

School Website Design for SLB ABC Muhammadiyah Sumedang Using the Design Thinking Method

¹Rayhan Fauzan Wahyu Hidayat, ²Fathoni Mahardika, ³Deris Santika

^{1,2,3}Universitas Sebelas April Sumedang

Jl Angkrek Situ No 19, Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

email : a22100106@mhs.stmik-sumedang.ac.id, fathoni@unsap.ac.id, deris@unsap.ac.id

ABSTRACT

The development of information technology requires educational institutions to adapt to the digital era, including in the dissemination of information to stakeholders. SLB ABC Muhammadiyah Sumedang still relies on conventional methods such as bulletin boards and WhatsApp in disseminating school information, which are considered ineffective and not well documented. This research aims to design a user-centered school website design using the design thinking method in order to meet the needs of digitizing school information optimally. The research method used is design thinking with five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection was carried out through in-depth interviews with teachers and school staff as the main users. The data is then analyzed using affinity diagrams, user personas, user journey maps, pain points analysis, and priority matrix to identify the needs and priorities of feature development. The prototype website was designed using Figma with four main pages: Home, Profile, Extracurricular, and Gallery. The prototype evaluation was carried out using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ) instruments involving 20 respondents. The results of the study show that the website prototype successfully meets the needs of users very well. The SUS evaluation showed an average score of 74 in the "Good to Excellent" category, while the UEQ evaluation resulted in an average score of 1.98 with an interpretation of "Excellent" that was in the top 10% of results based on international benchmarks. The resulting website design has clear navigation, responsive display, and structured content according to the needs of teachers and staff in managing school information. This research proves that the design thinking approach is effective in producing school website designs that are truly based on user needs. The iterative process in design thinking ensures that every feature and appearance of the website is developed based on empirical data from real users, resulting in a human-centered digital solution that can improve the effectiveness of communication and documentation of activities in the educational environment.

Keywords : Design Thinking, School Website, User Experience, Figma, Education Digitalization

1. Introduction

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, transformasi digital menjadi kebutuhan penting dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pengembangan teknologi informasi yang mendukung aktivitas Pendidikan antara lain membutuhkan adanya website. Website sekolah kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai representasi identitas dan citra institusi pendidikan kepada publik [1]. Website yang terstruktur dan menarik dapat menjadi media komunikasi yang efektif antara pihak sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat luas [2-4]. Dalam konteks ini, website bukan lagi sekadar pelengkap, tetapi telah menjadi elemen strategis dalam mendukung transparansi, promosi, dan pengelolaan informasi secara efisien.

SLB ABC Muhammadiyah Sumedang, sebagai salah satu institusi pendidikan, ternyata belum memiliki website sekolah yang dapat mengakomodasi kebutuhan komunikasi digital dan penyebaran informasi secara optimal. Hingga saat ini, proses penyampaian informasi masih dilakukan secara konvensional, seperti melalui papan pengumuman atau selebaran, yang sering kali tidak efektif dan tidak

menjangkau seluruh pihak secara cepat dan akurat [5,6]. Hal ini menjadi hambatan dalam membangun citra sekolah yang modern dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Padahal, keberadaan website sekolah yang baik dapat menjadi sarana penting dalam membangun jejaring, meningkatkan kepercayaan publik, serta memperluas akses informasi pendidikan.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam pengembangan produk digital seperti website adalah metode *design thinking*. Pendekatan ini menggabungkan kreativitas, empati, dan pemecahan masalah secara iteratif, dengan lima tahapan utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [7-10]. *Design thinking* tidak hanya membantu perancang memahami kebutuhan dan perilaku pengguna secara mendalam, tetapi juga mendorong pengembangan solusi yang inovatif dan relevan. Dalam konteks pengembangan website, metode ini memungkinkan tim desain untuk menghasilkan solusi visual dan fungsional yang lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna, sekaligus meningkatkan kualitas dan nilai guna produk digital.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan *design thinking* pada proyek pengembangan website mampu meningkatkan kualitas desain, kenyamanan navigasi, serta kepuasan pengguna. Sari dan Arifin menemukan bahwa proses *design thinking* mendorong desain yang lebih interaktif dan *user-friendly*. Mariana menyatakan bahwa tahapan iteratif dalam metode ini memperkaya fitur serta memperbaiki fungsionalitas website secara berkelanjutan. Mulyani menambahkan bahwa penggunaan *design thinking* dalam proyek digital berkontribusi besar dalam membangun solusi yang tepat guna dan sesuai kebutuhan pengguna [11-20].

