



**DESAIN UI/UX UNTUK PLATFORM PEMBELAJARAN LITERASI  
DIGITAL DI SMPN 1 TAMAN**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh:**

**VALENCIA AVETTA CHRISTIE**

**22410100042**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

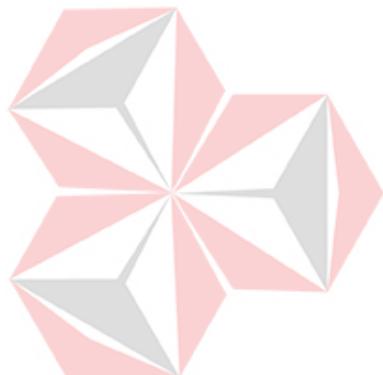
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2025**

**DESAIN UI/UX UNTUK PLATFORM PEMBELAJARAN LITERASI  
DIGITAL DI SMPN 1 TAMAN**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Disusun Oleh:

**Nama : Valencia Avetta Christie**

**NIM : 22410100042**

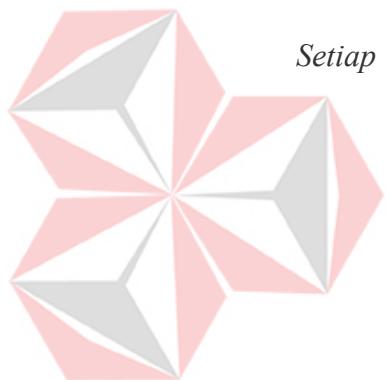
**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2025**



*Setiap Tantangan adalah Peluang untuk Belajar dan Berkembang*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Laporan Kerja Praktik ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya,  
dosen pembimbing, teman saya, serta seluruh pihak yang telah mendukung dan  
membantu selama proses kerja praktik*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PENGESAHAN

### DESAIN UI/UX UNTUK PLATFORM PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL DI SMPN 1 TAMAN

#### Laporan Kerja Praktik

oleh:

**Valencia Avetta Christie**

NIM: 22410100042

Telah Diperiksa, Diuji, Dan Disetujui



Dosen Pembimbing

Pradita Maulidya Effendi, M.Kom.

NIDN. 0720089401

Surabaya, 1 Juli 2025

UNIVERSITAS  
Dinamika



Penyelia,

Faiqotul Himmah, S.Kom.

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by

Endra Rahmawati

Date: 2025.07.29

08:24:00 +07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN. 0712108701

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Valencia Avetta Christie**  
NIM : **22410100042**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **DESAIN UI/UX UNTUK PLATFORM PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL DI SMPN 1 TAMAN**

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.

Demikan surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 04 Juli 2025



Valencia Avetta Christie  
NIM : 22410100042

## ABSTRAK

SMPN 1 Taman merupakan salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Sidoarjo yang memiliki program literasi setiap hari sabtu yang disebut SABA (Sabtu Baca). Dalam pelaksanaannya, kegiatan literasi masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan fisik, sehingga menyulitkan proses dokumentasi dan pemilihan karya terbaik siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan perancangan *prototype* UI/UX untuk platform literasi digital berbasis *website* guna mendukung digitalisasi proses pencatatan dan seleksi karya literasi menjadi lebih nyaman dan efisien. Halaman utama dalam desain ini meliputi tampilan halaman untuk pengisian data literasi siswa, tampilan hasil literasi, tampilan pemilihan karya terbaik oleh wali kelas dan koordinator, serta tampilan *dashboard* untuk masing-masing pengguna sesuai dengan perannya. Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, dan *prototype* UI/UX dibuat menggunakan Figma. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan memperoleh hasil rata-rata sangat baik dari total 34 responden pada seluruh skala pengukuran, yang menunjukkan bahwa *prototype* mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif dan sesuai kebutuhan.

**Kata kunci:** *design thinking*, literasi digital, *prototype*, UEQ, UI/UX

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik dengan judul *“Desain UI/UX untuk Platform Literasi Digital di SMPN 1 Taman”* dengan lancar dan tepat waktu. Laporan ini merupakan hasil dari pelaksanaan Kerja Praktik yang dilakukan oleh penulis sebagai bagian dari proses pembelajaran di Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika.

Pelaksanaan kerja praktik dilaksanakan di SMPN 1 Taman, Sidoarjo, yang memberikan banyak pengalaman serta pemahaman nyata mengenai kebutuhan pengguna dalam merancang antarmuka sistem informasi berbasis *website*. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis memperoleh dukungan dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Sebagai bentuk apresiasi, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom., selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi.
2. Ibu Pradita Maulidya Effendi, M.Kom., selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama proses pelaksanaan hingga penyusunan laporan ini.
3. Ibu Faiqotul Himmah, S.Kom., selaku penyelia dari SMPN 1 Taman atas kesempatan dan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen serta staf Universitas Dinamika yang telah membantu selama proses studi.

5. Seluruh guru dan staf SMPN 1 Taman atas kerja sama dan informasi yang diberikan selama kegiatan berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Surabaya, 04 Juli 2025

Valencia Avetta Christie



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	3
1.3.    Batasan Masalah.....	3
1.4.    Tujuan .....	4
1.5.    Manfaat .....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1.    Profil Perusahaan .....	6
2.2.    Identitas Perusahaan.....	7
2.3.    Visi Perusahaan.....	7
2.4.    Misi Perusahaan .....	7
2.5.    Struktur Organisasi .....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1. <i>User Interface (UI)</i> .....	11
3.2. <i>Prototyping</i> .....	12
3.3.    Literasi Digital .....	13



3.4.	<i>Design Thinking</i> .....	14
3.5.	Evaluasi <i>Usability User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	15
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....		17
4.1.	<i>Empathize</i> .....	17
4.2.	<i>Define</i> .....	17
	A. <i>User Persona</i> .....	17
	B. <i>Problem Statement</i> .....	19
	C. <i>Pain Point</i> .....	19
4.3.	<i>Ideate</i> .....	21
4.4.	<i>Prototype</i> .....	22
	A. <i>Wireframe</i> .....	22
	B. Desain Antarmuka.....	27
4.5.	<i>Test</i> .....	32
BAB V PENUTUP.....		34
5.1.	Kesimpulan .....	34
5.2.	Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA .....		35
LAMPIRAN .....		37



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4. 1 <i>User Journey Map</i> Siswa .....	19
Tabel 4. 2 <i>User Journey Map</i> Koordinator .....	19
Tabel 4. 3 <i>Pain Point</i> Siswa.....	20
Tabel 4. 4 <i>Pain Point</i> Koordinator.....	20
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan kuesioner dengan metode UEQ.....	33



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2. 1 Logo SMPN 1 Taman .....	7
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi SMPN 1 Taman.....	8
Gambar 3. 1 Lima Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	15
Gambar 3. 2 Pertanyaan UEQ .....	15
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i> Siswa .....	18
Gambar 4. 2 <i>User Persona</i> Koordinator Literasi .....	18
Gambar 4. 3 <i>Prioritization Idea</i> .....	21
Gambar 4. 4 <i>User Flow</i> .....	22
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Dashboard</i> Siswa .....	23
Gambar 4. 6 <i>Wireframe Dashboard</i> Wali Kelas.....	23
Gambar 4. 7 <i>Wireframe Dashboard</i> Koordinator .....	24
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> Tambah Literasi Baru.....	25
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> Semua Literasi.....	25
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> Detail Literasi.....	26
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> Literasi Pilihan .....	27
Gambar 4. 12 Halaman <i>Dashboard</i> Siswa.....	28
Gambar 4. 13 Halaman <i>Dashboard</i> Wali Kelas.....	28
Gambar 4. 14 Halaman <i>Dashboard</i> Koordinator .....	29
Gambar 4. 15 Halaman Tambah Literasi Baru .....	30
Gambar 4. 16 Halaman Semua Literasi .....	31
Gambar 4. 17 Halaman Detail Literasi .....	31
Gambar 4. 18 Halaman Literasi Terbaik.....	32



Gambar 4. 19 *Benchmark Graphic* UEQ ..... 33



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Surat Balasan dari Mitra .....	37
Lampiran 2. Form KP-5 .....	38
Lampiran 3. Form KP-6 .....	40
Lampiran 4. Form KP-7 .....	41
Lampiran 5. Form Bimbingan.....	42
Lampiran 6. Surat Adopsi .....	43
Lampiran 7. Biodata.....	44



