

Perancangan Dan Pengembangan User interface Website MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren Dengan Metode Design Sprint

Rifqy Ridho Rialdy¹, Hadiq^{2*}, Solehatin³

^{1,3} Program Studi Manajemen Informatika; Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi;

² Program Studi Teknik Informatika; Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi;

Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 80 Taman Baru, Kec. Banyuwangi, Kab. Banyuwangi, No. Telp. (0333) 417902; rifqyrialdy@gmail.com, hadiq@stikombanyuwangi.ac.id, atin33@yahoo.co.id,

* Korespondensi : e-mail: hadiq@stikombanyuwangi.ac.id

Diterima: 22 April 2026 ; Review: 21 Mei 2026; Disetujui: 3 Juni 2026

Cara sitasi: Rialdy RR, Hadiq, Solehatin 2025. Perancangan Dan Pengembangan User interface Website MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren Dengan Metode Design sprint. Informatics for Educators and Professionals : Journal of Informatics. Vol.11 (1) : 15 – 26.

Abstrak: Penyajian informasi pada *website* MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren masih belum didukung desain antarmuka yang optimal, sehingga kurang menarik, kurang responsif, dan menyulitkan pengguna dalam mengakses informasi secara efisien. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan *user interface* (UI) *website* yang lebih terstruktur dan mudah digunakan. Metode yang digunakan adalah *Design Sprint* dengan tahapan *understand*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *test*. Perancangan difokuskan pada penerapan prinsip UI/UX untuk meningkatkan kualitas tampilan dan interaksi pengguna, dengan implementasi *frontend* menggunakan *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert 1–4. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata *usability* sebesar 3,53 yang termasuk kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan mampu meningkatkan kemudahan penggunaan, efektivitas akses informasi, serta kualitas visual *website*. Kontribusi penelitian ini adalah penerapan *Design Sprint* dalam menghasilkan desain UI *website* sekolah yang *modern*, *responsif*, dan *berorientasi* pada kebutuhan pengguna.

Kata kunci: User interface; Design sprint; UI/UX; Website Sekolah; Responsivitas;

Abstract: The presentation of information on the website of MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren is not yet supported by an optimal interface design, resulting in a less attractive, less responsive interface that makes it difficult for users to access information efficiently. This study aims to design and develop a more structured and user-friendly website user interface (UI). The method used in this research is Design Sprint, which consists of five stages: understand, sketch, decide, prototype, and test. The design process focuses on applying UI/UX principles to improve interface quality and user interaction, with frontend implementation developed using HTML, CSS, and JavaScript. Usability testing was conducted using a questionnaire with a 1–4 Likert scale. The results show an average usability score of 3.53, which falls into the “very good” category. These results indicate that the developed design improves ease of use, information access effectiveness, and overall visual quality of the website. The contribution of this study lies in the application of the Design Sprint method to produce a modern, responsive school website UI design that is aligned with user needs.

Keywords: User interface; Design sprint; UI/UX; School Website; Responsiveness;

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan. Lembaga pendidikan dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi

sebagai sarana pendukung dalam penyampaian informasi kepada berbagai pihak. Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah *website*, karena mampu menyajikan informasi secara cepat, luas, dan mudah diakses oleh masyarakat. Melalui *website*, informasi dapat disampaikan tanpa terikat oleh batasan lokasi maupun waktu, sehingga media ini banyak diterapkan oleh institusi pendidikan sebagai sarana komunikasi dan publikasi informasi [1], [2], [3].

Dalam praktiknya, *website* sekolah dimanfaatkan untuk menyediakan beragam informasi, seperti profil sekolah, kegiatan, berita, maupun informasi akademik lainnya. Agar informasi tersebut dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pengguna, diperlukan tampilan *website* yang informatif, mudah digunakan, serta memiliki struktur yang jelas. Kualitas desain antarmuka menjadi faktor yang penting karena berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan *user interface website* sekolah, khususnya pada jenjang sekolah menengah yang menggunakan pendekatan *User Center Design* masih relatif terbatas. Kondisi ini menjadi celah penelitian dalam penerapan *Design Sprint* sebagai salah satu metode *User Center Design* terkemuka untuk menghasilkan desain antarmuka *website* sekolah yang lebih modern, responsif, dan berpusat pada kebutuhan pengguna [4], [5], [6].

MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren merupakan salah satu institusi pendidikan yang telah memanfaatkan *website* sebagai media penyampaian informasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, tampilan antarmuka *website* tersebut masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat mempengaruhi kemudahan pengguna dalam memperoleh informasi, terutama pada aspek struktur tata letak dan responsivitas desain. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan ulang *user interface* yang tidak hanya berfokus pada perbaikan visual, tetapi juga pada peningkatan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pendekatan perancangan ulang UI menggunakan metode *Design Sprint* untuk menghasilkan desain yang lebih terstruktur, responsif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Oleh sebab itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penerapan metode *Design Sprint* dalam proses pengembangan *user interface website* sekolah yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, sehingga mampu menghasilkan desain yang lebih interaktif, modern, serta responsif dibandingkan dengan tampilan *website* sebelumnya.

