memberikan informasi sekolah. Pertama yakni pada SMAN 1 Tarik yang dapat di akses pada <https://sman1tarik.sch.id/>. Kedua yakni SMA Al-Islam yang dapat di akses pada <https://smaliska.sch.id/>. Menurut data dari *website analysis tool* <https://www.statshow.com/> dibawah ini yang menunjukkan bahwa rata-rata pengunjung dari masing-masing *website* sekolah berbeda-beda setiap bulannya. Pada *website* SMAN 1 Tarik hanya sebanyak 30 pengunjung, sedangkan *website* SMA Al Islam Krian sebanyak 1560 pengunjung.



Gambar 1.1 *Website Traffic* SMAN 1 Tarik



Gambar 1.2 *Website Traffic* SMA Al Islam Krian

Hasil kesimpulan wawancara dengan salah satu pihak sekolah dari dua sekolah yakni SMAN 1 Tarik dan SMA Al-Islam Krian, *website* sekolah merupakan sebuah alat atau media informasi yang digunakan sebagai sarana branding dan promosi agar sekolah dapat dikenal oleh masyarakat luas. Pada *website* sekolah SMA Al-Islam menu-menu pilihan informasi sudah cukup lengkap namun informasi didalam *website* belum sepenuhnya terisi semua. Sama halnya dengan *website* SMA Al-Islam, dalam *website* SMAN 1 Tarik juga informasi sekolah belum cukup lengkap serta desain tampilan *website* yang kurang menarik sehingga membuat *website* jarang diakses.

Dari hasil penyebaran kuisioner kepada 38 responden pengguna *website* sekolah SMA Al-Islam untuk evaluasi awal dengan metode *System Usability Scale* menunjukkan jika skor rata-rata *website* SMA Al-Islam Krian sebesar 61 dengan *adjective rating* "Ok". Sedangkan hasil penyebaran kuisioner kepada 34 responden pada *website* sekolah SMAN 1 Tarik menunjukkan jika skor rata-rata *website* SMAN 1 Tarik sebesar 62 dengan *adjective rating* "Ok". Agar *adjective rating website* sekolah dapat meningkat, maka perlu adanya perbaikan desain *user interface website* sekolah agar citra dan kredibilitas sekolah menjadi lebih baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu pembuatan *prototype website* Sekolah Menengah Atas dengan metodologi *User Centered Design* (UCD) dengan menggunakan model analisis *user personas* dan *scenarios*. Peneliti memilih metodologi *User Centered Design* agar dapat lebih fokus untuk melibatkan pengguna dalam proses pengembangan *website* sekolah agar nanti desain *prototype* yang dihasilkan dapat menjadi jawaban dan solusi

kebutuhan pengguna (Pratiwi, Saputra, dan Wardani 2018). Hasil dari penelitian adalah rekomendasi desain *prototype website* Sekolah Menengah Atas yang dapat digunakan sebagai media branding dan promosi baik SMA Negeri maupun Swasta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang desain *prototype website* Sekolah Menengah Atas dengan metodologi *User Centered Design* (UCD) dengan model analisis *user persona* dan *user scenario* agar dapat menjadi sarana media informasi, branding, dan promosi yang baik?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan dan pembuatan *prototype* UI/UX pada *website* Sekolah Menengah Atas ini, penulis menetapkan beberapa batasan masalah agar ini lebih terarah dan tidak keluar dari topik pembahasan. Batasan masalah tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Pengguna dari *website* sekolah ini adalah admin dan pengunjung *website* yakni siswa sekolah dan masyarakat luas.
2. Perancangan *prototype* desain *user interface* ini menggunakan Adobe XD.
3. Responden pada penelitian ini responden awal berjumlah 34 responden siswa SMAN 1 Tarik, 38 responden siswa SMA Al-Islam Krian, dan responden akhir berjumlah 30 responden yaitu pihak sekolah, siswa, dan masyarakat luas.
4. Metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan wawancara, observasi, dan kuisioner.
5. Metode yang digunakan saat untuk pengujian *usability prototype website* menggunakan Uji *Task Scenario* dan *System Usability Scale* (SUS).

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan desain *prototype website* Sekolah Menengah Atas dengan menggunakan metodologi *User Centered*

*Design* (UCD) yang dapat digunakan sebagai rekomendasi desain untuk *website* Sekolah Menengah Atas.

### 1.5 Manfaat

Beberapa manfaat dari hasil penelitian perancangan desain *prototype website* Sekolah Menengah Atas ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu dalam proses meningkatkan kualitas tampilan *user interface* pada *website* Sekolah Menengah Atas.
2. Menjadikan rekomendasi dan panduan dalam mengembangkan *website* Sekolah Menengah Atas.
3. Memudahkan pengunjung *website* sekolah dalam mencari informasi sekolah dengan tampilan *user interface* yang lebih mudah dipahami.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Arifitama 2018)	Pengembangan Antarmuka <i>Website</i> SMA Budi Bhakti Depok Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>	Penerapan metode <i>User Centered Design</i> untuk mengembangkan <i>website</i> sekolah pada SMA Budi Bhakti Depok. Pada penelitian ini dilakukan survei kepuasan <i>website</i> sekolah terdahulu yang mendapatkan nilai 46 dari total nilai 100, sehingga dilakukan pengembangan terhadap desain untuk menghasilkan <i>website</i> baru yang lebih interaktif, inovatif, dan baik untuk siswa maupun calon siswa.
Perbedaan	Pada penelitian ini menggunakan <i>Usability Test</i> saat melakukan survei kepuasan pengguna web. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis menggunakan parameter pengukuran <i>System Usability Scale</i> .	
(Wiratama dan Sasongko 2017)	Evaluasi Antarmuka <i>Website</i> SMK Muhammadiyah 2 Sragen Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan jika implementasi navigasi <i>website</i> pada perangkat <i>mobile</i> kurang efektif bagi pengguna <i>website</i> . Pada saat pengujian terdapat perbedaan waktu rata-rata penyelesaian skenario tugas yang diberikan lebih lama antara pengguna perangkat <i>mobile</i> dengan pengguna perangkat <i>desktop</i>
Perbedaan	Pengujian <i>usability</i> dalam penelitian ini dilakukan dengan metode <i>Usability Testing</i> . Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> .	
(Putri, Wijoyo, dan Hanggara 2019)	Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web SMA Negeri 1 Bangkalan Menggunakan Metode <i>Webuse</i> dan Pendekatan <i>Human Centered Design</i>	Pada penelitian ini menunjukkan hasil perbaikan desain pada situs web sekolah yang pada hasil evaluasi awal <i>interface</i> mendapat nilai <i>usability</i> 0,55 di level <i>moderate</i> menjadi 0,74 di level <i>good</i> setelah desain <i>interface</i> diperbaiki.
Perbedaan	Pada penelitian ini menggunakan metode <i>Website Usability Evaluation Tool</i> (WEBUSE) pada tahap evaluasi awal dan akhir	

---

desain situs web sekolah. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode *System Usability Scale* pada tahap evaluasi awal dan akhir desain *prototype* situs web sekolah.

---

## 2.2 Website

Menurut Arief dalam Suhartanto (2018) *website* merupakan sebuah aplikasi yang memuat sebuah teks, gambar, suara, animasi, atau video dengan menggunakan protokol HTTP (*hyper text transfer protocol*). Untuk mengakses sebuah *website* dapat menggunakan sebuah aplikasi yang bernama *browser*. Saat ini *website* banyak digunakan sebagai sarana promosi dan penyampaian informasi. *Website* sendiri adalah teknologi yang cukup mudah diakses banyak masyarakat dengan menggunakan *internet*, sehingga *website* mampu menjadi media penyebaran informasi secara efisien dan *up to date*. *Website* dapat digunakan sebagai media komunikasi, pemasaran, promosi, dan pendidikan (Hasugian, 2018).

## 2.3 Prototype

Menurut Setiawan (2021) *prototype* adalah metode yang digunakan untuk membuat rancangan atau model dalam mengembangkan suatu produk. *Prototype* dibuat sebagai proses awal dalam membangun sebuah program untuk mengetahui apakah fitur yang dibuat dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tujuan utama dengan dibuatnya sebuah *prototype* adalah untuk mengembangkan sebuah rancangan produk agar dapat memenuhi kebutuhan dan permintaan pengguna. Dalam pengembangan tersebut, pengguna ikut serta dalam proses pengembangannya dengan memberikan umpan balik agar dapat memunculkan ide baru yang nantinya akan dijadikan acuan untuk evaluasi saat pengembangan agar dapat menjadi sebuah fitur-fitur yang melengkapi produk tersebut.

## 2.4 User Centered Design

Menurut Pratiwi dkk (2018) *User Centered Design* adalah sebuah pendekatan dalam proses pengembangan sistem yang berfokus melibatkan pengguna agar desain antarmuka *website* yang dihasilkan dapat menjadi jawaban dan solusi dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Menurut Sari dkk (2016) dijelaskan jika dalam interaksi dengan sistem, pengguna memiliki peran penting saat berinteraksi dengan

sistem tersebut baik dari antarmuka maupun isi dari *website*. Beberapa tahapan-tahapan yang dilakukan dalam *User Centered Design* adalah sebagai berikut:

**1. *Plan the human centered process***

Dalam tahap ini, hal pertama yang dilakukan adalah menyusun sebuah rencana ketika membuat sebuah desain sistem yang memusatkan *user* dalam sistem yang dibuat.

**2. *Specify the context of use***

Dalam tahapan ini merupakan tahap dimana mulai berfokus untuk mencermati kebutuhan pengguna *website*. Proses ini harus sangat perlu melibatkan pengguna saat perancangan desain agar dapat berfokus kepada kebutuhan pengguna.

**3. *Specify user and organizational requirements***

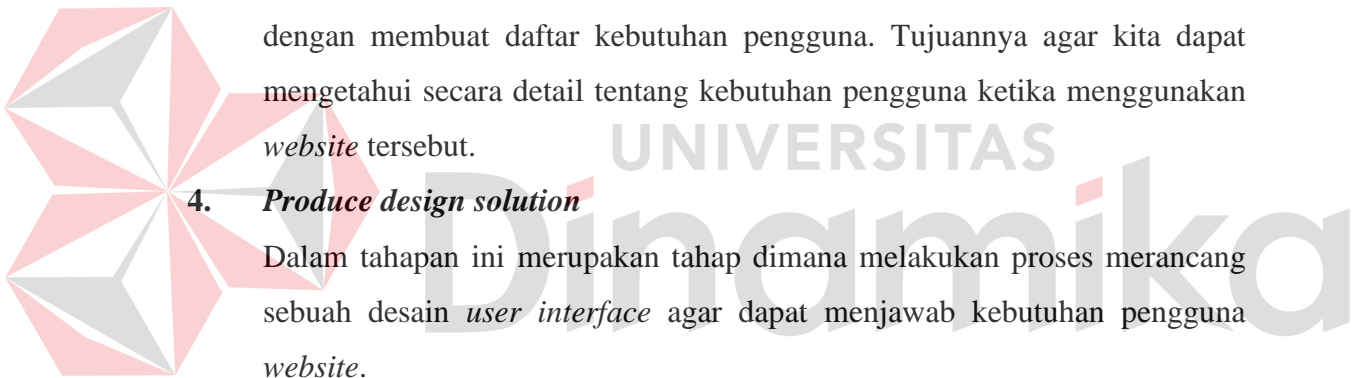
Dalam tahapan ini merupakan tahap melakukan identifikasi secara rinci dengan membuat daftar kebutuhan pengguna. Tujuannya agar kita dapat mengetahui secara detail tentang kebutuhan pengguna ketika menggunakan *website* tersebut.

