

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* SMA PGRI 268 PANGKALAN KERSIK  
MENGUNAKAN METODE *HUMAN CENTERED DESIGN***

**(Studi Kasus : SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik)**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi  
di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

**Nawfal Septamuyassar    09031382025156**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* SMA PGRI 268 PANGKALAN KERSIK MENGUNAKAN METODE *HUMAN CENTERED DESIGN*

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi  
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

**Nawfal Septamuyassar 09031382025156**

Disetujui

**Palembang, 23 Januari 2024**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi

**Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T**

**NIP 197811172006042001**

Pembimbing

**Dwi Rosa Indah, S.T., M.T**

**NIP 198201132015042001**

## HALAMAN PERSETUJUAN


Telah diterima/accepted di Journal of Information And Informatics Engineering (JOISIE) (Sinta 4) pada :

Hari : Sabtu  
Tanggal : 30 Desember 2023

Nama : Nawfal Septamuyassar  
NIM : 09031382025156  
Judul : Perancangan UI/UX *Website* SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik  
Menggunakan Metode *Human Centered Design*

Tim Pembimbing :

1. Dwi Rosa Indah, S.T., M.T



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



**Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T**

**NIP 197811172006042001**

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nawfal Septamuyassar  
NIM : 09031382025156  
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual  
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX *Website* SMA PGRI Pangkalan  
Kersik Menggunakan Metode *Human Cnetered Design*

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 10%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 23 Januari 2024



Nawfal Septamuyassar  
NIM 09031382025156

## HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nawfal Septamuyassar  
NIM : 09031382025156  
Judul Publikasi : Perancangan UI/UX *Website* SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik  
Menggunakan Metode *Human Centered Design*  
DOI : <https://doi.org/10.35145/joisie.v7i2.3965>

Dengan ini menyatakan bahwa publikasi saya dengan judul :

Perancangan UI/UX *Website* SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik Menggunakan Metode *Human Centered Design*

Yang diusulkan pada Journal Of Information System And Informatics Engineering – JOISIE Vol. 7, No.2 Halaman 276-286 bersifat original dan saya sendiri yang bertanggung jawab pada setiap proses submisi publikasi tersebut.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya

Palembang, 23 Januari 2024

Mengetahui.

Dosen Pembimbing



Dwi Rosa Indah, S.T., M.T  
NIP 198201132015042001

Yang Menyatakan,



Nawfal Septamuyassar  
09031382025156

## **HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

“Believe in yourself, do what you can, and make those around you proud.”

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT
- Mamak, Ayah, Mikel, Asya.
- Dosen Pembimbing
- Dosen Sistem Informasi Universitas Sriwijaya
- Seluruh teman-teman SIBIL A 2020
- Seluruh teman-teman seperjuangan di Sistem Informasi Angkatan 2020
- Seluruh teman-teman yang memberikan semangat dan dukungan
- Fakultas Ilmu Komputer
- Almamater Universitas Sriwijaya

## KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh. Alhamdulillahrabbiil 'alamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan limpahan nikmat dan rezeki kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Perancangan UI/UX *website* SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik Menggunakan Metode *Human Centered Design*" dengan lancar dan tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan selama pelaksanaan pengerjaan tugas akhir ini, diantaranya :

1. Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ayah, mamak, dan adik-adikku tersayang yang selalu memberikan dukungan moral dan finansial sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan maksimal.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan kemudahan proses pelaksanaan tugas akhir.
5. Ibu Dwi Rosa Indah, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah mendukung, membimbing, serta memberikan saran serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu selama 8 semester.
7. Seluruh teman-teman SIBIL A 2020 yang sudah penulis anggap seperti keluarga sendiri yang telah kebersamai mulai dari semester 1 sampai dengan semester akhir.

8. Seluruh teman-teman Sistem Informasi Angkatan 2020 yang telah memberikan penulis tempat untuk berteman dengan semuanya.
9. Teman-teman BEM KM Fasilkom Unsri Kabinet Lentera Karya dan BEM KM Fasilkom Unsri Kabinet Askara Akasia yang sudah memberikan penulis banyak sekali ilmu, serta pengalaman yang menjadikan dunia perkuliahan penulis menjadi berarti.
10. Dinas Akademik BEM KM Fasilkom Unsri Kabinet Lentera Karya yang telah menjadi keluarga penulis lainnya selama berada di bangku perkuliahan.
11. Reza Saputra, Mulyadi, dan Muhammad Iqbal Wahyudi yang selalu ada membantu penulis semasa perkuliahan baik dalam susah maupun senang.
12. Rini Permatasari yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
13. Serta teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan memberikan dukungan kepada penulis.

