

## The Implementation Of Ui/Ux (User Interface/User Experience) For Improving Educational Websites: Case Study At SMA Negeri 1 Central Bengkulu

### Implementasi Ui/Ux (User Interface/User Experience) Untuk Peningkatan Website Edukasi: Studi Kasus SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah

Yadi Armeliansyah <sup>1)</sup>; Hari Aspriyono <sup>2)</sup>; Ahmad Arib Al Farisy <sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1)</sup> [ytjadi2003@gmail.com](mailto:ytjadi2003@gmail.com)

#### How to Cite :

Ameliansyah, Y., Aspriyono, H., Farisy, A, A, A. (2025). The Implementation Of Ui/Ux (User Interface/User Experience) For Improving Educational Websites: Case Study At Sma Negeri 1 Central Bengkulu. Jurnal Komputer Indonesia, 4(2).

#### ARTICLE HISTORY

Received [25 Oktober 2025]

Revised [30 November 2025]

Accepted [03 Desember 2025]

#### KEYWORDS

UI/UX, Educational Website, Design Thinking.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



#### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong institusi pendidikan untuk meningkatkan layanan digital, termasuk melalui website edukasi. SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah telah memiliki website resmi, namun masih terdapat kendala pada tampilan dan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan UI/UX dalam meningkatkan tampilan dan pengalaman pengguna website agar lebih informatif, mudah diakses, dan menarik. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode Design Thinking melalui tahapan identifikasi masalah, perancangan wireframe, pembuatan prototipe, dan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi UI/UX dapat meningkatkan kualitas interaksi pengguna, mempermudah navigasi, serta memberikan kesan yang lebih profesional. Desain yang dikembangkan juga menyesuaikan kebutuhan pengguna dari kalangan siswa, guru, dan orang tua. Saran dari penulis adalah agar implementasi UI/UX ini dapat diterapkan secara menyeluruh sebagai media informasi dan pembelajaran yang lebih efektif di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah.

#### ABSTRACT

Advances in information technology have encouraged educational institutions to improve their digital services, including through educational websites. SMA Negeri 1 Cental Bengkulu already has an official website, but there are still issues with its appearance and user experience. This study aims to implement UI/UX to improve the appearance and user experience of the website to make it more informative, accessible, and attractive. The approach used is qualitative with the Design Thinking method through the stages of problem identification, wireframe design, prototyping, and testing. The design developed also accommodates the needs of users from students, teachers, and parents. The writer's suggestion is that the implementation of UI/UX be applied comprehensively as a more effective medium for information and learning at SMA Negeri 1 Central Bengkulu.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama melalui pemanfaatan website edukasi sebagai sarana penyebaran informasi dan interaksi antara siswa, guru, serta orang tua. Namun, tidak semua website edukasi dirancang dengan memperhatikan aspek UI/UX yang optimal. UI/UX memiliki peran penting dalam menciptakan antarmuka yang menarik serta pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien. Implementasi UI/UX yang baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, mempercepat akses informasi, dan memastikan kemudahan navigasi, sehingga mendukung efektivitas sistem pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan observasi awal terhadap website SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah, ditemukan beberapa permasalahan utama yang memengaruhi pengalaman pengguna. Desain website saat ini kurang menarik dengan tata letak yang tidak rapi, kombinasi warna yang kurang harmonis. Selain itu, website tidak sepenuhnya responsif, menyebabkan tampilan dan fungsionalitasnya tidak optimal saat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, komputer dan tablet. yang mengakibatkan kesulitan dalam membaca dan mengakses informasi. Fitur pencarian juga tidak memiliki sistem autocomplete, sehingga pengguna harus mengetik secara lengkap tanpa adanya saran pencarian, yang memperlambat proses pencarian informasi yang dibutuhkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan UI/UX guna meningkatkan kualitas pada website edukasi di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Dengan penerapan desain UI yang lebih menarik, responsivitas yang lebih baik, serta fitur pencarian yang lebih efisien melalui autocomplete, diharapkan website dapat lebih mudah digunakan, meningkatkan kenyamanan pengguna, serta memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara siswa, guru, dan orang tua. Implementasi UI/UX yang tepat dapat memberikan berbagai manfaat dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada website edukasi. Desain antarmuka yang lebih menarik dan intuitif akan membuat pengguna lebih nyaman dalam menjelajahi website. Responsivitas yang baik memungkinkan website diakses dengan optimal di berbagai perangkat, sehingga pengguna tidak mengalami kendala dalam mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Sementara itu, fitur pencarian yang lebih canggih dapat mempercepat akses informasi yang dibutuhkan pengguna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas website edukasi dan mendukung efektivitas sistem pembelajaran berbasis digital.

