



USER INTERFACE DESIGN ON THE WEBSITE OF BOJONGLOA 1 NEGERI SD USING THE THINKING DESIGN METHOD

Ramdan ^{*1}, Maya Suhayati², Beben Sutara^{*3}

²Informatics, Engineering Faculty, Universitas Sebelas April Sumedang, Indonesia
Email: ¹ramdaaann69@gmail.com, ²mayasuhayati@unsap.ac.id, ³beben@unsap.ac.id

(Article received: 28 July 2024 ; Revision: 29 July 2024; published: 10 Agustus 2025)

Abstract

The rapid development of information and communication technology has had a significant impact on various sectors, including the world of education. The school website is an important medium for conveying information and interacting with students, parents and the community. Therefore, designing an effective and attractive user interface is very necessary to improve user experience and facilitate access to information. SD Negeri Bojongloa 1, as an educational institution committed to providing the best service to students and the community, requires a website that is not only informative but also easy to use. In this context, the application of the Design Thinking method is very relevant. This method focuses on understanding user needs and creating innovative solutions through an iterative process. This research discusses the steps for designing the user interface on the SD Negeri Bojongloa 1 website using the Design Thinking method. This process includes stages of empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. With this approach, it is hoped that the school website design can provide an optimal picture of user needs and make a positive contribution to improving educational services. The research results show that the resulting design is more intuitive and easy to use, in accordance with the needs of students, parents and teachers. It is hoped that the results of this research can improve user experience and make it easier to access educational information for all stakeholders in schools.

Keywords: *Perancangan User Interface, Design Thinking, Website*

PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE SD NEGERI BOJONGLOA 1 MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. *Website* sekolah menjadi salah satu media yang penting dalam menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan siswa, orang tua, serta masyarakat. Oleh karena itu, perancangan *user interface* yang efektif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan akses informasi. SD Negeri Bojongloa 1, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen memberikan layanan terbaik kepada siswa dan masyarakat, memerlukan *website* yang tidak hanya informatif tetapi juga mudah digunakan. Dalam konteks ini, penerapan metode *Design Thinking* sangat relevan. Metode ini berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi inovatif melalui proses iteratif. Penelitian ini membahas langkah-langkah perancangan *user interface* pada *website* SD Negeri Bojongloa 1 menggunakan metode *Design Thinking*. Proses ini meliputi tahap empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan *prototipe*, dan pengujian. Dengan pendekatan ini, diharapkan *desain website* sekolah dapat memberi gambaran kebutuhan pengguna secara optimal dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan layanan pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan lebih intuitif dan mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan siswa, orang tua, dan guru. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memberikan kemudahan dalam mengakses informasi pendidikan bagi seluruh pemangku kepentingan di sekolah.

Kata kunci: *Perancangan User Interface, Design Thinking, Website*

1. PENDAHULUAN

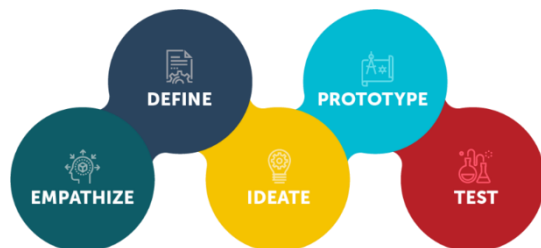
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk dalam dunia pendidikan. *Website* sekolah menjadi salah satu media penting dalam menyampaikan informasi, berinteraksi dengan siswa, orang tua, dan masyarakat. Oleh karena itu, perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) yang efektif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan akses informasi.

SD Negeri Bojongloa 1, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan layanan terbaik kepada siswa dan masyarakat, perlu memiliki *website* yang tidak hanya informatif tetapi juga *user-friendly*. Dalam konteks ini, penggunaan metode *design thinking* menjadi sangat relevan. Metode ini berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang inovatif melalui proses yang iteratif.

