JUTIS (Jurnal Teknik Informatika Unis)
Vol. 12 No. 2 Bulan November 2024 **p-ISSN: 2252-5351**
Program Studi Teknik Informatika – Fakultas Teknologi **e-ISSN: 2656-0860**
Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang

Pengembangan Design UI/UX pada Website SMP Negeri 2 Bojonggede menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)

Faris Anas[1], Puji Astuti[2]
[1,2]Prodi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jln. Jatiwaringin Raya No.02 Rt.08 Rw.013 Kelurahan Cipinang Melayu Kecamatan Makasar, Jakarta Timur, 13620,

farisanas81@gmail.com[1], puji.pat@bsi.ac.id[2]

Abstrak

SMP Negeri 2 Bojonggede membutuhkan media untuk menyampaikan informasi atau promosi sekolah, dengan pertimbangan menggunakan website sekolah. Penelitian ini berfokus pada analisis website SMP Negeri 2 Bojonggede yang sebelumnya tidak berfungsi optimal dan memiliki tampilan yang kurang efektif, elemen gambar yang tidak menarik, serta tata letak yang tidak efisien. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain UI/UX website SMP Negeri 2 Bojonggede sehingga menghasilkan prototipe website yang efektif dan menarik. Untuk mencapai tujuan ini, penelitian menggunakan metode User Centered Design (UCD), yang melibatkan pemahaman pengguna website, identifikasi kebutuhan pengguna, pembuatan solusi desain, dan evaluasi desain UI/UX hingga sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Hasil dari penerapan metode UCD menunjukan peningkatan signifikan dalam aksesbilitas, navigasi yang mudah, dan daya tarik visualisasi prototype website. Desain yang diinginkan tidak hanya memenuhi kebutuhan informasi, tetapi juga mendukung tidak lain dari hal pendidikan. Dengan demikian, pengembangan UCD ini dapat menciptakan prototype yang menarik, dan user-friendly serta mendukung interaksi yang lebih baik di sekolah.

Kata kunci: *Design UI/UX, User Centered Design, Website, Sekolah*

A. Pendahuluan

Perkembangan pesat dalam teknologi serta informasi telah mengubah persepsi masyarakat terhadap teknologi informasi. *Website* merupakan alat yang populer dan banyak dimanfaatkan untuk memperkenalkan serta menyediakan sumber informasi yang dibutuhkan (Izzah, 2020). *Website* sekolah saat ini menjadi trend di dunia pendidikan,dan siswa, guru, serta masyarakat menyambutnya dengan baik. *Website* sekolah dapat digunakan untuk memberi informasi akademik kepada murid serta wali murid, menampilkan galeri foto, menyampaikan berita terbaru, menampilkan profil sekolah, dan memberikan informasi tentang visi dan misi, kegiatan, fasilitas, dan promosi sekolah(Yuhefizar et al., 2022).

Pada tingkat individu, antarmuka pengguna (UI) memiliki peran yang sangat penting. Sebagai contoh, antarmuka pengguna yang baik dapat membantu seorang dokter dalam membuat diagnosis yang tepat dan membimbing seorang pilot dalam

mengoperasikan pesawat dengan lancar. Namun, sebaliknya, antarmuka pengguna yang terlalu rumit dapat menyulitkan pengguna dan menyebabkan kesalahan penggunaan. Untuk mencegah hal ini, diperlukan pengalaman pengguna (UX) yang berfungsi sebagai penghubung antara antarmuka pengguna dan pengguna itu sendiri. Dengan adanya pengalaman pengguna yang memenuhi kebutuhan pengguna, sistem yang diimplementasikan akan menjadi lebih mudah dan nyaman digunakan (Ibrahim & Lestari, 2023). Pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah tahap penting dalam proses pengembangan sebuah sistem. UI/UX akan memberikan kesan awal yang kuat bagi calon pengguna. Proses pengembangan ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna terhadap sistem, dan dalam beberapa kasus, bisa melibatkan pengguna secara langsung selama proses perancangan UI/UX berlangsung (Setiawan & Permana, 2023).

