

PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA WEBSITE SMAN 5 KARAWANG DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN

Rizaldi Hikmah Alim, Oman Komarudin, Carudin
Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang
Jalan Raya Karanglo km 2 Malang, Indonesia
rizaldi.alim18122@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) untuk *website* SMAN 5 Karawang menggunakan metode *user centered design* (UCD). Tujuannya adalah untuk menyediakan informasi yang mudah diakses kepada siswa, guru, dan masyarakat sekitar mengenai sekolah tersebut serta memperkenalkan sekolah ke publik melalui platform *website*. Melalui tahapan UCD, termasuk analisis kebutuhan pengguna dan desain berdasarkan tahap-tahap UCD, dilakukan perbaikan desain pada *website* SMAN 5 Karawang. Hasil dari pengujian awal menggunakan metode *system usability scale* (SUS) menunjukkan skor yang rendah, mengindikasikan adanya masalah usability pada desain lama *website* tersebut. Setelah dilakukan pengembangan desain UI/UX berdasarkan kebutuhan pengguna, dilakukan pengujian akhir dengan metode yang sama. Hasilnya menunjukkan perbaikan signifikan, dengan skor SUS yang mencapai *adjective rating "best imaginable"* dan *grade A*, kategori "*acceptable*". Hasil pengembangan desain UI/UX ini mencakup elemen-elemen seperti tampilan yang kompleks dan menarik, variasi menu informasi, tata letak yang rapi dan nyaman, serta penggunaan font yang mudah dibaca. Beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan database dan penggunaan metode lain yang berkaitan dengan usability, penelitian ini menyediakan fondasi yang kuat untuk meningkatkan kualitas antarmuka pengguna pada *website* SMAN 5 Karawang. Langkah selanjutnya adalah menerapkan desain yang telah dikembangkan ke dalam sistem *website* yang sebenarnya guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata kunci : *User centered design, User interface, User experience, Usability*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital berkembang pesat dari hari ke hari, bulan ke bulan, dan tahun ke tahun, penggunaan teknologi ini secara tidak langsung meningkat secara signifikan. Hal ini pun juga termasuk jumlah pengguna internet di dunia yang ikut meningkat. Di Indonesia sendiri, jumlah pengguna internet mencapai 196,7 juta, berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dilakukan pada periode 2019-Kuartal II/2020. Hal ini juga menjelaskan bahwa internet memberikan banyak kemudahan yang dirasakan orang dalam hidup. Salah satu bentuk kemudahan yang diharapkan dari internet adalah banyaknya aplikasi *website*.

Website adalah sistem informasi terintegrasi yang ditransmisikan melalui internet, dan siapa pun dapat dengan mudah mengaksesnya kapan saja, di mana saja [1]. Penggunaan situs web juga beragam dari mencakup situs web pribadi seperti blog, situs web belanja *online* atau e-niaga, situs web perusahaan, situs web pemerintah, situs web berita, dan situs web pendidikan. Menurut data Exabytes (2020), penyedia layanan nama domain tersebut melaporkan bahwa pasar *website* di Indonesia meningkat sebesar 9,4% antara kuartal pertama tahun 2020 dan kuartal kedua tahun 2020. Salah satu institusi pendidikan yang menggunakan *website* adalah SMAN 5 Karawang.

Sebagai salah satu sekolah menengah atas, SMAN 5 Karawang yang berada di Jawa Barat tepatnya di Jalan Jendral Ahmad Yani No 10 Karawang dengan tujuannya yaitu mampu

mengembangkan sistem informasi untuk mengontrol proses pembelajaran dan menyajikan data sebagai dasar pengambilan keputusan. Sistem informasi tersebut berupa aplikasi web SMAN 5 Karawang. Penggunaan *website* juga dipengaruhi oleh tampilan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang menarik, komunikatif dan *user friendly* yang membuat pengguna tertarik untuk mengunjungi *website* tersebut [1].

