



**PERANCANGAN DESIGN UI/UX WEBSITE SMK NEGERI 2 LAHAT DENGAN METODE
USER CENTERED DESIGN (UCD)**

KARYA AKHIR

Diajukan oleh:

Belvana Putri

20140146

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

2024



**PERANCANGAN DESIGN UI/UX WEBSITE SMK NEGERI 2 LAHAT DENGAN METODE
USER CENTERED DESIGN (UCD)**

KARYA AKHIR

Diajukan oleh:

Belvana Putri

20140146

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**Perancangan Design UI/UX Website SMK Negeri 2 Lahat Dengan
Metode User Centered Design (UCD)**

BELVANA PUTRI

201410076

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

**Palembang, 20.....
Program Studi Sistem
Informasi Fakultas Sains
Teknologi Universitas Bina
Darma
Dekan,**

Pembimbing,



**Dr. Tata Sutabri, S.Kom.,
M.MSI., M.KM**



**Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI.,
M.KM**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Perancangan Design UI/UX Website SMK Negeri 2 Lahat Dengan Metode User Centered Design (UCD)" Oleh "Belvana Putri", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Selasa tanggal 27 Agustus 2024.

Komisi Penguji

1. Ketua : **Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI, MKM**

(.....)

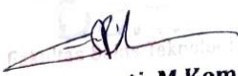
2. Anggota : **M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D.**

(.....)

3. Anggota : **Assoc. Prof. Leon A. Abdillah, S.Kom., M.M., MTA, CDM**

(.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,


Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Belvana Putri

NIM : 201410146

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 21 September 2024

Surat pernyataan,



20141046

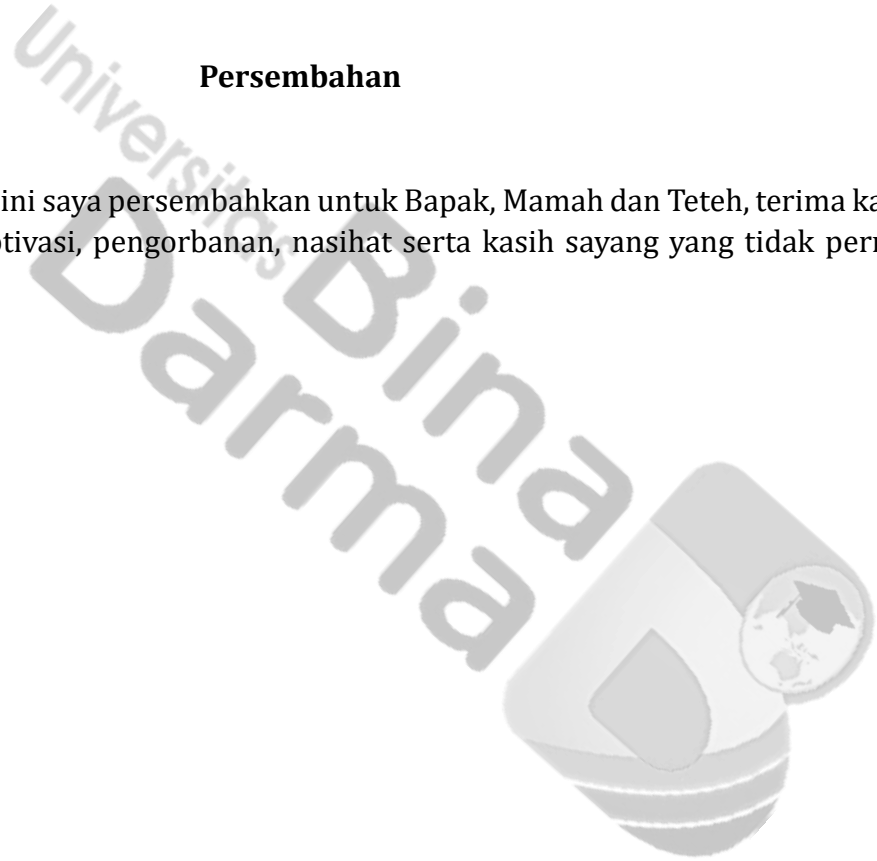
Motto

"Tetaplah ikhtiar walaupun dunia tidak berpihak padamu, mintalah ampunan kepada Allah agar keberuntungan menghampirimu"

By- Teteh

Persembahan

Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Bapak, Mamah dan Teteh, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.