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Taman atau SMPN 1 Taman adalah salah satu sekolah unggul dengan status akreditasi A di Kabupaten Sidoarjo yang dikenal sebagai Sekolah Ramah Anak, Sekolah Adiwiyata, dan Satuan Penyelenggara Sistem Kredit Semester, yang berdiri sejak tahun 1962. Dengan jumlah peserta didik lebih dari 1.000 siswa dan program akademik serta nonakademik yang beragam, SMPN 1 Taman terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Sekolah ini memiliki visi untuk menciptakan peserta didik yang beriman, bertakwa, mandiri, dan peduli lingkungan, serta berkomitmen untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Dalam proses pembelajaran saat ini, SMPN 1 Taman memiliki program literasi yang disebut Sabtu Baca (SABA) untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan siswa dalam mengolah informasi dari bahan bacaan. Program ini dilaksanakan setiap hari Sabtu sebelum kegiatan proses belajar mengajar, di mana siswa membaca buku kemudian mencatat data buku dan membuat mind map ringkasan di buku fisik, yang kemudian dikumpulkan ke wali kelas. Wali kelas yang akan memeriksa hasil dan memilih 3 literasi terbaik dari kelasnya dan menyerahkan buku fisik tersebut kepada koordinator yang selanjutnya memilih 10 karya terbaik dari seluruh siswa (Wennysan, 2023). Proses ini masih dilakukan secara manual, sehingga kurang efisien dalam dokumentasi dan seleksi karya. Oleh karena itu,

diperlukan rancangan *prototype* UI/UX berbasis *website* agar proses perancangan sistem aplikasi untuk digitalisasi literasi dapat berjalan lebih optimal. Menurut penelitian oleh Rasmila, Sutabri, dan Adila (2023), UI/UX berperan penting membangun sistem yang *user-friendly* agar sistem dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan harapan pengguna (Rasmila, Sutabri, & Adila, 2023). Menurut penelitian lain oleh Mulyana, Defriani, dan Muttaqin (2024), desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna (Mulyana, Defriani, & Muttaqin, 2024). Oleh karena itu, penting untuk merancang desain antarmuka terlebih dahulu sebelum sistem *website* dirancang, agar *website* Literasi Digital SABA benar-benar dapat mendukung proses literasi secara maksimal. Pendekatan yang digunakan dalam merancang *prototype* UI/UX ini adalah *Design Thinking*, karena menekankan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna untuk menghasilkan solusi yang sesuai.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pendekatan perancangan berbasis UI/UX atau *User Interface* dan *User Experience*. Pendekatan ini penting karena desain antarmuka yang mudah dipahami dan pengalaman pengguna yang optimal sangat berperan dalam memastikan platform *website* mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Menurut Rijal, Wulandari, dan Hermansyah (2025), desain UI/UX yang dikembangkan berdasarkan pendekatan berbasis pengguna dapat meningkatkan efektivitas dan kenyamanan dalam proses pembelajaran digital (Rijal, Wulandari, & Hermansyah, 2025). Dalam konteks kegiatan literasi SABA, pendekatan UI/UX digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru, merancang antarmuka, membuat *prototype* interaktif, hingga melakukan evaluasi *usability* untuk memastikan platform *website*

benar-benar mendukung proses literasi secara digital dengan cara yang efisien, nyaman, dan terstruktur.

Solusi yang ditawarkan berdasarkan permasalahan tersebut adalah perancangan UI/UX dari sistem literasi berbasis *website* yang memungkinkan siswa untuk mengentri hasil ringkasan buku secara langsung, serta guru dapat mengecek dan memilih hasil terbaik. Dengan adanya perancangan *prototype* UI/UX ini, proses perancangan sistem berbasis *website* Literasi Digital SABA menjadi lebih efisien dan terarah. *Prototype* UI/UX ini dirancang menggunakan *tools* desain antarmuka Figma, dan akan dievaluasi melalui tahapan *usability testing* untuk memastikan kualitas kenyamanan pengalaman pengguna.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam kerja praktik ini adalah bagaimana merancang *prototype* UI/UX untuk platform Literasi Digital SABA di SMPN 1 Taman yang dapat memfasilitasi pencatatan, pemantauan, dan penyajian hasil kegiatan literasi siswa secara intuitif dan sesuai kebutuhan pengguna.

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dan agar fokus kerja praktik lebih terarah, maka dibuat batasan masalah dalam kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Platform yang dirancang berupa *prototype* UI/UX untuk platform berbasis *website* dengan menggunakan Figma tanpa implementasi sistem *back-end* atau perancangan sistem berbasis *website* secara penuh.

2. Pengujian dilakukan dengan mengevaluasi aspek *usability* menggunakan pendekatan kuantitatif melalui *User Experience Questionnaire* (UEQ).

#### 1.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah merancang *prototype* UI/UX untuk platform literasi digital berbasis *website* di SMPN 1 Taman yang dapat membantu perancangan sistem Literasi Digital SABA secara lebih terarah, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui pendekatan *Design Thinking*.

#### 1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kerja praktik Desain UI/UX untuk platform literasi digital di SMPN 1 Taman adalah sebagai berikut:

##### 1. Bagi Siswa

- Menyediakan gambaran antarmuka digital yang intuitif untuk mengentri data literasi dengan mudah.
- Memberikan kenyamanan dan efisiensi dalam alur pengisian data literasi melalui desain tampilan yang sederhana dan menarik.

##### 2. Bagi Guru

###### a. Wali Kelas

- Membantu memahami alur dan interaksi saat melakukan pengecekan karya literasi melalui *prototype* yang telah dirancang
- Mempermudah identifikasi kebutuhan fitur dalam proses seleksi 3 karya terbaik dari kelas yang dipegang.

b. Koordinator

- Memberikan gambaran visual dalam melakukan seleksi 10 karya terbaik secara digital.
- Menyediakan simulasi penggunaan antarmuka *dashboard* untuk memantau semua data termasuk data literasi siswa, data siswa, serta data wali kelas.

3. Bagi Sekolah

- Memberikan dasar perancangan sistem literasi digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di lingkungan sekolah.
- Membantu pihak sekolah mengevaluasi dan mengarahkan pengembangan sistem literasi digital berbasis *website* sebelum dibuat dalam bentuk sistem fungsional.

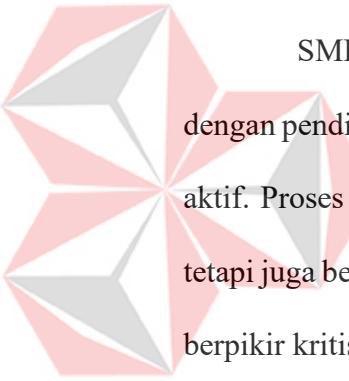


## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil Perusahaan**

SMPN 1 Taman, yang berdiri sejak tahun 1962, merupakan salah satu sekolah menengah pertama unggulan di Kabupaten Sidoarjo dengan akreditasi A. Sekolah ini memiliki lebih dari 1.000 siswa dan dikenal sebagai Sekolah Ramah Anak serta Sekolah Adiwiyata. SMPN 1 Taman berkomitmen memberikan pendidikan berkualitas dengan mengedepankan inovasi dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.



SMPN 1 Taman menerapkan sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan pendidikan karakter, pendekatan berbasis kompetensi, serta kegiatan literasi aktif. Proses belajar di sekolah ini tidak hanya berpusat pada penguasaan materi, tetapi juga bertujuan menumbuhkan kemandirian serta keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan kreatif. Salah satu implementasinya adalah program Sabtu Baca (SABA) yang menjadi bagian dari penguatan budaya literasi. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya dilatih untuk membaca, tetapi juga mengolah dan menyampaikan kembali informasi secara tertulis dan visual. Dengan pendekatan yang aktif dan partisipatif, SMPN 1 Taman berupaya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, terstruktur, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Sebagai bentuk representasi visual dari identitas sekolah, logo SMPN 1 Taman dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo SMPN 1 Taman

## 2.2. Identitas Perusahaan

Nama Instansi	:	SMPN 1 Taman
Alamat	:	Jl. Satria No. 1 Ketegan - Taman 61257, Sidoarjo
Nomor telepon	:	0317881538
Email	:	<a href="mailto:info@smpn1taman-sda.sch.id">info@smpn1taman-sda.sch.id</a>