## LANDASAN TEORI

### Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Berikut ini adalah pengertian tentang implementasi menurut para ahli. Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Browne dan Wildavsky (Usman, 2004:7) mengemukakan bahwa "implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan".

Menurut Mazmanian dan Sebatier (Waluyo, 2007:49), menyebutkan bahwa implementasi adalah pelaksanaan keputusan kebijakan dasar, biasanya dalam bentuk undang-undang, namun dapat pula berbentuk perintah-perintah atau keputusan-keputusan eksekutif yang penting atau badan peradilan lainnya, keputusan tersebut mengidentifikasi masalah yang ingin diatasi, menyebutkan secara tegas tujuan atau sasaran yang ingin dicapai dengan berbagai cara untuk menstruktur atau mengatur proses implementasinya.

### User Interface

*User interface* atau antarmuka pengguna adalah bagian dari pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah aplikasi atau platform digital. UI tidak hanya terkait dengan tampilan

visual seperti warna dan bentuk, tetapi juga terkait dengan menyediakan alat atau fitur yang tepat untuk membantu pengguna mencapai tujuannya. UI bukan hanya terbatas pada elemen-elemen seperti tombol, menu, atau form yang harus diisi oleh pengguna. Lebih dari itu, UI adalah tentang hubungan antara pengguna dan pengalaman yang mereka alami. UI memberikan kesan pertama yang kuat dan menciptakan kesan yang berkesan dalam jangka panjang bagi pengguna. Untuk menciptakan desain antarmuka pengguna (UI) yang baik, diperlukan keseimbangan yang tepat antara estetika yang menarik dan kemudahan penggunaan yang intuitif tanpa memerlukan upaya tambahan (Bank, C. & Cao, 2014).

User interface tidak hanya terkait dengan tombol dan menu, tetapi juga melibatkan interaksi antara pengguna dan aplikasi. Selain itu, user interface tidak hanya berkaitan dengan aspek visual produk, tetapi juga bagaimana produk tersebut berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan desain elemen agar dapat berfungsi dengan efektif, bukan hanya fokus pada unsur warna atau bentuk yang tidak memberikan manfaat yang jelas.

## User Experience

*User experience (UX)* menurut Garrett (Garrett, 2010) merujuk pada perilaku pengalaman pengguna dalam menggunakan perangkat lunak. Terdapat Gap yang terjadi dari hasil pengalaman yang didapat dengan ekspektasi atau tujuan dari pengguna tersebut. Semakin kecil gap yang ada maka pengguna akan merasakan kenyamanan, karena target tujuannya sesuai dengan pengalaman yang didapatkan dari aplikasi yang digunakannya.