**4. *Produce design solution***

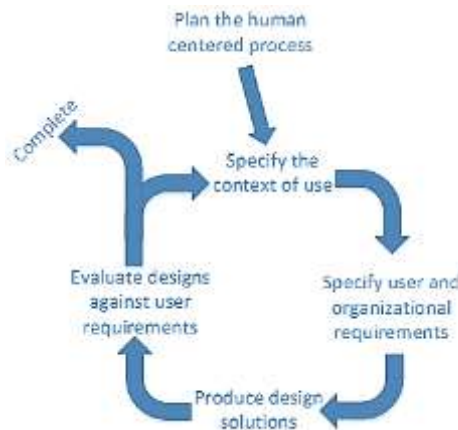
Dalam tahapan ini merupakan tahap dimana melakukan proses merancang sebuah desain *user interface* agar dapat menjawab kebutuhan pengguna *website*.

**5. *Evaluate design against user requirements***

Dalam tahapan ini merupakan tahap melakukan evaluasi pada hasil desain *user interface* yang telah dirancang agar dapat mengetahui apakah desain keseluruhan yang telah dibuat sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna *website* tersebut.







Gambar 2.1 Tahapan *User Centered Design*

## 2.5 *User Interface*

Menurut Nurlifa, Kusumadewi, & Kariyam dalam Geasela, Ranting, & Andry (2018) *User Interface* adalah sesuatu yang menghubungkan pengguna dengan *website* atau teknologi. *User interface* memiliki perbedaan desain yang berdasarkan fungsi dan kebutuhannya. Dalam sebuah *website*, *interface* merupakan hal yang penting karena jika sebuah *website* mempunyai *interface* yang kurang baik dapat maka dapat berpengaruh pada pengalaman pengguna (*user*) ketika mengunjungi *website* tersebut (Rochmawati 2019). Maka dari itu dengan *user interface* yang baik pada sebuah *website* akan dapat membuat pengunjung *website* merasa betah saat mengunjungi atau mencari informasi pada *website* tersebut. Adapun tahapan yang dilakukan dalam membuat sebuah *user interface* (Tesler 2020) :

### 1. *User Research*

*User research* merupakan sebuah tahapan untuk menentukan kebutuhan dari pengguna atau calon pengguna *website* agar tujuan dari pengguna tersebut dapat tercapai. Dalam proses *user research* salah satunya yakni dengan mewawancarai pengguna untuk mengetahui kebutuhan dari pengguna tersebut.

### 2. *Design and Prototyping*

Dalam proses desain dan prototyping dapat dilakukan dengan membuat sketsa sederhana melalui *low fidelity wireframes* lalu dilanjutkan dengan membuat *high fidelity wireframes*, *mockups*, dan *prototypes*.

a. *Wireframes*

*Wireframe* merupakan sebuah sketsa dari sistem atau *website* yang akan dibuat. Didalam sebuah *wireframe* harus menjelaskan apa saja elemen yang digunakan dengan tepat sehingga dapat menghasilkan fitur yang berbeda pada semua halaman sebuah produk namun tidak harus dengan detail dan lengkap.

b. *Prototypes*

Prototype merupakan bentuk layout yang masih semi-fungsional yang dapat memberikan pratinjau *high fidelity* dari sebuah fungsionalitas *user interface* dari aplikasi atau *website*. Meskipun prototype tidak memiliki fungsionalitas penuh, namun pengguna dapat mencoba dan mensimulasikan cara kerja sebuah *website* atau aplikasi yang sebenarnya.

c. *Mockups*

Ketika ingin menghasilkan *mockup* biasanya dilakukan setelah selesai meninjau desain *wireframe*. *Mockup* biasanya mendemonstrasikan semua tentang grafik, tipografi, warna, dan elemen dari halaman lain. *Mockup* pada umumnya hanya berupa sebuah gambar.

## 2.6 *User Experience*

Menurut definisi dari ISO 9241-210 dalam Wiryawan (2011) *User Experience* adalah tanggapan dari seseorang berupa sebuah persepsi berdasarkan pengalaman pengguna ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau layanan. *User experience* digunakan untuk menilai seberapa puas dan nyaman seorang pengguna ketika menggunakan sistem atau layanan tersebut. Fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah situs *web* dapat dinilai bagus ketika pengguna merasakan kenyamanan dan kepuasan ketika mengakses dan melakukan interaksi pada situs *web* tersebut.

## 2.7 *User Scenarios*

Menurut Interaction Design Foundation (2020) *User Scenario* adalah sebuah cerita yang dibuat untuk menunjukkan tindakan yang dapat dilakukan oleh *user* untuk mencapai tujuan dalam sebuah sistem. Skenario dibuat untuk memahami

motivasi, kebutuhan, hambatan yang dirasakan pengguna dalam konteks bagaimana pengguna menggunakan sebuah desain, agar solusi desain yang dihasilkan dapat berguna secara optimal.

Untuk merancang *scenario* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, kita perlu memahami perilaku pengguna dan perlu memahami faktor internal dan eksternal yang membentuk perilaku tersebut, termasuk *context* dari interaksi mereka dan *outcomes* atau hasil yang ingin dicapai (Sens 2020). *Context* memuat tujuan, motivasi, faktor internal, dan eksternal yang mendorong mereka untuk bertindak. Dengan memahami konteks interaksi pengguna, kita dapat lebih memahami perilaku mereka dan dapat mengidentifikasi cara terbaik untuk menyediakan kebutuhan mereka. *Scenario* adalah tindakan yang dilakukan pengguna. *Scenario* menjelaskan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan untuk mencapai tujuan mereka. Dengan menghubungkan tindakan pengguna dengan konteksnya, kita dapat menentukan cara merancang sebuah interaksi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. *Outcomes* adalah keadaan pengguna setelah berinteraksi dengan produk atau layanan. Dengan memahami keadaan pengguna setelah melakukan sebuah tindakan, kita dapat melengkapi pemahaman kita tentang perilaku pengguna dengan menghubungkan hasil dengan konteks dan tindakan pengguna.

Oleh karena itu untuk mengintegrasikan konteks pengguna ke dalam desain, dapat menggunakan *User Scenarios* dan *Task Flow* untuk membantu menyelaraskan keputusan desain berdasarkan perilaku pengguna. *User scenarios* akan membantu untuk berempati dengan konteks pengguna dan menyuarakan tujuan, motivasi, dan faktor pendorong. *Task Flows* akan membantu dalam memvisualisasikan langkah utama yang dilakukan oleh pengguna untuk mencapai tujuannya.



Gambar 2.2 Contoh *User Scenario* dan *Task Flows*

## 2.8 *User Persona*

Menurut Veal (2021) *User Persona* adalah sebuah *tools* yang digunakan untuk melakukan riset terhadap pengguna agar dapat membangun sebuah empati dengan pengguna untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan pengguna dari produk yang sedang dirancang. Sangatlah penting dalam memahami karakteristik pengguna sebelum kita mengembangkan sebuah aplikasi atau situs *web* agar dapat memecahkan masalah yang sedang pengguna rasakan. Proses membuat *user persona* dapat dilakukan dengan *user research* dengan melakukan wawancara dengan pengguna. Dalam mendefinisikan dan membuat *user persona* terdapat 4 elemen kunci utama:

### 1. *Header*

*Header* memuat isi yaitu nama, gambar, dan sebuah rangkuman deskripsi terkait hal-hal yang penting menurut pengguna pada produk tersebut. Fitur ini membantu mempermudah dalam mengingat ketika akan merancang sebuah desain sehingga produk yang dibuat tetap terfokus terhadap pengguna.

### 2. *Demographic Profile*

Profil demografis mempunyai cakupan sebanyak 4 pada bagian utama, diantaranya: deskripsi latar belakang pribadi pengguna, deskripsi latar belakang profesional pengguna, keadaan lingkungan sekitar pengguna, dan psikografis. Profil demografis sendiri dapat meningkatkan empati terhadap pengguna ketika kita akan melakukan eksplorasi terhadap kebutuhan dan tujuan pengguna.

### 3. *End Goal(s)*

*End goals* atau dapat diartikan sebagai tujuan akhir merupakan salah satu faktor yang dapat memotivasi pengguna ketika akan melakukan sebuah tindakan, dan pada saat pengguna menjawab pertanyaan yang diberikan mengenai apa saja yang ingin diraih pengguna ketika mengoperasikan produk yang dibangun. Tujuan akhir yang ingin diraih merupakan faktor pendorong utama pengguna produk dan menentukan rincian kebutuhan pengguna yang harus terpenuhi.

### 4. *Scenario*

Skenario merupakan sebuah deskripsi yang menceritakan bagaimana alur pengguna akan berinteraksi dengan sistem agar tujuan akhirnya dapat tercapai. Skenario dapat ditulis dari perspektif persona dan digambarkan dalam sebuah contoh kasus penggunaan yang mungkin saja terjadi dikemudian hari.

## 2.9 *System Usability Scale*

*System Usability Scale* menurut John Brooke (2013) merupakan sebuah *tools* yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan (*usability*) dari sebuah sistem. *System Usability Scale* sering digunakan dalam pengukuran *usability* sebuah sistem karena mempunyai beberapa keunggulan, antara lain sebagai berikut:

1. Dapat dikalkulasikan secara sederhana, dan hasil luaran berupa nilai dari 0-100 sehingga lebih mudah dipahami.
2. Tidak membutuhkan biaya dalam kegunaannya.
3. Dengan ukuran sampel yang relatif kecil tetap terbukti *valid* dan *reliabel*.

Untuk melakukan pengukuran *usability* sistem menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menggunakan pertanyaan khusus sebanyak 10 pertanyaan dengan menggunakan skala 1 sampai 5 dengan jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Pertanyaan dengan nomer ganjil merupakan pertanyaan yang bersifat positif dan pertanyaan dengan nomor genap merupakan bersifat negatif yang ditunjukkan pada tabel 2.2 dibawah.

Tabel 2.2 Pertanyaan Kuisisioner SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya sepertinya akan sering menggunakan <i>website</i> ini.

No	Pertanyaan
2.	Saya merasa fitur ini terlalu merepotkan padahal dapat dibuat lebih sederhana.
3.	Saya rasa <i>website</i> ini mudah untuk digunakan.
4.	Saya sepertinya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan <i>website</i> ini dengan baik.
5.	Saya rasa menu pada <i>website</i> ini sudah terintegrasi dengan baik.
6.	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada <i>website</i> ini.
7.	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari <i>website</i> ini dengan waktu cepat.
8.	Saya menemukan bahwa <i>website</i> ini tidak mantap ketika digunakan.
9.	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.
10.	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan <i>website</i> ini.