Selama proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini bisa memberikan manfaat bagi para pembaca. Wassalaamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh.

Palembang, Januari 2024  
Penulis,

Nawfal Septamuyassar



**Perancangan UI/UX *Website* SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik  
Menggunakan Metode *Human Centered Design***

**Oleh :**

**Nawfal Septamuyassar**

**09031382025156**

**ABSTRAK**

Pada era teknologi yang pesat seperti sekarang ini, website dijadikan sebagai media dalam penyebaran informasi yang cepat dan efektif bagi beberapa instansi, termasuk dunia pendidikan. Sekolah SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik adalah salah satu sekolah yang menerapkan website dalam penyebaran informasi tentang sekolah, pendaftaran siswa baru, maupun informasi lainnya. SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik sudah memiliki *website* sebelumnya, namun *website* tersebut dirasa kurang baik dari segi tampilan dan fitur berdasarkan wawancara dengan siswa, alumni dan pihak sekolah. Oleh sebab itu pihak sekolah ingin memperbaharui website dengan rancangan desain baru dengan tampilan yang menarik dan lebih mudah digunakan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Human Centered Design* berdasarkan ISO 9241-210 : 2019 yang memiliki aktivitas memahami dan menentukan konteks pengguna, menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan terakhir mengevaluasi desain. Untuk *Usability Testing* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah tampilan *prototype design* berbasis *website*.

**Kata Kunci :** *User Interface, User Experience, Human Centered Design, System Usability Scale, Website*

**UI/UX Design of SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik  
Website Using the Human Centered Design Method**

**By :**

**Nawfal Septamuyassar**

**09031382025156**

**ABSTRACT**

*In this era of rapid technology, websites are used as a medium for disseminating information quickly and effectively for several agencies, including the world of education. PGRI 268 Pangkalan Kersik High School is one of the schools that implements a website in disseminating information about the school, new student registration, and other information. PGRI 268 Pangkalan Kersik High School already has a previous website, but the website is considered not good in terms of appearance and features based on interviews with students, alumni and the school. Therefore, the school wants to update the website with a new design design with an attractive appearance and easier to use. The research method used is Human Centered Design based on ISO 9241-210: 2019 which has activities to understand and determine the user context, determine user needs, produce design solutions, and finally evaluate the design. Usability Testing is carried out using the System Usability Scale (SUS) method. The purpose of this research is to produce a website-based prototype design display.*

**Keyword :** *User Interface, User Experience, Human Centered Design, System Usability Scale, Website*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4. Manfaat Penelitian .....	4
1.5. Batasan Masalah.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Profil SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik.....	5
2.2. Sejarah SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik .....	5
2.1.1. Visi Sekolah dan Misi Sekolah.....	7
2.1.2. Struktur Organisasi SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik .....	8
2.3. Sistem Informasi.....	9
2.4. <i>Website</i> .....	9
2.5. Antarmuka Pengguna ( <i>User Interface</i> ).....	10
2.6. Pengalaman Pengguna ( <i>User Experience</i> ).....	11
2.7. <i>Human Centered Design (HCD)</i> .....	12
2.8. <i>Figma</i> .....	14
2.9. <i>System Usability Scale</i> .....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>18</b>

