

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**PERANCANGAN UI/UX UNTUK WEBSITE SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN
(SMK)**



**KHAMILIA NURHALIZA
NIM : 225610049**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2025**

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**PERANCANGAN UI/UX UNTUK WEBSITE SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN
(SMK)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada

The logo of Universitas Teknologi Digital Indonesia is a yellow circular emblem with a stylized circuit board design in the center. The text "UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA" is written around the perimeter of the circle.

**Program Sarjana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia**

**Disusun Oleh
KHAMILIA NURHALIZA
NIM : 225610049**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

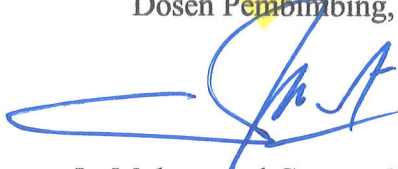
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Perancangan UI/UX untuk Website Sekolah
Menengah Kejuruan (SMK)
Nama : Khamilia Nurhaliza
NIM : 225610049
Program Studi : Sistem Informasi
Program : Sarjana
Semester : 6
Tahun Akademik : 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 26 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Ir. Mohammad Guntara, M.T.

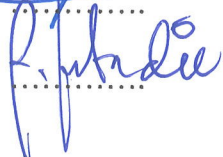
NIDN : 0509066101

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN UI/UX UNTUK WEBSITE SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN
(SMK)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk
memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 15 Agustus 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. (Ketua)	0015037802	
2. Ir. M. Guntara, M.T.(Sekertaris)	0509066101	
3. Rikie Kartadie, S.T., M.Kom (Anggota)	0701037604	

Mengetahui
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.
NIDN : 0511107301

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 Agustus 2025



Khamilia Nurhaliza
NIM: 225610049

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, yang senantiasa melimpahkan doa, kasih sayang, serta dukungan tanpa henti di setiap langkah perjalanan hidup saya. Tanpa pengorbanan, semangat, dan nasihat yang selalu menguatkan, saya tidak akan mampu berdiri hingga pada titik pencapaian ini. Persembahan ini juga saya tujukan kepada diri saya sendiri, sebagai wujud penghargaan atas setiap langkah perjuangan, ketekunan, dan keteguhan hati dalam menghadapi berbagai rintangan. Semua proses panjang itu menjadi saksi bahwa dengan kesabaran dan keyakinan, harapan dan impian yang selama ini diperjuangkan akhirnya dapat terwujud.

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Magang Mandiri MBKM dengan baik di Seven Inc. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan magang yang berfokus pada perancangan desain UI/UX untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi. Kegiatan magang ini menjadi kesempatan berharga bagi saya untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dunia kerja nyata.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu wa Ta'ala atas kesehatan dan kemudahan yang diberikan selama menjalani magang.
2. Sri Rejeki, S.Si., M.Kom., Ph.D, selaku Rektor UTDI
3. Bapak Dr. Bambang Purnamasidi D.P., S.Kom., S.E., Akt., M.MSi, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
4. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Ir. M. Guntara, M.T., selaku dosen pembimbing magang dari Universitas Teknologi Digital Indonesia yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses magang.
6. Bapak Rekario Danny Sanjaya, S.Kom., selaku pembimbing di Seven Inc yang telah memberikan kesempatan, ilmu, dan pengalaman berharga.
7. Kedua orang tua saya atas doa, dukungans, dan semangat yang selalu diberikan.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas selama magang.

INTISARI

Desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) memegang peranan penting dalam pengembangan sistem informasi berbasis digital, termasuk website sekolah tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penerapan desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan akses, dan kejelasan informasi bagi pengguna, seperti siswa, guru, dan orang tua. Dengan UI yang menarik dan UX yang intuitif, website sekolah tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga sarana interaksi yang efektif untuk mendukung kegiatan akademik maupun non-akademik.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan desain user interface(UI) dan User Experience(UX) pada website sekolah Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) untuk mengembangkan fitur yang dapat mempermudah siswa. Website ini dikembangkan untuk keterbukaan informasi sekolah serta mempermudah akses informasi.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking dengan tahapan utama yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test yang dilakukan secara berulang untuk menghasilkan desain yang optimal sesuai kebutuhan pengguna. Proses pengumpulan data dilakukan melalui survei dan pengisian kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan desain UI/UX pada website sekolah berhasil memudahkan pengguna dalam mencari informasi serta mempercepat proses kegiatan di sekolah.

Kata Kunci: *UI/UX, Website Sekolah, Design Thinking, System Usability Scale*

ABSTRACT

User Interface (UI) and User Experience (UX) design play a crucial role in the development of digital-based information systems, including vocational high school (SMK) school websites. Implementing good UI/UX design can enhance user experience, ease of access, and clarity of information for users, such as students, teachers, and parents. With an attractive UI and intuitive UX, a school website becomes not only an information medium but also an effective means of interaction to support academic and non-academic activities.

This research aims to design and develop user interface (UI) and user experience (UX) designs for a vocational high school (SMK) website, developing features that can facilitate student use. This website was developed to ensure transparency of school information and facilitate access to information.

The methodology used in this research is Design Thinking, with the main stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, which are carried out iteratively to produce an optimal design that meets user needs. Data collection was carried out through surveys and questionnaires. The results of the study show that the development of UI/UX design on the school website has succeeded in making it easier for users to find information and speeding up the process of activities at school.

Keywords: *UI/UX, School Website, Design Thinking, System Usability Scale*

DAFTAR ISI

Hal

TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan.....	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG	5
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	11
3.1 Persoalan	11
3.2 Deskripsi Produk.....	11
3.3 Analisis dan Rancangan	12
3.3.1 Empathize	12
3.3.2 Define.....	13
3.3.3 Ideate.....	13
3.3.4 Prototyping.....	14
3.3.5 Test.....	14

3.4	Jadwal Kerja.....	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		16
4.1	Hasil	16
4.1.1	Empathize	16
4.1.2	Define.....	17
4.1.3	Ideate.....	17
4.1.4	Prototyping.....	18
4.1.5	Test.....	25
4.2	Uji coba	27
4.3	Pembahasan.....	27
BAB V PENUTUP.....		29
5.1	Simpulan	29
5.2	Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA		30
LAMPIRAN.....		32

DAFTAR GAMBAR

Hal

Gambar 2. 1 Logo Seven Inc	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3. 1 Design Thingking.....	12
Gambar 3. 2 UserFlow	13
Gambar 4. 1 Home Page	18
Gambar 4. 2 Login Sebagai.....	20
Gambar 4. 3 Login	21
Gambar 4. 4 Halaman utama fitur siswa.....	22
Gambar 4. 5 Halaman utama fitur guru	24
Gambar 4. 6 SUS Score	26

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4. 1 Permasalahan Pengguna.....	17
Tabel 4. 2 Penyelesaian Permasalahan.....	17
Tabel 4. 3 Question	25
Tabel 4. 4 Hasil perhitungan	26
Tabel 4. 5 SkorHasil Hitung SUS	26