## 2.3. Visi Perusahaan

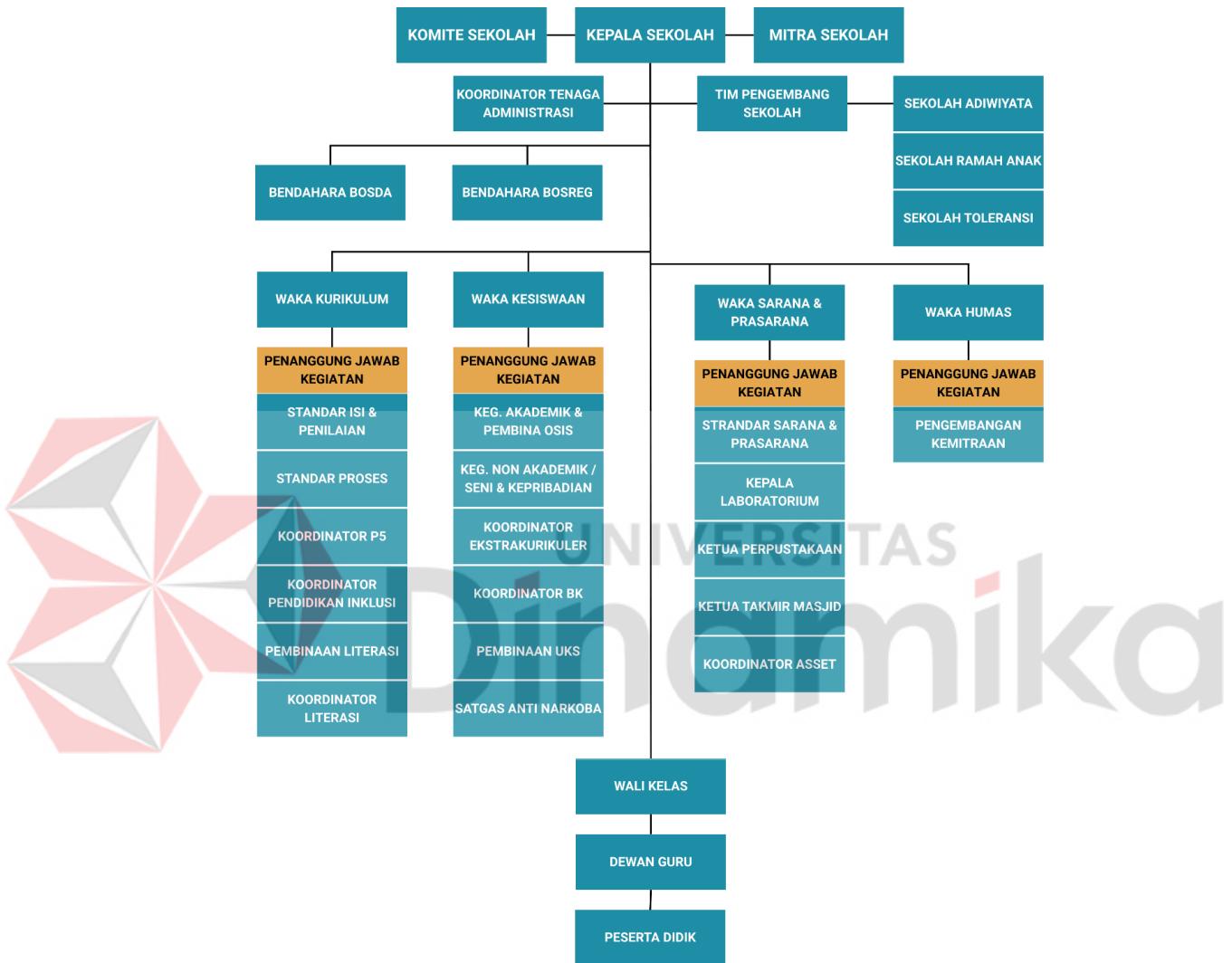
Visi SMPN 1 Taman adalah menjadi sekolah yang membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, kemandirian, serta kepedulian terhadap lingkungan.

## 2.4. Misi Perusahaan

Misi SMPN 1 Taman untuk mencapai visi adalah dengan menyelenggarakan pendidikan berlandaskan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab.

## 2.5. Struktur Organisasi

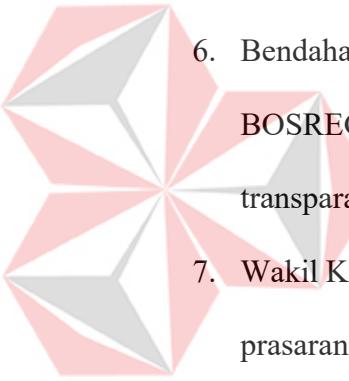
Pada struktur organisasi di SMPN 1 Taman seperti pada Gambar 2.2, terdapat beberapa bagian yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi SMPN 1 Taman

Berikut adalah tugas dan fungsi dari setiap divisi/unit dalam struktur organisasi SMPN 1 Taman:

1. Kepala Sekolah: memimpin, mengelola, menyusun kebijakan strategis, dan hubungan dengan mitra serta stakeholder sekolah.



2. Komite Sekolah: memberi pertimbangan kebijakan, menjembatani hubungan sekolah dan orang tua, serta mengawasi program sekolah secara transparan dan akuntabel.
3. Mitra Sekolah: mendukung pengembangan sekolah, serta terlibat dalam program strategis seperti Sekolah Adiwiyata, Sekolah Ramah Anak, dan Sekolah Toleransi.
4. Tim Pengembangan Sekolah: mengembangkan rencana strategis, mendorong inovasi, serta melaksanakan program unggulan sekolah.
5. Koordinator Tenaga Administrasi: mengelola kinerja staf, serta menjamin kelancaran layanan administrasi akademik dan nonakademik.
6. Bendahara BOSDA dan BOSREG: mengelola dana BOSDA (daerah) dan BOSREG (reguler), serta menyusun laporan pertanggungjawaban secara transparan.
7. Wakil Kepala Sekolah terbagi menjadi 3 bidang: kurikulum, kesiswaan, sarana prasarana, dan humas. Bidang kurikulum mengelola kurikulum, jadwal, evaluasi, serta program literasi, P5, dan inklusi. Bidang kesiswaan membina karakter siswa melalui OSIS, kegiatan seni, ekstrakurikuler, BK, UKS, dan satgas narkoba. Bidang sarana prasarana menangani fasilitas, laboratorium, perpustakaan, masjid, dan aset sekolah. Bidang humas menjalin kerja sama dan komunikasi dengan masyarakat serta mitra sekolah.
8. Koordinator Literasi: merancang dan melaksanakan program literasi siswa, serta memonitor capaian dan pelaksanaan kegiatan literasi.

9. Wali Kelas: membimbing perkembangan siswa, menjadi penghubung antara siswa, guru mata pelajaran, dan orang tua, serta mengelola administrasi kelas seperti absensi, rapor, dan rekap nilai.
10. Dewan Guru: melaksanakan pembelajaran, menjadi teladan bagi siswa, serta berperan dalam pengembangan profesionalisme guru.
11. Peserta Didik: menjalankan hak dan kewajiban sebagai pelajar, aktif dalam kegiatan sekolah, serta menjaga nama baik dan sikap positif di lingkungan sekolah.



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. *User Interface (UI)***

*User Interface (UI)* merupakan elemen penting dalam pengembangan platform *website*, karena menjadi jembatan utama antara pengguna dan sistem. Menurut Setyono, dan Adelia (2020), UI menyediakan berbagai elemen seperti menu, tombol, dan formulir yang memudahkan pengguna dalam memasukkan data dan menavigasikan platform (Setyono & Adelia, 2020). Dalam konteks platform literasi digital SABA, perancangan UI menjadi sarana penting bagi siswa untuk mencatat hasil literasi, bagi wali kelas untuk memantau dan memilih karya terbaik dari kelasnya, serta bagi koordinator untuk menyeleksi karya unggulan dari seluruh siswa dan mengelola semua data yang mencakup data siswa dan data wali kelas.

*User Interface (UI)* memiliki beberapa teori komponen yang mencakup navigasi, *layout* dan *grid*, konten visual (teks, gambar, ikon), kontrol *input*, *feedback*, *call to action* (CTA), serta *responsiveness*. Menurut penelitian Priambodo dan Anwar (2020), komponen utama dalam perancangan antarmuka mencakup *layout*, warna, dan kontrol. *Layout* memiliki peran penting dalam menyusun struktur antar muka agar alur navigasi antar halaman menjadi jelas dan terarah. Warna digunakan tidak hanya untuk memperindah tampilan, tetapi juga membentuk identitas visual serta menuntun fokus pengguna terhadap elemen penting dalam sistem atau *website*. Sementara itu, komponen kontrol seperti tombol dan *input form* menjadi penghubung utama interaksi antara pengguna dengan

sistem, sehingga perlu dirancang secara intuitif dan mudah diakses (Priambodo & Anwar, 2020).

Menurut Maulsyid, Adlim, dan Abduh (2023), terdapat prinsip *Golden Rules of User Interface Design* yang menekankan pada tiga aspek utama sebagai berikut:

1. Pengguna sebagai kontrol utama: desain UI harus mempermudah pengguna, baik pemula maupun yang lebih berpengalaman dalam menggunakan platform.
2. Memudahkan pengguna mengingat informasi relevan: menggunakan elemen antarmuka yang intuitif dan tidak membebani memori jangka pendek pengguna.
3. Konsistensi antarmuka: menjaga keseragaman bahasa, warna, dan *layout* pada setiap tampilan. (Maulsyid, Adlim, & Abduh, 2023)

### **3.2. *Prototyping***

*Prototyping* merupakan tahap krusial dalam desain UX yang bertujuan untuk membuat model awal sebuah produk digital sebelum tahap pengembangan akhir. Berdasarkan artikel dari UX Planet, *prototyping* memungkinkan pengujian desain dan interaksi pengguna secara langsung, sehingga dapat mengidentifikasi kendala dan memudahkan pengambilan keputusan dalam penyempurnaan desain. Model *prototype* dapat berupa sketsa, *wireframe*, maupun *mockup* interaktif yang menggambarkan fungsi dan tampilan aplikasi secara lebih jelas (Mittal, 2023).