ABSTRACT

Digitalisasi yang berkembang pesat telah membuat banyak masyarakat terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Kemajuan teknologi memberikan dampak penting di berbagai sektor, termasuk bisnis dan pendidikan. Website portal yang dirancang menggunakan metode User Centered Design bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna melalui UI dan UX. Penelitian ini bertujuan untuk perancangan user interface and experience (UI/UX) website portal SMK Negeri 2 Lahat dan menghasilkan prototipe desain UI/UX website portal SMK Negeri 2 Lahat dengan menggunakan User Centered Design. Laporan penelitian ini menawarkan beberapa manfaat antara lain memberikan rekomendasi perbaikan perancangan web portal, Meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna melalui desain antarmuka yang lebih baik, serta memberikan kontribusi pengetahuan tentang metode desain dalam pengembangan web portal. Penelitian ini fokus pada pembuatan desain website portal SMK Negeri 2 Lahat yang dapat diakses oleh semua kalangan, memanfaatkan literatur dan wawancara dengan pengguna. Proses pengembangan melibatkan analisis kebutuhan pengguna secara menyeluruh, studi literatur, wawancara, dan desain konsep.

Kata Kunci: User Centered Design, User Interface, User Experience

ABSTRACT

The rapid development of digitalization has accustomed many people to using technology in their daily activities. Technological advancements have had a significant impact on various sectors, including business and education. A portal website designed using the User-Centered Design method aims to meet users' needs through UI and UX. This research focuses on designing the user interface and experience (UI/UX) of the SMK Negeri 2 Lahat portal website and producing a prototype of the UI/UX design using User-Centered Design. This research report offers several benefits, including providing recommendations for improving portal website design, enhancing user experience and satisfaction through better interface design, and contributing knowledge about design methods in portal website development. The research focuses on treating a portal website design for SMK Negeri 2 Lahat that is accessible to all, utilizing literature and user interviews. The development process involves comprehensive user needs analysis, literature review, interviews, and concept design. The research results show that UI/UX design for the portal website using Figma tools with the User-Centered Design method can be implemented at SMK Negeri 2 Lahat. The results of the Single Ease Question indicate a good indicator from the Likert scale calculation of 1-7.

Keywords: User Interface; User Experience; Website; User Centered Design:

KATA PENGANTAR

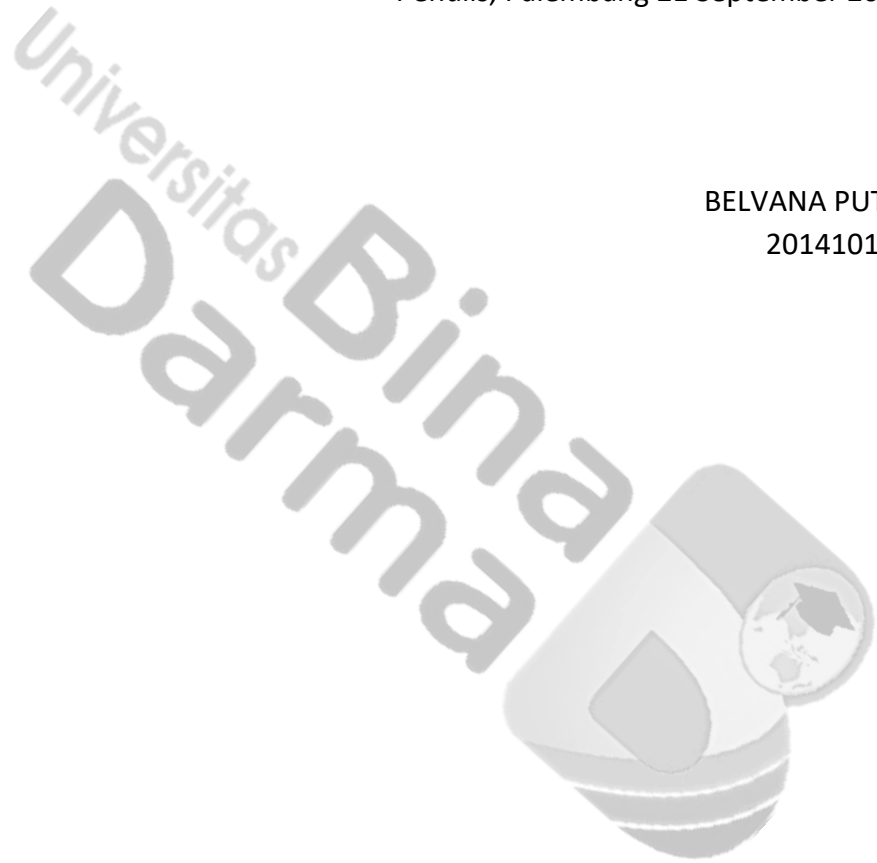
Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M, selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Bina Darma Palembang, dan dosen pembimbing yang dengan tulus dan sabar telah membimbing serta memberikan arahan, sehingga laporan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang.
4. Para dosen Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bina Darma yang telah mengajar dan memberikan ilmu pengetahuan.
5. Drs. Syaiful Efendi, M.Pd selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Lhat yang telah memberi izin bagi saya untuk melakukan penelitian.
6. Kedua Orang Tua Saya Bapak Andika dan Mamah Leni Marlina yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, motivasi, perhatian, nasihat, serta dukungan baik secara moral maupun finansial.
7. Kepada teteh saya Regina Leandita, S.Kom yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat tanpa henti selama proses penyusunan laporan ini. Teteh telah menjadi sumber inspirasi dan teladan yang tak ternilai bagi saya. Bantuan, nasihat, dan perhatian yang diberikan sangat berarti dalam menghadapi setiap tantangan selama penelitian ini berlangsung.
8. game Genshin Impact yang telah menjadi hiburan dan penghilang stres selama proses penyusunan laporan ini. Di tengah kesibukan dan tekanan, bermain Genshin Impact memberi saya waktu untuk beristirahat dan menyegarkan pikiran, sehingga saya dapat kembali bekerja dengan lebih fokus dan semangat.

9. Eve sebagai Musik telah menjadi inspirasi di saat-saat penuh tekanan dan kebuntuan, alunan musik yang menenangkan selalu mampu mengembalikan fokus dan semangat saya.

