

ABSTRAK

Kevin Panogari Aby Pradana. 13119269

PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE SMP MARDI WALUYA BOGOR MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN METODE DESIGN THINKING

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, 2023.

Kata Kunci: *User Interface, User Experience, Design thinking, Perancangan Ulang, System Usability Scale, Single Ease Question, Figma*

(xiv + 79 + Lampiran)

SMP Mardi Waluya Bogor merupakan salah satu sekolah unggulan yang berbasis Katolik di bawah naungan Yayasan Mardi Waluya Sukabumi. Dalam penggunaan *website* yang beralamat di <https://www.smpmardiwaluyabogor.sch.id/> untuk media promosi sekolah yang memuat mengenai informasi tentang sekolah SMP Mardi Waluya Bogor. *Website* SMP Mardi Waluya memiliki permasalahan seperti tampilan *user interface* dan *user experience*, kurangnya *interaction design* yang membutuhkan fitur tambahan, *usability* yang perlu diperbaiki, desain visual atau tata letak yang tidak *user friendly*, membutuhkan penambahan fitur untuk terjadinya interaksi pihak sekolah dengan pengguna. Berdasarkan tahapan yang ada pada metode *design thinking* yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Testing* dapat membantu perancangan ulang untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mengatasi permasalahan yang pengguna rasakan. Pada tahap *Empathize* dicari tahu apa yang menjadi permasalahan dan kebutuhan dengan cara wawancara dan observasi, yaitu informasi yang diberikan oleh pengguna saat menelusuri *website* secara menyeluruh dan harapan mereka untuk adanya fitur pendaftaran Online. Pada tahap *Define* melakukan pencarian *paint point* yang telah di dapatkan pada tahap *Empathize*, yaitu ketidaklengkapan sebuah informasi dan konten yang kosong pada halaman *website*. Kemudian dilanjutkan pendefinisian permasalahan yaitu bagaimana cara membuat *website* SMP Mardi Waluya Bogor menjadi lebih mudah dipahami, dan menjadi *website* yang informatif. Pada tahap *Ideate* dilakukan eksplorasi ide atau solusi untuk menjawab permasalahan dan kebutuhan pengguna. Salah satu ide yang didapatkan ialah membuat tata letak lebih *user friendly* dan mengisi kekosongan konten. Tahap selanjutnya adalah *Testing* yang menggunakan 2 metode yaitu *Single Ease Question* dan *System Usability Scale*. Hasil SEQ mengalami peningkatan dari awal sebesar 4,97 menjadi 6,25. Kemudian hasil pengujian SUS mengalami peningkatan dari 48,8 menjadi 82,5 pada *Prototype*. Berdasarkan peningkatan nilai tersebut terhadap 6 responden artinya bahwa perancangan ulang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Daftar Pustaka(2017-2023)