UI adalah bagian dari sistem informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat input dan output, yang memiliki peran penting dalam efektivitas sistem informasi dalam menciptakan teknologi informasi yang ramah pengguna [2]. Sedangkan UX adalah umpan balik yang diberikan oleh pengguna berdasarkan reaksi pengguna terhadap penggunaan layanan atau sistem yang digunakan untuk mencapai tujuan [3]. UI dan UX merupakan salah satu komponen penting dari perangkat lunak. Namun, tampilan antarmuka yang tidak ramah pengguna dapat membuat pengguna tidak nyaman [4]. Dalam analisis UI dan UX *website* SMAN 5 Karawang bisa dilakukan dengan metode UCD karena *website* tersebut memiliki target *user* yang spesifik seperti murid sekolah, guru, dan orang tua. *User centered design* (UCD) adalah metode desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem [5].

Desain dirancang untuk mengakomodasi perilaku pengguna saat menggunakan sistem sehingga sistem yang dikembangkan tidak memaksanya untuk mengubah perilakunya saat menggunakan sistem [6]. Alasan kenapa *website* SMAN 5 Karawang yang

dipilih sebagai objek penelitian adalah untuk mudah dalam memberikan informasi pada siswa, guru, dan masyarakat tentang SMAN 5 Karawang, dan untuk memperkenalkan sekolah tersebut ke publik melalui *website*. *Website* SMAN 5 Karawang masih , lalu karena masih berupa statis jadi tidak sering update dan hanya bisa diperbarui oleh pemilik *website* nya saja [7].

Lalu keterbatasan yang ada pada *website* SMAN 5 Karawang selanjutnya akan dievaluasi menggunakan metode UCD dengan harapan hasil evaluasi dari aplikasi ini memiliki UI dan UX yang responsif dan *user friendly*. Berdasarkan penelitian ini, diharapkan pengguna bisa merasa nyaman saat mengunjungi *website* SMAN 5 Karawang ini. Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat judul “Perancangan Desain UI/UX Pada *Website* SMAN 5 Karawang Dengan Metode *User centered design*”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Perancangan adalah proses perencanaan segala sesuatu di muka. Perancangan adalah bentuk visual yang merupakan hasil dari bentuk-bentuk kreatif yang direncanakan. Langkah awal dalam merancang sebuah desain dimulai dari hal-hal yang tidak beraturan berupa ide atau gagasan, kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan, terciptalah hal-hal yang tertata, sehingga hal-hal yang tertata tersebut dapat memenuhi fungsinya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari berbagai elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan utuh dan fungsi [8].

2.2. Website

Pengertian *Website* merupakan suatu kumpulan dari halaman yang digunakan untuk menampilkan sebuah informasi teks, animasi, suara, gambar, atau semuanya dikombinasikan, baik statis maupun dinamis, yang membentuk rangkaian bangunan yang saling terkait, masing-masing yang berhubungan dengan halaman *website* [9]. *Website* merupakan sebuah domain yang berisi banyak informasi terdapat pada keseluruhan halaman *website*[10]. *Website* juga dikenal sebagai site, situs, situs web, atau portal, merupakan kumpulan halaman web yang terkait, di mana halaman pertama situs web adalah homepage dan setiap halaman secara terpisah disebut web page. Maka dari itu *website* adalah situs yang dapat diakses oleh pengguna internet dari seluruh dunia [11].

2.3. User interface (UI)

Sebuah aplikasi atau program dikatakan mudah digunakan jika memiliki tampilan yang baik. Pengguna akan memberikan umpan balik positif dalam bentuk ulasan aplikasi yang dapat mempermudah proses. Selain itu, UI merupakan sistem yang kompleks karena dikendalikan oleh pengguna potensial dan dalam tahap perencanaan implementasi.

Antarmuka pengguna itu sendiri selalu relevan dengan tampilan di layar, karena desain yang baik adalah indikator terpenting bahwa pengguna tertarik menggunakan *website*. Selain itu, estetika perangkat, waktu respons, dan konten adalah faktor terpenting dalam menciptakan UI yang baik [10].

2.4. User experience (UX)

Menurut ISO, UX adalah bentuk tanggapan atau impresi seseorang yang dihasilkan dari pemanfaatan terhadap sebuah produk, sistem atau layanan [12]. UX juga dapat diartikan sebagai pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau teknologi saat pengguna menggunakannya [13]. UX dapat digunakan sebagai panduan untuk merancang antarmuka dalam sistem informasi. Ketidak nyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi, produk atau layanan dapat disebut sebagai kegagalan aplikasi atau produk. Metode pengukuran UX meliputi metode kuantitatif, kualitatif, dan campuran. Pengukuran pengalaman pengguna sangat penting untuk mendapatkan indikasi keberhasilan atau kegagalan desain UX [14].