## Website

Website adalah sebuah perangkat lunak yang berisi file seperti gambar atau teks yang terhubung dalam sebuah internet. Sumber informasi yang di buat dalam bentuk HTML dan digunakan pengguna web dengan bantuan navigasi ke halaman selanjutnya. (Hartono 2005) mengatakan bahwa halaman-halaman web yang tersimpan dalam sebuah hosting atau web server yang dikunjungi lewat DNS (Domain Name System). Menurut (Juharsa 2012) merupakan suatu format datayang digunakan untuk membuat dokumen hypertext yang dapat dibaca dari suatu platform komputer ke platform komputer lainnya tanpa perlu melakukan suatuperubahan apapun. Dokumen HTML disebut sebagai markup language karenamengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilanteks dan tingkat kepentingan dari text tersebut dalam suatu dokumen. Dengansystem hypertext pada dokumen HTML. Penggunaan HTML memungkinkan pemrogram untuk dengan mudah menghubungkan berbagai jenis dokumen ke satu lokasi. website terdiri dari audio dan visual, konten dari website menentukan jenis dari website itu sendiri seperti wesbite pendidikan dan wesbite perjalanan. wesbite dapat berguna bagi peserta didik di saat pandemi covid-19.

Menurut (Scanlon, Buckingham, and Burn 2005) website yang terdiri dari komputer atau laptop dan internet menawarkan potensi untuk mengundang dan memotivasi siswa dalam berbagai metode pembelajaran daripada metode tradisional para pendidik. Dalam beberapa tahun terakhir, website dikenal membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Sedangkan Menurut (Rosen and Purinton 2004) yang menyatakan bahwa konten web adalah salah satu faktor yang mendukung kunjungan secara berulang, membuat konten yang baik adalah cara yang efektif. Maka dari itu konten dari sebuah website menentukan perhatian peserta didik.

## Framework

Framework atau kerangka kerja adalah sekumpulan perintah atau fungsi dasar yang dapat membantu menyelesaikan proses-proses yang lebih kompleks. Framework juga memudahkan para programmer membuat aplikasi atau web yang isinya adalah berbagai fungsi, plugin, dan konsep sehingga membentuk suatu sistem tertentu. Dengan menggunakan framework, sebuah aplikasi akan tersusun dan terstruktur dengan rapi (Sedoya, 2015)

### Tailwind CSS

Tailwind CSS adalah framework CSS yang bersifat utility-first untuk membangun antarmuka dengan efisien dan cepat (Chrisdianto & Anggraeni Putri, 2022). Penggunaan Tailwind untuk styling pada tampilan-tampilan antarmuka dalam proyek ini lebih efektif dan mudah dibandingkan dengan hanya menggunakan CSS biasanya. Instalasi Tailwind CSS melalui Content Delivery Network (CDN) merupakan metode yang paling sederhana dan cepat karena tidak memerlukan konfigurasi tambahan atau instalasi melalui package manager. Berikut adalah langkah-langkah untuk menginstal dan menggunakan Tailwind CSS menggunakan CDN.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data secara mendalam untuk memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna terkait Website Edukasi SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain UI/UX yang lebih baik berdasarkan masukan dari para pengguna, yaitu Siswa, Guru, dan Orang tua. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berorientasi pada pemahaman terhadap pengalaman subjektif pengguna, yang kemudian menjadi dasar dalam proses perancangan sistem baru. Data dikumpulkan melalui Wawancara, Observasi langsung terhadap penggunaan website lama, dan kuesioner juga disebarluaskan kepada sejumlah besar pengguna untuk memperoleh data yang lebih luas mengenai persepsi dan kepuasan mereka terhadap website yang ada. Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan terbuka dan tertutup yang berfokus pada antarmuka, aksesibilitas, dan fungsionalitas website.