Namun, sebagian besar studi terdahulu masih berfokus pada pengembangan website secara umum, tanpa memberikan perhatian khusus pada penerapan menyeluruh tahap-tahap *design thinking* dalam konteks desain UI/UX yang terstruktur. Penelitian-penelitian tersebut juga belum banyak mengkaji secara mendalam bagaimana metode ini dapat diterapkan secara praktis dalam merancang desain website sekolah yang belum memiliki sistem informasi digital sebelumnya. Oleh karena itu, dibutuhkan studi yang mampu mengeksplorasi lebih lanjut peran *design thinking* dalam pengembangan desain website pendidikan secara komprehensif.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang menggunakan pendekatan *design thinking*. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain website yang menarik secara visual, mudah digunakan, dan mampu menyajikan informasi secara sistematis. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan desain website sekolah serta memperluas referensi akademik terkait penerapan metode *design thinking* dalam bidang perancangan digital.

2. Research Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* sebagai metode utama dalam perancangan prototipe desain website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang. *Design thinking* merupakan pendekatan berpusat pada pengguna (*user-centered design*) dengan fokus utama untuk memahami kebutuhan nyata pengguna, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide inovatif, membuat purwarupa, dan menguji solusi agar benar-benar sesuai kebutuhan serta harapan pengguna [21-27]. Objek penelitian dalam studi ini adalah SLB ABC Muhammadiyah Sumedang. Tahapan Implementasi *Design thinking* berupa *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data dari pengguna [28-30], setelah mereka mencoba prototipe desain website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang. Instrumen menggunakan SUS (*System Usability Scale*) dan UEQ (*User Experience Questionnaire*). Analisis dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif, sesuai dengan pendekatan penelitian yang berfokus pada evaluasi tingkat *usability* dan *user experience* dari prototipe yang telah dikembangkan.

3. Result and Analysis

Empathize

Tahap *empathize* adalah langkah awal dalam *design thinking* yang bertujuan memahami secara mendalam kebutuhan dan harapan pengguna utama. Pada penelitian ini, *empathize* dilakukan untuk mengetahui secara jelas kebutuhan digitalisasi informasi sekolah di SLB ABC Muhammadiyah Sumedang serta ekspektasi guru dan staf terhadap website sekolah sebagai media komunikasi digital.

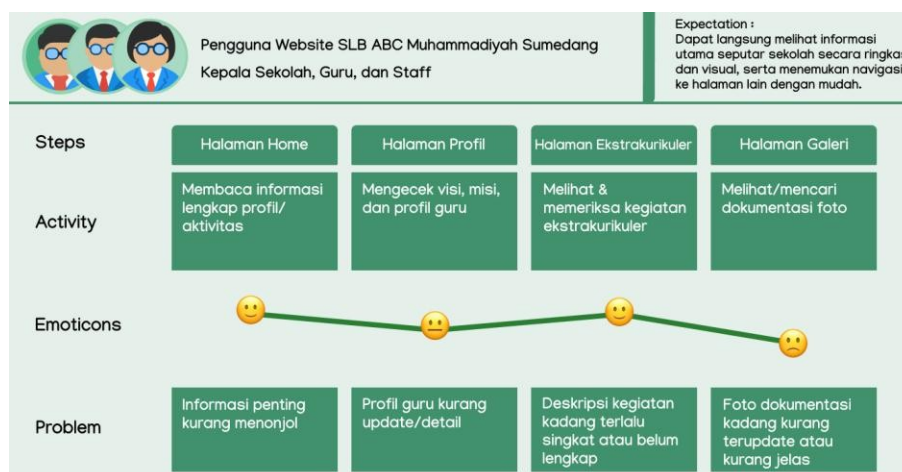
Metode yang digunakan adalah wawancara terstruktur langsung dengan guru dan staf sekolah. Melalui wawancara ini, peneliti mengidentifikasi tantangan utama seperti keterlambatan penyebaran informasi, dokumentasi yang belum rapi, dan keinginan pengguna akan website yang mudah diakses serta praktis digunakan. Data wawancara ini kemudian dirangkum dalam bentuk *user persona* agar solusi desain benar-benar fokus pada kebutuhan, hambatan, dan karakter pengguna di sekolah.