Tingkat kepuasan dan kenyamanan yang diperoleh seseorang dari suatu produk, sistem, dan layanan dapat dievaluasi melalui UX. Prinsip dalam membangun UX adalah seberapa besar kekuatan yang dimiliki orang untuk menentukan tingkat kepuasannya. Tingkat UX rendah ketika audiens target tidak dapat merasakan puas, menilai, dan merasa tidak nyaman dengan fitur produk, sistem, atau layanan, meskipun mereka dibuat sebagus mungkin [15]. Persyaratan pengguna harus dipenuhi dengan memperhatikan banyak aspek seperti kepuasan pengguna dalam hal fungsionalitas dan kemudahan penggunaan, efisiensi dan kemudahan adopsi aplikasi. Memahami kebutuhan pengguna dalam hal apa yang dia lakukan dan apa yang dia butuhkan, selain pertimbangan emosional, adalah hal yang harus diperhatikan dalam konsep desain sistem aplikasi dengan pengalaman pengguna yang baik. Secara umum, *user experience* bertujuan untuk meningkatkan interaksi antara sistem dengan pengguna. Menurut organisasi standar internasional, pengalaman pengguna atau biasa disebut *user experience* adalah respon individu yang diperoleh dari penggunaan suatu produk, sistem atau layanan [16].

2.5. User centered design (UCD)

UCD adalah pendekatan yang melibatkan pengguna dalam setiap proses pengembangannya, sehingga pengguna dapat memberikan rekomendasi antarmuka aplikasi serta hasil akhir yang ingin disampaikan oleh desain aplikasi[17]. Solusi desain aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna. UCD merupakan bagian dari SDLC (*Software Development Life Cycle*), dikarenakan desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD dioptimalkan dan difokuskan pada kebutuhan pengguna akhir, sehingga aplikasi diharapkan dapat mengikuti kebutuhan

pengguna dan pengguna tidak perlu mengubah perilakunya dalam menggunakan aplikasi.

2.6. User Flow

User flow adalah jalur yang diambil pengguna sejak pertama kali memasuki sistem atau situs web sampai ke tahap terakhir dari sistem. User flow biasanya ditampilkan sebagai flowchart yang memfasilitasi semua proses yang dialami pengguna selama menggunakan sistem. User flow adalah bagian penting dalam merancang pengalaman pengguna yang baik dalam suatu sistem. Melakukan analisis user flow dapat membantu desainer mengevaluasi dan meningkatkan sistem yang dirancang [18].

2.7. User Persona

Jika ingin menemukan target pengguna, dapat melakukannya dengan membuat user persona. User persona adalah metode HCI (Human Computer Interaction) yang mengumpulkan informasi tentang pengguna untuk mengidentifikasi karakteristik pengguna [19]. User persona adalah deskripsi pengguna fiktif yang dirancang untuk menyerupai pengguna sebenarnya dari sebuah produk. Manfaat membuat user persona adalah membantu menciptakan pemahaman tentang pengguna.

3. METODE PENELITIAN

Objek penelitian yang akan diteliti adalah perancangan desain user interface dan user experience sebuah aplikasi website SMAN 5 Karawang. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh dari observasi atau kuesioner dengan pengguna. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi user centered design. User centered design (UCD) terdiri dari analisis kebutuhan pengguna dan memulai desain berdasarkan tahap-tahap pada metode UCD. Terdapat empat tahapan dalam metode UCD, Dalam metode ini ada 4 tahapan, yaitu :

- Specify the context of use
- Specify user requirements
- Produce design solution
- Evaluate Against User Requirements dan terdapat poin-poin yang harus diselesaikan pada setiap tahapan.