Responden utama dalam penelitian ini adalah Siswa, Guru, dan Orang Tua, yang dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan mereka dalam penggunaan website. Proses analisis data dilakukan secara tematik, dengan langkah-langkah meliputi reduksi data untuk menyaring informasi relevan, penyajian data dalam bentuk temuan-temuan kunci, dan penarikan kesimpulan yang akan menjadi dasar pengembangan sistem baru. Hasil dari metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai permasalahan dan kebutuhan pengguna, yang kemudian diterjemahkan ke dalam solusi desain UI/UX melalui pendekatan Design Thinking. Metode kualitatif ini memastikan bahwa setiap langkah dalam penelitian berakar pada kebutuhan nyata pengguna, sehingga rancangan sistem baru benar-benar relevan dan efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna website edukasi SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Desain Website yang Menarik dan Modern

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan observasi awal dan analisis kebutuhan pengguna, tampilan website mengalami perubahan yang signifikan sebagai berikut:

1. Menggunakan tata letak yang lebih modern dan konsisten, sesuai dengan identitas institusi, sehingga memberikan kesan profesional dan menarik.
2. Warna dan tipografi dipilih dengan mempertimbangkan aspek estetika serta kemudahan membaca, menghasilkan harmoni visual yang lebih baik.
3. Elemen navigasi dan struktur menu dioptimalkan agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan.

### Fitur Autocomplete

Fitur autocomplete diintegrasikan pada kolom pencarian dengan tujuan mempercepat akses informasi dan meningkatkan pengalaman pengguna. Beberapa hasil dari fitur ini adalah:

1. Pengguna tidak perlu mengetikkan kata kunci secara lengkap karena pencarian menyediakan saran otomatis yang relevan, sehingga mempercepat proses pencarian.
2. Waktu pencarian berkurang secara signifikan dibandingkan dengan sistem sebelumnya yang memerlukan pengetikan penuh.
3. Fitur ini akan dilakukan dengan menggunakan JavaScript (Alpine.js).

### Responsif di Berbagai Perangkat

Perbaikan terhadap aspek responsivitas website ditujukan agar tampilan dan fungsionalitas tetap optimal di berbagai jenis perangkat, mulai dari desktop, tablet dan mobile. Hasilnya adalah sebagai berikut.

1. Website yang dioptimalkan untuk tampilan desktop, tablet dan mobile tanpa mengurangi kualitas estetika dan fungsionalitas.
2. Penggunaan framework CSS (Tailwind CSS) yang membantu dalam mengatur layout secara dinamis sesuai ukuran layar.
3. Uji coba akan dilakukan pada berbagai perangkat menunjukkan bahwa tampilan konsisten, teks mudah dibaca, dan navigasi tetap intuitif tanpa perlu memperbesar atau men-scroll secara berlebihan.

### Desain halaman Prestasi sekolah

Halaman khusus untuk menampilkan prestasi sekolah dirancang sebagai bentuk transparansi dan apresiasi terhadap pencapaian siswa, serta sebagai informasi penting bagi orang tua. Hasil dari penambahan ini antara lain:

1. Prestasi siswa baik dalam bidang akademik maupun non-akademik ditampilkan secara sistematis dengan visual menarik seperti daftar penghargaan, galeri foto, dan sertifikat.
2. Orang tua dapat dengan mudah melihat perkembangan dan keberhasilan sekolah dalam membina siswa.
3. Desain halaman memanfaatkan tipografi yang jelas dan tata letak yang bersih agar mudah diakses dan dipahami oleh orang tua dari berbagai latar belakang.

### Pembahasan

#### Emphatize

Pada tahap Empathize ini, dilakukan proses pengumpulan data untuk memahami secara mendalam kebutuhan, harapan, dan permasalahan yang dialami pengguna website SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah utama dari sudut pandang pengguna, yang kemudian akan menjadi dasar dalam merancang solusi yang sesuai pada tahap berikutnya. Pengumpulan data dalam tahap ini memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Menggali pengalaman pengguna terkait dengan aksesibilitas dan fungsionalitas website.
2. Mengidentifikasi kendala teknis dan non-teknis yang mungkin dihadapi pengguna ketika mengakses website.
3. Memahami ekspektasi pengguna mengenai tampilan antarmuka (user interface) dan kenyamanan penggunaan (user experience) website.
4. Menyusun gambaran kebutuhan utama pengguna sebagai dasar perancangan dalam tahap Define.