Selain itu, menurut artikel UXmatters, melalui *prototype*, masukan dari pengguna bisa diperoleh secara *real-time* dan digunakan untuk memperbaiki desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna di akhir. *Prototyping*

juga memungkinkan pengujian iteratif yang mendukung perbaikan terus-menerus dalam proses desain UX (Rathod, 2023).

Dalam konteks platform literasi digital, penggunaan *prototyping* menjadi krusial untuk memastikan desain antarmuka dan alur kerja platform berbasis *website* dapat diterima dengan baik oleh pengguna, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih nyaman dan efektif.

### 3.3. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan efisien.

Menurut penelitian Ulfah (2020), literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam menggunakan berbagai sumber pengetahuan yang disajikan dalam bentuk cetak, visual, digital, maupun auditori. Literasi digital menjadi bagian integral dari gerakan literasi sekolah yang bertujuan untuk membangun budaya membaca dan menulis, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter positif di lingkungan sekolah (Ulfah, 2020).

Penelitian lain oleh Fauzi, dan Usmeldi (2022) menyebutkan bahwa literasi digital mencakup kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital yang ada di internet. Berikut 4 indikator utama literasi digital:

1. Keterampilan melakukan pencarian informasi di internet.
2. Pemahaman tentang navigasi *hypertext*.
3. Kemampuan mengevaluasi konten dan informasi.
4. Keterampilan menyusun dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai sumber.

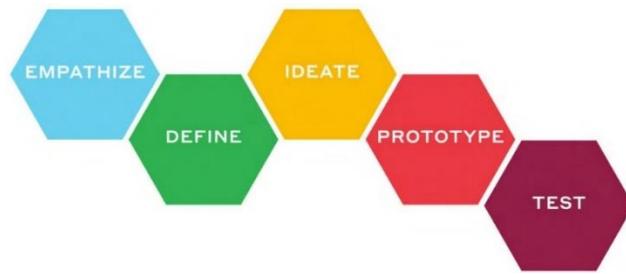
Literasi digital berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu siswa memahami dinamika informasi yang berkembang di era Revolusi Industri 4.0 (Fauzi & Usmeldi, 2022).

### **3.4. *Design Thinking***

*Design Thinking* merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna, serta sangat relevan dalam proses perancangan *prototype* UI/UX. Menurut Brown (2009), *Design Thinking* adalah pendekatan yang menggunakan kepekaan dan metode berpikir seorang *designer* untuk mencocokkan kebutuhan manusia dengan teknologi yang diterapkan. Pendekatan ini menempatkan manusia sebagai pusat dari proses perancangan (*human-centered framework*) (Brown, 2009).

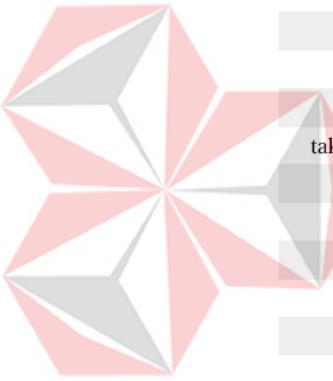
Menurut Stanford d.school (2025), pendekatan *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama yang dapat dilihat pada Gambar 3.1, dan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Empathize*: memahami kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, atau interaksi langsung.
2. *Define*: merumuskan masalah berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya.
3. *Ideate*: mengembangkan berbagai ide kreatif sebagai solusi.
4. *Prototype*: membuat rancangan awal dari solusi yang dipilih.
5. *Test*: mencoba solusi dan memperoleh umpan balik dari pengguna (Dam, 2025).



Gambar 3. 1 Lima Tahapan *Design Thinking*

### 3.5. Evaluasi *Usability User Experience Questionnaire* (UEQ)



	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

Gambar 3. 2 Pertanyaan UEQ

*User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan salah satu metode evaluasi yang banyak digunakan untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna dalam interaksi dengan produk digital. Menurut penelitian oleh Handayani, Hafidzah, dan Yuliani (2024), UEQ menilai enam aspek penting yang meliputi daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perpicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Keenam aspek tersebut membantu memperoleh gambaran yang komprehensif terkait persepsi dan kepuasan pengguna terhadap suatu aplikasi (Handayani, Hafidzah, & Yuliani, 2024).

Penelitian oleh Agustina, dan Gustalika (2022) menambahkan bahwa UEQ memiliki keunggulan dibandingkan metode evaluasi lainnya, seperti kemudahan penggunaan dan ketersediaan *template* data analisis yang siap digunakan. Sehingga evaluasi UX menggunakan UEQ dapat dilakukan secara efisien dan terstruktur, serta membantu memperoleh umpan balik yang lebih cepat dan akurat dari pengguna (Agustina & Gustalika, 2022).

Penelitian lain oleh Ulfa dan Ambarwati (2022), menekankan bahwa UEQ terdiri dari 26 pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh data subjektif mengenai pengalaman pengguna, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.2. Hasil evaluasi UEQ memungkinkan pengembang untuk membandingkan versi produk atau produk yang berbeda, sehingga dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal (Ulfa & Ambarwati, 2022).

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab ini dijelaskan proses pelaksanaan kerja praktik yang dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* untuk perancangan *prototype* UI/UX platform literasi digital berbasis *website* di SMPN 1 Taman, yang mencakup tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

#### **4.1. *Empathize***

Pada tahap ini, dilakukan proses identifikasi untuk memahami kebutuhan dari lokasi kerja praktik. Informasi diperoleh melalui diskusi dan wawancara dengan pihak sekolah. Proses wawancara yang dilakukan bersifat tidak terstruktur, dan berlangsung secara natural. Berdasarkan hasil diskusi tersebut ditemukan masalah bahwa belum ada rancangan *prototype* UI/UX yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang sistem digital untuk mendukung proses dokumentasi dan seleksi karya literasi secara optimal.

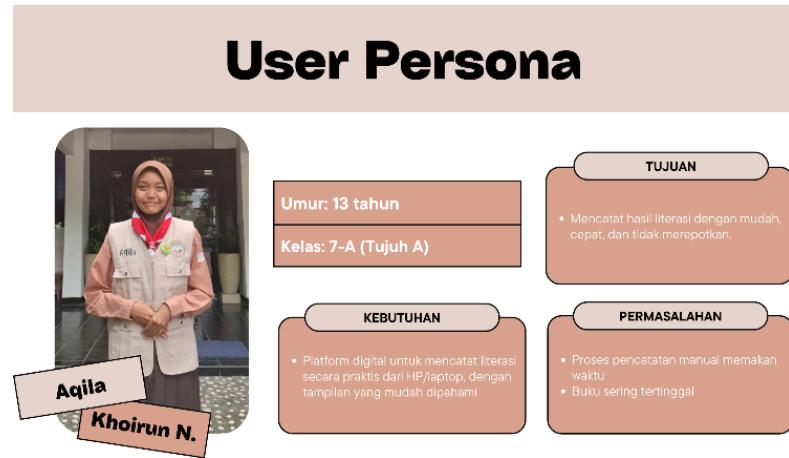
#### **4.2. *Define***

Tahap *define* mencakup beberapa komponen utama, yaitu *user persona*, *problem statement*, *pain point*, dan rumusan *How Might We* (HMW) yang akan menjadi dasar dalam proses perancangan solusi.

##### **A. *User Persona***

Berikut merupakan susunan *user persona* berdasarkan data yang diperoleh dari tahap pertama. *User persona* disusun dengan tujuan untuk memahami

kebutuhan, tujuan, serta permasalahan yang dialami oleh pengguna dalam proses kegiatan literasi.



Gambar 4. 1 *User Persona* Siswa



Gambar 4. 2 *User Persona* Koordinator Literasi

Pada *user persona* siswa yang ditunjukkan pada Gambar 4.1, ditemukan bahwa siswa sering mengalami kendala karena proses pencatatan masih dilakukan secara manual menggunakan buku fisik. Sementara itu dari *user persona* koordinator literasi pada Gambar 4.2, ditemukan bahwa bagi koordinator yang bertanggung jawab yang memiliki peran untuk menyeleksi karya terbaik dari seluruh kelas yang telah disaring oleh masing-masing wali kelas.

## B. Problem Statement

*Problem statement* yang didapatkan adalah pengguna membutuhkan rancangan *prototype* UI/UX untuk platform literasi digital yang dapat memvisualisasikan alur pencatatan hasil literasi oleh siswa, serta memberikan antarmuka seleksi dan pemantauan karya oleh wali kelas dan koordinator literasi secara efisien dan sesuai kebutuhan pengguna.