Penelitian ini akan mengadopsi pendekatan Metode User-Centered Design (UCD) dalam perancangan desain website untuk SMAN 5 Karawang. Tahap pertama dalam metode ini adalah "Specify the Context of Use", di mana peneliti akan melakukan survei langsung kepada calon pengguna website tersebut untuk mengidentifikasi karakteristik dan pengalaman pengguna terkait dengan SMAN 5 Karawang. Langkah berikutnya adalah "Specify User Against Requirement", di mana kebutuhan dan keluhan dari pengguna akan diidentifikasi melalui wawancara dan kuesioner, yang akan membantu dalam pembuatan user persona. Tahap ketiga adalah "Produce Design Solution", di mana peneliti akan merancang solusi

desain berdasarkan informasi yang terkumpul. Proses ini melibatkan pembuatan prototipe dan Wireframe menggunakan alat desain seperti Figma. Langkah terakhir adalah "Evaluate Against User Requirements", di mana solusi desain yang dihasilkan akan dievaluasi dengan mengadakan pengujian ketergunaan menggunakan kuesioner System usability scale (SUS). Dengan demikian, metodologi UCD akan memandu seluruh rangkaian penelitian ini untuk memastikan desain website SMAN 5 Karawang memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna secara efektif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan melakukan pengamatan terhadap website SMAN 5 Karawang dan membaginya ke dalam beberapa bagian berdasarkan tampilan halaman utamanya. Tampilan homepage secara visual dapat dilihat dalam gambar yang disajikan di bawah ini.



Gambar 1. Halaman Homepage

Tampilan ini terdiri dari header, body, dan footer. Di dalam header terdapat navigasi seperti tombol profil yang memuat identitas SMAN 5 Karawang, tombol informasi yang berisi artikel, berita, dan informasi PPDB, portal smanli yang menghubungkan ke tautan penting, dan menu galeri yang berisi dokumen dan media.



Gambar 2. Halaman Profil

Dalam halaman profil terdapat beberapa menu yang berfungsi untuk menampilkan identitas SMAN 5 Karawang seperti sejarah, visi dan misi, serta ekstrakurikuler.



Gambar 3. Halaman Sejarah

Halaman sejarah SMAN 5 Karawang menuliskan awal berdirinya sekolah tersebut sampai sekarang beserta nama-nama kepala sekolah SMAN 5 Karawang dari yang pertama sampai terkini.



Gambar 4. Halaman Visi Misi dan Tujuan

Pada gambar 4 di atas terdapat halaman visi misi, dan tujuan yang merupakan bidikan SMAN 5 Karawang dalam mewujudkan akreditasi dan *civitas* akademika yang baik.



Gambar 5. Halaman Informasi

Tampilan menu informasi di dalamnya terisikan info PPDB SMAN 5 Karawang yang merupakan informasi Pada halaman info PPDB ini di dalamnya terdapat postingan dari alur PPDB Jawa Barat, dan

terdapat juga menu jalur penerimaan, persyaratan, hasil seleksi, serta data pendaftar dari PPDB Jawa Barat.



Gambar 6. Halaman Berita

Pada halaman berita terdapat layout dari pilihan beberapa berita untuk dibaca pengguna website SMAN 5 Karawang. Halaman berita dapat dilihat menggunakan button informasi.



Gambar 7. Halaman Portal Smanli

Pada tampilan portal smanli berisikan tautan - tautan penting di dalamnya. Contoh tautan seperti keperluan untuk guru dan staff sekolah.

Dalam penelitian ini, pengamatan tidak hanya terbatas pada *website* SMAN 5 Karawang, tetapi juga mencakup situs web profil sekolah yang memiliki tingkat kesetaraan. Tujuannya adalah untuk menggunakan situs web profil sekolah setara sebagai tolak ukur dalam mengembangkan desain antarmuka pengguna (UI/UX). Hasil dari analisis pengamatan terhadap situs web profil sekolah setara ini kemudian dijabarkan di bawah ini:

1. *Website* SMAN 5 Karawang (<https://www.sman5krw.sch.id/>): Target pengguna: Siswa, Guru, Orang tua. Rentang Usia Pengguna: 17-50 tahun. Catatan: Informasi tentang PPDB belum lengkap dan fungsinya belum aktif. Terdapat portal yang menghubungkan dengan program Kemendikbud.
2. *Website* SMAN 1 Cikampek (<https://sman1cikampek.sch.id/>): Target pengguna: Siswa, Guru, Orang tua. Rentang Usia Pengguna: 17-50 tahun. Fitur Unggulan: Menu Informasi PPDB tersedia dengan lengkap. Terdapat fitur e-report.
3. *Website* SMAN 2 Cikampek (<https://www.sman2ckp.sch.id/>): Target pengguna: Siswa, Guru, Orang tua. Rentang Usia Pengguna: 17-50 tahun. Fitur Unggulan: Terdapat tautan menuju perpustakaan sekolah. Menyediakan denah lokasi sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, permasalahan yang ada pada *website* SMAN 5 Karawang telah diidentifikasi dan akan menjadi fokus masalah penelitian. Wawancara ini melibatkan narasumber yang merupakan guru dan pengelola *website* SMAN 5 Karawang, serta beberapa profesional di bidang desain UI/UX pada *website*. Hasil wawancara dengan narasumber dijabarkan dalam Tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Identifikasi Masalah:

No	Masalah	Solusi
1	Tampilan <i>website</i> masih terlalu sederhana dan kurang menarik	Membuat tampilan yang unik dan informatif untuk menarik perhatian calon pengguna agar menggunakan <i>website</i> SMAN 5 Karawang
2	Tata letak yang membingungkan dan ukuran tulisan terlalu kecil	Menyesuaikan tata letak agar mudah digunakan dan teratur, serta menggunakan ukuran tulisan yang sesuai untuk memudahkan pembacaan dan pemahaman informasi
3	Alur informasi seperti PPDB, profil sekolah, dan portal smanli kurang jelas	Menyediakan alur yang jelas, informatif, dan mudah dipahami pengguna untuk info PPDB, profil sekolah, dan portal smanli

Setelah berhasil mengidentifikasi masalah melalui wawancara langsung dengan narasumber,

dilakukan survei kepada 30 responden untuk mengukur tingkat *usability* saat membuka *website* SMAN 5 Karawang dengan desain *website* sebelumnya. Survei dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang tersedia dalam bentuk Google Form, yang dapat diakses melalui tautan: <https://forms.gle/VibNaLL6MRFv2WuN7>. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengumpulkan skor *usability* dari pengguna *website* SMAN 5 Karawang untuk mengukur sejauh mana desain *website* sebelumnya memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

Setelah mengidentifikasi masalah pada tahap sebelumnya yang didapat dari wawancara dan kuesioner dengan responden pada tahap sebelumnya, selanjutnya akan dibuatlah *user persona* untuk menjabarkan masalah - masalah yang sudah diidentifikasi. Hasil *user persona* dari admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8. User Persona Admin

Satu sampel dari admin diambil pada *user persona requirement*, tujuan dari admin tersebut yaitu ingin konten dan informasi yang ada di dalam *website* SMAN 5 Karawang itu beragam dan membawa daya tarik kepada calon pengguna. Kemudian satu sampel dari pengunjung (*guest*) juga diambil, dan tujuannya pengunjung menginginkan saat mencari informasi alurnya jelas, ringkas, serta informatif agar tidak membingungkan.

Dalam perancangan desain *website*, terdapat langkah penggunaan *Wireframe* yang berfungsi sebagai rancangan awal untuk mengatur tata letak sebelum memasuki tahapan pembuatan *Prototype*. Dalam penelitian ini, digunakan model high-fidelity *Wireframe*. Berikut adalah hasil dari *Wireframe* dan *Prototype* yang dihasilkan:

High-Fidelity Wireframe:

1. **Wireframe Halaman Homepage:** Halaman ini menjadi tampilan utama saat pengguna membuka *website* SMAN 5 Karawang. Terdapat tombol navigasi di bagian atas, tombol "About Us" yang mengarahkan pengguna ke informasi tentang SMAN 5 Karawang, dan juga ringkasan tentang konten-konten penting dalam *website*, seperti sambutan dari kepala sekolah, prestasi, dan denah lokasi sekolah.