Figma adalah salah satu alat desain yang sering digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website, dan lainnya. Figma dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, maupun Mac selama terhubung ke internet. Alat ini umumnya digunakan oleh para profesional di bidang UI/UX, desain web, dan bidang terkait lainnya. Selain memiliki fitur lengkap seperti Adobe XD, Figma unggul karena memungkinkan beberapa orang untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan dari lokasi yang berbeda. Fitur kolaborasi inilah yang menjadikan Figma pilihan banyak desainer UI/UX untuk membuat prototipe website atau aplikasi dengan cepat dan efisien (Muhyidin et al., 2020).

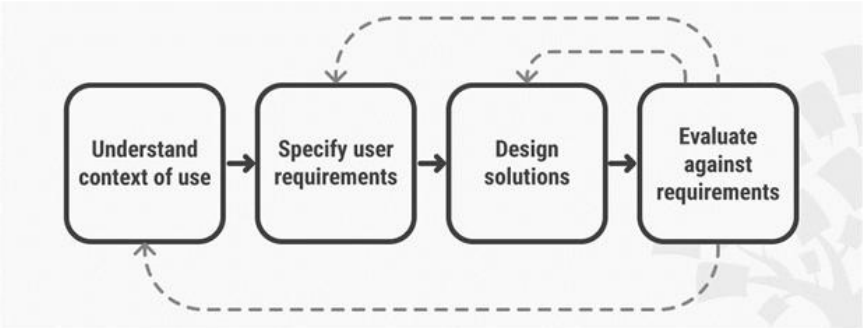
Website sekolah yang sedang berkembang seringkali masih memiliki UI dan UX yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan desain UI UX yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas website semacam itu. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah *User Centered Design* (UCD). Dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design* (UCD), kita dapat memanfaatkannya sebagai kerangka proses untuk memperbaiki dan mengevaluasi tampilan antarmuka. Pendekatan ini menempatkan pelanggan sebagai fokus utama dalam pengembangan sistem. Dari hasil penelitian tersebut, diharapkan kita dapat menghasilkan rekomendasi desain yang dapat mengatasi masalah yang diidentifikasi melalui evaluasi, dan pada akhirnya menghasilkan tampilan antarmuka yang lebih baik dari sebelumnya (Setiawan & Permana, 2023).

Sama seperti di SMP Negeri 2 Bojonggede, sekolah ini memerlukan sebuah alat atau platform untuk mempromosikan dirinya guna meningkatkan citra, penyebaran informasi, dan pelayanan kepada masyarakat. Selain itu, *website* sekolah dapat berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi terkait kegiatan sekolah, seperti: profil sekolah, berita terkini, prestasi siswa, dan informasi penerimaan peserta didik baru (PPDB). Penelitian ini mengadopsi metode *User Centered Design* (UCD) sebagai pendekatan untuk mengembangkan UI/UX pada website SMP Negeri 2 Bojonggede. Metode ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam seluruh proses pengembangan, dengan tujuan memastikan bila website yang dibuat bisa memenuhi kebutuhan mereka. Dalam proses pengembangan, peneliti akan berkolaborasi dengan

para guru dan pihak terkait lainnya untuk memahami kebutuhan serta harapan mereka terhadap website tersebut. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa website yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memenuhi kebutuhan seluruh pemangku kepentingan.

B. Metode

Ada empat fase dalam menerapkan UCD, mulai dari memahami dan menentukan konteks penggunaan, di mana organisasi, pengguna, dan lingkungan sistem diidentifikasi untuk mendukung operasional sistem. Fase kedua adalah menentukan kebutuhan pengguna, di mana tugas dan langkah-langkah dalam berinteraksi dengan sistem diidentifikasi dengan jelas. Fase ketiga adalah merancang solusi produk untuk memenuhi kebutuhan pengguna, di mana desain dibuat untuk menghasilkan pengalaman pengguna yang optimal sesuai dengan persyaratan yang telah diidentifikasi. Fase terakhir adalah mengevaluasi desain berdasarkan persyaratan, di mana evaluasi melibatkan alokasi sumber daya untuk mendapatkan umpan balik, meningkatkan kualitas produk, menyusun jadwal pengujian, serta menguji dan menilai hasilnya(Kresna A, 2022). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD).