## C. Pain Point

Langkah selanjutnya adalah menyusun *User Journey Map* untuk memahami pengalaman pengguna selama menjalani proses kegiatan literasi yang membantu menggambarkan tahapan aktivitas pengguna, emosi yang dirasakan, serta hambatan yang dialami, sehingga dapat diperoleh sejumlah *pain point* yang menjadi dasar perancangan solusi UI/UX, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.1 untuk siswa dan Tabel 4.2 untuk koordinator literasi berikut ini.

Tabel 4. 1 *User Journey Map* Siswa

Tahap	Aktivitas	Emosi
Mencatat literasi	Menulis data bacaan, menggambar mind map, menulis moral bacaan	Lelah
Mengumpulkan buku catatan literasi fisik	Mengumpulkan ke wali kelas	Takut terlambat

Tabel 4. 2 *User Journey Map* Koordinator

Tahap	Aktivitas	Emosi
Menerima hasil karya	Menerima buku catatan literasi fisik yang telah diseleksi oleh wali kelas	Lelah
Menyeleksi karya	Membaca ulang seluruh karya yang telah diseleksi oleh wali kelas	Butuh fokus

<b>Tahap</b>	<b>Aktivitas</b>	<b>Emosi</b>
Menentukan karya terbaik	Memilih 10 karya literasi terbaik tingkat sekolah	Takut salah memilih

Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi *pain point* yang sering dialami oleh pengguna selama menjalani proses kegiatan literasi yang mencangkup hambatan atau ketidaknyamanan yang dirasakan pengguna dan digunakan untuk merancang solusi yang tepat sesuai kebutuhan pengguna, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.3 untuk siswa dan Tabel 4.4 untuk koordinator literasi berikut ini.

Tabel 4. 3 *Pain Point* Siswa

<b>Kategori</b>	<b>Pain Point</b>
Efisiensi	Pencatatan data bacaan dan menggambar mind map dilakukan secara manual dan melelahkan
Aksesibilitas	Takut terlambat karena harus mengumpulkan buku fisik ke wali kelas
Kebutuhan Digital	Belum tersedia media yang mendukung untuk pencatatan menjadi nyaman dan sesuai dengan kebiasaan digital siswa

Tabel 4. 4 *Pain Point* Koordinator

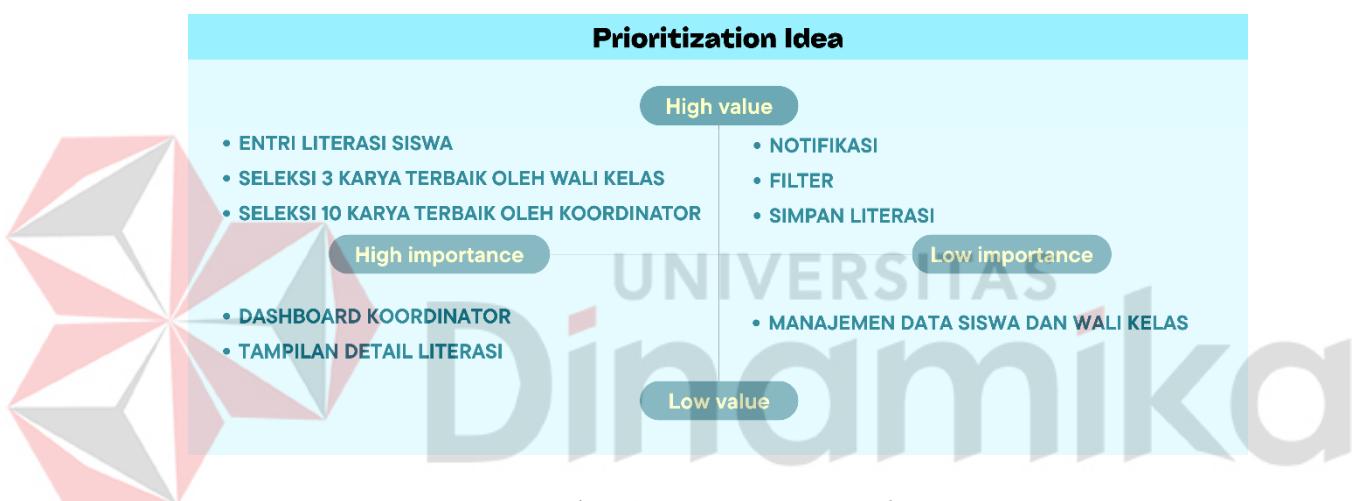
<b>Kategori</b>	<b>Pain Point</b>
Efisiensi	Seleksi karya dilakukan secara manual dan membutuhkan waktu serta tenaga ekstra
Alat Pendukung	Belum tersedia media yang mendukung untuk merangkum hasil seleksi secara praktis dan nyaman
Validasi	Khawatir salah memilih karena tidak ada media yang membantu validasi atau visualisasi seleksi

Selanjutnya dilakukan proses perumusan pertanyaan HMW untuk membuka peluang berpikir kreatif, sehingga dapat menjawab kebutuhan dan kendala yang telah ditemukan. Berikut adalah pertanyaannya: Bagaimana caranya kita membantu pengguna dalam melakukan pencatatan dan seleksi karya literasi

secara lebih efisien, praktis dan terstruktur melalui rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan.

#### 4.3. Ideate

Selanjutnya dilakukan proses pengembangan berbagai gagasan solusi yang bertujuan untuk menjawab kebutuhan pengguna dan menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi yang ditunjukkan dalam Gambar 4.3 sebagai prioritization idea.



Gambar 4. 3 Prioritization Idea

Selanjutnya dilakukan tahap menyusun *user flow* sebagai gambaran alur interaksi pengguna terhadap fitur-fitur utama dari solusi yang telah dirumuskan. Pada tahap ini *user flow* divisualisasikan berdasar perannya masing masing seperti pada Gambar 4.4.

Gambar 4. 4 *User Flow*

#### 4.4. Prototype

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan antarmuka pengguna secara bertahap, dimulai dari penyusunan *wireframe* sebagai kerangka awal, hingga pembuatan desain antarmuka dengan tampilan visual akhir.

##### A. *Wireframe*

*Wireframe* merupakan tahapan awal yang menampilkan susunan elemen dan alur interaksi antarmuka secara sederhana. Pada tahap ini tampilan belum menyertakan warna dan elemen visual lainnya, hanya digunakan untuk menentukan posisi komponen serta jalur navigasi antarhalaman.

###### 1. *Dashboard Siswa*

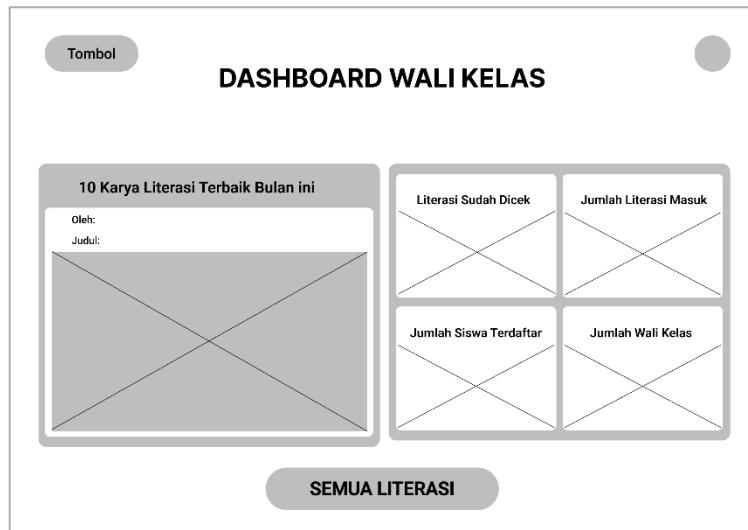
Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.5, struktur dasar *wireframe* *dashboard* siswa terdiri dari histori literasi dan daftar 10 karya terbaik, serta tombol untuk membuat literasi baru.