Pada pertanyaan dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9), setiap skor pertanyaan yang diperoleh dari skor pengguna akan dikurangi 1. Sedangkan pada pertanyaan dengan nomor genap (2,4,6,8,10), 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna. Hasil penjumlahan skor dalam setiap pertanyaan yang dikali 2,5 maka akan menghasilkan nilai akhir skor SUS dari 0-100.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$x$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah Skor SUS

$n$  = jumlah responden

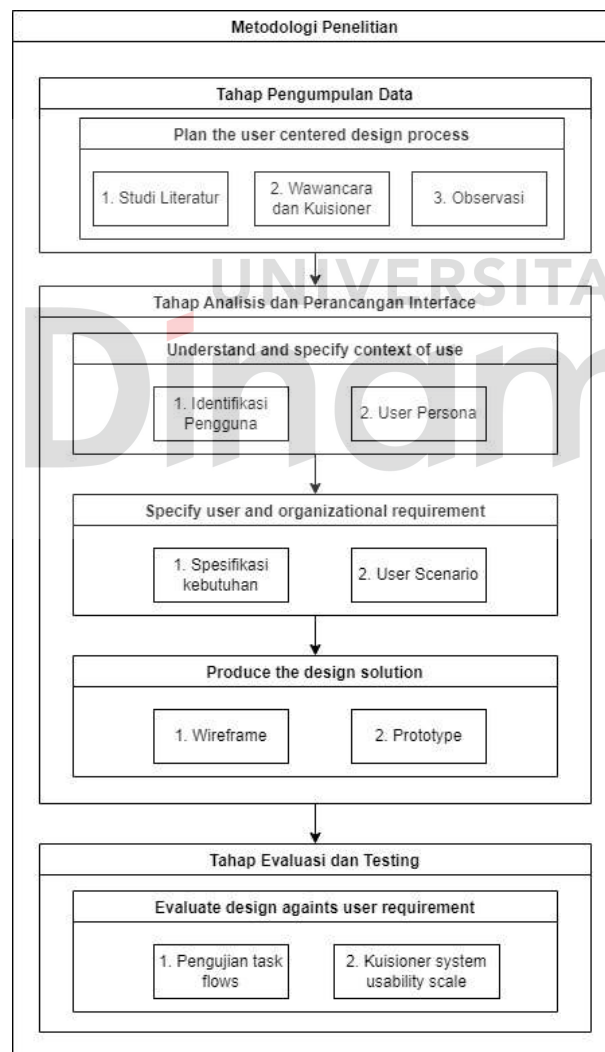
Penilaian berdasarkan pada 3(tiga kategori):

- Not acceptable* = skor 0-50,9
- Marginal* = skor 51-70,9
- Acceptable* = skor 71-100

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Timotius (2017) metodologi penelitian dapat diartikan sebagai suatu studi tentang metode penelitian yang dapat digunakan sehingga menghasilkan pengetahuan baru. Metodologi penelitian dibuat untuk menjelaskan tahapan-tahapan yang ada pada penelitian. Berikut ini merupakan alur metodologi penelitian yang ada pada penellitian ini.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

## 3.2 Tahap Pengumpulan Data

### 3.2.1 *Plan The User Centered Design Process*

Pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa persiapan yakni membuat penyusunan rencana dalam proses pembuatan *prototype website* sekolah. Tahap awal yang dilakukan adalah studi literatur, melakukan wawancara dengan pihak sekolah, observasi, dan melakukan kuisisioner dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

#### 1. Studi Literatur

Pada tahapan studi literatur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mempelajari tentang perancangan UI/UX dengan mencari dan mengumpulkan beberapa referensi melalui buku, jurnal, atau *website*. Dalam tahap ini digunakan peneliti untuk mempelajari serta memahami tentang bagaimana cara merancang desain *prototype website* sekolah.

#### 2. Wawancara dan Kuisisioner

Pada tahapan wawancara dengan pihak sekolah dalam penelitian ini dibutuhkan untuk memperoleh data terkait kondisi *website* sekolah saat ini serta permasalahan yang ada pada *website* sekolah. Wawancara dilakukan dengan salah satu perwakilan pihak sekolah yaitu Ibu Erni Muchsinatin S.Pd. M.Pd., selaku pengelola website dari SMAN 1 Tarik dan Bapak Agus Purwanto, S.Pd., selaku Waka Humas dari SMA Al-Islam Krian. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pihak sekolah SMAN 1 Tarik dan SMA Al-Islam Krian, berikut ini hasil dari wawancara pada kedua sekolah tersebut.

Tabel 3.1 Hasil Wawancara SMAN 1 Tarik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa tujuan dibuatnya <i>website</i> sekolah ini?	Agar dapat menjadi sarana komunikasi dan menjadi media penyampaian informasi kepada siswa SMAN 1 Tarik dan masyarakat luas.
2.	Apa fungsi <i>website</i> sekolah ini?	Fungsi dari <i>website</i> SMAN 1 Tarik ini adalah sebagai media penyampaian informasi sekolah.
3.	Apakah kekurangan yang ada pada <i>website</i> sekolah ini?	Menurut kami desain dari <i>website</i> sekolah kami cenderung monoton dan kurang



No.	Pertanyaan	Jawaban
		menarik, informasi dalam <i>website</i> juga belum semuanya terisi.
4.	Siapa yang mengelola <i>website</i> sekolah ini?	Untuk saat ini yang mengelola <i>website</i> sekolah kami adalah Ibu Erni Muchsinatin.
5.	Apakah dari <i>website</i> sekolah yang sekarang ada yang perlu dibenahi?	Kami ingin melakukan pembenahan dari sisi tampilan untuk meningkatkan kualitas <i>website</i> sekolah ini.
6.	Apa harapan kedepannya untuk <i>website</i> sekolah ini?	Tampilan dari <i>website</i> sekolah dapat diperbarui sehingga dapat meningkatkan kualitas mutu sekolah dan <i>website</i> dapat menjadi sarana komunikasi dan informasi yang baik untuk siswa dan masyarakat luas.

Tabel 3.2 Hasil Wawancara SMA Al-Islam Krian

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa tujuan dibuatnya <i>website</i> sekolah ini?	Untuk memuat semua informasi dari sekolah agar SMA Al-Islam dapat lebih dikenal masyarakat luas
2.	Apa fungsi <i>website</i> sekolah ini?	<i>Website</i> SMA Al-Islam ini berfungsi sebagai sarana promosi dan media informasi sekolah
3.	Apakah kekurangan yang ada pada <i>website</i> sekolah ini?	Menurut kami kekurangan dari <i>website</i> sekolah kami adalah terdapat beberapa menu yang belum sepenuhnya terisi, yang membuat informasi belum lengkap.
4.	Siapa yang mengelola <i>website</i> sekolah ini?	Ada tim yang berisi beberapa guru yang dibentuk untuk mengelola <i>website</i> .
5.	Apakah dari <i>website</i> sekolah yang sekarang ada yang perlu dibenahi?	Belum ada karena menurut kami <i>website</i> sudah cukup baik.
6.	Apa harapan kedepannya untuk <i>website</i> sekolah ini?	<i>Website</i> dapat menjadi sarana promosi dan menjadi media informasi sekolah.

Setelah melakukan wawancara, peneliti menyusun kuisisioner untuk awal desain lama *website* sekolah SMAN 1 Tarik dan SMA Al-Islam Krian. Dalam membuat kuisisioner peneliti membuat 10 pertanyaan berdasarkan *System Usability*

*Scale* namun terdapat sedikit modifikasi. Kemudian kuisisioner ini disebarakan kepada pengguna *website* sekolah.

Tabel 3.3 Pertanyaan Kuisisioner

No	Pertanyaan
1.	Saya sepertinya akan sering mengakses <i>website</i> ini untuk mendapatkan informasi dari sekolah.
2.	Saya merasa kesulitan saat mencari informasi pada <i>website</i> sekolah ini karena <i>website</i> rumit dan susah dipahami.
3.	Saya merasa <i>website</i> sekolah ini informasinya cukup lengkap dan mudah untuk digunakan dalam mendapat informasi yang saya cari.
4.	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat mengakses <i>website</i> untuk mencari informasi sekolah.
5.	Saya merasa fitur-fitur yang ada pada <i>website</i> sekolah ini berjalan dengan semestinya.
6.	Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten yang terdapat pada <i>website</i> ini (seperti desain tampilan, komposisi warna, dan tata letak konten).
7.	Saya merasa orang lain akan dapat memahami dengan cepat cara menggunakan <i>website</i> ini untuk mencari informasi sekolah.
8.	Saya merasa kebingungan ketika menjelajahi <i>website</i> sekolah ini.
9.	Saya tidak merasakan hambatan saat menjelajahi <i>website</i> sekolah ini.
10.	Saya perlu waktu untuk belajar agar dapat membiasakan diri menggunakan <i>website</i> ini.

Dari hasil penyebaran kuisisioner diperoleh sebanyak 34 responden siswa dari SMAN 1 Tarik. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh hasil akhir skor rata-rata sebesar 62 dengan grade D yang berarti *website* sekolah SMAN 1 Tarik memiliki *adjective ratings* “Ok” dan memiliki *acceptbilty ranges* “Marginal”. Sementara itu dari SMA Al-Islam Krian memperoleh sebanyak 38 responden dan dari hasil pengolahan data diperoleh hasil akhir skor rata-rata sebesar 61 dengan grade D yang berarti *website* sekolah SMA Al-Islam Krian memiliki *adjective ratings* “Ok” dan memiliki *acceptbilty ranges* “Marginal”.



---

**Website SMAN 1 Tarik**

---

<b>Masalah</b>	<b>Solusi</b>
Halaman yang memuat tentang informasi profil sekolah berada pada menu yang terpisah.	Mengatur ulang susunan menu profil sekolah agar dapat memuat informasi yang lebih lengkap tentang profil sekolah tersebut.
Informasi tentang prestasi sekolah belum lengkap sehingga pengguna tidak dapat melihat tentang detail prestasi.	Memperbarui halaman prestasi sekolah dengan mengelompokkan jenis prestasi seperti prestasi sekolah, prestasi siswa, dan prestasi guru.
Belum memiliki menu yang memuat informasi tentang peraturan akademik di sekolah.	Menambahkan menu akademik yang memuat tentang informasi akademik sekolah seperti struktur kurikulum, tata tertib, dan jadwal pelajaran.
Belum memiliki menu yang memuat informasi tentang alumni.	Menambahkan menu alumni yang memuat informasi tentang alumni sekolah agar pengguna <i>website</i> dapat melihat informasi tentang alumni sekolah.
Beberapa halaman pada <i>website</i> masih kosong dan belum memuat informasi yang sesuai.	Melakukan pengoptimalan terhadap setiap halaman dengan mengisi konten informasi yang sesuai pada setiap halaman.

---

**Website SMA Al Islam Krian**

---

Beberapa halaman pada <i>website</i> masih kosong dan belum memuat informasi yang sesuai.	Melakukan pengoptimalan terhadap setiap halaman dengan mengisi konten informasi yang sesuai pada setiap halaman.
Belum memiliki menu yang memuat tentang kumpulan berita atau pengumuman sekolah.	Menambahkan menu berita dan pengumuman yang memuat informasi tentang berita dan pengumuman sekolah.
Belum memiliki menu yang memuat informasi tentang alumni.	Menambahkan menu alumni yang memuat informasi tentang alumni sekolah agar pengguna <i>website</i> dapat melihat informasi tentang alumni sekolah.

---

<b>Website SMAN 1 Tarik</b>	
<b>Masalah</b>	<b>Solusi</b>
Belum memiliki menu yang memuat informasi tentang peraturan akademik di sekolah.	Menambahkan menu akademik yang memuat tentang informasi akademik sekolah seperti struktur kurikulum, tata tertib, dan jadwal pelajaran.

### 3.3 Tahap Analisis dan Perancangan *Interface*

Pada tahap ini merupakan tahap dilakukannya analisis untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Setelah spesifikasi tentang kebutuhan pengguna diketahui maka dilakukan perancangan desain *interface*.

#### 3.3.1 *Understand and Specify the Context of Use*

##### 1. Identifikasi Pengguna

Pada proses identifikasi pengguna dilakukan untuk menentukan siapa saja pengguna yang terlibat langsung dalam proses bisnis dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna *website* sekolah. Dari hasil identifikasi pengguna, diketahui pengguna dari *website* sekolah sebagai berikut:

- A. *Admin Website*, yaitu seseorang yang ditugaskan oleh pihak sekolah untuk mengelola *website* sekolah.
- B. Siswa/Masyarakat Umum, yaitu pengguna yang mengakses *website* sekolah untuk mencari informasi tentang sekolah.