Tahap *empathize* ini menjadi dasar dalam merumuskan fitur dan tampilan prototipe desain website yang akan dikembangkan. Prototipe akan difokuskan pada pembuatan empat halaman utama, yaitu *Home*, Profil, Ekstrakurikuler, dan Galeri, dengan tampilan yang sederhana dan responsif, serta navigasi yang jelas agar dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi melalui proses *empathize* ini.

Pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna yang diperoleh dari tahap *empathize* ini akan menjadi landasan kuat untuk tahap *define* selanjutnya, dimana *problem statement* akan dirumuskan berdasarkan temuan-temuan dari analisis literatur, *benchmarking*, identifikasi persona, dan analisis kebutuhan fungsional yang telah dilakukan.



Gambar 1. Affinity Diagram



Gambar 2. User journey Map

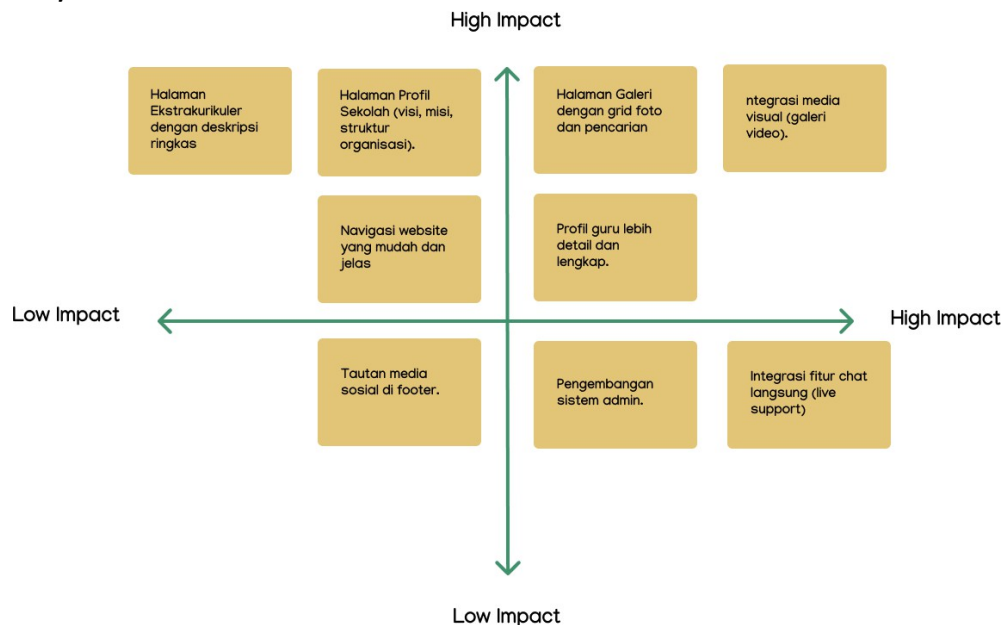
Define

Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis menyeluruh terhadap permasalahan nyata yang dihadapi oleh pengguna utama yaitu guru dan staf berdasarkan data yang telah didapatkan pada proses sebelumnya, seperti *user persona* dan *user journey map*. Tahap ini berfokus pada identifikasi serta perumusan masalah secara sistematis, sehingga arah pengembangan solusi dapat lebih terarah dan sesuai kebutuhan di lingkungan SLB ABC Muhammadiyah Sumedang.