3.1.	Material Penelitian.....	18
3.1.1.	Objek Penelitian .....	18
3.1.2.	Pengumpulan Data.....	18
3.2.	Alur Penelitian.....	18
3.2.1.	Memahami dan menentukan konteks pengguna .....	19
3.2.2.	Menentukan Kebutuhan Pengguna .....	20
3.2.3.	Menghasilkan Solusi Desain .....	20
3.2.4.	Mengevaluasi Desain .....	20
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>21</b>
4.1.	Analisis Permasalahan .....	21
4.2.	Studi Literatur.....	21
4.3.	Penerapan Rancangan Desain <i>Website</i> Menggunakan Metode <i>Human Centered Design</i> .....	21
4.3.1.	Menentukan Konteks Pengguna .....	22
4.3.2.	Menentukan Kebutuhan Pengguna .....	24
4.3.3.	Pembuatan Desain Solusi.....	26
4.3.3.1.	Low-Fidelity Prototype (Wireframe) & High-Fidelity Prototype.....	31
4.3.4.	Mengevaluasi Desain .....	55
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>58</b>
5.1.	Kesimpulan.....	58
5.2.	Saran .....	58
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Struktur Organisasi SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik .....	8
<b>Gambar 2.2</b> List Pertanyaan SUS.....	16
<b>Gambar 3.1</b> Kerangka Metode Penelitian.....	19
<b>Gambar 4.1</b> Hasil <i>Brainstorming</i> .....	27
<b>Gambar 4.2</b> <i>Sitemap</i> .....	28
<b>Gambar 4.3</b> <i>User Flow</i> Halaman Beranda.....	29
<b>Gambar 4.4</b> <i>User Flow</i> Halaman Direktori .....	29
<b>Gambar 4.5</b> <i>User Flow</i> Halaman Informasi.....	30
<b>Gambar 4.6</b> <i>User Flow</i> Halaman Lainnya .....	30
<b>Gambar 4.8</b> <i>High-Fidelity Prototype</i> Halaman Beranda .....	32
<b>Gambar 4.7</b> <i>Low-Fidelity</i> Halaman Beranda .....	32
<b>Gambar 4.9</b> <i>Wireframe</i> Halaman Sejarah Sekolah .....	34
<b>Gambar 4.10</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Sejarah Sekolah .....	34
<b>Gambar 4.11</b> <i>Wireframe</i> Halaman Visi & Misi .....	35
<b>Gambar 4.12</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Visi & Misi.....	35
<b>Gambar 4.14</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Struktur Organisasi .....	36
<b>Gambar 4.13</b> <i>Low-Fidelity</i> Halaman Struktur Organisasi .....	36
<b>Gambar 4.16</b> <i>Wireframe</i> Halaman Detail Galeri.....	37
<b>Gambar 4.15</b> <i>Wireframe</i> Halaman Galeri .....	37
<b>Gambar 4.17</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Galeri .....	38
<b>Gambar 4.18</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail Galeri .....	38
<b>Gambar 4.20</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Prestasi Sekolah.....	39
<b>Gambar 4.19</b> <i>Low-Fidelity</i> Halaman Prestasi Sekolah.....	39
<b>Gambar 4.21</b> <i>Low-Fidelity</i> Ekstrakurikuler .....	40
<b>Gambar 4.22</b> <i>Low-Fidelity</i> Halaman Detail Ekstrakurikuler .....	40
<b>Gambar 4.24</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail Ekstrakurikuler .....	41
<b>Gambar 4.23</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Ekstrakurikuler .....	41
<b>Gambar 4.26</b> <i>Low-Fidelity</i> Halaman Detail Data GTK.....	42