##### 2. *User Persona*

*User persona* ini dibuat untuk menggambarkan dan menjelaskan karakteristik pengguna dengan menjelaskan tujuan dan kebutuhan. *User persona* terbagi berdasarkan jenis pengguna dalam *website* sekolah yakni terdiri dari *admin website* dan pengunjung *website*/masyarakat luas. Berdasarkan hasil dari wawancara *user persona* yang telah dilakukan pada Tabel L1.1, terdapat 2 jenis pengguna yaitu *admin website* dan pengunjung *website*. *User persona* pertama yakni Ibu Erni Muchsnatin yang merupakan admin yang mengelola *website* sekolah. Beliau merupakan seorang guru sekaligus yang mengelola *website* sekolah, namun beliau belum cukup mahir dalam menggunakan fitur-fitur *website*. Harapan beliau agar

desain *website* sekolah yang ada dapat dikembangkan dengan tampilan dan fitur menarik, serta lebih mudah untuk dipahami.



Gambar 3.4 *User Persona 1 Admin Website*

*User persona* kedua adalah Kirana Selly Ramadhani sebagai pengunjung *website* sekolah. Ia merupakan seorang siswi SMA. Ia biasa mencari informasi berita atau agenda sekolah melalui grup *whatsapp* karena pada *website* sekolah informasinya kurang lengkap dan tidak *update*. Harapannya *website* sekolahnya dapat diperbarui dengan informasi yang lebih lengkap serta tampilan yang sederhana dan menarik.



Gambar 3.5 *User Persona 2 Pengguna Website*

Berdasarkan hasil *user persona* yang sudah ada, peneliti menyimpulkan beberapa permintaan pengguna untuk menentukan kebutuhan pengguna *website*. Berikut hasil permintaan pengguna berdasarkan *user persona* pada tabel

Tabel 3.5 Temuan *User Persona*

No.	Hasil Temuan
1.	Ingin adanya pembaruan <i>website</i> dengan tampilan menarik, mudah digunakan, dan mudah dipahami.
2.	Admin dapat mengupload informasi berita sekolah.
3.	Admin dapat mengupload informasi agenda kegiatan sekolah.
4.	Pengguna dapat mencari informasi berita sekolah.
5.	Pengguna dapat mencari informasi agenda kegiatan sekolah.

### 3.3.2 Specify User and Organizational Requirement

#### 1. Spesifikasi Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan analisis dari data dan informasi yang didapat melalui *user persona* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Dalam proses ini dilakukan tahap spesifikasi tentang apa saja kebutuhan data dan informasi dari pengguna *website* sekolah. Pada tabel 3.6 merupakan detail spesifik untuk kebutuhan admin *website*.

Tabel 3.6 Kebutuhan Admin

Kebutuhan	Spesifik	Kode
Data Berita/Pengumuman	Halaman yang memuat master data informasi berita/pengumuman. Admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapus.	KA01
Data Agenda	Halaman yang memuat master data informasi agenda. Admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapus.	KA02
Data Prestasi	Halaman yang memuat master data informasi prestasi. Admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapus.	KA03
Data Guru dan Staff	Halaman yang memuat master data informasi guru dan staff. Admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapus.	KA04
Data Galeri	Halaman yang memuat master data informasi galeri. Admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapus.	KA05
Data Alumni	Halaman yang memuat master data informasi alumni. Admin dapat melakukan tambah, edit, dan hapus.	KA06
Data PPDB	Halaman yang memuat master data informasi alumni. Admin dapat melakukan edit.	KA07

Sedangkan ada tabel 3.7 merupakan hasil detail spesifik untuk kebutuhan informasi pengguna *website* sekolah.

Tabel 3.7 Kebutuhan Pengunjung *Website*

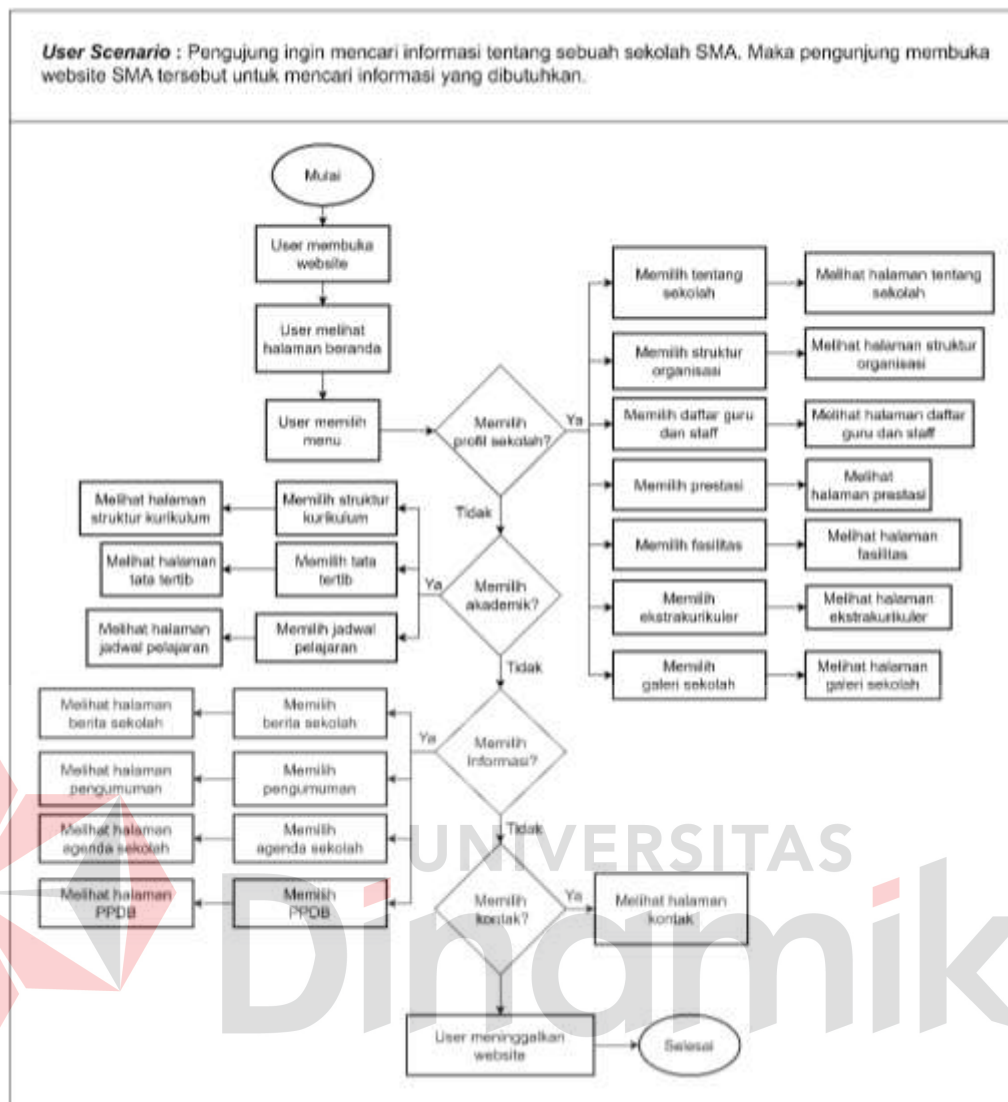
Kebutuhan	Spesifik	Kode
Informasi tentang profil sekolah	Halaman yang memuat informasi tentang profil sekolah seperti tentang sekolah, struktur organisasi, daftar guru dan staff, prestasi, fasilitas, ekstrakurikuler, dan galeri sekolah.	KP01
Informasi tentang akademik sekolah	Halaman yang memuat informasi tentang akademik sekolah seperti struktur kurikulum, tata tertib, jadwal pelajaran.	KP02
Informasi tentang berita, pengumuman, agenda sekolah, PPDB, dan alumni	Halaman yang memuat informasi tentang berita, pengumuman, agenda sekolah, PPDB, dan alumni.	KP03
Informasi tentang kontak sekolah	Halaman yang memuat informasi tentang kontak sekolah.	KP04

## 2. *User Scenario*

Pada tahapan *user scenario* ini merupakan tahap pembuatan sebuah alur skenario dari *prototype website* sekolah yang akan dibuat. Pada *user scenario* ini digambarkan melalui sebuah *tasks flow* yang menggambarkan sebuah alur untuk pengguna agar dapat mencari informasi sesuai dengan kebutuhannya.

Alur *task flows* keseluruhan untuk pengguna dapat dilihat pada Gambar 3.6. Pada tahap pertama pengguna membuka *website* dan pengguna akan melihat halaman beranda yang merupakan tampilan awal pada *website*, lalu pengguna diarahkan untuk memilih menu. Jika pengguna memilih menu profil sekolah, maka pengguna dapat memilih sub menu diantaranya tentang sekolah, struktur organisasi, daftar guru dan staff, prestasi, ekstrakurikuler, dan galeri sekolah. Jika pengguna memilih menu akademik, maka pengguna dapat memilih sub menu diantaranya struktur kurikulum, tata tertib, dan jadwal pelajaran. Jika pengguna memilih menu informasi, maka pengguna dapat memilih sub menu diantaranya berita sekolah, pengumuman, agenda sekolah, dan PPDB. Jika pengguna memilih menu kontak, maka pengguna dapat melihat informasi mengenai kontak. Jika pengguna tidak memilih menu, pengguna akan meninggalkan *website*.

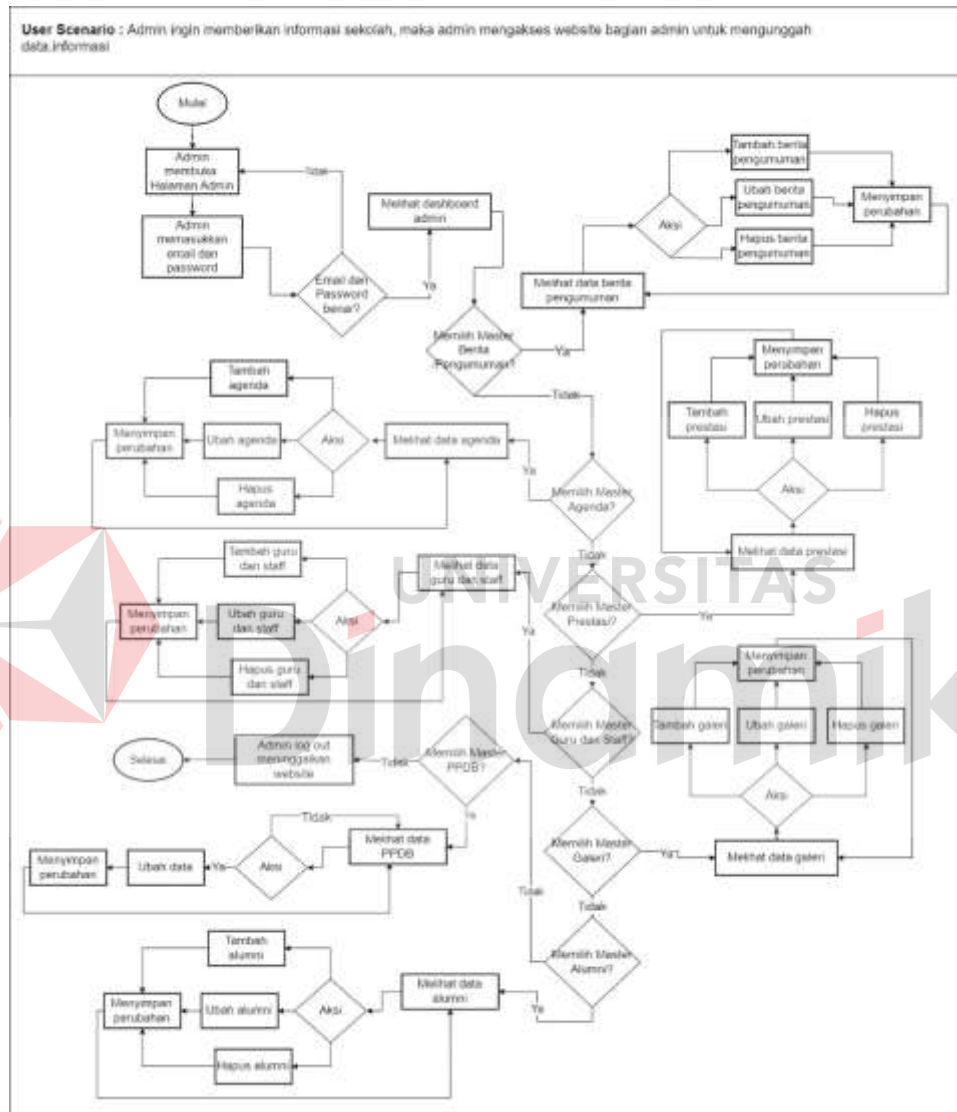




Gambar 3.6 User Scenario Pengunjung Website

Sedangkan alur *task flows* keseluruhan untuk bagian admin dapat dilihat pada Gambar 3.7. Pada tahap pertama, admin membuka halaman admin, setelah itu melakukan login dengan memasukkan *email* dan *password*. Jika *email* dan *password* benar maka akan melihat *dashboard* admin, jika salah maka harus memasukkan ulang *email* dan *password*. Setelah itu admin akan memilih menu. Jika memilih menu *master* berita/pengumuman, maka akan melihat data berita/pengumuman. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data. Jika memilih menu *master* agenda, maka akan melihat data agenda. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data. Jika memilih menu *master* prestasi, maka akan melihat data prestasi. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data. Jika memilih menu *master* guru dan staff, maka akan melihat data

guru dan staff. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data. Jika memilih menu *master galeri*, maka akan melihat data galeri. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data. Jika memilih menu *master alumni*, maka akan melihat data alumni. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data.