Gambar 4. 5 *Wireframe Dashboard Siswa*

## 2. *Dashboard Wali Kelas*

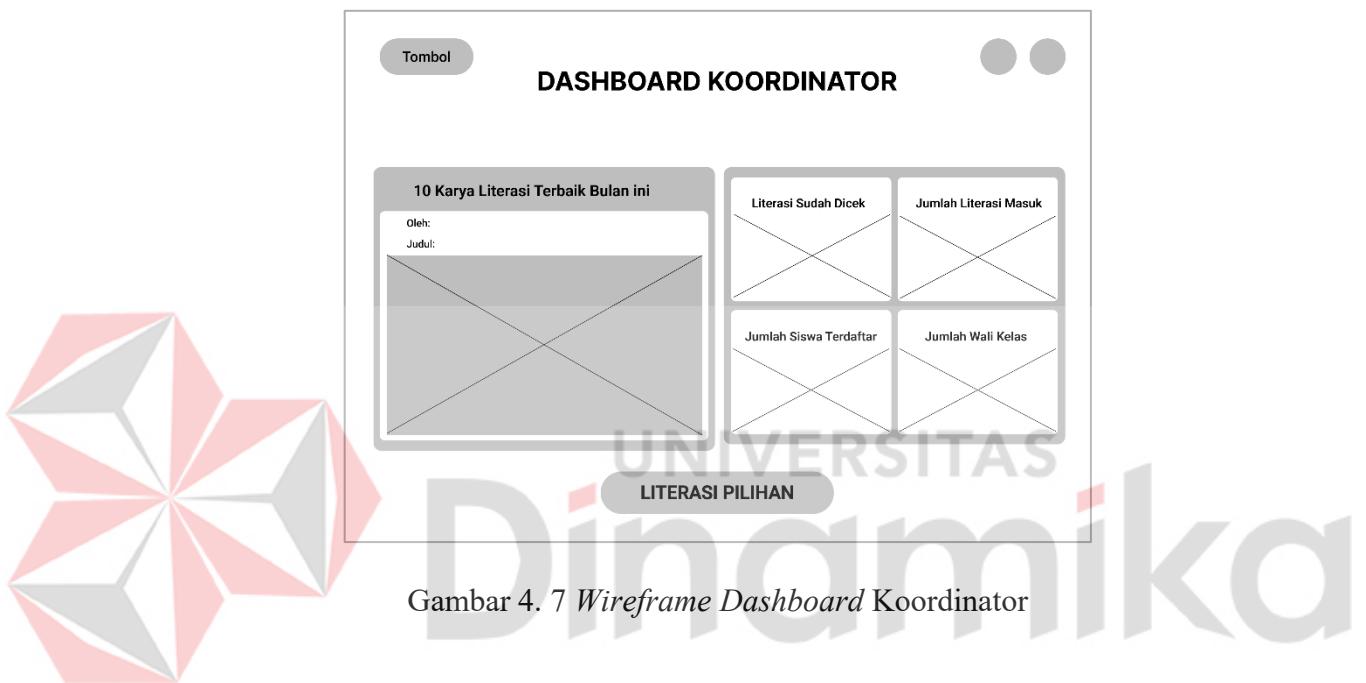
Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.6, struktur dasar *wireframe* *dashboard* wali kelas terdiri dari jumlah siswa, literasi masuk, literasi yang sudah dicek, total wali kelas, 10 karya literasi terbaik, serta tombol ke halaman semua literasi.



Gambar 4. 6 *Wireframe Dashboard Wali Kelas*

### 3. Dashboard Koordinator

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.7, struktur dasar *wireframe* *dashboard* koordinator terdiri dari jumlah seluruh siswa, seluruh literasi masuk, seluruh literasi yang sudah dicek, total wali kelas, 10 karya terbaik, serta tombol literasi pilihan.



### 4. Tambah Literasi Baru

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.8, *wireframe* tambah literasi baru dirancang untuk siswa mengisi data literasi yang mencakup judul buku, pengarang, penerbit, tahun, tanggal entri, unggah foto mind map, pesan moral, serta tombol simpan.

**TAMBAH LITERASI BARU**

Judul Buku  
Nama Pengarang  
Nama Penerbit  
Tahun Terbit  
Tanggal Entri

Ringkasan Bacaan dalam Bentuk Mind Map  
Tombol  
Pesan Moral

**SIMPAN**

Gambar 4. 8 *Wireframe* Tambah Literasi Baru

### 5. Semua Literasi

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.9, susunan awal *wireframe* semua literasi terdiri dari tampilan daftar literasi siswa yang telah dientri yang dapat dicek oleh wali kelas.

**SEMUA LITERASI**

Search Bar

Tombol

Tombol

Tombol

Tombol

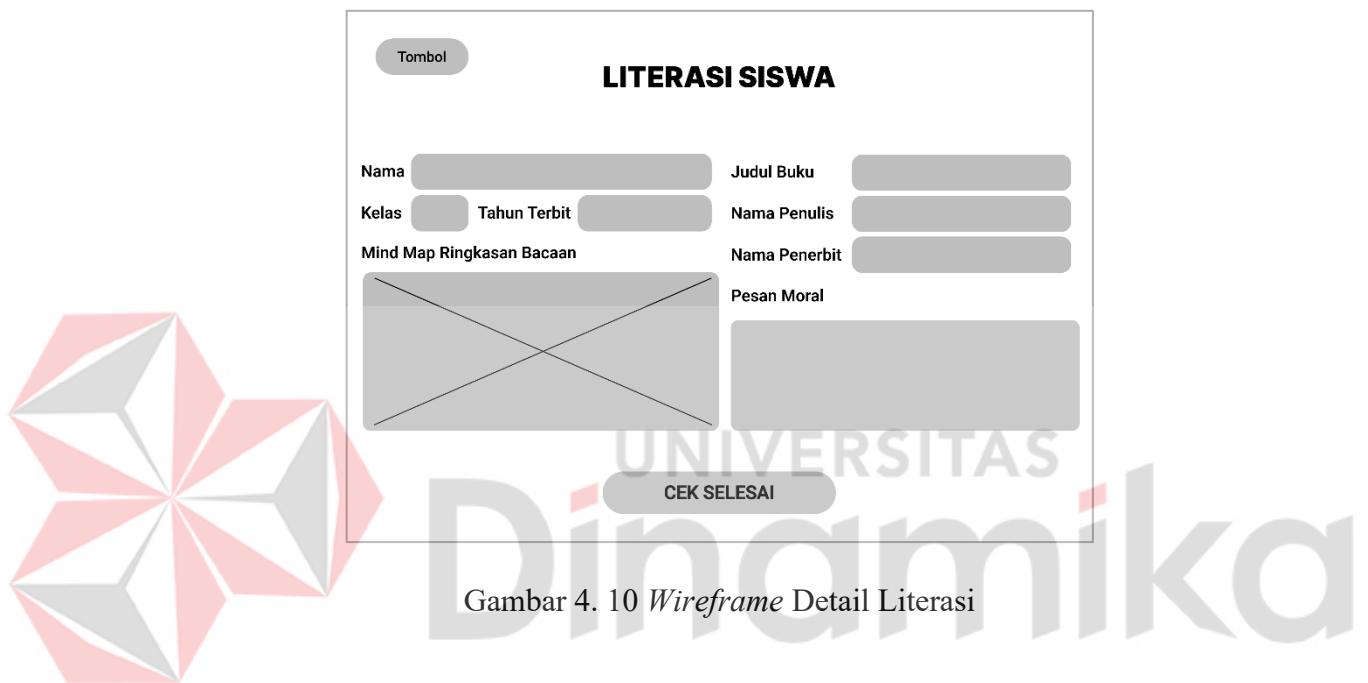
Tombol

Tombol

Gambar 4. 9 *Wireframe* Semua Literasi

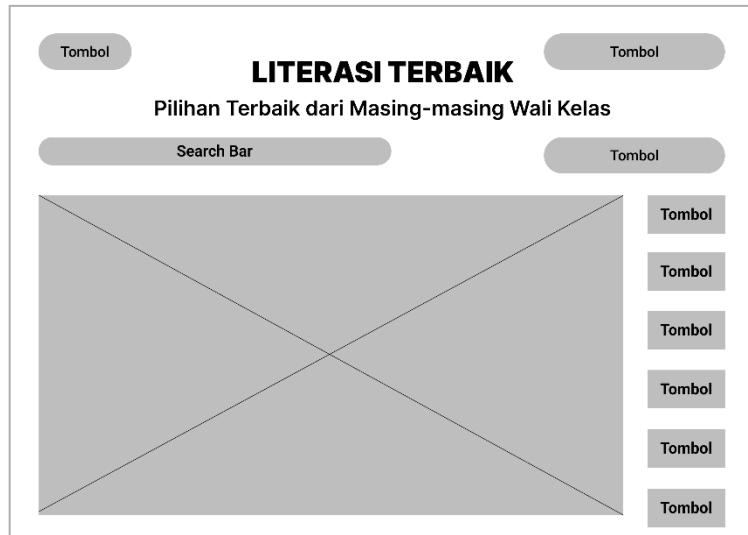
## 6. Detail Literasi

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.10, kerangka informasi dari *wireframe* detail literasi mencakup nama siswa, kelas, tahun terbit buku, judul buku, nama penulis, nama penerbit, pesan moral, serta mind map ringkasan bacaan yang dapat dilihat wali kelas, serta tombol untuk menandai bahwa cek selesai.



## 7. Literasi Pilihan

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.11, struktur dasar *wireframe* literasi pilihan terdiri dari daftar seluruh 3 karya terbaik dari tiap kelas yang kemudian dapat dipilih menjadi 10 terbaik.



Gambar 4. 11 *Wireframe* Literasi Pilihan

## B. Desain Antarmuka

Desain antarmuka dikembangkan berdasarkan struktur *wireframe* dengan penambahan elemen visual agar lebih interaktif dan ramah pengguna. Warna utama yang digunakan meliputi biru terang #66BEFF pada bagian *header*, biru pucat #D0EBFF pada bagian latar halaman, serta biru tua #003049 untuk tombol aksi utama, dan beberapa tombol aksi berwarna biru terang yang serupa dengan *header*.