Permasalahan tersebut berkaitan dengan aspek *user interface* (UI) yang berfungsi sebagai media interaksi antara pengguna dan sistem. Desain UI yang baik diharapkan mampu menghadirkan navigasi yang mudah dipahami, penyajian informasi yang jelas, serta tampilan visual yang menarik. Selain itu, kemampuan *website* dalam menyesuaikan tampilannya pada berbagai ukuran perangkat juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Ketidaksiesuaian pada aspek tersebut dapat menurunkan kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sistem [7], [8], [9], [10].

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sistem berbasis web yang dirancang tanpa memperhatikan kebutuhan pengguna berpotensi menimbulkan kesulitan dalam proses pencarian informasi serta mengurangi efektivitas pengelolaan data [11]. Di sisi lain, meskipun pengembangan sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan penyebaran informasi, kualitas antarmuka yang kurang baik tetap dapat memengaruhi kenyamanan pengguna saat mengakses sistem [2], [11].

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah belum optimalnya tampilan *user interface* pada *website* MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren, baik dari segi struktur informasi, aspek visual, maupun responsivitas tampilan. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna mengalami hambatan dalam memperoleh informasi secara efektif dan efisien. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan *website* di lingkungan pendidikan dapat mendukung penyampaian informasi yang lebih efektif serta memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan [12], [13].

Meskipun demikian, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadhillah (2025) dengan metode *Agile* lebih berfokus pada pengembangan fungsi sistem dan penyebaran informasi, tanpa mengkaji secara mendalam aspek *user interface* dan *user experience*. Sementara itu, penelitian pada SDN 168 Pekanbaru yang menerapkan metode *Waterfall* memiliki keterbatasan dalam mendukung proses pengembangan yang bersifat iteratif, sehingga kurang fleksibel dalam menghasilkan perbaikan desain antarmuka secara berkelanjutan. Selain itu, desain yang dihasilkan masih tergolong sederhana dan belum menerapkan pendekatan khusus yang berorientasi pada peningkatan kualitas UI/UX.

Berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat peluang penelitian dalam pengembangan *user interface* yang dilakukan secara sistematis, iteratif, dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan penerapan metode *Design Sprint* sebagai pendekatan dalam merancang antarmuka *website* yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik pengguna. Metode *Design Sprint* dipilih karena menyediakan tahapan yang terstruktur untuk menghasilkan solusi desain dalam waktu yang relatif singkat, mulai dari proses identifikasi permasalahan hingga tahap evaluasi rancangan yang dihasilkan [14], [15], [16].

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode *Design Sprint* secara khusus dalam perancangan *user interface website* sekolah dengan fokus pada peningkatan kualitas visual dan pengalaman pengguna melalui proses yang terstruktur. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menghasilkan rancangan antarmuka *website* yang lebih responsif, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kepada pengguna.

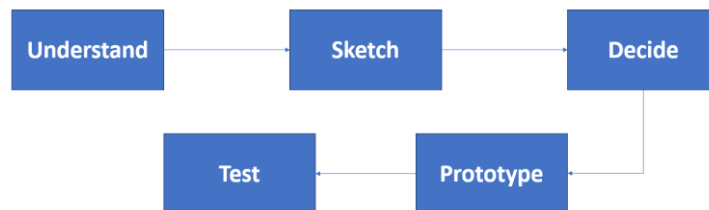
2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode *Design Sprint* yang difokuskan pada perancangan *user interface* (UI) serta peningkatan *user experience* (UX) pada *website* MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren. Metode *Design Sprint* digunakan sebagai pendekatan untuk menghasilkan solusi desain secara efektif dalam waktu yang relatif singkat melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, meliputi *understand*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *test* [7] [13], [16], [17]. Pendekatan ini dipilih karena mampu mendukung proses perancangan yang lebih terarah, efisien, serta berorientasi pada kebutuhan dan harapan pengguna.

Berbeda dengan metode seperti *SDLC* atau *Waterfall* yang lebih menitikberatkan pada proses pengembangan sistem secara bertahap, *Design Sprint* menekankan pada proses perancangan yang bersifat iteratif dan berpusat pada pengguna (*user-centered*). Oleh karena itu, metode ini dinilai lebih sesuai untuk menghasilkan desain antarmuka yang mampu meningkatkan kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas interaksi pengguna dengan system [2], [10], [11], [18].

Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang difokuskan pada proses perancangan *user interface*. Pendekatan tersebut digunakan untuk menghasilkan *prototype website* yang memiliki tampilan interaktif, responsif, serta mudah digunakan oleh pengguna. Selama proses penelitian, identifikasi kebutuhan pengguna menjadi aspek utama yang dijadikan dasar dalam pengembangan desain, sehingga rancangan yang dihasilkan dapat memberikan solusi yang lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna secara nyata [18].



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 1 Metode *Design sprint*

Berdasarkan Gambar 1, penelitian ini menggunakan metode *Design Sprint* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Understand*, *Sketch*, *Decide*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Understand* dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, serta studi literatur. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan pada tahap *Sketch* untuk menghasilkan beberapa alternatif rancangan antarmuka.

Selanjutnya, tahap *Decide* dilakukan untuk memilih desain yang paling sesuai berdasarkan kebutuhan pengguna dan tujuan sistem. Desain terpilih kemudian dikembangkan pada tahap *Prototype* menjadi prototipe interaktif yang dapat menggambarkan alur dan fungsi sistem secara lebih nyata. Setelah itu, tahap *Test* dilakukan untuk mengevaluasi prototipe dengan melibatkan pengguna guna memperoleh masukan terkait kemudahan penggunaan dan efektivitas desain.