Pada tahap Empathize, Penulis akan menyebarkan kuesioner kepada tiga kelompok pengguna, yaitu Siswa, Guru, dan Orang Tua.

#### Empathy Map

Empathy Map ini menggambarkan sudut pandang pengguna melalui empat aspek utama, yaitu apa yang mereka katakan (Says), pikirkan (Thinks), lakukan (Does), dan rasakan (Feels). Melalui pemetaan ini, dapat diketahui kebutuhan, harapan, serta tantangan yang dialami pengguna saat

berinteraksi dengan website. Informasi dari empathy map ini menjadi dasar penting dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang lebih tepat sasaran dan responsif terhadap kebutuhan mereka. Berikut adalah tabel dari Empathy Map Siswa, Guru dan Orang tua.

**Tabel 1 Empathy Map Siswa**

<b>SAYS (Mengatakan)</b>	<b>THINKS (Berpikir)</b>
"Saya bingung cari info ekstrakurikuler kenapa tidak ada."	Ingin tahu info dan syarat ekstrakurikuler dengan mudah.
"Tampilan desain website kurang menarik."	Harusnya tampilannya keren biar semangat lihat.
<b>DOES (Melakukan)</b>	<b>FEELS (Merasa)</b>
Mencari informasi dengan klik satu-satu menu.	Bingung, bosan, kurang semangat.
Mengabaikan fitur karena tidak tahu fungsinya.	Tidak puas, tidak terbantu.

**Tabel 2 Empathy MAP Guru**

<b>SAYS</b>	<b>THINKS</b>
"Tampilan kurang responsif."	Website harus bisa dibuka nyaman di HP.
"Ikon dan warna kurang jelas."	Butuh tampilan lebih hidup dan informatif.
<b>DOES</b>	<b>FEELS</b>
Mencoba akses dari HP, tapi harus zoom.	Kurang nyaman, kesal.
Berpikir dua kali untuk memberi info lewat website.	Tidak percaya website bisa bantu guru.

Pada tahap Says, Think, Feels, dan Does, kita mencoba memahami pengguna secara lebih mendalam.

1. Says adalah apa yang pengguna katakan langsung dan bisa diambil dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner. Ini adalah pintu awal untuk memahami masalah mereka.
2. Think menggali pemikiran mendalam pengguna, yang biasanya terkait dengan apa yang mereka katakan, tetapi mencakup kekhawatiran atau harapan tersembunyi.
3. Feels berfokus pada emosi mereka saat menggunakan produk. Ini penting untuk mengidentifikasi rasa frustrasi, kebingungan, atau kepuasan yang mungkin dialami pengguna.
4. Does adalah apa yang mereka lakukan berdasarkan kebutuhan, pemikiran, dan perasaan mereka. Perilaku ini bisa menjadi indikator langsung tentang efektivitas website Anda.

### Define

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, terdapat lima permasalahan utama yang perlu diperbaiki pada website SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah.

**Tabel 3 Daftar permasalahan pengguna**

<b>No</b>	<b>Daftar Permasalahan Pengguna</b>
1.	Website saat ini memerlukan peningkatan tampilan
2.	Website tidak responsif di berbagai perangkat
3.	Pencarian di website kurang cepat dan efektif
4.	Dibutuhkan penambahan tampilan tentang prestasi sekolah
5.	Perlunya penambahan tampilan tentang Ekstrakurikuler

Kelima masalah ini berpengaruh langsung pada kenyamanan dan efektivitas website dalam menyediakan informasi serta mendukung aktivitas pengguna di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, perbaikan pada aspek UI/UX sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan website bagi Siswa, Guru dan Orang tua.