Berdasarkan hasil *user journey map*, teridentifikasi sejumlah tantangan yang secara konsisten dialami pengguna ketika berinteraksi dengan sistem informasi sekolah. Tantangan tersebut antara lain: kesulitan menemukan informasi penting karena penyajian yang kurang menonjol di halaman utama, profil sekolah dan guru yang sering kali belum diperbarui atau detailnya kurang lengkap, deskripsi kegiatan ekstrakurikuler yang masih singkat serta belum merangkum keseluruhan aktivitas, serta dokumentasi foto kegiatan sekolah di galeri yang tidak selalu terupdate atau penampilannya kurang jelas.

Seluruh permasalahan ini kemudian dianalisis dan dikelompokkan untuk menentukan isu-isu sentral yang paling berpengaruh terhadap pengalaman pengguna. Hasil dari proses *define* ini akan menjadi pijakan dalam memfokuskan pengembangan fitur serta desain website sekolah, sehingga setiap solusi yang dirancang benar-benar dapat menjawab hambatan dan kebutuhan utama para guru dan staf di SLB ABC Muhammadiyah Sumedang dalam mengelola serta mendistribusikan informasi sekolah secara digital.

Tahap *Define* ini peneliti menggunakan pendekatan pemetaan *priority matrix* ini, strategi pengembangan website sebaiknya difokuskan terlebih dahulu pada fitur-fitur pada kuadran Dampak Besar – Usaha Rendah sebagai percepatan perbaikan layanan digital sekolah. Fitur dengan kebutuhan sumber daya lebih tinggi dapat direncanakan dalam pengembangan tahap berikutnya, sedangkan solusi pelengkap dan prioritas terakhir dievaluasi ulang sesuai kebutuhan sekolah dan kapasitas tim. Pendekatan berbasis *priority matrix* ini diharapkan menghasilkan proses pengembangan website yang lebih efisien, terarah, dan responsif terhadap kebutuhan nyata guru serta staf di lingkungan SLB ABC Muhammadiyah Sumedang.



Gambar 3. Priority Matrix

Ideate

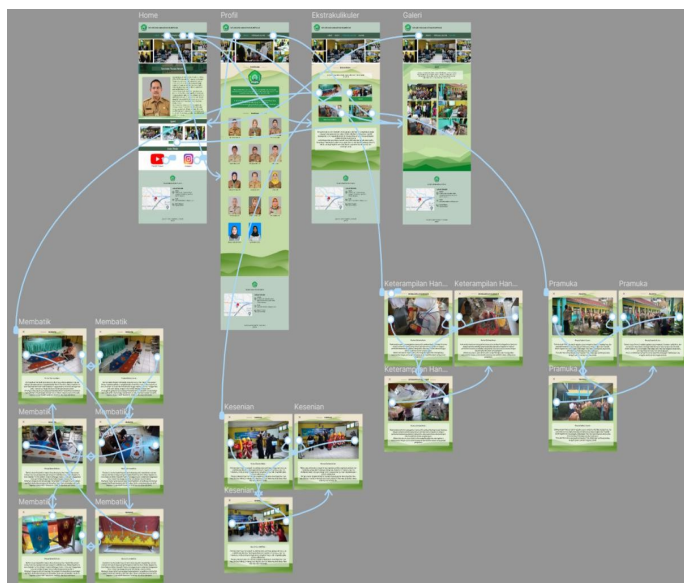
Tahap *ideate* merupakan fase eksplorasi ide kreatif dalam metodologi *design thinking*, dimana berbagai solusi potensial dikembangkan berdasarkan *problem statement* dan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, tahap *ideate* dilakukan untuk menghasilkan konsep desain, fitur, dan struktur website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang yang paling relevan dan efektif sebagai media digitalisasi informasi sekolah.

Tahap ini diawali dengan *brainstorming* ide-ide fitur, tampilan visual, serta struktur navigasi yang dapat menjawab kebutuhan utama *stakeholder* sekolah. Proses ideasi dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan prinsip kemudahan penggunaan (*usability*), pengalaman pengguna (*user experience*), serta tren desain website pendidikan modern.