Melalui tahapan tersebut, proses perancangan antarmuka *website* dapat dilakukan secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan desain yang lebih optimal.

Understand

Tahap *Understand* merupakan tahap awal dalam metode *Design Sprint* yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang terdapat pada tampilan *website* MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap kondisi *website* yang sedang digunakan, khususnya terkait penyajian informasi dan interaksi pengguna, serta didukung oleh studi literatur dari penelitian terdahulu yang relevan[1].

Proses penelitian diawali dengan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan pada *website*. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan lima responden, yaitu kepala sekolah, admin sekolah, dua siswa, Responden terdiri dari kepala sekolah perempuan (± 40 tahun), admin laki-laki (± 35 tahun), dua siswa laki-laki dan perempuan (usia 17–18 tahun). Pemilihan responden menggunakan purposive sampling karena memiliki keterlibatan langsung maupun tidak langsung dalam penggunaan *website*. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk mengetahui kebutuhan pengguna, kendala penggunaan sistem, serta aspek antarmuka yang perlu dikembangkan.

Instrumen wawancara pada tahap *Understand* disusun berdasarkan kajian literatur yang membahas evaluasi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website*. Pertanyaan yang diajukan dirancang untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman pengguna saat mengakses *website*, hambatan yang ditemui, kemudahan penggunaan navigasi, kualitas desain visual, tingkat responsivitas tampilan, serta kebutuhan pengguna terhadap pengembangan sistem di masa mendatang. Wawancara dilakukan menggunakan pendekatan semi-terstruktur agar peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam sesuai dengan tujuan penelitian. Sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data, pedoman wawancara terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna memastikan kesesuaian instrumen dengan kebutuhan penelitian. Adapun daftar pertanyaan dan jawaban hasil wawancara disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara Tahap *Understand*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pengalaman pengguna saat mengakses tampilan <i>website</i> MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren saat ini?	Pengguna merasa tampilan <i>website</i> masih kurang terstruktur sehingga informasi sulit dipahami dan tidak tersaji secara jelas.
2.	Apa kendala utama yang dirasakan pengguna terkait tampilan antarmuka (<i>user interface</i>) <i>website</i> ?	Kendala utama terletak pada tampilan antarmuka yang kurang rapi serta navigasi yang belum jelas, sehingga menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi.
3.	Bagaimana penilaian pengguna terhadap desain <i>visual</i> (warna, <i>layout</i> , dan tampilan) <i>website</i> saat ini?	Desain <i>visual</i> dinilai kurang menarik dan belum konsisten, sehingga kurang memberikan kenyamanan saat digunakan.
4.	Apakah <i>website</i> sudah nyaman digunakan pada berbagai perangkat seperti <i>smartphone</i> dan <i>desktop</i> ?	<i>Website</i> belum sepenuhnya responsif, sehingga tampilan pada beberapa perangkat masih kurang optimal.
5.	Bagian mana dari tampilan <i>website</i> yang dirasa paling membingungkan?	Struktur menu dan penempatan informasi yang kurang jelas membuat pengguna kesulitan dalam memahami alur navigasi.
6.	Apa yang diharapkan pengguna dari tampilan <i>website</i> yang lebih baik?	Pengguna mengharapkan tampilan yang lebih rapi, navigasi yang jelas, serta desain yang menarik dan mudah digunakan.
7.	Apakah tampilan <i>website</i> saat ini mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi?	Ya, tampilan yang kurang optimal membuat pengguna merasa kurang nyaman dan kesulitan dalam mengakses informasi dengan cepat.

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

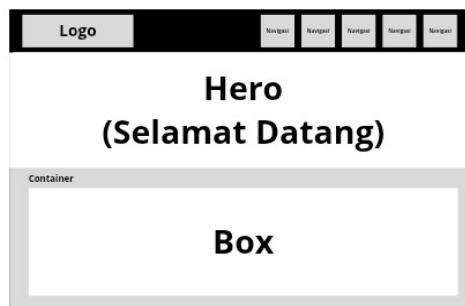
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penyusunan informasi pada *website* masih belum tertata dengan baik sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disajikan. Dari sisi visual, tampilan *website* dinilai belum cukup

menarik dan belum mampu beradaptasi secara optimal pada berbagai perangkat, yang berdampak pada berkurangnya kenyamanan pengguna saat mengakses sistem. Selain itu, struktur navigasi yang kurang jelas menyebabkan pengguna memerlukan waktu lebih lama untuk menemukan informasi yang dibutuhkan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kualitas *user interface* dan *user experience* pada *website* masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperlukan perancangan ulang antarmuka yang mampu menyajikan informasi secara lebih terstruktur, memiliki tampilan visual yang lebih menarik, serta menyediakan navigasi yang lebih intuitif. Dengan demikian, pengguna diharapkan dapat memperoleh informasi dengan lebih mudah, cepat, dan nyaman saat menggunakan *website*.