Sumber (Apriliyanti et al., 2023)
Gambar 1. *User Centered Design*

a. *Understand Context of Use*
Tahap menentukan konteks penggunaan adalah langkah awal dalam penelitian ini. Pada tahap ini, perancang mengidentifikasi calon pengguna sistem atau aplikasi yang akan dirancang melalui survei, wawancara, dan metode lainnya(Mubiarto et al., 2023).

b. *Specify User Requirements*
Tahap menentukan persyaratan pengguna dan organisasi adalah langkah kedua dalam penelitian ini. Di tahap ini, perancang mengidentifikasi kebutuhan serta masalah yang dihadapi pengguna, serta bagaimana penyelesaian masalah tersebut dari sisi teknis maupun desain(Mubiarto et al., 2023).

c. *Design Solutions*
Tahap menghasilkan solusi desain adalah langkah ketiga dalam penelitian ini. Pada

tahap ini, perancang membuat desain sistem atau aplikasi berdasarkan analisis kebutuhan dan masalah pengguna. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan membuat wireframe(Mubiarto et al., 2023).

d. *Evaluate against Requirements*

Tahap evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna adalah langkah terakhir dalam penelitian ini. Di tahap ini, perancang menguji desain aplikasi atau sistem yang telah dibuat melalui usability testing untuk memastikan desain tersebut sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna(Mubiarto et al., 2023).

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Understand Context of Use*

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi, memahami, dan menentukan calon pengguna dari *website* ini. Pada tahap ini, pengguna adalah pihak utama yang akan memanfaatkan *website* untuk mengetahui informasi terkait berita, informasi-informasi, dan prestasi sekolah atau murid di SMP Negeri 2 Bojonggede. Terdiri dari 5 pengguna yang akan penulis pilih dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1
Kriteria Calon Pengguna

Demographic	**Usia 17 – 50 Tahun**
	Laki-laki atau Perempuan
Geographic	Tinggal di JABODETABEK
Psychographic	-Mengerti dengan tujuan pengembangan UI/UX
	-Pernah atau belum pernah mengunjungi website sekolah
Behavior	Bersedia mengikuti wawancara

Tabel 2
Fitur yang diinginkan pengguna

Yang diharapkan pengguna
Informasi kurikulum
Menambahkan dan mengedit informasi yang akan disampaikan
Konten website sekolah yang jelas dan diharapkan pengunjung website tidak bingung mencari informasi

2. *Specify User Requirements*

A. Wawancara

Wawancara yang kami lakukan melibatkan lima orang responden, yang semuanya adalah guru di SMP Negeri 2 Bojonggede. Dalam wawancara langsung ini, penulis mengajukan pertanyaan mengenai *website* sekolah serta harapan dan saran dari responden terkait pengembangan *website* tersebut. Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan kepada para responden mengenai *website* sekolah SMP Negeri 2 Bojonggede:

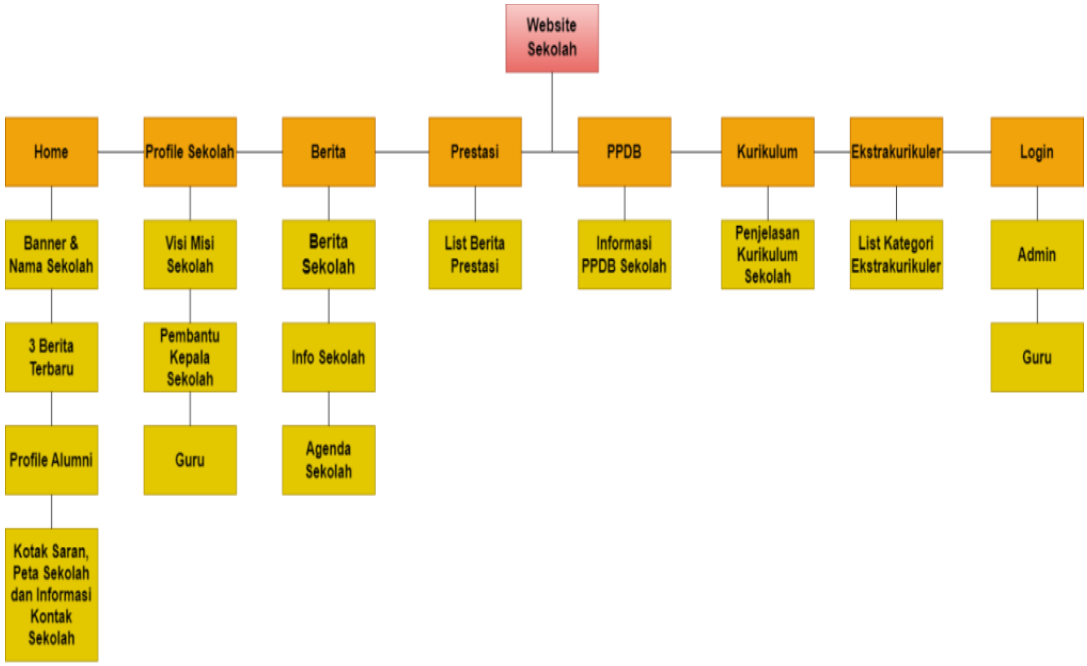
Tabel 3
Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1	**Apakah bapak/ibu tahu sekolah ini mempunyai website sekolah selain website ppdb?**
2	**Pengalaman bapak/ibu menggunakan website sekolah?**
3	Apa yang menjadi harapan utama bapak/ibu ketika mengunjungi website sekolah?
4	Bagaimana biasanya bapak/ibu mencari informasi di website sekolah?
5	Bagaimana bapak/ibu mengkomunikasikan informasi penting seperti pengumuman, kegiatan, atau jadwal kepada siswa, guru dan orang tua?
6	Apakah ada fitur atau informasi tertentu yang bapak/ibu harapkan pada website sekolah baru yang belum ditemukan pada website sekolah sebelumnya?
7	Saran atau masukan lain yang ingin bapak/ibu berikan untuk pengembangan website sekolah baru agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna?

B. Information Architecture

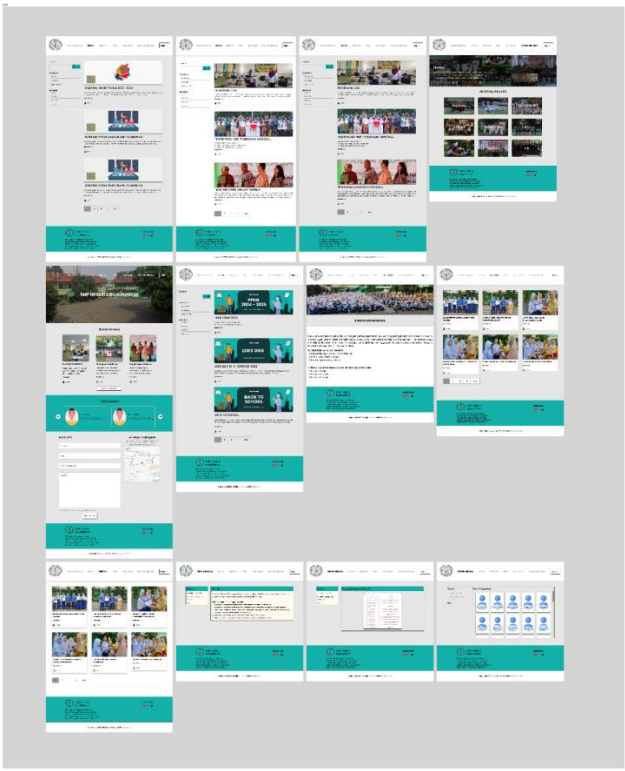
Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, penulis mulai merumuskan ide untuk menyusun dan membentuk struktur informasi dalam pengembangan website yang akan dibuat. Dari informasi yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya, ditemukan bahwa akan ada 7 halaman utama yaitu profil sekolah, berita, prestasi, PPDB, kurikulum, ekstrakurikuler, dan login. Struktur informasi yang akan dibangun kurang lebih seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini:

p-ISSN: 2252-5351
e-ISSN: 2656-0860



Gambar 1. Information Architecture

3. *Design Solution*



Gambar 2. *User Interface* Website Sekolah

4. ***Evaluate Against Requirements***

Melakukan evaluasi dengan menggunakan kuesioner. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengembangan Antarmuka Pengguna sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi ini diperoleh dari 5 pertanyaan kuesioner dengan 19 responden yang menggunakan penilaian *range point* 1-5, dapat disimpulkan dibawah ini:

Tabel 4
Rekap Hasil Kuesioner

Responden	p1	p2	p3	p4	p5	total
R1	4	4	4	4	3	19
R2	5	5	5	5	5	25
R3	5	5	4	5	4	23
R4	5	4	4	5	4	22
R5	4	5	5	5	5	24
R6	5	5	4	4	4	22
R7	4	5	4	3	4	20
R8	5	5	5	5	5	25
R9	5	5	5	5	5	25
R10	5	5	4	4	4	22
R11	4	5	4	5	4	22
R12	4	4	4	4	4	20
R13	5	4	5	4	5	23
R14	4	4	4	4	4	20
R15	5	5	5	5	5	25
R16	5	5	5	5	5	25
R17	3	4	2	2	2	13
R18	5	5	5	5	5	25
R19	3	4	4	4	4	19

Sebuah kuesioner dianggap valid jika setiap pertanyaan di dalamnya mampu menjadi sarana untuk mengungkap dan mengukur apa yang ingin diteliti. Selain itu, kuesioner dikatakan valid apabila nilai R hitung lebih besar dari R tabel (Rosita et al., 2021).

Pada penelitian ini, penulis melakukan pengujian Validitas kuesioner yang mengorelasikan antar masing-masing skor item indikator dengan total skor konstruk dengan tingkat signifikansi yang digunakan 0,05. Dalam pengujian ini dilakukan dengan 5 pertanyaan pada kuesioner dan 19 responden, berikut kriteria pengujiannya:

1. Membandingkan nilai r hitung dengan r table
2. Nilai signifikansi (sig) < 0,05

Penulis menggunakan kriteria pengujian 1 yaitu dengan membandingkan nilai r hitung dengan r table:

1. Langkah pertama adalah mencari nilai r table yaitu jumlah dari data yang diuji, data dari hasil uji oleh penulis adalah 19 berarti nilai r tabelnya adalah 0,456.

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif 5%	Taraf Signif 1%	N	Taraf Signif 5%	Taraf Signif 1%	N	Taraf Signif 5%	Taraf Signif 1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Gambar 3. Tabel R product

2. Langkah keuda adalah membandingankan nilai r table dengan r hitung.

P01 = 0,816 > 0,456, maka P01 dinyatakan valid
P02 = 0,668 > 0,456, maka P02 dinyatakan valid
P03 = 0,931 > 0,456, maka P03 dinyatakan valid
P04 = 0,882 > 0,456, maka P04 dinyatakan valid
P05 = 0,934 > 0,456, maka P05 dinyatakan valid

Correlations

		P01	P02	P03	P04	P05	TOTAL
P01	Pearson Correlation	1	.534*	.655**	.642**	.656**	.816**
	Sig. (2-tailed)		.019	.002	.003	.002	<.001
	N	19	19	19	19	19	19
P02	Pearson Correlation	.534*	1	.480*	.483*	.535*	.668**
	Sig. (2-tailed)	.019		.037	.036	.018	.002
	N	19	19	19	19	19	19
P03	Pearson Correlation	.655**	.480*	1	.785**	.959**	.931**
	Sig. (2-tailed)	.002	.037		<.001	<.001	<.001
	N	19	19	19	19	19	19
P04	Pearson Correlation	.642**	.483*	.785**	1	.760**	.882**
	Sig. (2-tailed)	.003	.036	<.001		<.001	<.001
	N	19	19	19	19	19	19
P05	Pearson Correlation	.656**	.535*	.959**	.760**	1	.934**
	Sig. (2-tailed)	.002	.018	<.001	<.001		<.001
	N	19	19	19	19	19	19
TOTAL	Pearson Correlation	.816**	.668**	.931**	.882**	.934**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	.002	<.001	<.001	<.001	
	N	19	19	19	19	19	19

Gambar 4. Hasil perbandingan R tabel dengan R hitung

Uji reliabilitas yang paling sering digunakan adalah koefisien Cronbach's Alpha. Sebuah instrumen dianggap memiliki reliabilitas yang baik jika nilai Cronbach's Alpha sama dengan atau lebih dari 0,6. Keandalan instrumen dapat dilihat dari nilai