Dalam jurnal ini, akan dibahas langkah-langkah perancangan *user interface* pada *website* SD Negeri Bojongloa 1 menggunakan metode *design thinking*. Proses ini meliputi tahapan empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Dengan pendekatan ini, diharapkan *website* sekolah dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas layanan pendidikan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi *design thinking* untuk merancang *user interface* pada *website* SD Negeri Bojongloa 1. *Design thinking* adalah



metode inovatif yang berfokus pada pemecahan masalah dengan menempatkan pengguna di pusat proses desain. Pendekatan ini sangat relevan untuk memastikan bahwa *website* yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Adapun tahapan-tahapan dalam metode *design thinking* yang digunakan dalam penelitian ini berikut bisa dilihat gambar 1 tahapan metode *design thinking* :

Gambar 1. Metode *Design Thinking*

Berikut tahapan dalam metode *design thinking* :

1. Empathize

Pada tahap ini, peneliti akan berfokus untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna utama *website*, yaitu guru, siswa, dan orang tua. Data akan dikumpulkan melalui wawancara, survei, dan observasi langsung terhadap pengguna, guna mendapatkan wawasan tentang harapan, kebiasaan, dan tantangan yang mereka hadapi dalam menggunakan *website* sekolah.

2. Define

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap empati, selanjutnya merumuskan masalah yang jelas dan spesifik. Masalah ini akan menggambarkan kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi dalam desain UI *website*, serta kendala-kendala yang harus diatasi agar *website* menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Ideate

Tahap *ideate* akan melibatkan brainstorming untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif yang dapat mengatasi masalah yang telah didefinisikan. Peneliti akan menghasilkan berbagai ide desain UI yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, dengan mempertimbangkan faktor fungsionalitas, estetika, dan kemudahan penggunaan.

4. Prototype

ada tahap ini, membuat prototipe desain UI yang dapat diuji. Prototipe ini akan berupa model visual atau interaktif dari *website* yang dirancang, yang menggambarkan elemen-elemen UI seperti home, profile dan fitur lainnya. Prototipe ini akan digunakan untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna.

5. Test

Tahap terakhir adalah pengujian prototipe dengan pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana prototipe yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Umpan balik dari pengguna akan digunakan untuk menyempurnakan desain dan memperbaiki antarmuka agar lebih efektif, intuitif, dan mudah digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam tahap ini, dilakukan identifikasi permasalahan dan kebutuhan fungsional serta non fungsional untuk melakukan perancangan desain website di SD Negeri Bojongloa 1.

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan staf sekolah, dan beberapa orangtua siswa, masalah yang ditemukan seperti sulitnya menyebarkan informasi sekolah dan mendapatkan informasi sekolahnya, keterbatasan dalam memberikan informasi, kurangnya ketertarikan pada sekolah untuk menarik siswa baru dikarenakan susah media promosi.

2. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mencakup fitur-fitur utama yang harus dimiliki oleh sistem untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu, tampilan halaman depan yang menarik dan informatif, sederhana dan mudah digunakan, halaman profil sekolah, halaman kontak dan lokasi, integrasi dengan media sosial, responsif dan mobile-friendly.

3. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional berhubungan dengan kualitas dan karakteristik sistem yang mendukung operasional website berikut kebutuhan non fungsional website, Keamanan, Kinerja, Aksesibilitas, User Experience, Pemeliharaan dan Pembaruan.

4. Alur Proses Sistem

1) Admin

a. Login

Login Admin: Admin melakukan login ke website menggunakan kredensial yang valid.

b. Dashboard Admin

Setelah login berhasil, admin diarahkan ke dashboard untuk memilih menu yang relevan.

c. Manajemen Konten:
Admin memilih menu

untuk mengelola konten, seperti menambah, mengedit, atau menghapus pengumuman, berita, jadwal, dll.

d. Penyelesaian:

Setelah melakukan pembaruan konten, admin dapat kembali ke menu utama atau keluar dari sistem jika tidak ada perubahan lainnya.

2) User

a. Akses Halaman Utama

Pengguna mengunjungi halaman utama website.

b. Login

Mengakses informasi khusus melakukan login dengan username dan password.

c. Menu Utama

Setelah login, pengguna diarahkan ke menu utama yang berisi berbagai pilihan.

d. Informasi

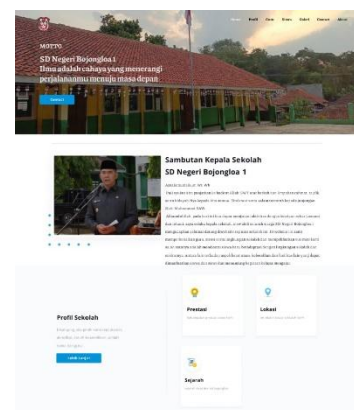
Pengguna mengakses informasi yang ingin dilihat

e. Penyelesaian

Setelah selesai, pengguna dapat keluar dari sistem atau kembali ke halaman utama.