Melalui pendekatan HMW dan pengembangan ide desain, website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang diarahkan menjadi platform yang informatif, mudah diakses, dan sesuai kebutuhan pengguna, khususnya guru dan staf.

Prototype

Tahap *prototype* merupakan fase penting dalam metodologi *design thinking*, di mana ide-ide yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya diwujudkan dalam bentuk purwarupa desain website. Tujuan utama dari tahap ini adalah memvisualisasikan struktur, tampilan, dan fitur website secara konkret sehingga dapat dievaluasi dan diuji oleh pengguna sebelum implementasi lebih lanjut. Pada penelitian ini, prototipe website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang dikembangkan menggunakan aplikasi Figma, dengan fokus pada empat halaman utama: *Home*, *Profil*, *Ekstrakurikuler*, dan *Galeri*.



Gambar 4. Dokumentasi Prototype

Dokumentasi *prototype* berikut menampilkan keseluruhan alur desain dan struktur utama website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang yang telah dikembangkan dengan figma. Setiap halaman utama dan komponen inti divisualisasikan secara terintegrasi, memperlihatkan hubungan antarhalaman, tata letak navigasi, serta fitur-fitur unggulan seperti *grid* galeri, profil guru, dan *pop-up* detail ekstrakurikuler. *Prototype* ini menjadi representasi konkret hasil proses *design thinking*, menjembatani kebutuhan pengguna dengan solusi digital yang siap diuji dan dikembangkan lebih lanjut.

Test

Tahap *test* merupakan fase evaluasi prototipe desain website yang telah dikembangkan pada tahap *prototype*. Tujuan utama tahap ini adalah untuk memperoleh umpan balik dari pengguna terkait kemudahan penggunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) terhadap desain website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang. Evaluasi dilakukan menggunakan dua instrumen baku, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *User experience Questionnaire* (UEQ), dengan melibatkan guru dan staf sekolah sebagai responden utama.

a) SUS (*System Usability Scale*)

Tabel 1. Hasil Skor Rata-Rata

No	Kuisisioner											Nilai (Jumlah x2.5)
	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	Jumlah	
1	4	2	4	2	4	2	3	2	4	2	29	72.5
2	4	2	4	4	5	2	4	2	4	4	27	67.5
3	5	4	4	5	5	5	4	1	4	3	24	60
4	5	1	4	4	5	2	5	1	5	4	32	80
5	5	1	5	2	4	2	4	1	4	3	33	82.5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	50
7	4	2	4	1	4	2	4	2	4	1	32	80
8	3	2	4	2	4	2	4	2	4	4	27	67.5
9	4	1	5	3	5	2	5	1	4	4	32	80
10	5	1	5	1	4	3	5	1	5	2	36	90
11	4	2	5	2	4	3	4	1	4	2	31	77.5

12	5	1	5	3	4	2	3	2	5	3	31	77.5
13	3	2	4	3	3	2	4	2	4	2	27	67.5
14	4	2	4	2	4	2	4	2	3	2	29	72.5
15	5	1	5	2	4	2	4	2	4	2	33	82.5
16	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	24	60
17	4	2	5	2	4	2	4	2	3	2	30	75
18	5	1	5	3	4	2	5	1	4	2	34	85
19	5	1	5	3	3	3	4	1	4	1	32	80
20	5	3	5	5	4	2	5	1	3	2	29	72.5
Skor Hasil Rata-Rata												74

Acceptability Range	Grade Scale	Adjective Ratings
Not Acceptable: 0 – 50	A: 91 – 100	Best Imaginable: 85 – 100
Margina: 50 – 70	B: 81 – 89	Excellent: 74 – 85
Acceptable: 70 – 100	C: 71 – 80	Good: 53 – 74
	D: 61 – 70	Ok: 39 – 53
	F: 0 – 60	Poor: 25 – 39
		Worst Imaginable: 0 – 25.