Prototype:

1. **Prototype Homepage:** Header pada halaman utama memiliki tombol-tombol navigasi seperti tombol profil, tombol informasi, tombol aktifitas, dan tombol galeri untuk mengarahkan pengguna ke halaman-halaman terkait.
2. **Prototype Halaman Kata Sambutan:** Halaman ini berisi sambutan dari kepala sekolah SMAN 5 Karawang. Pengguna dapat mengaksesnya dengan menekan tombol profil dan memilih menu kata sambutan.
3. **Prototype Halaman Sejarah:** Halaman ini memuat teks tentang sejarah SMAN 5 Karawang. Untuk mengaksesnya, pengguna dapat menekan tombol profil dan memilih menu sejarah.
4. **Prototype Halaman Artikel:** Halaman ini menampilkan layout beberapa artikel di dalam *website* SMAN 5 Karawang. Pengguna dapat mengaksesnya dengan menekan tombol informasi dan memilih menu artikel.
5. **Prototype Halaman Berita:** Halaman ini menampilkan beberapa pilihan berita yang dapat dibaca oleh pengguna *website* SMAN 5 Karawang.
6. **Prototype Halaman Info PPDB:** Halaman ini berisi postingan mengenai alur PPDB Jawa Barat, termasuk menu jalur penerimaan, persyaratan, hasil seleksi, dan data pendaftar dari PPDB Jawa Barat.

Berdasarkan pada penelitian yang sudah dikerjakan, perancangan UI/UX dalam pengembangan desain *website* SMAN 5 Karawang, telah terlaksana sesuai pada metode UCD yang dapat membantu pengembangan desain dalam menghasilkan Prototype *website* SMAN 5 Karawang dengan model pengujian SUS. Hasil pengamatan di awal pada *website* SMAN 5 Karawang yang berisikan menu homepage, profil, informasi, serta portal smanli. Dengan berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner awal sebelum melakukan penelitian dapat diketahui bahwa *website* SMAN 5 Karawang memiliki *grade usability* yang di bawah rata - rata.

Permasalahan yang membuat skor *grade usability* pada *website* tersebut tergolong rendah adalah pada tampilan *website* yang terlalu sederhana sehingga belum memberikan daya tarik kepada pengguna, informasi yang masih monoton dan belum banyak variasinya, lalu tata letak *website* yang masih belum tersusun rapi dengan ukuran tulisan yang kecil sehingga kurang nyaman untuk dilihat pengguna, serta alur penggunaan *website* yang beberapa masih belum jelas juga beberapa *button* yang belum berfungsi. Hasil survey awal menggunakan model penilaian SUS pada *website* SMAN 5 Karawang desain lama dengan membagikan kuesioner ke 30 responden. Maka dari itu, pengolahan hasil survey awal didapatkanlah rata - rata skor senilai 46,5 yang diartikan mempunyai *adjective rating* "poor", *grade* F dan masuk ke kategori "not acceptable".

Kemudian sesudah dilaksanakan analisa pada permasalahan pengguna pada *website* SMAN 5

Karawang dengan desain lama, dilakukanlah pengembangan desain UI/UX dengan metode UCD berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Hasil dari pengembangan desain UI/UX pada *website* tersebut hanya mencakup beberapa kebutuhan pengguna saja seperti tampilan yang kompleks dan menarik, informasi yang bervariasi, tata letak yang rapi dan nyaman, serta *font* tulisan yang nyaman dibaca. Pada tahap survey akhir Prototype *website* SMAN 5 Karawang dievaluasi dengan dilakukannya pembagian kuesioner SUS kepada 30 responden. Lalu, hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa setelah perbaikan desain UI/UX diperoleh rata - rata skor 91,83 yang berarti mempunyai *adjective rating* "best imaginable", *grade* A dan masuk kategori "acceptable" sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat diterapkan oleh pihak pengelola *website* untuk melakukan perbaikan pada desain awal *website* SMAN 5 Karawang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tugas akhir ini yang berjudul "Perancangan Desain UI/UX Pada *Website* SMAN 5 Karawang Dengan Metode *User centered design*" dihasilkanlah kesimpulan seperti yang ada di bawah ini : Hasil dari pengembangan desain UI/UX pada *website* SMAN 5 Karawang mencakup beberapa kebutuhan pengguna seperti memberikan tampilan yang menarik, tata letak yang rapi, serta *font* tulisan yang nyaman dibaca. Perbaikan desain UI/UX pada *website* SMAN 5 Karawang hanya berdasarkan permasalahan dan kebutuhan dalam *user persona* saja tanpa mengubah hal lainnya. Hasil evaluasi desain UI/UX pada *website* SMAN 5 Karawang dengan penggunaan metode UCD mengalami kenaikan pada tingkat *usability* dari pengujian menggunakan model SUS yang bermula nilai SUS 46,5 yang diartikan mempunyai *adjective rating* "poor", *grade* F dan masuk ke kategori "not acceptable" menjadi 91,83 yang berarti mempunyai *adjective rating* "best imaginable", *grade* A.