Sketch

Tahap *Sketch* dilakukan untuk menghasilkan berbagai alternatif rancangan antarmuka berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada fase ini, gagasan solusi yang telah dirumuskan dituangkan ke dalam bentuk sketsa atau *wireframe* sebagai representasi awal tampilan sistem yang akan dikembangkan [14].



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 2. Sketsa Tampilan *Website*

Proses perancangan difokuskan pada penyusunan struktur halaman, pengaturan tata letak konten, serta pengembangan navigasi menu agar informasi dapat disajikan secara lebih jelas dan mudah diakses oleh pengguna. Tahap ini menjadi langkah penting dalam menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam bentuk visual sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut. Hasil yang diperoleh berupa beberapa alternatif desain antarmuka yang selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih rancangan terbaik pada tahap berikutnya.

Decide

Tahap *Decide* merupakan fase lanjutan dalam metode *Design Sprint* yang berfokus pada proses pemilihan rancangan terbaik dari berbagai alternatif desain yang telah dihasilkan pada tahap *Sketch*. Pada tahap ini, setiap alternatif desain dievaluasi dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, aspek *usability*, serta kemampuan desain dalam mendukung penyampaian informasi secara efektif [12]. Proses penentuan desain dilakukan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna pada tahap *Understand* dan hasil eksplorasi solusi yang telah dirancang sebelumnya. Setiap rancangan dianalisis secara menyeluruh dengan mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasannya untuk memperoleh solusi yang paling sesuai dengan tujuan pengembangan sistem.

Selain menggunakan kerangka evaluasi tersebut, proses penilaian juga mempertimbangkan aspek kemudahan navigasi, kejelasan penyajian informasi, konsistensi elemen antarmuka, serta kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Dengan demikian, desain yang dipilih diharapkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik serta meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kepada pengguna. Mekanisme evaluasi yang digunakan adalah mekanisme *voting* dengan penilaian berbobot yang menjadi ciri khas pengambilan Keputusan pada *Design Sprint*.

Output dari tahap *Decide* berupa satu rancangan antarmuka terpilih yang selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan *prototype* pada tahap berikutnya.

Prototype

Tahap *Prototype* merupakan fase pengembangan setelah proses pemilihan desain pada tahap *Decide*. Pada tahap ini, desain antarmuka yang telah ditetapkan diwujudkan ke dalam bentuk *prototype* interaktif untuk memvisualisasikan konsep desain secara lebih nyata. Pengembangan *prototype* memungkinkan peneliti menggambarkan alur penggunaan sistem dan interaksi pengguna sebelum sistem diimplementasikan secara penuh [5], [19].

Dalam penelitian ini, *prototype* dikembangkan berdasarkan desain antarmuka terpilih yang telah melalui proses evaluasi pada tahap sebelumnya. Implementasi dilakukan dalam bentuk antarmuka berbasis web (*frontend prototype*) menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript sehingga menghasilkan tampilan yang menyerupai sistem sebenarnya dan dapat digunakan untuk mensimulasikan pengalaman pengguna secara interaktif.

Pengembangan difokuskan pada penyusunan elemen antarmuka sesuai dengan struktur informasi dan alur navigasi yang telah dirancang. Selain itu, perancangan *prototype* juga memperhatikan prinsip *usability*, seperti kemudahan navigasi, kejelasan informasi, konsistensi tampilan, serta efisiensi interaksi pengguna dengan sistem. Penerapan prinsip tersebut bertujuan menghasilkan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan.

Hasil dari tahap *Prototype* berupa antarmuka interaktif yang selanjutnya digunakan pada tahap *Test* untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan dan kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna.

Test

Tahap *Test* merupakan tahap akhir dalam metode *Design Sprint* yang digunakan untuk mengevaluasi *prototype* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas desain, serta kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, pengujian difokuskan pada aspek *user interface* untuk menilai sejauh mana sistem mampu mendukung interaksi pengguna secara efektif dan memberikan pengalaman penggunaan yang baik [5], [7].

Pengujian dilakukan terhadap *prototype* yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya dengan melibatkan sejumlah responden sebagai calon pengguna sistem. Responden diminta untuk mencoba berbagai fitur yang tersedia pada sistem, kemudian memberikan penilaian terhadap tampilan, kemudahan penggunaan, dan pengalaman yang diperoleh selama berinteraksi dengan *prototype*.

Instrumen yang digunakan berupa kuesioner skala Likert untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan sistem. Penilaian difokuskan pada aspek *user interface* dan *user experience*, meliputi keterbacaan tampilan, kemudahan navigasi, kejelasan informasi, responsivitas tampilan, konsistensi desain, serta kemudahan pengguna dalam memahami alur sistem. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengukur tingkat *usability* dari rancangan antarmuka yang telah dikembangkan.