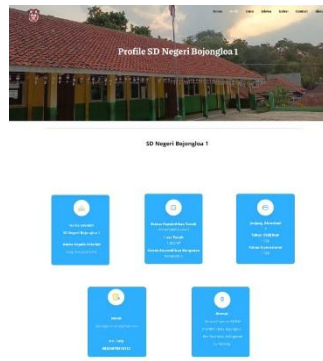
3.2 Implementasi Sistem

a. Halaman Beranda



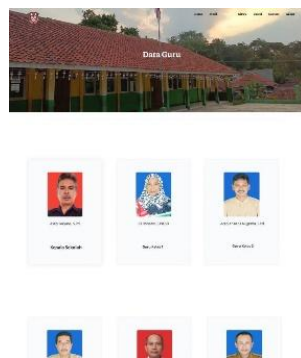
Gambar 1. Halaman Beranda

b. Halaman Profile



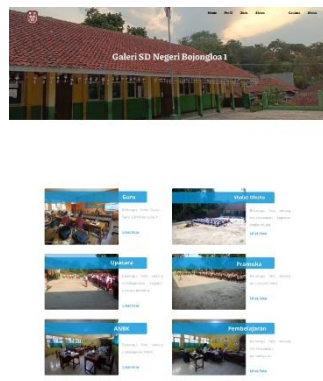
Gambar 2. Halaman Profile

c. Halaman Guru



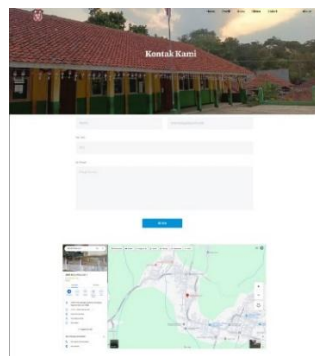
Gambar 3. Halaman Guru

d. Halaman Galeri



Gambar 4. Halaman Galeri

e. Halaman Kontak



f. Halaman About



Gambar 6. Halaman About

4. DISKUSI

Hasil dari pengujian dan diskusi *website* ini dengan pihak terkait yang dimana *website* ini dirancang menggunakan metode *design thinking* yang sudah di desain ini menunjukan bahwa hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan dan di diskusikan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini yang dimana yang diteliti adalah perancangan *website* melalui penerapan *Design Thinking*, proses perancangan UI *website* SD Negeri Bojongloa 1 berhasil menghasilkan desain yang lebih intuitif dan *user-friendly*, sesuai dengan kebutuhan siswa, orang tua, dan guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) dan memberikan kemudahan akses informasi pendidikan yang lebih baik bagi seluruh pemangku kepentingan di sekolah. Dengan demikian, desain yang dihasilkan dapat memperbaiki kinerja dan interaksi pengguna di *website* sekolah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar, Ginanjar, and Tri Irianto Tjendrowaseno. "Website Profil Sekolah Sebagai Media Informasi Dan Promosi." Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS) 4.1 (2013).
- [2] Nurfalah, Rizwan, and Arny Lattu. "Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website (Study Kasus Sd Negeri Cisarua)." Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks) 5.1 (2023): 54-59.
- [3] Nurelasari, Ela. "Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Sekolah Menengah Pertama Berbasis Web." Komputika: Jurnal Sistem Komputer 9.1 (2020): 67-73.
- [4] Malius, Hardiyanti, and Ahmad Ali Hakam

- Dani. "Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 Seriti." Indonesian Journal Of Education and Humanity 1.3 (2021): 156-168.
- [5] Ikhsandi, A., et al. "Perancangan User Interface pada Website SMKN 1 Tambang Menggunakan Metode Design Thinking." J. TeIKa 12.2 (2022): 147-155.
- [6] Irwanto, Irwanto. "Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Serang-Banten)." Lectura: Jurnal Pendidikan 12.1 (2021): 86-107.