<b>Gambar 4.25</b> <i>Low-Fidelity</i> Halaman Data GTK.....	42
<b>Gambar 4.28</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail Data GTK.....	43
<b>Gambar 4.27</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Data GTK.....	43
<b>Gambar 4.30</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Dokumen Akreditasi .....	44
<b>Gambar 4.29</b> <i>Low-Fidelity</i> Halaman Dokumen Akreditasi.....	44
<b>Gambar 4.32</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman PPDB .....	45
<b>Gambar 4.31</b> <i>Low-Fidelity</i> Halaman PPDB .....	45
<b>Gambar 4.33</b> <i>Wireframe</i> Halaman Berita .....	46
<b>Gambar 4.34</b> <i>Wireframe</i> Halaman.....	46
<b>Gambar 4.35</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Berita.....	47
<b>Gambar 4.36</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail Berita .....	47
<b>Gambar 4.37</b> <i>Wireframe</i> Halaman Pengumuman.....	48
<b>Gambar 4.38</b> <i>Wireframe</i> Halaman.....	48
<b>Gambar 4.39</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Pengumuman.....	49
<b>Gambar 4.40</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail Pengumuman.....	49
<b>Gambar 4.41</b> <i>Wireframe</i> Halaman Artikel .....	50
<b>Gambar 4.42</b> <i>Wireframe</i> Halaman Detail Artikel.....	50
<b>Gambar 4.43</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Artikel .....	51
<b>Gambar 4.44</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail Artikel.....	51
<b>Gambar 4.45</b> <i>Wireframe</i> Halaman Materi Pembelajaran.....	52
<b>Gambar 4.46</b> <i>Wireframe</i> Halaman Detail Materi Pembelajaran .....	52
<b>Gambar 4.47</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Materi Pembelajaran .....	53
<b>Gambar 4.48</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail Materi Pembelajaran.....	53
<b>Gambar 4.49</b> <i>Wireframe</i> Halaman Pendataan Almuni.....	54
<b>Gambar 4.50</b> <i>Wireframe</i> Halaman Detail Pendataan Alumni .....	54
<b>Gambar 4.52</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail Pendataan Alumni .....	55
<b>Gambar 4.51</b> <i>High-Fidelity</i> Halaman Pendataan Alumni .....	55
<b>Gambar 4.53</b> Rumus Perhitungan SUS menurut (Damayanti et al., 2022) ....	56

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Interpretasi Nilai SUS .....	17
<b>Tabel 4.1</b> Karakteristik Pengguna .....	23
<b>Tabel 4.2</b> Karakteristik Lingkungan Sistem .....	24
<b>Tabel 4.3</b> Kebutuhan Fungsional.....	25
<b>Tabel 4.4</b> Kebutuhan Non Fungsional.....	26
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Nilai SUS.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran A Surat Kesedian Membimbing.....</b>	<b>A-1</b>
<b>Lampiran B Surat Izin Penelitian.....</b>	<b>B-1</b>
<b>Lampiran C Surat Hasil Wawancara Siswa.....</b>	<b>C-1</b>
<b>Lampiran D Surat Hasil Wawancara Guru.....</b>	<b>D-1</b>
<b>Lampiran E Form Desk Evaluation.....</b>	<b>E-1</b>
<b>Lampiran F Surat Pengantar Pengumpulan Data.....</b>	<b>F-1</b>
<b>Lampiran G Kuisisioner Penelitian.....</b>	<b>G-1</b>
<b>Lampiran H Data Hasil Kuisisioner.....</b>	<b>H-1</b>
<b>Lampiran I <i>Screenshot</i> Proses Pengumpulan Jurnal.....</b>	<b>I-1</b>
<b>Lampiran J LOA.....</b>	<b>J-1</b>
<b>Lampiran K Hasil Pengecekan Turnitin.....</b>	<b>K-1</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses dimana masyarakat memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap yang diperlukan untuk mengembangkan potensi dan kesiapannya untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Tugas pendidikan alternatif adalah untuk mengembangkan potensi pelajar melalui penekanan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan fungsional, serta dapat mengembangkan sikap dan kepribadian yang fungsional. (Abd Rahman BP et al., 2022).

Pesatnya perkembangan teknologi setiap tahunnya, khususnya di bidang Internet, tidak hanya mengubah cara berpikir masyarakat, namun juga gaya hidup yang terkena dampak dari pesatnya perkembangan teknologi. (Danang Haryuda Putra et al., 2021). *Website* bisa dibilang salah satu revolusi sebuah kemajuan teknologi pada bidang informasi yang berbasis teknologi internet. Dengan hadirnya *website* ini harapannya bisa membantu masyarakat dalam menyebarkan informasi secara cepat, murah dan juga efektif. (Susan Dian Purnamasari et al, 2020).

SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik adalah salah satu sekolah yang menerapkan sistem informasi berupa *website*. Berdasarkan wawancara dengan pihak SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik, siswa, dan alumni SMA tersebut ada beberapa permasalahan dalam *website* tersebut. Menurut *user*, tampilan dari *website* ini kalau bisa dibuat lebih sederhana lagi dan menarik serta mudah digunakan, untuk bisa

menarik pengguna. Kemudian *user* mengatakan warna dari desain *website* ini terlalu dark atau gelap. Untuk pengalaman pengguna, *user* mengatakan sedikit berbelit-belit dalam penggunaan *website* ini terhadap tampilan yang ada pada fitur *website* ini. *User* mengatakan jika ada beberapa tampilan yang sudah ada di halaman sebelumnya, seharusnya tidak perlu dimasukkan di halaman berikutnya.