Rencana indikator pengujian *user interface* beserta rentang penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Indikator Pengujian *User interface*

No.	Indikator Penilaian	Rentang Nilai
1.	Keterbacaan font pada tampilan <i>website</i>	1-4
2.	Kesesuaian ukuran teks dan elemen tampilan	1-4
3.	Kesesuaian kombinasi warna pada tampilan <i>website</i>	1-4
4.	Kerapihan dan keteraturan tata letak (<i>layout</i>)	1-4
5.	Kejelasan informasi yang ditampilkan pada setiap halaman	1-4
6.	Kemudahan dalam menemukan menu dan tombol navigasi	1-4
7.	Kemudahan penggunaan navigasi antar halaman	1-4
8.	Tingkat responsivitas tampilan pada berbagai perangkat (<i>desktop</i> dan <i>smartphone</i>)	1-4
9.	Konsistensi desain antarmuka pada seluruh halaman <i>website</i>	1-4
10.	Kemudahan pengguna dalam memahami alur penggunaan <i>website</i>	1-4

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, data hasil pengujian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap aspek penilaian. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menilai tingkat kelayakan *user interface*

yang dirancang sekaligus menjadi bahan evaluasi dalam proses penyempurnaan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

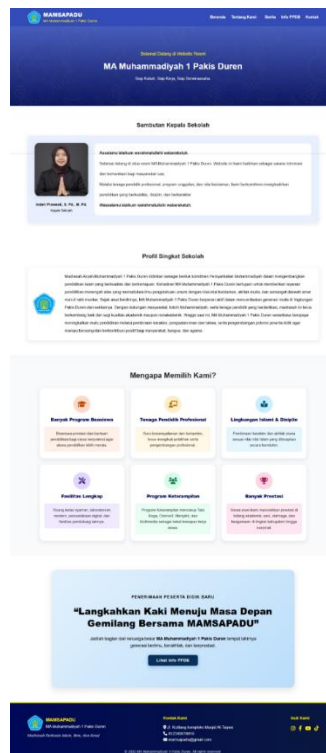
3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan metode *Design Sprint* melalui tahapan *Understand*, *Sketch*, *Decide*, *Prototype*, dan *Test* dalam perancangan antarmuka *website* MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren. Pada tahap *Understand* ditemukan beberapa permasalahan, seperti struktur informasi yang kurang terorganisir, tampilan yang belum responsif, serta navigasi yang kurang jelas. Tahap *Sketch* dan *Decide* menghasilkan desain terpilih yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Desain tersebut kemudian diimplementasikan pada tahap *Prototype* menjadi antarmuka *website* yang lebih terstruktur, responsif, dan mudah digunakan. Selanjutnya, tahap *Test* menunjukkan bahwa rancangan yang dikembangkan memperoleh nilai *usability* sebesar 3,53 yang termasuk kategori sangat baik.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan *Design Sprint* mampu meningkatkan efektivitas perancangan antarmuka berbasis kebutuhan pengguna dan mempercepat proses iterasi desain UI/UX. Jika dibandingkan dengan kondisi awal *website*, peningkatan terlihat pada aspek struktur informasi, navigasi, dan responsivitas tampilan.

Ditinjau dari teori UI/UX, desain yang dihasilkan telah memenuhi prinsip dasar seperti *hierarchy*, *consistency*, dan *clarity*, sehingga membantu pengguna dalam memahami alur informasi dengan lebih mudah. Selain itu, berdasarkan prinsip *usability* yang meliputi *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction*, hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna dapat mengakses informasi dengan lebih cepat, mudah dipahami, serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik.

Dengan demikian, penerapan *Design Sprint* terbukti efektif dalam menghasilkan *user interface* *website* yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari sisi teori UI/UX maupun prinsip *usability*.



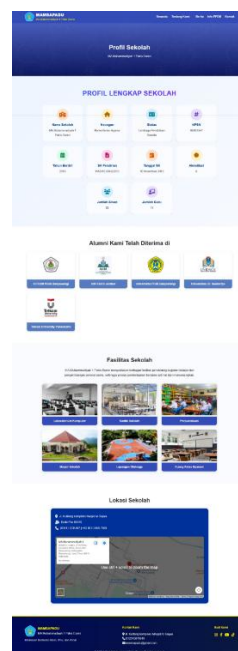
Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 3 Tampilan Halaman Utama *Website*

Berdasarkan Gambar 3, halaman utama *website* dirancang sebagai pusat penyajian informasi yang menampilkan berbagai konten secara terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna. Pada bagian atas halaman terdapat *navbar* yang berfungsi sebagai navigasi utama menuju beberapa menu, seperti beranda, tentang kami, berita, informasi PPDB, dan kontak. Menu “tentang kami” mencakup beberapa subhalaman, yaitu profil sekolah, visi dan misi, data guru, serta program keterampilan. Struktur navigasi tersebut dirancang untuk membantu pengguna berpindah antarhalaman secara lebih mudah dan efisien.

Pada bagian konten utama, ditampilkan informasi singkat mengenai sekolah beserta beberapa informasi unggulan yang disajikan menggunakan komponen berbasis *card*. Penyajian informasi dalam bentuk tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan serta memudahkan pengguna dalam memahami isi informasi secara visual.

Perancangan halaman utama memperhatikan prinsip *visual hierarchy* dengan mengatur penempatan elemen-elemen penting pada area yang lebih mudah menarik perhatian pengguna. Selain itu, penggunaan *navbar* yang konsisten pada setiap halaman mendukung aspek *learnability*, sehingga pengguna dapat mengenali pola navigasi dan memahami struktur *website* dengan lebih cepat.