Gambar 3.7 User Scenario Admin

### 3.3.3 Produce Design Solution

#### 1. Wireframe

Dalam proses ini akan dilakukan proses perancangan sebuah desain *website* sekolah. Maka hal pertama yang dilakukan adalah pembuatan *wireframe*. *Wireframe* merupakan gambaran awal dari kerangka desain *website* yang masih

sederhana dan berwarna hitam putih sebelum membuat *prototype website*. Dalam pembuatan *wireframe* menggunakan *software* Adobe XD.

## 2. *Prototype*

Setelah *wireframe* dibuat, maka tahap selanjutnya membuat *prototype*. Pembuatan *prototype* dari *website* sekolah ini dilakukan dengan melakukan penambahan komponen seperti warna, gambar, *button*, dan teks pada desain *wireframe* yang sebelumnya dibuat. Pembuatan *prototype* ini menggunakan *software* Adobe XD.

### 3.4 Tahap Evaluasi dan *Testing*

Setelah *prototype* dibuat pada tahap sebelumnya, lalu pada tahap ini dilakukan evaluasi dan *testing* untuk mengetahui apakah hasil rancangan desain *prototype website* sudah sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

#### 3.4.1 *Evaluate Design Againsts User Requirement*

##### 1. Pengujian *Task Flows*

Pengujian *task flows* dari *user scenario* yang telah dibuat ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengguna dari *website* sekolah dapat menyelesaikan *task* yang diberikan oleh peneliti ketika mencoba *prototype website* sekolah.

##### 2. *Kuisisioner System Usability Scale*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan *testing* pada *prototype website* sekolah. Dalam hal ini dilakukan uji coba *prototype* ke pengguna untuk mengetahui apakah semua hasil rancangan *prototype website* sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna. Evaluasi dan *testing* dilakukan melalui kuisisioner dengan menerapkan metode *System Usability Scale* agar dapat mengetahui juga apakah hasil rancangan *prototype* sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna untuk mencapai tujuannya.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Tahap Analisis dan Perancangan *Interface*

#### 4.1.1 *Produce Design Solution*

Setelah melakukan analisis *user persona* dan membuat *user scenario* untuk mengetahui kebutuhan pengguna, Tahap selanjutnya adalah perancangan *wireframe* dan *prototype website* sekolah.

#### 1. *Wireframe*

Pembuatan *wireframe* merupakan gambaran awal dari kerangka desain. Agar dalam pembuatan desain *wireframe* dapat sesuai dengan kebutuhan *user persona*, maka dijelaskan komponen apa yang dibutuhkan dalam pembuatan *wireframe* tersebut. Berikut pada tabel 4.7 hasil penjelasan komponen *wireframe* berdasarkan *user persona* pengunjung *website*.

Tabel 4.1 Komponen *Wireframe* User Persona Pengunjung *Website*

Kebutuhan <i>User Persona</i>	Kode Keb. Pengguna	Skenario UI	Komponen <i>Wireframe</i>	Kode <i>Wireframe</i>
Merasa <i>website</i> menarik	desain kurang KP01	Gambar L3.1 <i>User Scenario</i> 01	Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Beranda. Komponen : a. <i>Header</i> menu b. Sambutan Kepala Sekolah c. Program Unggulan d. Prestasi e. Berita Terkini f. Informasi PPDB g. Informasi Alumni h. <i>Footer</i>	W01
Informasi sekolah belum lengkap	KP01 KP02 KP03 KP04	Gambar 4.5 <i>User Scenario</i> Pengunjung <i>Website</i>	1. Gambar L4.2 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Tentang Sekolah). Komponen : a. Judul b. Gambar sekolah c. Sejarah, visi, misi	W02
			2. Gambar L4.3 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Struktur Organisasi) Komponen : a. Judul b. Foto c. Nama d. Jabatan Organisasi	W03
			3. Gambar L4.4 <i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Guru dan Staff) Komponen : a. Judul b. Foto	W04

<b>Kebutuhan User Persona</b>	<b>Kode Keb. Pengguna</b>	<b>Skenario UI</b>	<b>Komponen Wireframe</b>	<b>Kode Wire-frame</b>
			c. Nama Guru d. Guru Mapel	
			4. Gambar L4.5 Wireframe Profil Sekolah (Prestasi) Komponen : a. Judul b. Nama Peraih c. Jenis Lomba d. Juara e. Pelaksanaan	W05
			5. Gambar L4.6 Wireframe Profil Sekolah (Fasilitas) Komponen : a. Judul b. Nama Fasilitas c. Foto Fasilitas	W06
			6. Gambar L4.7 Wireframe Profil Sekolah (Ekstrakurikuler) Komponen : a. Judul b. Nama Ekstrakurikuler c. Foto d. Detail Ekstrakurikuler	W07
			7. Gambar L4.9 Wireframe Profil Sekolah (Galeri Sekolah) Komponen : a. Judul b. Tombol pilihan foto/video c. Nama Foto/video d. Foto/video	W08
			8. Gambar L4.11 Wireframe Akademik (Struktur Kurikulum) Komponen : a. Judul b. Deskripsi Kurikulum c. Tombol <i>download file</i> kurikulum	W09
			9. Gambar L4.12 Wireframe Akademik (Tata Tertib) Komponen : a. Judul b. Deskripsi tata tertib	W10
			10. Gambar L4.13 Wireframe Akademik (Jadwal Pelajaran) Komponen : a. Judul b. Tanggal <i>update</i> jadwal c. Nama Kelas d. Tombol <i>download file</i> jadwal	W11
			11. Gambar L4.19 Wireframe Informasi (PPDB)	W15



<b>Kebutuhan <i>User Persona</i></b>	<b>Kode Keb. Pengguna</b>	<b>Skenario UI</b>	<b>Komponen <i>Wireframe</i></b>	<b>Kode <i>Wire-frame</i></b>
			Komponen : a. Judul b. Gambar PPDB c. Deskripsi PPDB	
			12. Gambar Informasi (Alumni)	L4.20 <i>Wireframe</i> W16
			Komponen : a. Judul b. Kutipan Kata Alumni c. <i>List</i> daftar alumni d. Tombol lihat selengkapnya	
			13. Gambar Kontak	L4.22 <i>Wireframe</i> W17
			Komponen : a. Informasi Kontak b. Denah <i>Google Maps</i> c. <i>Form</i> kirim pesan	
Mencari berita sekolah	KP03	Gambar L3.2 <i>User Scenario</i> 02	Gambar L4.14 <i>Wireframe</i> Informasi (Berita Sekolah). Komponen : a. Gambar pengumuman b. Judul dan deskripsi pengumuman c. Tanggal diunggah	W12
Mencari informasi pengumuman kegiatan sekolah	KP03	Gambar L3.3 <i>User Scenario</i> 03	Gambar L4.16 <i>Wireframe</i> Informasi (Pengumuman). Komponen : a. Gambar pengumuman b. Judul dan deskripsi pengumuman c. Tanggal diunggah	W13
Mencari agenda sekolah	KP03	Gambar L3.4 <i>User Scenario</i> 04	Gambar L4.18 <i>Wireframe</i> Informasi (Agenda Sekolah). Komponen : a. Tanggal agenda b. Judul dan deskripsi agenda c. Jam agenda	W14

Selain komponen kebutuhan *wireframe user persona* pengunjung *website*, penulis juga membuat komponen *wireframe* untuk admin. Berikut pada tabel 4.2 hasil penjelasan komponen *wireframe* berdasarkan *user persona* admin *website*.

Tabel 4.2 Komponen *Wireframe* User Persona Admin *Website*

<i>Kebutuhan User Persona</i>	<i>Kode</i>	<i>Skenario UI</i>	<i>Komponen Wireframe</i>	<i>Kode Wireframe</i>
Kesulitan memahami tampilan <i>website</i>	KA01	Gambar 4.8 <i>User Scenario</i> 05	L3.5 Gambar 4.8 <i>Wireframe Login dan Dashboard Admin</i> . Komponen Login : a. Judul b. Form isi <i>email</i> c. Form isi <i>password</i> d. Tombol <i>login</i> Komponen Dashboard : a. Nama admin b. Pilihan menu c. Jumlah data yang diinput	W18
Mengunggah berita sekolah	KA01	Gambar 4.23 <i>User Scenario</i> 07	L3.7 Gambar 4.23 <i>Wireframe Master Berita/Pengumuman</i> . Komponen : a. Judul b. Tabel data berita sekolah c. Tombol tambah, ubah, dan hapus	W19
Mengunggah agenda kegiatan sekolah	KA02	Gambar 4.24 <i>User Scenario</i> 08	L3.8 Gambar 4.24 <i>Wireframe Master Agenda</i> . Komponen : a. Judul b. Tabel data agenda sekolah c. Tombol tambah, ubah, dan hapus	W20
Memberikan informasi dari sekolah	KA03 KA04 KA05 KA06 KA07	Gambar 4.6 <i>User Scenario</i> Admin	4.6 Gambar 4.25 <i>Wireframe Master Prestasi</i> . Komponen : a. Judul b. Tabel data prestasi c. Tombol tambah, ubah, dan hapus	W21
			Gambar 4.26 <i>Wireframe Master Guru dan Staff</i> . Komponen : d. Judul e. Tabel data guru dan staff f. Tombol tambah, ubah, dan hapus	W22
			Gambar 4.27 <i>Wireframe Master Galeri</i> . Komponen : a. Judul b. Tabel data galeri	W23

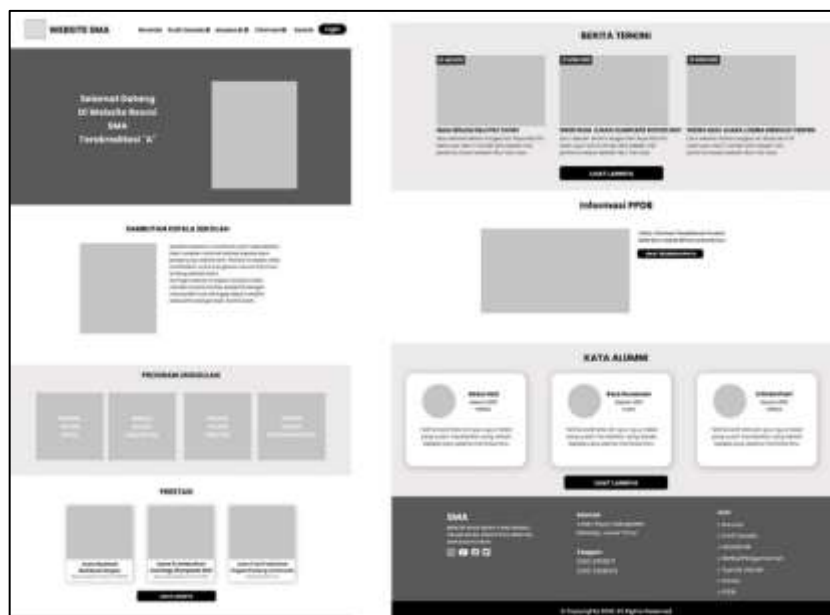
<b>Kebutuhan User Persona</b>	<b>Kode</b>	<b>Skenario UI</b>	<b>Komponen Wireframe</b>	<b>Kode Wire-frame</b>
			c. Tombol tambah, ubah, dan hapus	
			Gambar L4.28 <i>Wireframe</i> Master Alumni. Komponen : a. Judul b. Tabel data alumni c. Tombol tambah, ubah, dan hapus	W24
			Gambar L4.28 <i>Wireframe</i> Master PPDB. Komponen : a. Judul b. Tabel data PPDB c. Tombol ubah	W25

*Wireframe website* dibuat dengan rancangan desain yang masih berwarna hitam putih akan diimplementasikan pada pembuatan *prototype website*. Berikut ini adalah hasil perancangan *wireframe*.