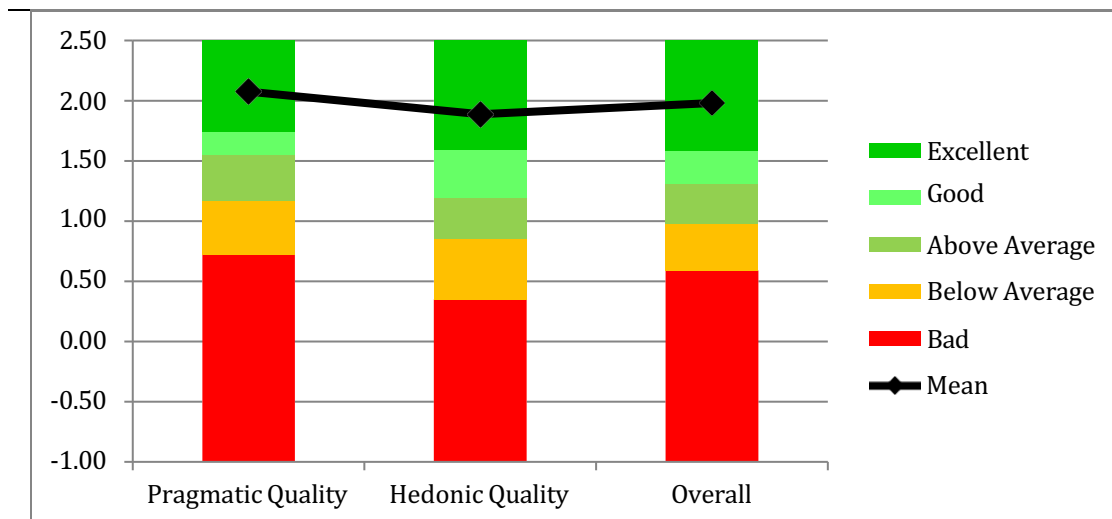
Gambar 5. Keterangan SUS Score

Nilai rata-rata SUS sebesar 74 menunjukkan tingkat *usability* yang baik dan berada dalam kategori acceptable atau layak digunakan menurut standar internasional. Hal ini berarti mayoritas pengguna merasa website mudah digunakan, navigasi jelas, dan fitur sudah relevan dengan kebutuhan. Namun, terdapat beberapa skor individu yang lebih rendah, yang mengindikasikan adanya ruang perbaikan, khususnya pada aspek tertentu seperti kemudahan akses awal atau konsistensi antarmuka. Meskipun demikian, adanya variasi skor individu menunjukkan potensi perbaikan untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna secara lebih konsisten.

b) UEQ (*User experience Questionnaire*)

Tabel 2. Hasil Uji UEQ

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Pragmatic Quality	2.075	Excellent	In the range of the 10% best results
Hedonic Quality	1.8875	Excellent	In the range of the 10% best results
Overall	1.98	Excellent	In the range of the 10% best results



Gambar 6. Skala Benchmark UEQ

Interpretasi dari skor di atas menunjukkan bahwa prototipe website dinilai sangat baik oleh responden, termasuk dalam 10% hasil terbaik berdasarkan *benchmark* UEQ. Nilai *Pragmatic Quality* yang tinggi menandakan kemudahan penggunaan, kejelasan, dan efisiensi sistem, sedangkan *Hedonic Quality* menunjukkan website dianggap menarik serta menyenangkan secara visual dan pengalaman penggunaan. Visualisasi dari hasil UEQ juga menunjukkan bahwa *mean* untuk setiap skala menempati zona *Excellent* pada *benchmark* internasional UEQ, memperkuat bahwa desain website telah memenuhi harapan pengguna dari segi utilitas maupun daya tarik. Berdasarkan pengujian dengan UEQ, pengalaman pengguna terhadap prototipe website SLB ABC Muhammadiyah Sumedang sudah sangat baik secara keseluruhan. Website dinilai mudah digunakan dan menarik, serta memiliki kualitas yang setara atau melebihi standar UEQ internasional. Hasil ini mendukung keberhasilan desain website dan dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut agar tetap mempertahankan dan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dimasa mendatang.