Penulis, Palembang 21 September 2024

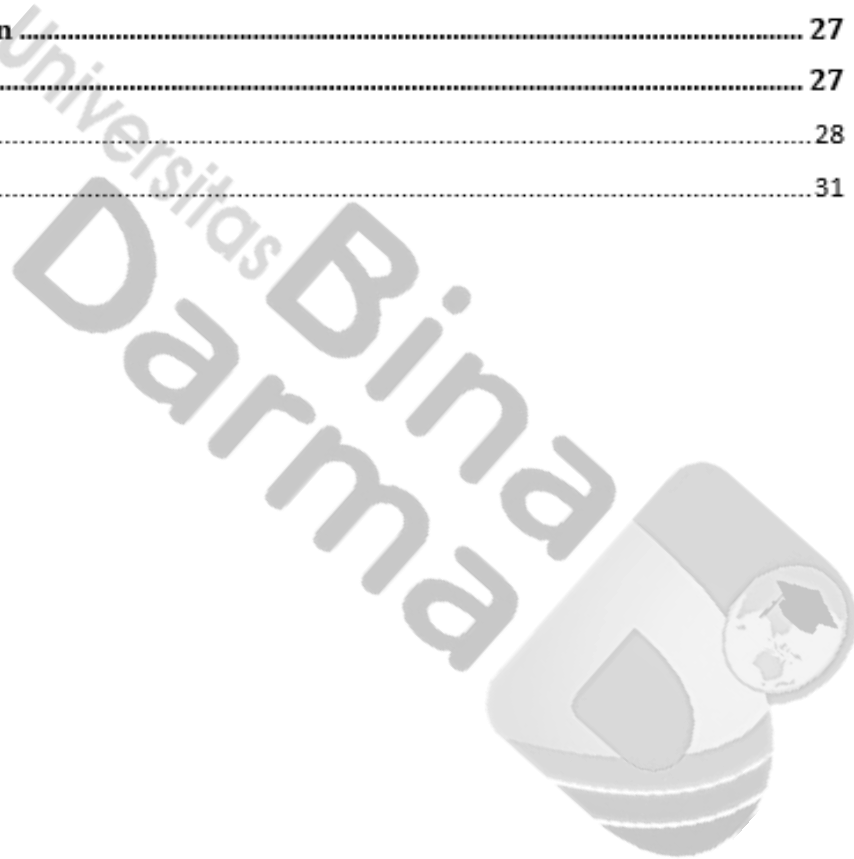
BELVANA PUTRI
201410146



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABLE	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
BAB 2	4
5.1 Kajian Teori	4
5.1 Penelitian Terdahulu	9
BAB 3	11
3.1 Waktu dan Tempat	11
3.2 Alat dan bahan	11
3.3 Metode Pengumpulan Data	11
3.4 Tahapan Penelitian	12
3.5 Studi literatur	12
3.6 Jadwal penelitian	13
BAB IV	14
4.1. Perencanaan Proses User Centered Design (<i>Plan the UCD Proses</i>)	14
4.2 Menentukan Konteks Penggunaan (<i>Specify the context of use</i>)	15
4.3 Menentukan Persyaratan Pengguna dan Organisasi (<i>Specify User and Organization Requirements</i>)	16

4.3	Menentukan Persyaratan Pengguna dan Organisasi (<i>Specify User and Organization</i>)	18
4.4	Menghasilkan Solusi Desain (<i>Produce design solution</i>)	19
4.5	Mengevaluasi Desain Terhadap Kebutuhan Pengguna (<i>Evaluate design against user requirement</i>)	25
BAB V		27
5.1	Kesimpulan	27
5.2	Saran	27
DAFTAR PUSTAKA		28
LAMPIRAN		31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh desain wireframe.....	6
Gambar 2. 2 Skala Score SEQ.....	9
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	12
Gambar 4.1 User Persona Guru	16
Gambar 4.2 User Persona Siswa.....	16
Gambar 4.3 User Flow Dashboard atau Beranda.....	17
Gambar 4.4 User Flow Profil Sekolah	17
Gambar 4.5 User Flow Menu Kesiswaan	17
Gambar 4.6 User Flow PPDB Online.....	18
Gambar 4.7 Sitemap Website portal SMK Negeri 2 Lahat.....	18
Gambar 4.8 Wireframe Website Portal SMK Negeri 2Lahat	19
Gambar 4.9 Menu Home	20
Gambar 4.10 Menu Profil Sekolah.....	21
Gambar 4.11 Halaman Sejarah Identitas Sekolah	21
Gambar 4.12 Halaman Visi, Misi Sekolah.....	22
Gambar 4.13 Halaman Tenaga Pendidik	22

DAFTAR TABLE

Table 4. 1 Pertanyaan dan jawaban guru dan siswa Smk.....	14
--	-----------