Cronbach's Alpha, di mana nilai <0,5 menunjukkan keandalan rendah, 0,5-0,7 keandalan sedang, 0,7-0,9 keandalan tinggi, dan >0,9 menunjukkan keandalan sangat baik(Amalia et al., 2022).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	19	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	19	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	5

Gambar 5. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Dalam tabel *Case Processing Summary*, baris *Cases Valid* menunjukkan bahwa terdapat 19 responden dengan persentase 100%. Ini menunjukkan bahwa semua 19 responden tersebut valid, tanpa ada yang termasuk dalam kategori *Excluded*. Selanjutnya, untuk menentukan apakah hasil perhitungan data dapat diandalkan dan konsisten, atau dengan kata lain reliabel, kita dapat melihat pada tabel *Reliability Statistics*.

Hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha (*r hitung*) dapat ditemukan pada kolom Cronbach's Alpha, yang menunjukkan nilai 0,904. Nilai *N of Items* menunjukkan bahwa terdapat 5 item atau pertanyaan yang dimasukkan dalam *variable view*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk 5 item atau pertanyaan tersebut adalah 0,904.

Untuk menentukan apakah data tersebut dapat diandalkan, perlu dibandingkan nilai *r hitung* dengan *r tabel* pada tingkat signifikansi 5%. Jika *r hitung* lebih besar daripada *r tabel 5%*, maka data dianggap dapat diandalkan. Nilai *r hitung* diperoleh dari hasil perhitungan pada SPSS, sedangkan *r tabel 5%* diambil dari tabel yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti yang terlihat di bawah ini:

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	**0.244**	**0.317**
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	**100**	**0.195**	**0.256**
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	**125**	**0.176**	**0.230**
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Gambar 6. Tabel R Product

Jumlah responden atau nilai *N* adalah 19, sehingga diketahui bahwa *r tabel* untuk data tersebut adalah 0,456. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *r hitung* lebih besar dari *r tabel* pada tingkat signifikansi 5%, yaitu 0,904 > 0,456, sehingga data tersebut dianggap reliabel, atau dengan kata lain, dapat dipercaya dan konsisten.

Pada penelitian ini, penulis melakukan pengujian hipotesis pada variable penilaian UI/UX *Website* SMP Negeri 2 Bojonggede, uji hipotesis yang penulis gunakan adalah Regresi Linear Berganda.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.998[a]	.996	.994	.051

a. Predictors: (Constant), Warna & Font, Perpindahan Halaman, Mendapatkan Informasi, Navigasi Layout

Gambar 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Pada tabel pertama yaitu Mode Summary, yang dimana tabel ini menunjukan output uji keofisien determinasi. Diketahui nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,994, maka berkesimpulan bahwa pengaruh sumbangan variable independent terhadap variable dependen secara simultan (bersama-sama) sebesar 99%.

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	8.452	4	2.113	809.644	<.001[b]
	Residual	.037	14	.003		
	Total	8.488	18			

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna

b. Predictors: (Constant), Warna & Font, Perpindahan Halaman, Mendapatkan Informasi, Navigasi Layout

Gambar 8. Hasil Uji Anova

Pada tabel kedua yaitu anova, yang dimana tabel ini menunjukan output uji F. Model regresi dinyatakan FIT jika nilai Sig. (<0,05), diketahui nilai Sig sebesar 0,001 (0,05) maka berkesimpulan bahwa variabel independen berpengaruh signifikan secara simultan (bersama-sama) terhadap variabel dependen.

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.381	.115		3.300	.005
	Mendapatkan Informasi	.336	.025	.341	13.537	<.001
	Perpindahan Halaman	-.118	.030	-.085	-3.938	.001
	Navigasi Layout	.186	.023	.225	7.948	<.001
	Warna & Font	.509	.025	.597	20.390	<.001

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengguna

Gambar 9. Hasil Uji T

Pada tabel ketiga yaitu coeefficients, yang dimana tabel ini menunjukan output uji T. Kriteria pengujian uji T, jika nilai Sig < 0,05 maka berkesimpulan ada pengaruh signifikan dan jika nilai sig tepat diangkat 0,05 maka untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel indenpenden terhadap variabel dependen bisa menggunakan perbandingan T hitung dengan T tabel. Berikut adalah analisis uji T yang sudah penulis lakukan:

- Nilai Sig Variabel X1 (Mendapatkan Informasi) sebesar 0,001 (<0,05) maka berkesimpulan Variabel X1 (mendapatkan informasi) berpengaruh signifikan terhadap Variabel Y (Kepuasan Pengguna).
- Nilai Sig Variabel X2 (Perpindahan Halaman) sebesar 0,001 (<0,05) maka berkesimpulan Variabel X2 (Perpindahan Halaman) berpengaruh signifikan terhadap Variabel Y (Kepuasan Pengguna).
- Nilai Sig Variabel X3 (Navigasi Layout) sebesar 0,001 (<0,05) maka berkesimpulan Variabel X3 (Navigasi Layout) berpengaruh signifikan terhadap Variabel Y (Kepuasan Pengguna).
- Nilai Sig Variabel X4 (Warna & Font) sebesar 0,001 (<0,05) maka berkesimpulan Variabel X4 (Warna & Font) berpengaruh signifikan terhadap Variabel Y (Kepuasan Pengguna).

Tabel 5
Penilain Skor Kepuasan Pengembangan Website

	1	2	3	4	5
	0	0	10.5	31.6	57.9
	0	0	0	42.1	57.9
Skor	0	5.3	5.3	42.1	47.4
	0	5.3	5.3	36.8	52.6
	0	5.3	5.3	47.4	42.1
MEAN	0	3.18	5.28	40	51.58
Median	0	5.3	5.3	42.1	52.6
SUM	0	15.9	26.4	200	257.9

Penilaian dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari 5 pertanyaan dengan 19 responden. Skor penilaian menggunakan rentang 1-5. Berdasarkan data yang

diperoleh, tingkat kepuasan responden terhadap pengembangan desain UI/UX website menunjukkan bahwa 51,58% merasa sangat puas, 40% merasa puas, dan 3,18% merasa tidak puas. Ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan terhadap desain UI/UX website yang dikembangkan masih cukup tinggi dibandingkan dengan tingkat ketidakpuasannya.

D. Kesimpulan

Implementasi dengan metode *User Centered Design* pada pengembangan dan implementasi desain antarmuka pengguna pada *website* SMP Negeri 2 Bojonggede bahwa pendekatan ini sangat efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti sejak awal melibatkan responden peneliti dapat mengidentifikasikan kebutuhan dan preferensi mereka. Hasilnya website lebih menarik, navigasi yang mudah dan memenuhi harapan para pengguna. Website yang dirancang dengan baik dapat mendukung tujuan pendidikan dan komunikasi sekolah lebih efektik pula. Penerapan UCD mampu dalam hal pengembangan website tidak hanya dalam hal meningkatkan fungsi keestetikaannya saja melainkan juga menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi para pengguna.

Daftar Pustaka

Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, *2*(1), 9–15. https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271

Apriliyanti, P., Irmayanti, D., & Alam, S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, *9*(2), 716–733. https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1665

Ibrahim, A. A.-Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, *12*(2), 96–105. https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599

Izzah, N. (2020). PELATIHAN MEMBUAT DAN MENGELOLA WEBSITE SEKOLAH. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, *1*(2). https://doi.org/10.46306/jabb.v1i2.40

Kresna A, I. (2022). Perancangan Sistem Irigasi Berbasis IoT pada Sawah Padi di Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas. *LEDGER : Journal Informatic and Information Technology*, *1*(3), 1–9. https://doi.org/10.20895/ledger.v1i3.736

Mubiarto, D. S., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi "BCA Mobile" Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, *1*(4), 209–216. https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686

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. https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171

Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, *4*(4), 279. https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413

Setiawan, M. A., & Permana, A. A. (2023). Analisis Dan Perancangan Ui/Ux Website Pada Cv Samudera Biru Nusantara Dengan Metode User Centered Design (Ucd). *Jurnal Teknik*, *12*(01), 1–9. https://jurnal.umt.ac.id/index.php/jt/article/view/7577

Yuhefizar, Y., Indri Rahmayuni, & Deddy Prayama. (2022). Pembuatan dan Pelatihan Tata Kelola Website Sekolah SMK "Dhuafa", Kota Padang. *Journal of Applied Community Engagement*, *2*(2). https://doi.org/10.52158/jace.v2i2.285