4. Conclusion

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain website sekolah yang efektif, informatif, dan mudah diakses bagi SLB ABC Muhammadiyah Sumedang, dengan mengedepankan kebutuhan nyata pengguna melalui pendekatan design thinking berbasis wawancara. Proses perancangan dilakukan secara sistematis, dimulai dari penggalan kebutuhan pengguna melalui wawancara mendalam dengan guru dan staf, penyusunan user persona, identifikasi permasalahan utama, pengembangan ide fitur, hingga pembuatan dan evaluasi prototipe desain website menggunakan instrumen valid seperti System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ).

Berdasarkan keseluruhan rangkaian penelitian dan hasil evaluasi yang telah dilakukan, dapat dijelaskan bahwa perancangan website sekolah menggunakan pendekatan design thinking berbasis data wawancara benar-benar mampu memenuhi kebutuhan utama para pengguna, yakni guru dan staf di SLB ABC Muhammadiyah Sumedang, serta memberikan manfaat bagi orang tua siswa sebagai penerima informasi. Seluruh proses perancangan, dimulai dari penggalan kebutuhan lewat wawancara, analisis user persona, penyusunan user journey map, hingga pemetaan pain point, telah memastikan bahwa setiap langkah desain selalu berorientasi pada pengalaman dan permasalahan nyata yang ditemui di lingkungan sekolah.

Website yang dikembangkan dalam penelitian ini menghadirkan empat fitur utama berupa halaman Home, Profil Sekolah, Ekstrakurikuler, dan Galeri. Keempat fitur tersebut terbukti sangat relevan dengan kebutuhan pengguna yang telah dipetakan melalui user persona dan hasil pemetaan journey map. Implementasi fitur-fitur ini bukan hanya memberikan akses informasi yang lebih cepat, terstruktur, dan

mudah dipahami, namun juga mampu menjawab berbagai hambatan yang selama ini dihadapi seperti keterbatasan distribusi informasi, minimnya dokumentasi kegiatan, serta kurangnya kejelasan pembagian peran dan aktivitas di sekolah.

Selanjutnya, hasil evaluasi usability (kemudahan penggunaan) dan user experience (pengalaman pengguna) terhadap prototipe website menunjukkan capaian yang sangat baik. Seluruh responden memberikan tanggapan positif, tercermin dari nilai rata-rata yang tinggi pada kedua instrumen pengujian, sehingga dapat dipastikan bahwa desain website yang dihasilkan telah mampu memenuhi asas kemudahan akses, kejelasan navigasi, tampilan yang responsif, serta kenyamanan penggunaan dalam berbagai perangkat.

Selain itu, prinsip iteratif yang diterapkan dalam design thinking melalui tahapan perbaikan berulang, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian prototipe, ternyata efektif untuk terus meningkatkan kualitas rancangan desain. Setiap keputusan pengembangan selalu mengacu pada kebutuhan dan masukan dari pengguna utama, sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar berbasis pada aspirasi dan harapan nyata para guru dan staf. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan design thinking bukan hanya sekadar metode, melainkan strategi inovatif yang mampu menghasilkan produk digital yang human-centered dan benar-benar menjawab kebutuhan di lingkungan pendidikan seperti SLB ABC Muhammadiyah Sumedang.