User Persona dibuat untuk mewakili karakteristik, kebutuhan, dan tujuan dari tiga kelompok pengguna utama, yaitu siswa, guru, dan orang tua. Masing-masing persona disusun berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, yang mencerminkan latar belakang, perilaku digital, tujuan penggunaan website, serta permasalahan yang mereka hadapi. Dengan memahami ketiga persona ini, proses perancangan UI/UX website dapat disesuaikan agar lebih relevan dan efektif dalam menjawab kebutuhan pengguna yang berbeda-beda. Berikut adalah User Persona dari tiga jenis pengguna website SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah:

**Tabel 4 User Persona**

User Persona	Deskripsi
<p><b>Nama:</b> Adi Setiawan  <b>Jenis Kelamin:</b> Laki-laki  <b>Usia:</b> 17 tahun  <b>Kelas:</b> XI C  <b>Peran:</b> Siswa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perlu desain tampilan ekstrakurikuler yang jelas agar saya bisa tahu syarat dan informasinya.</li> <li>- Merasa desain saat ini kurang menarik.</li> <li>- Bingung mencari informasi yang dibutuhkan.</li> </ul>
<p><b>Nama:</b> Pak Anggo Setyo Nugroho  <b>Jenis Kelamin:</b> Laki-laki  <b>Usia:</b> 36 tahun  <b>Jabatan:</b> Guru Informatika</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Website kurang responsif di perangkat yang berbeda.</li> <li>- Memerlukan banyak ikon dan warna agar mudah dilihat dan digunakan.</li> </ul>
<p><b>Nama:</b> Irmaya Suli  <b>Jenis Kelamin:</b> Perempuan  <b>Usia:</b> 45 tahun  <b>Pekerjaan:</b> Ibu Rumah Tangga</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesulitan membaca isi berita karena tulisan kecil di HP.</li> <li>- Perlu desain tampilan prestasi sekolah yang menarik agar saya tahu apa saja prestasi yang dimiliki sekolah.</li> </ul>

### User Scenarios

User Scenario menggambarkan situasi nyata yang dialami oleh pengguna saat mengakses dan menggunakan website sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Skenario ini dibuat berdasarkan hasil pengamatan dan informasi dari responden, yang terdiri dari siswa, guru, dan orang tua. Melalui skenario ini, dijelaskan bagaimana pengguna memulai aktivitasnya, tujuan mereka menggunakan website, serta kondisi atau konteks yang melatarbelakangi interaksi tersebut. Penyusunan User Scenario membantu memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam, sehingga desain website dapat disesuaikan dengan kebiasaan dan harapan mereka dalam penggunaan sehari-hari. Berikut adalah User Scenario dari pengguna website SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah:

#### User Scenario Adi setiawan (Siswa)

Adi ingin mencari informasi tentang ekstrakurikuler di website sekolah agar bisa memilih yang sesuai. Langkah-langkahnya

1. Adi setiawan membuka website menggunakan HP-nya.
2. Ia mencari info ekstrakurikuler tapi tampilan dan informasinya tidak ditemukan.
3. Akhirnya ia merasa bingung dan tidak yakin dengan syarat atau kegiatan yang tersedia.

#### User Scenario Pak Anggo setio nugroho (Guru)

Pak Anggo ingin membuka website sekolah menggunakan laptop dan HP untuk mengecek materi yang sudah diupload Langkah-langkahnya

1. Pak Anggo merasa tampilan website kurang responsif di HP.
2. Ikon dan warna yang sedikit membuatnya sulit menemukan menu yang diinginkan dengan cepat.
3. Ia ingin website lebih interaktif dan mudah digunakan agar pekerjaannya efisien.

### User Scenario Irmaya suli (Orang Tua)

Ibu Irmaya ingin membaca berita terbaru dan melihat prestasi sekolah di website melalui HP. Langkah-langkahnya

1. Ia membuka website dari HP, namun tulisan berita sangat kecil dan sulit dibaca.
2. Selain itu, tidak ada halaman prestasi sekolah yang menarik dan mudah dipahami.
3. Ia merasa kurang mendapatkan informasi lengkap tentang prestasi sekolah.