Seluruh desain dibuat menggunakan Figma dengan pendekatan minimalis dan konsisten.

### 1. *Dashboard* Siswa

seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.12, halaman *dashboard* siswa terdiri dari informasi utama bagi siswa berupa histori literasi dan daftar 10 karya terbaik dalam *format card*. Terdapat tombol tambah literasi pada bagian tengah bawah untuk menambahkan entri data literasi baru, pada bagian kanan atas terdapat tombol untuk melihat notifikasi, serta tombol untuk keluar pada bagian kiri atas.



Gambar 4. 12 Halaman *Dashboard* Siswa

## 2. *Dashboard* Wali Kelas

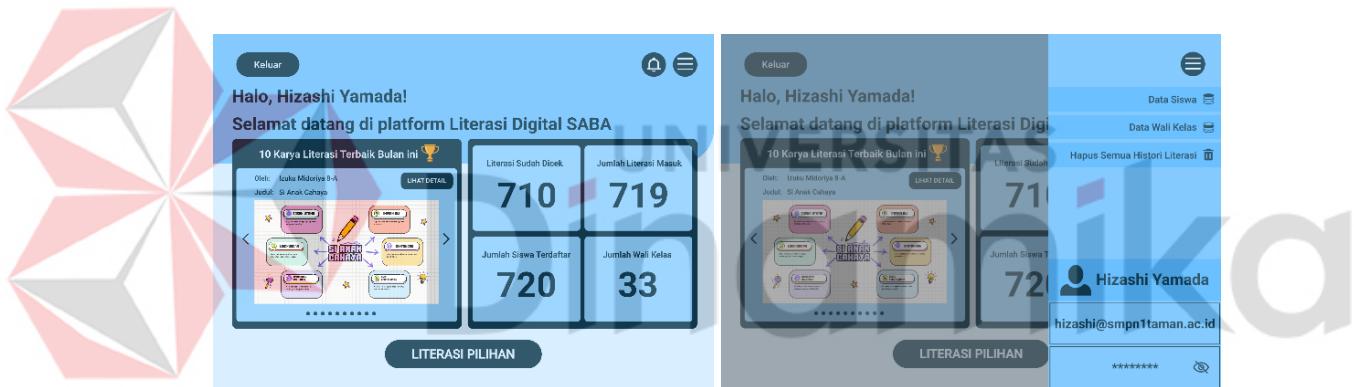
seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.13, halaman *dashboard* wali kelas terdiri dari jumlah siswa, literasi masuk, literasi yang sudah dicek, total wali kelas, serta 10 karya literasi terbaik. Terdapat tombol untuk ke semua literasi pada bagian tengah bawah, tombol notifikasi pada kanan atas, serta tombol keluar pada bagian kiri atas.



Gambar 4. 13 Halaman *Dashboard* Wali Kelas

### 3. Dashboard Koordinator

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.14, halaman *dashboard* koordinator terdiri dari jumlah siswa, literasi masuk, literasi yang sudah dicek, total wali kelas, 10 karya terbaik, serta tombol literasi pilihan pada bagian tengah bawah. Terdapat juga tombol keluar pada bagian kiri atas, serta navigasi *bar* pada bagian kanan atas sebelah kanan tombol notifikasi untuk mengakses data siswa, data wali kelas, hapus semua histori, dan profil koordinator. Pada bagian profil koordinator terdapat nama lengkap, email, serta password yang dilengkapi tombol dengan ikon mata.



Gambar 4. 14 Halaman *Dashboard* Koordinator

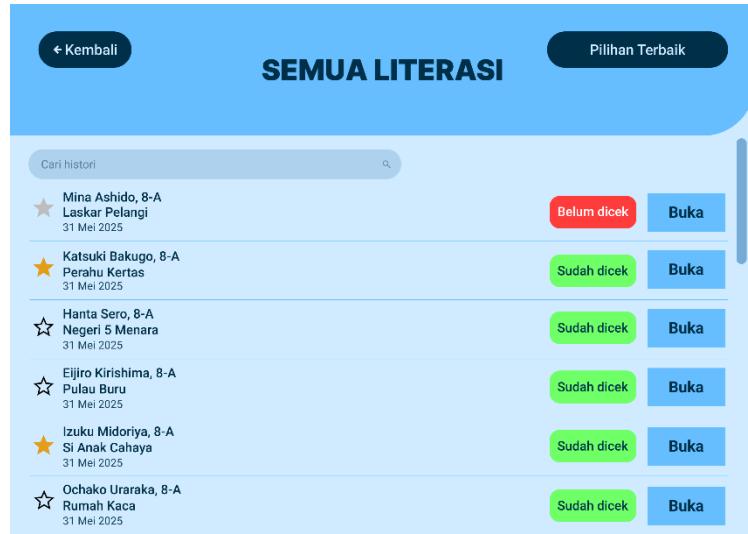
### 4. Tambah Literasi Baru

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.15, halaman tambah literasi baru terdiri dari formulir pengisian data literasi untuk mengisi data literasi baru yang mencakup judul buku, pengarang, penerbit, tahun, tanggal entri, tombol unggah foto *mind map*, pesan moral. Terdapat tombol untuk menyimpan pada bagian tengah bawah halaman, serta tombol kembali ke halaman sebelumnya pada bagian kiri atas.

Gambar 4. 15 Halaman Tambah Literasi Baru

## 5. Semua Literasi

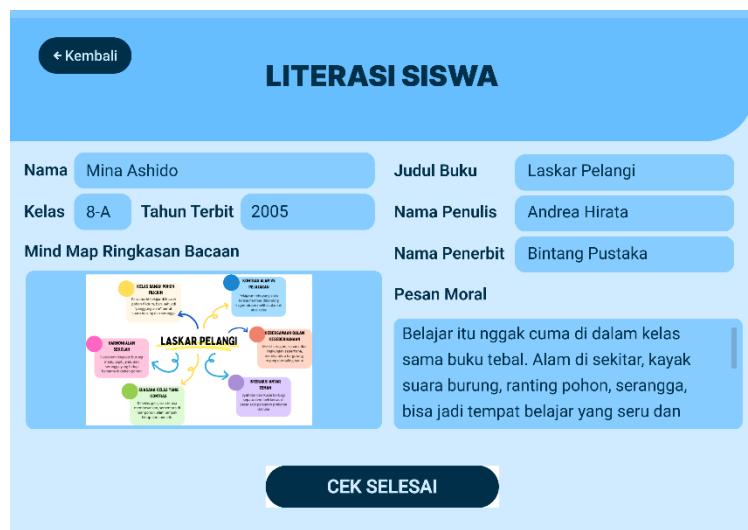
Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.16, halaman semua literasi terdiri dari daftar literasi siswa yang telah dientri yang dapat dicek oleh wali kelas yang mencakup nama lengkap, kelas, judul buku, serta tanggal entri. Setiap entri dilengkapi label status yang meliputi sudah dicek dengan *background* warna hijau dan belum dicek dengan *background* warna merah untuk memudahkan identifikasi. Terdapat tombol dengan ikon bintang di sebelah kiri setiap daftar untuk memilih sebagai salah satu literasi terbaik. Pada bagian kanan atas, tersedia tombol untuk menampilkan 3 pilihan terbaik, dan tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya pada bagian kiri atas.



Gambar 4. 16 Halaman Semua Literasi

## 6. Detail Literasi

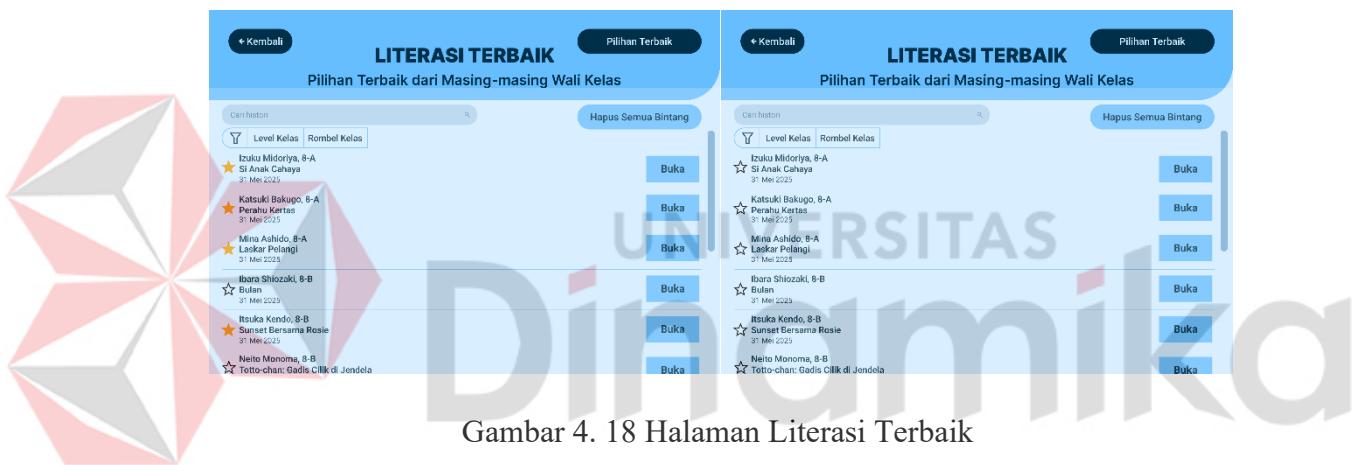
Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.17, halaman detail literasi terdiri dari isi lengkap data literasi siswa termasuk foto yang sudah diunggah. Terdapat tombol cek selesai untuk menandai bahwa literasi sudah dicek pada bagian tengah bawah halaman, serta tombol kembali pada bagian kiri atas.