#### a. Halaman Beranda

Hasil desain *wireframe* halaman beranda merupakan halaman awal ketika pengguna membuka *website* yang dapat dilihat pada Gambar 4.1 *Wireframe Beranda*. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas yang memuat menu beranda, profil sekolah, akademik, informasi dan kontak. Lalu halaman ini berisi ucapan selamat datang, sambutan kepala sekolah, program unggulan, prestasi, berita terkini, galeri, dan kata alumni. Pada beberapa bagian terdapat sebuah *button* lihat lainnya yang berfungsi untuk melihat informasi lainnya yang berkaitan dengan judul tersebut.





Gambar 4.1 Wireframe Beranda

### b. Halaman Profil Sekolah

Hasil desain *wireframe* halaman profil sekolah dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.2 sampai L4.10. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas. Pada bagian menu di navigasi bagian profil sekolah terdapat beberapa sub menu diantaranya tentang sekolah, struktur organisasi, guru dan staff, prestasi, fasilitas, ekstrakurikuler, dan galeri sekolah.

Tabel 4.3 Hasil Wireframe Profil Sekolah

NO.	Nama Halaman	Hasil Prototype
1	Halaman Tentang Sekolah	Gambar L4.2 Wireframe Profil Sekolah (Tentang Sekolah)
2	Halaman Struktur Organisasi	Gambar L4.3 Wireframe Profil Sekolah (Struktur Organisasi)
3	Halaman Guru dan Staff	Gambar L4.4 Wireframe Profil Sekolah (Guru dan Staff)
4	Halaman Prestasi	Gambar L4.5 Wireframe Profil Sekolah (Prestasi)
5	Halaman Fasilitas	Gambar L4.6 Wireframe Profil Sekolah (Fasilitas)
6	Halaman Ekstrakurikuler	Gambar L4.7 Wireframe Profil Sekolah (Ekstrakurikuler) Gambar L4.8 Wireframe Ekstrakurikuler (Detail Ekstrakurikuler)
7	Halaman Galeri Sekolah	Gambar L4.9 Wireframe Profil Sekolah (Galeri Sekolah) Gambar L4.10 Wireframe Galeri Sekolah (Detail Foto)

### c. Halaman Akademik

Hasil desain *wireframe* halaman akademik dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.11 sampai L4.13. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas. Pada

bagian menu di navigasi bagian akademik terdapat beberapa sub menu diantaranya struktur kurikulum, tata tertib, dan jadwal pelajaran.

Tabel 4.4 Hasil *Wireframe* Akademik

NO.	Nama Halaman	Hasil <i>Prototype</i>
1.	Halaman Struktur Kurikulum	Gambar L4.11 <i>Wireframe</i> Akademik (Struktur Kurikulum)
2.	Halaman Tata Tertib	Gambar L4.12 <i>Wireframe</i> Akademik (Tata Tertib)
3.	Halaman Jadwal Pelajaran	Gambar L4.13 <i>Wireframe</i> Akademik (Jadwal Pelajaran)

#### d. Halaman Informasi

Hasil desain *wireframe* halaman profil sekolah dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.14 sampai L4.21. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas. Pada bagian menu di navigasi bagian informasi terdapat beberapa sub menu diantaranya berita sekolah, pengumuman, agenda sekolah, PPDB, dan Alumni.

Tabel 4.5 Hasil *Wireframe* Informasi

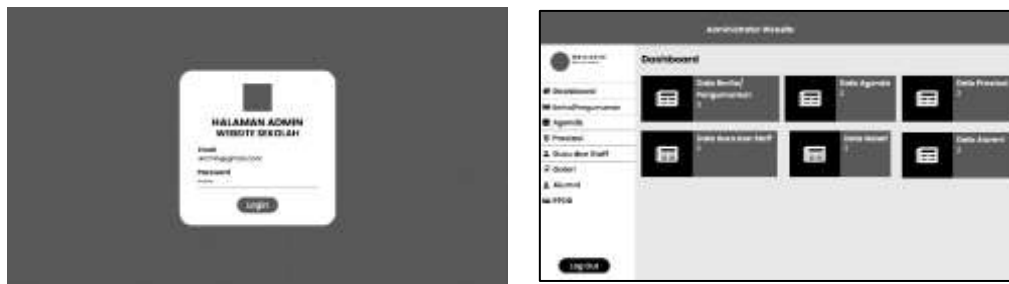
NO.	Halaman	Hasil <i>Prototype</i>
1.	Halaman Berita Sekolah	Gambar L4.14 <i>Wireframe</i> Informasi (Berita Sekolah) Gambar L4.15 <i>Wireframe</i> Berita Sekolah (Isi Berita)
2.	Halaman Pengumuman	Gambar L4.16 <i>Wireframe</i> Informasi (Pengumuman) Gambar L4.17 <i>Wireframe</i> Pengumuman (Isi Pengumuman)
3.	Halaman Agenda Sekolah	Gambar L4.18 <i>Wireframe</i> Informasi (Agenda Sekolah)
4.	Halaman PPDB	Gambar L4.19 <i>Wireframe</i> Informasi (PPDB)
5.	Halaman Alumni	Gambar L4.20 <i>Wireframe</i> Informasi (Alumni) Gambar L4.21 <i>Wireframe</i> Alumni (Detail Alumni)

#### e. Halaman Kontak

Hasil desain *wireframe* halaman kontak dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.22. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas. Pada bagian menu di navigasi bagian kontak hanya terdapat satu halaman yang ditampilkan berisi informasi kontak.

#### f. Halaman *Login dan Dashboard Admin*

Hasil desain *wireframe* halaman login dan *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 4.2. Halaman ini merupakan halaman awal yang diakses admin untuk mengelola data master berita/pengumuman, agenda, prestasi, guru dan staff, galeri, alumni, dan PPDB.



Gambar 4.2 Wireframe Login dan Dashboard Admin

**g. Halaman Master Berita/Pengumuman**

Hasil desain *wireframe* halaman master berita/pengumuman dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.23. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master berita/informasi.

**h. Halaman Master Agenda**

Hasil desain *wireframe* halaman master agenda dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.24. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master agenda.

**i. Halaman Master Prestasi**

Hasil desain *wireframe* halaman master prestasi dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.25. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master prestasi.

**j. Halaman Master Guru dan Staff**

Hasil desain *wireframe* halaman master guru dan staff dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.26. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master guru dan staff.

**k. Halaman Master Galeri**

Hasil desain *wireframe* halaman master galeri dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.27. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master galeri.

### l. Halaman Master Alumni

Hasil desain *wireframe* halaman master alumni dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.28. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master alumni.

### m. Halaman Master PPDB

Hasil desain *wireframe* halaman master PPDB dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L4.29. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master PPDB. Admin akan mengupload gambar informasi PPDB, lalu akan mengisikan deskripsi berupa informasi alur PPDB, tanggal pelaksanaan, dan sebagainya.

## 2. Prototype

Tahap pembuatan *prototype* merupakan tahap mengimplementasikan hasil kerangka *wireframe* yang sebelumnya masih berwarna hitam dan putih menjadi desain yang lebih sempurna. Setelah ditentukan komponen apa saja yang dibutuhkan sebelumnya, berikut daftar *wireframe* yang akan dibuat *prototype*.

Tabel 4.6 Hasil Desain *Prototype* Pengunjung Website

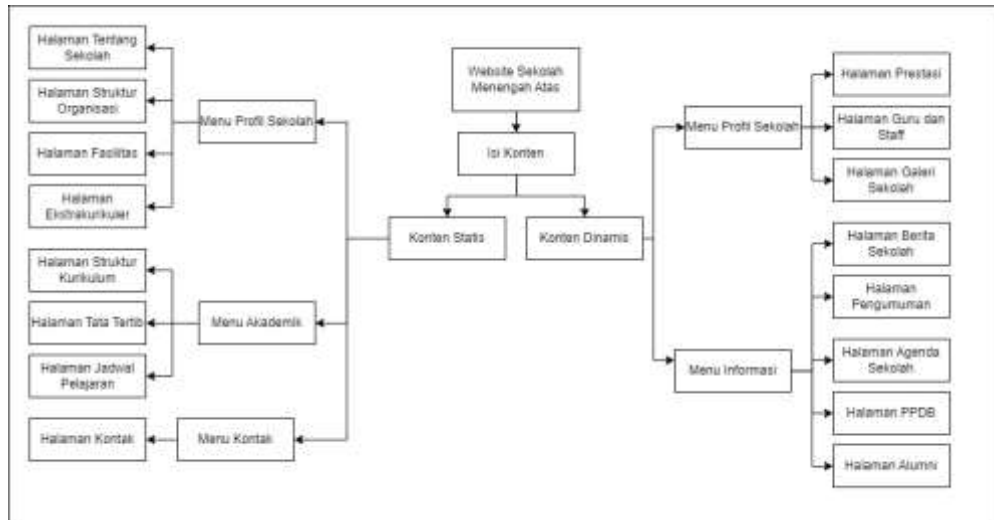
Kode <i>Wireframe</i>	Desain <i>Wireframe</i>	Hasil Desain <i>Prototype</i>	Kode <i>Prototype</i>
W01	<i>Wireframe</i> Beranda	Gambar 4.11 <i>Prototype</i> Beranda	P01
W02	<i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Tentang Sekolah).	Gambar L5.2 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Tentang Sekolah)	P02
W03	<i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Struktur Organisasi)	Gambar L5.3 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Struktur Organisasi)	P03
W04	<i>Wireframe</i> Profil Sekolah Guru dan Staff)	Gambar L5.4 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Guru dan Staff)	P04
W05	<i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Prestasi)	Gambar L5.5 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Prestasi)	P05
W06	<i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Fasilitas)	Gambar L5.6 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Fasilitas)	P06
W07	<i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Ekstrakurikuler)	Gambar L5.7 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Ekstrakurikuler)	P07
W08	<i>Wireframe</i> Profil Sekolah (Galeri Sekolah)	Gambar L5.9 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Galeri Sekolah)	P08
W09	<i>Wireframe</i> Akademik (Struktur Kurikulum)	Gambar L5.11 <i>Prototype</i> Akademik (Struktur Kurikulum)	P09