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

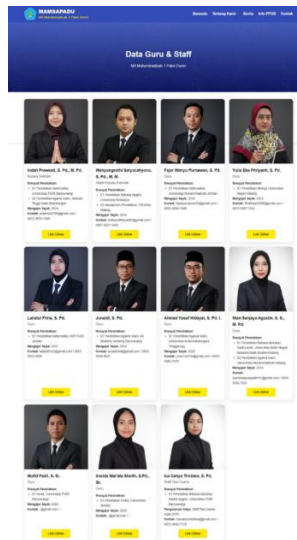
Gambar 4 Tampilan Halaman Profil Sekolah

Berdasarkan Gambar 4, halaman profil sekolah dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai identitas dan gambaran umum sekolah secara lengkap. Informasi yang tersedia disusun secara sistematis sehingga pengguna dapat memahami isi konten dengan lebih mudah. Pengaturan tipografi serta tata letak (*layout*) dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan keterbacaan informasi dan memberikan kenyamanan saat pengguna membaca konten yang disajikan.

Penyajian informasi yang tersusun secara sistematis pada halaman ini mendukung aspek *readability*, sehingga pengguna dapat memperoleh pemahaman mengenai profil sekolah secara lebih mudah tanpa perlu berpindah ke halaman lain untuk mencari informasi tambahan.

Berdasarkan Gambar 5, halaman data guru menampilkan informasi tenaga pengajar dalam bentuk daftar yang terstruktur. Penyajian data menggunakan *layout* berbasis kartu (*card*) yang memuat informasi seperti nama, foto, dan deskripsi singkat. Tampilan ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengenali informasi secara cepat serta memberikan kesan *visual* yang lebih menarik dibandingkan tampilan teks biasa. Penggunaan *layout* berbasis kartu (*card*) meningkatkan kemudahan pemindaian informasi (*scanability*) sehingga pengguna dapat menemukan data guru dengan lebih efisien. Penyajian berita dalam format yang seragam

mendukung prinsip *consistency* sehingga pengguna lebih mudah mengenali dan membedakan setiap informasi yang tersedia.



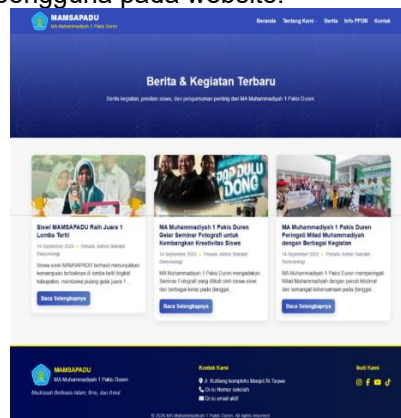
Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 5 Tampilan Halaman Data Guru

Berdasarkan Gambar 6, halaman berita menyajikan daftar informasi kegiatan atau pengumuman sekolah dalam bentuk kumpulan artikel. Setiap berita ditampilkan dalam bentuk kartu yang berisi judul, gambar, serta cuplikan isi berita. Penyajian ini bertujuan untuk membantu pengguna dalam memilih informasi yang ingin dibaca secara lebih efisien. Penyajian berita dalam format yang seragam mendukung prinsip *consistency* sehingga pengguna lebih mudah mengenali dan membedakan setiap informasi yang tersedia.

Berdasarkan Gambar 7, halaman detail berita digunakan untuk menampilkan isi informasi secara lengkap. Struktur tampilan dirancang dengan memperhatikan hierarki visual, seperti penempatan judul, gambar utama, isi berita, serta informasi tambahan seperti tanggal publikasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik saat mengakses informasi secara mendalam. Penempatan judul, gambar, dan isi berita secara berurutan menerapkan prinsip *visual hierarchy* yang membantu pengguna memahami informasi secara lebih terarah dan nyaman.

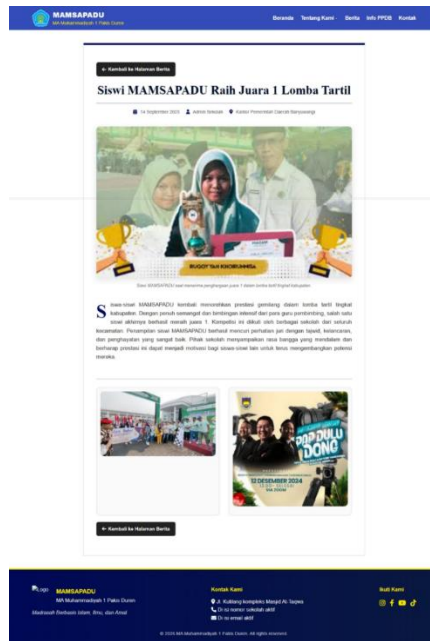
Secara keseluruhan, hasil perancangan prototype menunjukkan peningkatan kualitas antarmuka dibandingkan kondisi website sebelumnya, terutama pada aspek struktur informasi, navigasi, dan tampilan visual. Penggunaan *layout* yang terorganisir, navigasi yang lebih jelas, serta penyajian informasi berbasis kartu (*card*) memudahkan pengguna dalam mengakses informasi sekolah. Hasil ini sejalan dengan penelitian Simbolon dan Komalasari [14] serta Marbun dkk. [9] yang menyatakan bahwa perancangan *UI/UX* yang baik dapat meningkatkan kemudahan akses informasi dan pengalaman pengguna pada website.