Gambar 4. 17 Halaman Detail Literasi

## 7. Literasi Pilihan

Seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.18, halaman literasi pilihan terdiri dari daftar dari seluruh 3 literasi terbaik dari tiap wali kelas yang kemudian dapat dipilih menjadi 10 terbaik tingkat sekolah melalui tombol dengan ikon bintang pada bagian kiri setiap daftar literasi siswa. Terdapat tombol pilihan terbaik pada bagian kanan atas yang akan menampilkan 10 pilihan terbaik, tombol kembali pada bagian kiri atas, serta tombol untuk hapus semua bintang pada bagian bawah tombol pilihan terbaik.



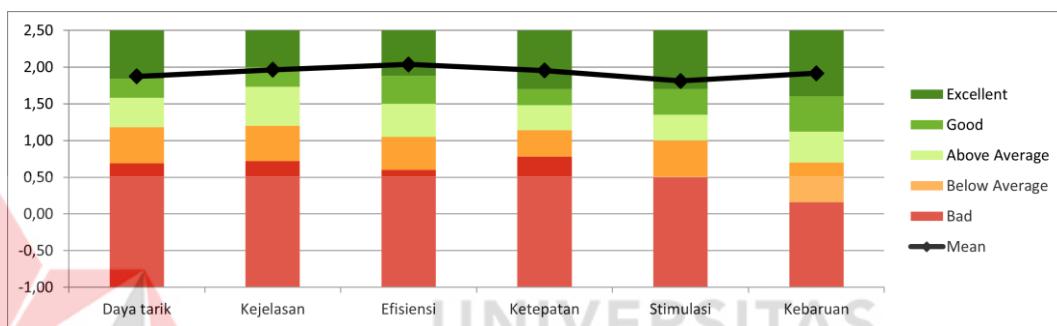
Gambar 4. 18 Halaman Literasi Terbaik

## 4.5. Test

Selanjutnya, dilakukan proses evaluasi terhadap *prototype* untuk mengukur tingkat kenyamanan, keefektifan, dan kepuasan pengguna terhadap UI/UX yang telah dirancang dan bertujuan untuk memperoleh umpan balik yang dapat menjadi dasar perbaikan desain. Pengujian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari 26 pertanyaan dan disusun dengan skala 7 poin untuk setiap pertanyaan. Kuesioner disebarluaskan secara daring melalui Google Forms.

Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan kuesioner dengan metode UEQ

Scale	Graph to show the result relative to benchmark						
	Lower Border	Bad	Below Average	Above Average	Good	Excellent	Mean
Daya Tarik	-1,00	0,69	0,49	0,4	0,26	0,66	1,87
Kejelasan	-1,00	0,72	0,48	0,53	0,27	0,5	1,96
Efisiensi	-1,00	0,6	0,45	0,45	0,38	0,62	2,04
Ketepatan	-1,00	0,78	0,36	0,34	0,22	0,8	1,95
Stimulasi	-1,00	0,5	0,5	0,35	0,35	0,8	1,81
Kebaruan	-1,00	0,16	0,54	0,42	0,48	0,9	1,92



Gambar 4. 19 Benchmark Graphic UEQ

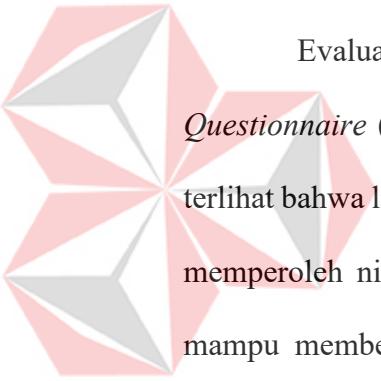
Hasil dari total 34 responden menunjukkan bahwa *prototype* UI/UX yang dirancang memperoleh skor sangat baik pada enam skala pengukuran UEQ, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), kebaruan (*novelty*). Pada Tabel 4.5, menunjukkan bahwa skala efisiensi memperoleh rata-rata nilai tertinggi yaitu 2,04, sedangkan skala stimulasi memiliki nilai paling rendah yaitu 1,81. Pada Gambar 4.19, *benchmark graphic* UEQ menunjukkan bahwa lima dari enam skala berada dalam kategori *excellent*, sedangkan satu skala, yaitu kejelasan berada dalam kategori *good*. Hasil ini menunjukkan bahwa *prototype* dinilai mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari aspek estetika, kegunaan, maupun inovasi antarmuka.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Melalui kerja praktik ini telah dilakukan perancangan *prototype* UI/UX untuk platform literasi digital berbasis *website* di SMPN 1 Taman. Perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Prototype* dirancang menggunakan Figma, dengan fokus pada kemudahan pencatatan hasil literasi oleh siswa, serta pemantauan dan seleksi karya oleh wali kelas dan koordinator.



Evaluasi *prototype* dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang melibatkan 34 responden. Dari hasil pengujian dapat terlihat bahwa lima dari enam skala UEQ memperoleh nilai *excellent* dan satu skala memperoleh nilai *good*. Hal ini menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang mampu memberikan pengalaman pengguna yang sangat baik dan telah sesuai dengan kebutuhan, baik dari sisi fungsionalitas, maupun tampilan visual.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan proses perancangan *prototype* UI/UX dan hasil evaluasi dengan metode UEQ, terdapat saran yang bisa dipertimbangkan adalah menambahkan metode evaluasi kualitatif seperti pertanyaan terbuka atau wawancara, sehingga hasil evaluasi tidak hanya terbatas pada data kuantitatif, tetapi juga mencerminkan masukan dan perspektif pengguna lebih dalam.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R. A., & Gustalika, M. A. (2022). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Linkaja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *BIT: Bulletin of Information Technology*.

Brown, T. (2009). *Change by Design*. Boston, MA: *Harvard Business Press*.

Dam, R. F. (2025, Maret 13). The 5 Stages in the Design Thinking Process. *Interaction Design Foundation*. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Fauzi, N. F., & Usmeldi. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa SMK . *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*.

Handayani, I. T., Hafidzah, & Yuliani, U. (2024). Analisis User Experience Pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *JUIT: Jurnal Ilmiah Teknik*.

Maulsyid, R. P., Adlim, F. F., & Abduh, F. F. (2023). Implementasi Teori Golden Rules Of User Interface Design Theo Mand Sebagai Evaluasi Pada Aplikasi Nalyan. *JITET: Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*.

Mittal, S. (2023, Maret 5). The role of prototyping in UX design: How to test your designs. *UX Planet*.

Mulyana, D., Defriani, M., & Muttaqin, M. (2024). Perancangan UI/UXAplikasi Dasteur Geulis Berbasis MobileMenggunakan Metode Agile UX. *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*.

Priambodo, A., & Anwar, S. (2020). Pengembangan Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada User Interface (UI) Aplikasi Mobile Bareksa Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Informatika dan Komputasi*.

Rasmila, Sutabri, T., & Adila, N. (2023). Desain dan Implementasi UI/UX Kursus Programming Online dengan Pendekatan Ergonomi Berbasis Mobile. *J-Icon: Jurnal Informatika dan Komputer*.

Rathod, A. (2023, November 6). The Role of Prototyping in UX Design: From Wireframes to Interactive Mockups. *UXmatters*.

Rijal, A. M., Wulandari, H., & Hermansyah. (2025). Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Minfo Polgan*.

Setyono, R., & Adelia. (2020). Implementasi Teori Ron Weber Mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Universitas X). *Jurnal Strategi*.

Ulfah, B. R., & Ambarwati, A. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Mobile E-Surat Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*.

Ulfah, T. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Gerakan Literasi Digital di Sekolah Menengah Pertama. *Seminar Nasional Pendidikan*.

Wenny San. (2023, Februari 14). Profil SMPN 1 Taman. *SMP Negeri 1 Taman*. Retrieved from SMPN 1 Taman Jujur Itu Keren: <https://smpn1taman-sda.sch.id/profil-smpn-1-taman/>