Untuk memberikan layanan yang memenuhi harapan pengguna memerlukan desain pengalaman pengguna (UX). Desain UX penting jika ingin membangun sebuah sistem, karena pengalaman pengguna yang dipikirkan dengan matang juga dapat meninggalkan kesan yang baik bagi pengguna. Tujuan dari desain UX sendiri adalah untuk memastikan bahwa aplikasi bisa menghasilkan *user experience* yang baik dan meningkatkan efektivitas aplikasi. (Isadora et al., 2021).

Ada beberapa metode pengembangan atau pendekatan untuk *user interface*, salah satunya HCD (*Human Centered Design*). HCD adalah metodologi yang fokus utamanya adalah manusia dan kemudian diadaptasi melalui proses desain dan mengembangkan proses yang berbeda menyesuaikan dengan konteks (ISO 9241, 210). Terdapat beberapa aktivitas menurut ISO 9241-210, yaitu menentukan konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan mengevaluasi desain. Metode HCD berfokus kepada pengguna, kebutuhan pengguna, dan aspek ergonomis, ilmiah dan teknis terkait kegunaan. (Yulius Firantoko et al., 2019). Menurut (Ifdhaturoh Rohmah et al., 2021) *Human-Centered Design* mempunyai proses iterasi. Tujuan iterasi ini sendiri guna meminimalisir sebuah kegagalan sehingga hasilnya akan memenuhi ekspektasi dari pengguna. Metode ini digunakan untuk memecahkan permasalahan umum yang

dihadapi masyarakat, memberikan solusi yang berorientasi pada pengguna, sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan. (Salsabilah et al., 2022). *Metode Human-Centered Design* dapat memberikan solusi desain sesuai dengan kebutuhan pengguna (Muhammad Farid Muzayyani et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka dari itu penulis ingin mengangkat sebuah judul **“Perancangan UI/UX Website SMA PGRI 268 PANGKALAN KERSIK Menggunakan Metode *Human Centered Design* (Studi Kasus : SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik)”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis merumuskan masalah yang ada yaitu bagaimana cara mendesain ulang *user interface* dan *user experience website* SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik dengan menggunakan metode *Human Centered Design*?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah rancangan *design user interface* dan *user experience website* SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik dengan menggunakan metode *Human Centered Design* dan *usability testing* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti dari penelitian ini, yaitu membantu peneliti dan pihak SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik untuk dapat menghasilkan sebuah rancangan *user interface* dan *user experience website* SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik.

#### **1.5. Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan di SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik.
2. Proses analisis dan perancangan sistem menggunakan metode *Human Centered Design* dengan penggunaanya siswa dan guru.
3. Responden dalam penelitian ini adalah siswa dan guru SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N. E., Ahsyar, T. K. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2). 125 – 132. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php>
- Azmi, M., Kharisma, A. P., Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(8). 7963-7972. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6076/2905>
- Bhakti, K. F., Ahmad, I., Adrian, Q. J. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2). 45 – 54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1597/635>
- BP, Abd Rahman., et al. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*, 2(1).
- Damayanti, C., Triayudi, A., Sholihati, D. I. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1). 551 – 559. <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib>
- Fauziyah, S., Sugiarti, Y. (2022). Literature Review : Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 8(2). <https://fikom-unasman.ac.id/ejournal/index.php/jikom/article/view/229/128>
- Handayani, N., Fandhilah., Mayatopani, H. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DESTINASI WISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN. *Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1). 35 – 43. <https://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/JOISIE/article/view/2907/1142>
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., Mursityo, Y. T. (2021). PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE HOMECARE RUMAH SAKIT SEMEN GRESIK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal*

- Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(5). 1057-1066.  
<https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/4550/pdf>
- ISO 9241-210, 2010. Ergonomics of human system interaction — Part 210: Human centred design for interactive systems. s.l.:s.n.
- ISO 9241-210, 2019. Ergonomics of human system interaction — Part 210: Human centred design for interactive systems. s.l.:s.n.  
<https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>.
- Jamilah, Y. S., Padmasari, A. C. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(1).  
<https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Jiwa Permana, A. A. (2019). USABILITY TESTINGPADA WEBSITE E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)(STUDI KASUS : UMKMBULELENG.COM). *Jurnal Sains dan Teknologi*, 8(2). 149 – 158. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php>
- Krisnoanto, A., Brata, A. H., Ananta, M. T. (2018). Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android (Studi Kasus: SMAN 3 Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12). 6495 - 6501. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3630/1442>
- Larasati, K.I., Nugraha Putra, W. H., Rokhmawati, R. I. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi E-Business Pasar Tradisional Dengan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Pasar Oro-Oro Dowo). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(1). 163 – 172.  
<https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/5592/pdf>
- Maydianto., Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comaise*, 04(02). 50 – 59. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>
- Muhammad, Z. N. (2023). Penerapan Metode Human Centered Design Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset. Universitas Sriwijaya, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Palembang : Program Studi Sistem Informasi.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal DIGIT*, 10(2). 208 - 219.  
<https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/171/131>

- Mutiarahma, P., Az-Zahra, H. M., Mursityo, Y. T. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Info Covid-19 Menggunakan Metode Human Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(6). 1187 – 1194. <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/4985/pdf>
- Muzayyani, M. F., Tolle, H., Nugraha, D. C.A. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Marketplace Handicraft menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7 (4). 1846 – 1853. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12565/5724>
- Pramudita, R., Arifin, R. W et al. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1). 149 – 154. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php>
- Purnamasari, S. D., Syakti, F. (2022) Implementasi Usability Testing dalam Evaluasi Website Sekolah. *Jurnal Sisfokom*, 09(03). 420 – 426. <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/sisfokom/article/view/1000/687>
- Putra, H. D., Asfi, M., Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1). 111 - 117. <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/730/560>
- Rahman, R. A. I., Dewi, R . K., Az-Zahra, H. M. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(4). 1635-1644. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rahmah, S. N., Az-Zahra, H. M, Mursityo, Y. T. (2022). Perancangan User Experience Website Travel Mabruro Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(4). 839 – 848. <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/4860/pdf>
- Rohmah, I., Wijoyo, S. H., Az-Zahrah, H. M. (2021). Evaluasi Website Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(9). 3924 – 3933. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9790/4379>
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., Mukrodin. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi

- Kasus : CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban*, 2(1). 30-36. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jsitp/article/view/756/583>
- Sabandar, V. P., Sussolaikah, K., Roring, R. S. (2022). Penerapan User-Centered Design Method Guna Pembaruan Substansi Terhadap Informasi dan Data-Data pada Website. *Journal of Computer System and Informatics*, 4(1). 116 – 127. <https://ejournal.seminar-id.com/index.php/josyc>
- Salamah, I., Lindawati., Fadhli, M., Kusumanto, R. D. (2020). Evaluasi Pengukuran Website Learning Management System Polsri Dengan Metode Webqual 4.0. *Jurnal DIGIT*, 10(1). 1 - 10. <http://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/151>
- Salsabilah, S., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 720-727. <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib/article/view/3547/2484>
- Setyono, R., Adelia. (2020). Implementasi Teori Ron Weber Mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Universitas X). *Jurnal Strategi*, 2(2). 443 – 455. <http://strategi.it.maranatha.edu/index.php>
- Suryono, S., Hardiansah, Ciptaningrum, W., Safi'i, I., Primandaru, R. R. (2017). Perancangan User Interface Pada Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat (Studi Kasus: Kabupaten Ngawi). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(1). 37 – 42. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/index>
- Syahirsah, N., Aknuranda, I., Aryadita, H. (2018). Evaluasi dan Perbaikan Desain AntarMuka Pengguna Situs Talangin.com Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12). 6618 – 6626. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3671/1478>
- Wahyudi, M. D., Ridho, M. R. (2019). Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Web Pada Cv Phutu Oil Club Di Kota Batam. *Jurnal Comasie*. 01(01). 102 – 111. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>
- Zen, C. E., Namira, S., RahayuM T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 3(1). 17 – 26. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2019/1591>



**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**