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 6 Tampilan Halaman Berita

Ditinjau dari teori *UI/UX*, desain yang dihasilkan telah menerapkan prinsip konsistensi tampilan, kejelasan informasi, dan kemudahan navigasi. Selain itu, berdasarkan prinsip *usability*, desain ini memenuhi aspek *learnability*, *efficiency*, dan *satisfaction* karena pengguna dapat memahami struktur website dengan mudah, menemukan informasi secara lebih cepat, serta memperoleh pengalaman penggunaan yang lebih nyaman. Temuan ini mendukung penelitian Somantri dkk. [6] dan menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Sprint* efektif dalam menghasilkan desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna [16], [18].



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 7 Tampilan Halaman Detail Berita

Test

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap prototype website MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren yang telah dikembangkan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna. Pengujian melibatkan responden yang terdiri dari guru dan calon pengguna website.

Pengujian dilakukan melalui simulasi penggunaan sistem dengan mengakses beberapa halaman utama, seperti halaman beranda, profil sekolah, data guru, berita, dan detail berita. Setelah itu, responden memberikan penilaian menggunakan kuesioner skala Likert 1–4.

Evaluasi tidak hanya berfokus pada aspek User Interface (UI), tetapi juga User Experience (UX) berdasarkan usability yang mencakup kemudahan dipelajari (*learnability*), efisiensi penggunaan (*efficiency*), dan kepuasan pengguna (*satisfaction*). Hasil penilaian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui tingkat usability prototype.

Tabel 2. Hasil Pengujian *User interface*

No.	Indikator Penilaian	Rentang Nilai
1.	Keterbacaan font pada halaman utama dan halaman berita	3.75
2.	Kesesuaian ukuran teks pada seluruh halaman <i>website</i>	3.25
3.	Kesesuaian kombinasi warna pada tampilan <i>website</i>	3.75
4.	Kerapihan tata letak (<i>layout</i>) pada halaman utama dan profil sekolah	3.50
5.	Kejelasan penyajian informasi pada halaman profil sekolah	3.50
6.	Kemudahan menemukan menu navigasi (<i>navbar</i>)	3.75
7.	Kemudahan mengakses halaman data guru dan berita	3.50
8.	Kemudahan memahami isi informasi pada halaman detail berita	3.75
9.	Konsistensi tampilan antar halaman <i>website</i>	3.75
10.	Kemudahan memahami alur penggunaan <i>website</i> secara keseluruhan	3.75

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai rata-rata pengujian *User Interface* sebesar 3,53 dari skala 4 yang menunjukkan bahwa *prototype website* memiliki tingkat *usability* yang sangat baik. Nilai tertinggi sebesar 3,75 diperoleh pada aspek keterbacaan font, kombinasi warna, kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, dan kemudahan memahami informasi. Sementara itu, nilai terendah sebesar 3,25 terdapat pada indikator kesesuaian ukuran teks. Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori baik dengan tingkat kelayakan 100% pada aspek *usability* yang diuji.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna dapat menggunakan *website* dengan mudah tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Struktur navigasi yang jelas, penyajian informasi yang terorganisir, serta penggunaan layout berbasis kartu (*card*) membantu meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi. Namun, beberapa responden masih memberikan masukan terkait ukuran teks dan penempatan informasi tertentu yang perlu dioptimalkan. Secara keseluruhan, *prototype* yang dikembangkan telah memenuhi aspek *usability* dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik, sejalan dengan penelitian sebelumnya [20].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode Design Sprint berhasil menghasilkan rancangan user interface website MA Muhammadiyah 1 Pakis Duren yang lebih terstruktur, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui tahapan understand, sketch, decide, prototype, dan test, permasalahan terkait struktur informasi, tampilan visual, dan navigasi website dapat diidentifikasi serta diperbaiki. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata *usability* sebesar 3,53 dari skala 4 yang mengindikasikan bahwa desain yang dikembangkan memiliki tingkat penerimaan yang baik oleh pengguna.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan metode Design Sprint dalam perancangan user interface website sekolah yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan aspek *usability*. Secara akademik, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan penelitian UI/UX pada website pendidikan. Dari sisi praktis, hasil perancangan dapat membantu sekolah dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif serta meningkatkan kemudahan akses informasi bagi pengguna.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada perancangan dan pengujian *prototype user interface* tanpa implementasi sistem secara penuh serta melibatkan jumlah responden yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan sistem hingga tahap implementasi *backend*, melakukan pengujian dengan jumlah responden yang lebih luas, serta mengevaluasi aspek *user experience* secara lebih mendalam untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya penelitian ini. Terima kasih kepada Bapak Hadiq, M.Kom selaku dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya, serta kepada Ibu Solehatin, S.Kom., M.Kom atas masukan dan dukungan yang diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Sabilla Fitriya Putri atas bantuan dan semangat selama proses penyusunan penelitian, serta kepada ibu tercinta atas doa, dukungan, dan motivasi yang tiada henti. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Referensi

- [1] S. Informasi Website Sekolah Pada Smp Negeri, K. Berbasis Web, S. Juliantono, H. Handayani, And F. Adi Artanto, "Sistem Informasi Website Sekolah Pada Smp Negeri 2 Kesesi Berbasis Web," 2022.
- [2] J. D. Bastian And S. Solehatin, "Pengembangan Sistem Informasi Masjid Baiturrahman Banyuwangi Dengan Menerapkan Metode Sdlc," *Informatics For Educators And Professional: Journal Of Informatics*, Vol. 8, No. 2, P. 178, 2024, Doi: 10.51211/ltbi.V8i2.2495.