<b>Kode Wireframe</b>	<b>Desain Wireframe</b>	<b>Hasil Desain Prototype</b>	<b>Kode Prototype</b>
W10	Wireframe Akademik (Tata Tertib)	Gambar L5.12 <i>Prototype</i> Akademik (Tata Tertib)	P10
W11	Wireframe Akademik (Jadwal Pelajaran)	Gambar L5.13 <i>Prototype</i> Akademik (Jadwal Pelajaran)	P11
W12	Wireframe Informasi (Berita Sekolah)	Gambar L5.14 <i>Prototype</i> Informasi (Berita Sekolah)	P12
W13	Wireframe Informasi (Pengumuman)	Gambar L5.16 <i>Prototype</i> Informasi (Pengumuman)	P13
W14	Wireframe Informasi (Agenda Sekolah)	Gambar L5. 18 <i>Prototype</i> Informasi (Agenda Sekolah)	P14
W15	Wireframe Wireframe Informasi (PPDB)	Gambar L5.19 <i>Prototype</i> Informasi (PPDB)	P15
W16	Wireframe Wireframe Informasi (Alumni)	Gambar L5.20 <i>Prototype</i> Informasi (Alumni)	P16
W17	Wireframe Wireframe Kontak	Gambar L5.22 <i>Prototype</i> Kontak	P17

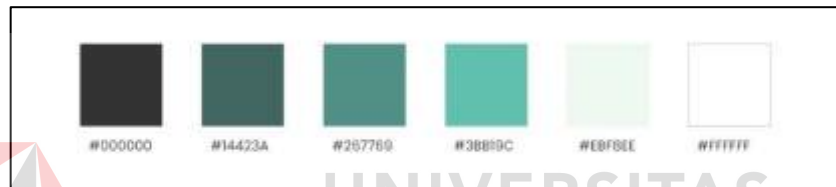
Tabel 4.7 Hasil Desain *Prototype* Admin *Website*

<b>Kode Wireframe</b>	<b>Desain Wireframe</b>	<b>Hasil Desain Prototype</b>	<b>Kode</b>
W18	Wireframe Login dan Dashboard Admin	Gambar 4.12 <i>Prototype</i> Halaman Login dan Dashboard Admin	P18
W19	Wireframe Master Berita/Pengumuman	Gambar L5.23 <i>Prototype</i> Master Berita/Pengumuman	P19
W20	Wireframe Master Agenda	Gambar L5. 24 <i>Prototype</i> Master Agenda	P20
W21	Wireframe Master Prestasi	Gambar L5.25 <i>Prototype</i> Master Prestasi	P21
W22	Wireframe Master Guru dan Staff	Gambar L5.26 <i>Prototype</i> Master Guru dan Staff	P22
W23	Wireframe Master Galeri	Gambar L5.27 <i>Prototype</i> Master Galeri	P23
W24	Wireframe Master Alumni	Gambar L5.28 <i>Prototype</i> Master Alumni	P24
W25	Wireframe Master PPDB	Gambar L5.29 <i>Prototype</i> Master PPDB	P25

Pada tahapan ini dilakukan penambahan komponen warna yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu dibuat sebuah *mapping* untuk menentukan konten statis dan konten dinamis. Berikut merupakan komposisi warna dan *mapping* konten pada *prototype*.



Gambar 4.3 Mapping Konten



Gambar 4.4 Komposisi Warna

Dalam pemilihan warna yang akan digunakan adalah warna hijau dan putih karena menyesuaikan dengan warna logo sekolah agar sesuai dengan ciri khas sekolah. Selain warna, pemilihan *font* pada tahap ini juga penting agar teks dapat terlihat dan terbaca dengan mudah oleh pengguna. *Font* yang digunakan pada *prototype* ini adalah Poppins.

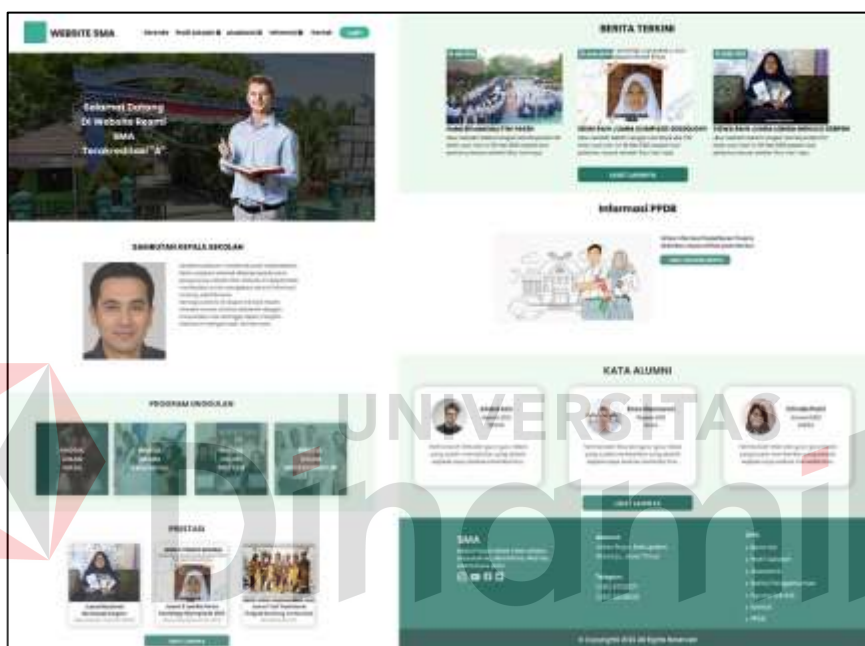
**Poppins**

Gambar 4.5 Jenis Font

Setelah menentukan komposisi warna dan *font* yang akan digunakan, maka dibuat perancangan *prototype website* sekolah. Berikut merupakan hasil rancangan *prototype* yang telah dibuat.

#### a. Halaman Beranda

Hasil desain *prototype* halaman beranda yang merupakan halaman awal saat pengguna membuka *website* yang dapat dilihat pada Gambar 4.5 *Wireframe* Beranda. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas yang memuat menu beranda, profil sekolah, akademik, informasi dan kontak. Lalu halaman ini berisi ucapan selamat datang, sambutan kepala sekolah, program unggulan, prestasi, berita terkini, galeri, dan kata alumni. Pada beberapa bagian terdapat sebuah *button* lihat lainnya yang berfungsi untuk melihat informasi lainnya yang berkaitan dengan judul tersebut.



Gambar 4.6 *Prototype* Beranda

#### b. Halaman Profil Sekolah

Hasil desain *prototype* halaman profil sekolah dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.2 Sampai L5.10. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas. Pada bagian menu di navigasi bagian profil sekolah terdapat beberapa sub menu diantaranya tentang sekolah, struktur organisasi, guru dan staff, prestasi, fasilitas, ekstrakurikuler, dan galeri sekolah.

Tabel 4.8 Hasil *Prototype* Profil Sekolah

NO.	Nama Halaman	Hasil <i>Prototype</i>
1	Halaman Tentang Sekolah	Gambar L5.2 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Tentang Sekolah)
2	Halaman Struktur Organisasi	Gambar L5.3 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Struktur Organisasi)
3	Halaman Guru dan Staff	Gambar L5.4 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Guru dan Staff)
4	Halaman Prestasi	Gambar L5.5 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Prestasi)

NO.	Nama Halaman	Hasil <i>Prototype</i>
5	Halaman Fasilitas	Gambar L5.6 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Fasilitas)
6	Halaman Ekstrakurikuler	Gambar L5.7 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Ekstrakurikuler) Gambar L5.8 <i>Prototype</i> Ekstrakurikuler ( Detail Ekstrakurikuler)
7	Halaman Galeri Sekolah	Gambar L5.9 <i>Prototype</i> Profil Sekolah (Galeri Sekolah) Gambar L5.10 <i>Prototype</i> Galeri Sekolah (Detail Foto)

### c. Halaman Akademik

Hasil desain *prototype* halaman akademik dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.11 sampai L5.13. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas. Pada bagian menu di navigasi bagian akademik terdapat beberapa sub menu diantaranya struktur kurikulum, tata tertib, dan jadwal pelajaran.

Tabel 4.9 Hasil *Prototype* Akademik

NO.	Nama Halaman	Hasil <i>Prototype</i>
1.	Halaman Struktur Kurikulum	Gambar L5.11 <i>Prototype</i> Akademik (Struktur Kurikulum)
2.	Halaman Tata Tertib	Gambar L5.12 <i>Prototype</i> Akademik (Tata Tertib)
3.	Halaman Jadwal Pelajaran	Gambar L5.13 <i>Prototype</i> Akademik (Jadwal Pelajaran)

### d. Halaman Informasi

Hasil desain *prototype* halaman profil sekolah dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.14 sampai L5.21. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas. Pada bagian menu di navigasi bagian informasi terdapat beberapa sub menu diantaranya berita sekolah, pengumuman, agenda sekolah, PPDB, dan Alumni.

Tabel 4.10 Hasil *Prototype* Informasi

NO.	Halaman	Hasil <i>Prototype</i>
1.	Halaman Berita Sekolah	Gambar L5.14 <i>Prototype</i> Informasi (Berita Sekolah) Gambar L5.15 <i>Prototype</i> Berita Sekolah (Isi Berita)
2.	Halaman Pengumuman	Gambar L5.16 <i>Prototype</i> Informasi (Pengumuman) Gambar L5.17 <i>Prototype</i> Pengumuman (Isi Pengumuman)
3.	Halaman Agenda Sekolah	Gambar L5. 18 <i>Prototype</i> Informasi (Agenda Sekolah)
4.	Halaman PPDB	Gambar L5.19 <i>Prototype</i> Informasi (PPDB)
5.	Halaman Alumni	Gambar L5.20 <i>Prototype</i> Informasi (Alumni) Gambar L5.21 <i>Prototype</i> Alumni (Detail Alumni)

### e. Halaman Kontak

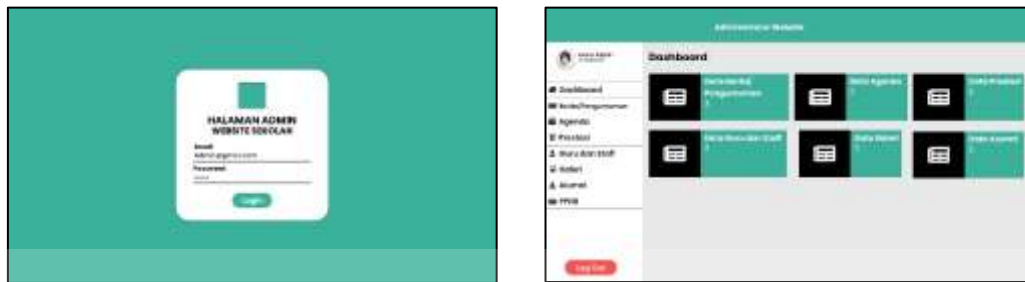
Hasil desain *wireframe* halaman kontak dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.22. Halaman ini memiliki *header* navigasi di atas. Pada bagian menu di



navigasi bagian kontak hanya terdapat satu halaman yang ditampilkan berisi informasi kontak.

**f. Halaman Login dan Dashboard Admin**

Hasil desain *prototype* halaman login dan *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 4.6. Halaman ini merupakan halaman awal yang diakses admin untuk mengelola data master berita/pengumuman, agenda, prestasi, guru dan staff, galeri, dan alumni.



Gambar 4.7 *Prototype* Halaman Login dan *Dashboard* Admin

**g. Halaman Master Berita/Pengumuman**

Hasil desain *prototype* halaman master berita/pengumuman dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.23. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master berita/informasi.

**h. Halaman Master Agenda**

Hasil desain *prototype* halaman master agenda dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.24. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master agenda.