Setelah penelitian ini hasil analisis dan perancangan desain UI/UX tentu saja masih memiliki kekurangan dan keterbatasan yang bisa disempurnakan lagi. Adapun saran yang peneliti sampaikan mampu untuk dipertimbangkan dalam penelitian berikutnya yaitu : Menambahkan database ke dalam *website* dan memberikan akses menu login serta registrasi. Dapat menggunakan metode lain yang terkait dengan *usability*. Setelah melakukan perancangan desain UI/UX, diharapkan membuat sistem *website* yang sebenarnya agar mengetahui hasil secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. U. Khasanah, M. Fachry, N. S. Adriani, N. Defiani, Y. Saputra, and A. Ibrahim, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya," *INTEGER J. Inf.*

- Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 21–27, 2018, doi: 10.31284/j.integer.2018.v3i2.226.
- [2] H. Bastian and G. E. Saputro, “Desain User Interface Game Fairplay Poker Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design),” *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 7, no. 01, pp. 122–130, 2021, doi: 10.33633/andharupa.v7i01.4247.
- [3] R. A. Kristi, M. Z. Alifian, S. L. Z. Nisak, I. S. Abidah, and P. K. Dewi, “Analisis User Experience Aplikasi Tix . Id Menggunakan Heart Framework,” *Pros. Semin. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 103–112, 2022.
- [4] D. Dharmayanti, A. M. Bachtiar, and A. P. Wibawa, “Analysis of User Interface and User Experience on Comrades Application,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 407, no. 1, pp. 1–7, 2018, doi: 10.1088/1757-899X/407/1/012127.
- [5] A. dan Gunawan, “RANCANG BANGUN APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD),” *J. Technopreneursh. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 2, pp. 74–80, 2019.
- [6] N. K. D. A. Jayanti, “Usability Sistem Penjaminan Mutu Stikom Bali Menggunakan Metode User Centered Design,” *J. Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 102–112, 2019, doi: 10.36002/jutik.v5i1.643.
- [7] Febriyanti, “ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP WEBSITE BINA DARMA CAREER AND TRAINING CENTER (BDCTC),” pp. 1–6, 2010.
- [8] W. Hidayat, A. B. Wandanaya, and R. Fadriansyah, “Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Di Smk Avicena Rajeg Tangerang,” *J. CERITA*, vol. 2, no. 1, pp. 56–69, 2016, doi: 10.33050/cerita.v2i1.537.
- [9] F. A. Batubara, “Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang,” *J. ILMU Pengetah. DAN Teknol. Terap. Peranc.*, vol. 7, no. 1, pp. 15–27, 2015.
- [10] A. Prayitno, “Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis,” *Adv. Mater. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2015, doi: 10.4028/www.scientific.net/AMR.756-759.138.
- [11] W. Abas, “Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny),” *Pros. SNST Fak. Tek.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2013.
- [12] R. F. Meuthia, Ferdawati, and Gustati, “Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb,” *J. Akunt. Keuang. dan Bisnis*, vol. 14, no. 2, pp. 346–347, 2021, [Online]. Available: <https://ekelurahan.padang.go.id>
- [13] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, “Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire,” *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [14] I. R. Wulandari and L. D. Farida, “Pengukuran User Experience pada E-Learning di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Mantik Penusa*, vol. 2, no. 2, pp. 146–151, 2018.
- [15] D. A. P. A. Widhiyanti, I. K. R. Arthana, and I. M. A. Pradnyana, “Analisa User Experience Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha Ditinjau dari Pengguna Mahasiswa,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 15, no. 1, pp. 92–102, 2018, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13048.
- [16] S. L. Ramadhan, “Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 287–298, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.633.
- [17] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Emerg. Inf.*, vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40999>
- [18] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [19] E. D. Wahyuni, W. A. Kusuma, H. R. Abdillah, and H. Y. Sari, “Perspektif Awam Dalam Implementasi Elisitasi Kebutuhan Menggunakan User Persona,” *Sist. J. Sist. Inf.*, vol. 9, no. 3, pp. 468–479, 2020, doi: 10.32520/stmsi.v9i3.854.