- [3] R. Nurfalah And A. Lattu, “Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website (Study Kasus Sd Negeri Cisarua),” 2023.
- [4] A. Wisnu Subroto, R. Ayu Agustina, F. Angieta Chelsea, And D. Aryo Anggoro, “Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Sebagai Sarana Promosi Pada Sdn Toso 02,” 2021. [Online]. Available: [Http://Journals2.Ums.Ac.Id/Index.Php/Abditeknoyasa/](http://Journals2.Ums.Ac.Id/Index.Php/Abditeknoyasa/)
- [5] D. R. Irawan, R. Fahrudin, And R. T. Subagio, “Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan Sistem Informasi Ui/Ux Berbasis Mobile Pada Cv. Buana Energi Abadi,” 2025.
- [6] A. Somantri, S. A. Majapahit, And R. M. Yusuf, “Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan Usability Pada Aplikasi Sikapeta,” *Informatics For Educators And Professional: Journal Of Informatics*, Vol. 8, No. 2, P. 122, 2023, Doi: 10.51211/ltbi.V8i2.2509.
- [7] I. K. D. Helmawan, A. A. I. I. Paramitha, And I. P. B. Suyasa, “Perancangan User Interface Sistem Informasi E-Learning Menggunakan Metode Design Sprint,” *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, Vol. 8, No. 1, P. 122, Jun. 2025, Doi: 10.37600/Tekinkom.V8i1.1902.
- [8] A. B. Saputra,) Wasino, And T. Handhayani, “Perancangan Website Sekolah Smp Al-Huda Islamic Education Center Metropolitan Menggunakan Metode Design Thinking.”
- [9] R. R. Marbun, F. Al Mufied, And R. Fauzi, “Perancangan User Interface/User Experience (Ui/Ux) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design,” *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, Vol. 7, No. 4, Pp. 1096–1109, 2022, Doi: 10.29100/Jipi.V7i4.3190.
- [10] A. Alhajri, A. Alenezi, And M. Almutairi, “Eyes On Higher Education: Evaluating Web Usability In Kuwaiti Private Universities Using Eye-Tracking And Supr-Q Metrics,” *Journal Of Engineering Research*, Vol. 13, No. 4, Pp. 3156–3165, 2025, Doi: 10.1016/J.Jer.2024.12.001.
- [11] E. Yandani, R. A. Indrawati, And R. Efendi, “Perancangan Sistem Informasi Kependudukan Pada Kantor Desa Muara Pangi Berbasis Web,” *Informatics For Educators And Professionals : Journal Of Informatics*, Vol. 9, No. 1, Pp. 94–104, 2024.
- [12] A. Fadhillah, K. Octian Junaidi, J. Raya Puspitek, K. Pamulang, And K. Tangerang Selatan, “Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Di Smp Negeri 3 Pasar Kemis Menggunakan Metode Agile”, [Online]. Available: [Https://Jurnalmahasiswa.Com/Index.Php/Jriin](https://Jurnalmahasiswa.Com/Index.Php/Jriin)
- [13] N. Lysbetti Marpaung, D. Nur Indah Sari, S. Hutabarat, E. Ervianto, And R. Amri, “Perancangan Website Sekolah Sebagai Media Informasi: Studi Kasus Sdn 168 Pekanbaru,” 2025.
- [14] Y. S. Simbolon And R. Komalasari, “Perancangan Ui Karya Duta Education Bandung Berbasis Website”.
- [15] R. Adawiyah And A. Voutama, “Perancangan Ui/Ux Website Role Based Admin Dashboard ‘ Treakhing.Id’ Mengguakan Figma Dengan Metode Desain Thingking,” *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 13, No. 2, Apr. 2025, Doi: 10.23960/Jitet.V13i2.6388.
- [16] H. Hadiq, E. H. Susanto, And R. P. Sari, “Prototyping Of Agricultural Education Website Using The Design Sprint Approach,” *Ccit Journal*, Vol. 14, No. 1, Pp. 28–39, 2021, Doi: 10.33050/Ccit.V14i1.1011.
- [17] A. Safitri, Peniarsih, And J. S. Kurnia, “Perancangan Sistem E-Rekrutmen Berbasis Web Pada Pt. Segar Kumala Indonesia,” *Jurnal Mahasiswa Informatika Dan Desain*, 2024, Doi: 10.35968/Jurmasin82.
- [18] Z. Dwiansyah, W. Rizaldinata, And A. Fitra Mahesya, “Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pembelajaran Interaktif,” *Jutisi (Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, Vol. 12, No. 3, Pp. 1701–1712, 2024.
- [19] S. M. Zen, P. Profil, I. Balai, And K. Kunci, “Pembuatan Profil Instansi Balai Penyuluhan Pertanian Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter.”
- [20] M. Nurkhozin, A. Basir, M. A. Abdillah, S. Muhammadiyah, And P. Brebes, “Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Sebagai Media Promosi Di Smk Muhammadiyah 2 Paguyangan,” *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi (Jurtisi)*, Vol. 2, No. 2, Pp. 96–106, 2022.