References

- [1] Brown, T. (2020). *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. Harvard Business Press.
- [2] Dam, R., & Siang, T. (2021). What is Design Thinking?. Interaction Design Foundation.
- [3] Fitriyani, R., et al. (2021). Pemetaan Kesiapan Digital Sekolah Luar Biasa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- [4] Mariana, L., et al. (2021). Iterative Design untuk Aplikasi Pendidikan Berbasis Web. *Procedia Computer Science*.
- [5] Mulyani, S., et al. (2020). Analisis Penerapan Design Thinking pada Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer dan Aplikasi*.
- [6] Putra, A., & Pratama, D. (2020). Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web
- [7] dengan CMS. *Jurnal Informatika*.
- [8] Rahmawati, D., & Munir, R. (2021). Usability Testing pada Website Sekolah dengan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- [9] Rizki, A. A., et al. (2022). Design and Development of School Website Using User-Centered Design. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.
- [10] Sari, D., & Arifin, N. (2022). Penerapan Metode Design Thinking dalam Pengembangan Website Edukasi. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi*.
- [11] Yusro, A., et al. (2023). Aksesibilitas Digital pada Website Sekolah Inklusif.
- [12] *Jurnal Interaksi Human Computer Interaction*.
- [13] Kristianto, H. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Penerbit Andi. Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Andi Offset.
- [14] Cristivioni, C., Priskila, R., & Christian, E. (2025). Penerapan Metode User Centered Design pada Perancangan Antarmuka SIKKAT Berbasis Website. *JOINTECOMS*, 5(1), 76-89.
- [15] Ariesta, N. A. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Universitas Dinamika*.
- [16] Sangkalibu, L. O. M., & Saputra, H. N. (2022). Membangun Sistem Informasi Website Sekolah dengan Menggunakan Google Sites. *Jurnal Islamic Education Management*, 7(1), 87–96
- [17] Risyda, F., Gardenia, Y., & Awaludin, M. (2025). Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi, Universitas Suryadarma*.
- [18] Ihsan, Nur Yanti, & Dwi Lesmidayarti. (2021). Rancang bangun website sekolah untuk peningkatan kapasitas sekolah dasar negeri menjadi sekolah adiwiyata, terakreditasi dan role model di Balikpapan Tengah. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(3), 582-590.
- [19] Nugroho, A., Purwanto, J., Muin, M. A., & Mahardika, F. (2025). UI/UX design of a web-based student organizations system using the design thinking method approach. *Journal of Technology and Informatics*, 7(1), 24-38.

- [20] Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design thinking approach for user interface design and user experience on campus academic information systems. *International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327-334.
- [21] Aulia, H., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024). Perancangan ulang UI/UX website e-learning UNMUL menggunakan metode design thinking. *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(4), 128-133.
- [22] Ramadhani, S., & Hidayati, R. (2025). Analisis Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Figma dalam Desain UI/UX dengan Pendekatan End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Digital Transformation Technology*, 4(2), 1132-1139.
- [23] Hadiya, A. H. R., Widyatmoko, K., Mulyahartantya, N., Darodjatuzzaki, R., & Sukoco, Z. A. (2024). Eksplorasi Desain UI/UX Digital Siswa Menggunakan Figma di SMAN 15 Semarang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 3(2), 46-57.
- [24] Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156-163.
- [25] Ihsan, I., Yanti, N., & Lesmidayarti, D. (2021). Rancang bangun website sekolah untuk peningkatan kapasitas sekolah dasar negeri menjadi sekolah adiwiyata, terakreditasi dan role model di Balikpapan Tengah. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(3).
- [26] Risyda, F., Gardenia, Y., Awaludin, M., & Rehatalanit, Y. L. R. (2024). Perancangan Desain UI/UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 12(1), 165-174.
- [27] Helmiawan, M. A., Firmansyah, E., Herdiana, D., Akbar, Y. H., Subiyakto, A. A., & Rahman, T. K. A. (2025). Quantitative Analysis of the Key Factors Driving Cybersecurity Awareness Among Information Systems Users. *Repository FTI UNSAP*, 25(1), 1897-1910.
- [28] Sahputra, I. D., Asfi, M., Febima, M., Magdalena, L., Hatta, M., Fahrudin, R., Christina, S., & Solihin, U. (2025). Penerapan metode goal direct design pada perancangan UI/UX website desa (studi kasus: kantor desa kepongpongan). *JURNAL DIGIT*, 15(1), 70-79.
- [29] Savitri, A. D., & Ratnasari, C. I. (2023). Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada UI RAS. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), 1352-1361.
- [30] Kurniawan, C. N., Zaman, B., & Bhahri, S. (2022). Analisis usability pada website Ayomulai menggunakan metode system usability scale. *JTRISTE*, 9(2), 90-102.