### Customer journey Map

Customer Journey Map ini disusun untuk memetakan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan website sekolah, mulai dari awal mengenal hingga menggunakan website secara aktif. Pemetaan ini mencakup beberapa tahapan utama, seperti pengenalan, pencarian informasi, penggunaan, hingga evaluasi pengalaman.

Pada setiap tahapan, dijelaskan secara rinci aktivitas yang dilakukan pengguna, masalah spesifik yang mereka alami, serta solusi atau perbaikan yang mereka harapkan. Dengan memahami perjalanan pengguna secara menyeluruh, Customer Journey Map ini membantu dalam merancang pengembangan website yang lebih sesuai dengan kebutuhan, mengurangi hambatan penggunaan, dan meningkatkan kepuasan pengguna dalam jangka panjang.

**Tabel 5 Customer journey map orang tua**

Tahap	Aktivitas	Masalah Spesifik	Solusi yang Diinginkan
Awareness	Membuka berita sekolah dari HP	Teks terlalu kecil, sulit dibaca	Gunakan font yang lebih besar di tampilan mobile
Exploration	Ingin tahu prestasi sekolah	Tidak ada halaman atau fitur khusus prestasi sekolah	Tambahkan halaman khusus untuk menampilkan daftar prestasi sekolah
Reflection	Menilai kualitas sekolah berdasarkan informasi yang ada	Informasi prestasi tidak terlihat	Tampilkan prestasi sekolah dengan desain menarik dan mudah diakses

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan uji Wilcoxon Signed-Rank Test, dapat disimpulkan bahwa implementasi UI/UX pada website SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah memberikan dampak yang berbeda pada tiga kelompok pengguna.

1. Siswa merasakan peningkatan signifikan setelah perbaikan, terutama pada aspek tampilan visual dan kemudahan navigasi. Hal ini menunjukkan bahwa desain baru lebih sesuai dengan kebutuhan mereka dalam mengakses informasi sekolah.
2. Guru tidak menunjukkan perubahan signifikan secara keseluruhan. Hal ini mengindikasikan bahwa kebutuhan guru lebih berfokus pada fungsi penyampaian informasi dan fitur pendukung pembelajaran dibandingkan perbaikan tampilan antarmuka.

3. Orang tua juga menunjukkan peningkatan persepsi yang signifikan. Antarmuka yang lebih jelas dan struktur informasi yang lebih teratur membuat mereka lebih mudah menemukan informasi penting terkait kegiatan dan perkembangan anak.

Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan UI/UX berhasil meningkatkan kenyamanan, daya tarik, dan aksesibilitas website, terutama bagi siswa dan orang tua. Namun, untuk guru masih diperlukan pengembangan lebih lanjut agar konten yang tersedia dapat mendukung aktivitas mereka secara optimal.

## Saran

Berdasarkan hasil analisis terhadap ketiga kelompok responden, peneliti memberikan beberapa saran yang relevan untuk pengembangan lebih lanjut website sekolah.