**i. Halaman Master Prestasi**

Hasil desain *prototype* halaman master prestasi dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.25. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master prestasi.

**j. Halaman Master Guru dan Staff**

Hasil desain *prototype* halaman master guru dan staff dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.26. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master guru dan staff.

**k. Halaman Master Galeri**

Hasil desain *prototype* halaman master galeri dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.27. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master galeri.

**l. Halaman Master Alumni**

Hasil desain *prototype* halaman master alumni dapat dilihat pada Lampiran 5 Gambar L5.28. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master alumni.

**m. Halaman Master PPDB**

Hasil desain *prototype* halaman master PPDB dapat dilihat pada Lampiran 4 Gambar L5.29. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data master PPDB. Admin akan mengupload gambar informasi PPDB, lalu akan mengisikan deskripsi berupa informasi alur PPDB, tanggal pelaksanaan, dan sebagainya.

## **4.2 Tahap Evaluasi dan *Testing***

### **4.2.1 *Evaluate Design Againsts User Requirement***

#### **1. Pengujian *Task Flow***

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian *task flow* pada hasil *prototype*. Para responden diminta untuk menjalankan 4 *task scenario* pada Tabel 4.11 dan peneliti memperhatikan responden secara langsung ketika menjalankan *task* untuk mengetahui apakah responden mengalami kebingungan atau tidak saat menyelesaikan *task* yang diberikan. Pengujian ini dilakukan pada 1 pihak sekolah SMAN 1 Tarik, 1 pihak sekolah SMA Al Islam Krian, dan 3 masyarakat umum Hasil pengujian dapat dilihat Tabel L6.1 sampai dengan Tabel L6.5.

Tabel 4.11 Pengujian *Task Scenario*

Kode Task	User Scenario	Langkah pengujian
T1	Mencari Informasi Profil Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> memilih Menu Profil Sekolah</li> <li>2. <i>User</i> dapat menemukan informasi Tentang Sekolah</li> <li>3. <i>User</i> dapat menemukan informasi Struktur Organisasi</li> <li>4. <i>User</i> dapat menemukan informasi Guru dan Staff</li> <li>5. <i>User</i> dapat menemukan informasi Prestasi</li> <li>6. <i>User</i> dapat menemukan informasi Fasilitas</li> <li>7. <i>User</i> dapat menemukan informasi Ekstrakurikuler</li> <li>8. <i>User</i> dapat menemukan informasi Galeri</li> </ol>
T2	Mencari Informasi Akademik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> memilih Menu Akademik</li> <li>2. <i>User</i> dapat menemukan informasi Struktur Kurikulum</li> <li>3. <i>User</i> dapat menemukan informasi Tata Tertib</li> <li>4. <i>User</i> dapat menemukan informasi Jadwal Pelajaran</li> </ol>
T3	Mencari Informasi Berita, Pengumuman, Agenda, PPDB, dan Alumni Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> memilih Menu Informasi</li> <li>2. <i>User</i> dapat menemukan informasi Berita Sekolah</li> <li>3. <i>User</i> dapat menemukan informasi Pengumuman</li> <li>4. <i>User</i> dapat menemukan informasi Agenda Sekolah</li> <li>5. <i>User</i> dapat menemukan informasi PPDB</li> <li>6. <i>User</i> dapat menemukan informasi Alumni</li> </ol>
T4	Mencari Informasi Kontak Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User</i> memilih Menu Kontak</li> <li>2. <i>User</i> dapat menemukan informasi Kontak</li> </ol>

## 2. Kuisisioner Akhir

Selain melakukan uji *task flows*, dilakukan juga pengujian hasil *prototype* menggunakan kuisisioner dengan menggunakan metode *System Usability Scale*. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner yang dibuat melalui *google form* kepada 30 responden. Responden diminta untuk mengakses *link prototype* lalu mengoperasikan *prototype* tersebut. Setelah itu, responden menjawab beberapa pertanyaan yang telah diberikan. Hasil perhitungan kuisisioner pada tabel L2.1 dengan menggunakan *System Usability Scale* adalah diperoleh skor rata-rata sebesar 82 dengan *grade B* yang berarti *website* tersebut memiliki *adjective ratings* “Good” dan memiliki tingkat *acceptability ranges* “Acceptable”. Dari hasil

pengujian *System Usability Scale* ini menandakan jika *prototype* memiliki tingkat *usability* yang tinggi serta dapat diterima oleh pengguna.

### 3. Hasil Wawancara Akhir

Pada tahap ini dilakukan wawancara hasil akhir *prototype* dengan 5 orang responden, 2 orang perwakilan dari SMAN 1 Tarik dan SMA Al Islam Krian, dan 3 orang masyarakat umum atau pengguna *website*. Hasil dari wawancara pada L6.1 sampai L6.2 adalah alur *prototype website* cukup mudah dipahami, kombinasi warna, teks, dan ikon sudah cocok mengikuti warna logo sekolah sebagai identitas dan ciri khas sekolah, dan informasi yang dimuat pada *prototype* sudah cukup memenuhi kebutuhan pengguna. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh responden yakni pada halaman daftar guru dan staff dibuat seperti *list*, menambahkan beberapa menu seperti menu struktur kurikulum, prestasi guru, detail daftar alumni, dan detail ekstra, perbaikan ukuran *button* sub menu agar lebih mudah ketika ditekan, dan fitur-fitur bagus yang dapat ditambah lagi untuk kedepannya.

### 4.3 Pembahasan Akhir

*Website* sekolah merupakan sebuah alat media informasi yang digunakan sebagai sarana branding dan promosi agar sekolah dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dari hasil kuisisioner evaluasi awal pada *website* SMAN 1 Tarik dengan responden sebanyak 34 responden diperoleh hasil skor sebesar 62. Sementara hasil kuisisioner evaluasi awal pada SMA Al-Islam Krian dengan 38 responden diperoleh hasil skor sebesar 61. Kedua *website* memiliki skor rata-rata dibawah 68 yang menandakan terdapat sebuah masalah atau kekurangan pada sistem yang mempengaruhi tingkat *usability website*.

Oleh karena itu peneliti membuat rancangan desain *website* sekolah dengan melakukan wawancara dan observasi guna mengetahui apa saja kekurangan pada *website*, sehingga hasil rancangan *website* sekolah yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna *website*. Hasil dari pengujian pertama *prototype website* yang menggunakan pengujian *task flow* yang dilakukan secara langsung kepada 5 orang responden menunjukkan jika semua responden dapat menjalankan semua task yang

diberikan ketika menjalankan *prototype website*. Setelah itu dilakukan pengujian *prototype* yang dilakukan menggunakan kuisioner kepada 30 responden menggunakan *System Usability Scale* dan hasil akhir skor diperoleh yakni 82. Hasil tersebut menunjukkan jika tingkat *usability* pada *prototype website* lebih tinggi dari kedua *website* sebelumnya karena dalam *prototype website* sekolah ini terdapat beberapa pembaharuan dari segi pemilihan warna, tata letak, dan *font* agar lebih nyaman ketika diakses pengguna, pengelompokan menu yang telah memuat informasi sesuai dengan tujuan menu tersebut, serta terdapat beberapa menu dan fitur baru seperti menu alumni yang memuat detail tentang daftar alumni sekolah yang ada di perguruan tinggi, menu akademik yang memuat informasi akademik sekolah seperti kurikulum, tata tertib, dan jadwal pelajaran, dan menu ekstrakurikuler yang memuat informasi lengkap tentang ekstrakurikuler dan daftar prestasinya, sehingga *prototype* dapat memenuhi kebutuhan pengguna *website* sekolah baik bagi civitas sekolah maupun masyarakat luas.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan *prototype website* sekolah menengah atas yang telah dilaksanakan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan *prototype website* sekolah yang dirancang menggunakan metode *User Centered Design* sehingga menghasilkan *user interface* yang lebih mudah dipahami, dapat memenuhi kebutuhan pengguna *website* sekolah agar dapat mencari informasi secara lengkap, serta dapat menjadi media branding bagi sekolah menengah atas.
2. Hasil pengujian *prototype website* menggunakan *System Usability Scale* melakukan dengan melakukan penyebaran kuisioner kepada 30 responden menghasilkan skor akhir *prototype website* adalah 82 dengan *grade B* yang berarti *website* tersebut memiliki *adjective ratings* “Good” dan memiliki tingkat *acceptability ranges* “Acceptable”. Hasil tersebut menunjukkan jika rancangan *prototype website* sekolah telah memenuhi kebutuhan serta dapat diterima oleh pengguna.
3. Hasil perancangan *prototype website* sekolah ini dapat menjadi panduan perbaikan baik sekolah negeri maupun swasta agar fungsi *website* sekolah sebagai branding dan promosi dapat menjadi lebih optimal.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembuatan *prototype website* sekolah menengah atas masih berupa desain tampilan *prototype website*, sehingga selanjutnya dapat disempurnakan dan diimplementasikan menjadi *website* yang dapat diakses melalui berbagai *device*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifitama, Budi. 2018. "Pengembangan Antarmuka Website SMA Budi Bhakti Depok Menggunakan Metode User Centered Design." *Konferensi Nasional Sistem Informasi*, no. 2012: 80–85.
- Brooke, John. 2013. "SUS: A Retrospective." *Journal Of Usability Studies* 8: 29–40.
- Foundation, Interaction Design. 2020. "User Scenarios." 2020. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-scenarios>.
- Geasela, Yemima Monica, Pranchis - Ranting, dan Johannes Fernandes Andry. 2018. "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation." *Jurnal Informatika* 5 (2): 270–77. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>.
- Hasugian, Penda Sudarto. 2018. "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi." *Journal Of Informatic Pelita Nusantara* 3 (1): 82.
- Pratiwi, Dini, Mochamad Chandra Saputra, dan Niken Hendrakusma Wardani. 2018. "Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 2 (7): 2448–58. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1609>.
- Putri, Sapriana Sukmana, Satrio Hadi Wijoyo, dan Buce Trias Hanggara. 2019. "Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web SMA Negeri 1 Bangkalan Menggunakan Metode Webuse dan Pendekatan Human Centered Design" 3 (11): 10564–71.
- Rochmawati, Irma. 2019. "Iwearup.Com User Interface Analysis." *Visualita* 7 (2): 31–44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>.
- Sari, Rhomita, Ema Utami, dan Armadyah Amborowati. 2016. "Rancangan Lowongan Kerja Online Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Business Placement Center STMIK AMIKOM Yogyakarta)." *Creative Information Technology Journal* 3 (1): 62. <https://doi.org/10.24076/citec.2015v3i1.66>.
- Sens, Robert. 2020. "Scenarios & task flows: how to align design decisions with user behavior." 2020. <https://uxdesign.cc/scenarios-task-flows-how-to-align-design-decisions-with-user-behavior-db5c77a24729>.
- Setiawan, Rony. 2021. "Apa Itu Prototype? Kenapa Itu Penting?" 2021. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>.
- Suhartanto, Medi. 2018. "Kata kunci : Pembuatan Website Sekolah, PHP, 1.1." *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 4 (1): 1–8.
- Tesler, Into. 2020. "The Main Steps Of The User Interface Design." 2020.

<https://intetics.com/blog/the-main-steps-of-the-user-interface-design/>.

Timotius, Kris H. 2017. *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Manajemen Pengetahuan untuk Perkembangan Pengetahuan*. Yogyakarta: ANDI.

Veal, Raven. 2021. "How to Define a User Persona." 2021. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-define-a-user-persona/#1-what-is-a-user-persona>.

Wiratama, Lucky Satrya, dan Dimas Sasongko. 2017. "Evaluasi Antarmuka Website Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus Smk Muhammadiyah 2 Sragen)." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 8 (1): 135–40. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.843>.

Wiryawan, Mendiola B. 2011. "User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual." *Humaniora* 2 (2): 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**