1. Hasil penelitian menunjukkan perbaikan UI/UX berhasil meningkatkan kenyamanan dan kemudahan akses bagi siswa serta orang tua. Oleh karena itu, sekolah disarankan untuk mengimplementasikan desain baru secara penuh dan memastikan website selalu diperbarui agar tetap relevan sebagai media informasi dan komunikasi.
2. Karena persepsi guru belum menunjukkan perubahan signifikan, pengembangan selanjutnya sebaiknya difokuskan pada peningkatan aspek UI/UX yang relevan dengan kebutuhan guru. Misalnya dengan memperjelas navigasi, menyederhanakan alur penggunaan, serta menyajikan informasi pembelajaran dalam tampilan yang lebih terstruktur dan mudah diakses. Dengan begitu, pengalaman guru dalam menggunakan website akan lebih optimal.
3. Penelitian ini berfokus pada penerapan UI/UX melalui metode Design Thinking. Peneliti selanjutnya disarankan memperdalam evaluasi pengalaman pengguna (user experience) dengan melibatkan lebih banyak responden dari setiap kategori pengguna, atau menerapkan metode uji coba lain seperti eye-tracking, sehingga kualitas perbaikan UI/UX dapat diukur lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- AKLANI, Syaeful Anas; LILING, Jenary Randa. Perancangan Front End Website Profile Builder Menggunakan Framework React Js Pada PT. Pundi Mas Berjaya. In: *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*. 2023. p. 863-872.
- ALIM, Rizaldi Hikmah; KOMARUDIN, Oman; CARUDIN, Carudin. PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA WEBSITE SMAN 5 KARAWANG DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2023, 7.5: 3274-3280.
- Aryani, D., Akhirianto, P. M., Husnah, F., & Setiawati, P. (2021). Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace. *Jurnal Ilmu Komputer*, 6(2), 75-82.
- AULIA, Putri; HERAWATI, Susi; ASMENDRI, Asmendri. Pengembangan Media Flowchart (Bagan Arus) Berbasis Microsoft Visio Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Ketentuan Zakat Kelas VIII Di MTsN 6 Tanah Datar. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2020, 1: 1-24.
- GEA, Setiaman; TAFANAO, Fitarman; GEA, Silina. Sistem Informasi Pemesanan Dan Transaksi Jasa Pangkas Rambut Pada Aka Barbershop Berbasis Web Dan Android. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu Komputer*, 2024, 2.1: 88-99.
- HAERANI, Erna; RAHMATULLOH, Alam. Analisis User Experience Aplikasi Peduli Lindungi untuk Menunjang Proses Bisnis Berkelanjutan. *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi*, 2021, 7.2: 01-10.
- KURNIAWAN, Akhmad Yudiyanto; SANY, Ezrifal; MEGAWATY, Merti. PENERAPAN UI/UX PADA E-COMMERCE BATIK JAMBI DUO SERANGKAI BERBASIS WEB (STUDI KASUS GERAJ BATIK JAMBI DUO SERANGKAI). *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2024, 4.1: 114-125.

- MADAWARA, Herdin Yohnes; TANAEM, Penidas Fiodinggo; BANGKALANG, Dwi Hosanna. Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2022, 5.2: 111-125.
- NISTRINA, Khilda, et al. Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan Figma. *J-SIKA | Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 2024, 6.01: 8-17.
- PUTRI, Denyka Arinda, et al. Implementasi Analisis Swot (Strength, Weakness, Opportunities, And Threat) Dalam Strategi Pemasaran Produk Pada PT Adib Global Food Supplies Surabaya. *Jurnal Bisnis Indonesia*, 2022, 13.1.
- RIFQI, Husnul Khuluq; EL CHIDTIAN, Aileena Solicitor Costa Rica. ANALISIS DESAIN USER INTERFACE PADA SITUS WEB DAN APLIKASI VIDIO. *ASKARA: Jurnal Seni dan Desain*, 2023, 2.2: 98-108.
- SURYANDARU, Nugroho Adi; SETYANINGTYAS, Eunice Widyanti. Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 2021, 5.6: 6040-6048.
- Ulfalah, Davie Muhammad Nida, and Rizki Hikmawan. "Implementasi Perancangan Desain UI/UX pada Sistem Informasi Berbasis Website SMPN 3 Pacet." *Current Research in Education: Conference Series Journal*. Vol. 2. No. 1. 2022.
- Yana, I. K. B. R., Swastika, I. P. A., & Alam, H. S. (2024). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX PADA WEBSITE JEMBATAN BAHASA SCHOOL. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 9978-9984.
- ZULFAHMI, Andi, et al. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Berbasis Web. *Dipanegara Komputer Teknologi Informatika*, 2022, 15.1: 96-105.