

# **Redesign User Interface Pada Website Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri Darmaraja**

**Divka Zahra<sup>1\*</sup>, Fajar Persada Supandi<sup>2</sup>**

Program Studi Desain Grafis, Fakultas Desain Komunikasi Visual,  
Universitas Widyatama<sup>1</sup>

Program Studi Multimedia, Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Widyatama<sup>2</sup>  
*Corresponding Author Email: divka.zahra@widyatam.ac.id\**

## **ABSTRAK**

Website sekolah merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah lembaga pendidikan yang umumnya memuat beberapa fitur halaman di dalamnya. Selain memuat fitur yang diperlukan, tampilan visual website juga tentu perlu diperhatikan agar mudah digunakan oleh *user*. Dalam konteks ini, perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas tampilan website SMA Negeri Darmaraja agar mudah untuk digunakan dalam menyampaikan informasi kepada *user*. Perancangan ini mengusulkan solusi berupa metode *User Centered Design*, yaitu metode yang pembangunan sistemnya berpusat pada kebutuhan *user*. Berdasarkan hasil pengumpulan data, perancangan dibuat dengan mengelompokkan kebutuhan *user* dan pengaplikasian melalui *prototyping*. Penggunaan prinsip-prinsip desain dan metode *User Centered Design* yang memfokuskan kebutuhan *user* pada perancangannya pada *User Interface* SMA Negeri Darmaraja, diharapkan dapat membuat website SMA Negeri Darmaraja menjadi media informasi yang lebih baik dan nyaman untuk digunakan. Hasil akhir perancangan meliputi *prototype* desain *User Interface* yang berisikan fitur halaman SMA Negeri Darmaraja, seperti Profil Sekolah, Berita, Kesiswaan, Galeri, dan Kontak.

**Kata Kunci:** *User Interface, User Centered Design, Redesign, Website Sekolah.*

## **ABSTRACT**

*A school website is one of the crucial elements of an educational institution and generally contains some page features. Aside from containing the necessary features, the visual appearance of the website also needs to be considered so that it is easy for users to use. In this context, the design aims to improve the display quality of Darmaraja High School website so that it is easy to use in communicating information to users. This design proposes a solution to the user-centered design method, which is a method that builds the system centered on the needs of the user. Based on the data collection, the design is made by grouping user needs and applications through prototyping. The use of design principles and the user-centered design method that focuses the needs of the user on the design of the user interface of Darmaraja High School is expected to make the website of Darmaraja High School a better and more convenient information medium to use. The outcome of the design includes a prototype user interface design that contains features of Darmaraja High School pages, such as school profiles, news, students, galleries, and contacts.*

**Keywords:** *User Interface, User Centered Design, Redesign, School Website.*

## PENDAHULUAN

SMA Negeri Darmaraja merupakan SMA yang berada di Kecamatan Darmaraja, Jalan Cikondang No. 90 Darmaraja yang menyelenggarakan jenjang pendidikan selama 3 tahun dan terbagi kedalam tiga jurusan yaitu, IPA, IPS, dan jurusan Bahasa. SMA Negeri Darmaraja memiliki sebuah website sekolah yang dapat dibuka dengan tautan smandarmaraja.sch.id yang berisi informasi seputar sekolah seperti profil sekolah, informasi kesiswaan, berita, galeri sekolah, nomor kontak sekolah, dan informasi pendaftaran.

Selain memuat fitur-fitur yang dibutuhkan, tampilan visual website juga harus diperhatikan dan responsif untuk digunakan oleh *user*. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMA Negeri Darmaraja, desain website sekolah saat ini masih kurang nyaman untuk digunakan karena tampilannya kurang menarik dan masih belum memaksimalkan fungsinya sebagai media informasi sekolah. Dengan desain *user interface* yang kurang mempertimbangkan karakteristik desain yang baik dan responsif, tentunya dapat membuat *user*nya menjadi kesulitan untuk menggunakan sistem tersebut dan dapat menurunkan minat dalam menggunakannya sehingga penyaluran informasi menjadi terhambat.

Dalam perancangannya, salah satu metode yang dapat digunakan dalam membuat desain *user interface* yang baik adalah dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Metode ini adalah metode yang pembangunan sistemnya berpusat pada kebutuhan *user*. (Rifai & Akbar, 2020).

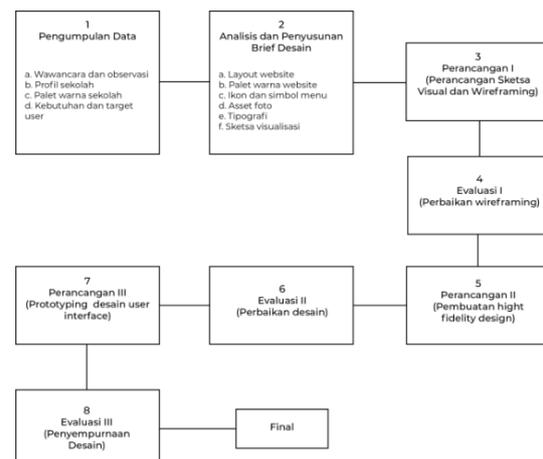
Jika dibandingkan dengan beberapa website sekolah lainnya, seperti contohnya website sekolah ACS Jakarta yang mengutamakan tampilan visual, atau website sekolah SMP-SMA AL-Izzah yang mengutamakan kesederhanaan serta *user-centered*, website SMA Negeri Darmaraja masih cenderung belum menunjukkan aspek-

aspek yang dapat mendukung kemudahan *user* untuk mendapatkan informasi maupun estetika.

Berangkat dari permasalahan yang dialami oleh website SMA Negeri Darmaraja, dengan menggunakan metode *User Centered Design* diharapkan dapat memberikan alternatif solusi berupa perbaikan *user interface* pada desain website sekolah sehingga dapat menjadi media informasi yang lebih baik dan nyaman untuk digunakan.

Oleh karena itu, hal tersebut memberikan motivasi penulis untuk membuat rancangan *redesign* website SMA Negeri Darmaraja, meliputi tahapan-tahapan dari *research*, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis, proses desain, hingga *prototyping*. Dengan judul "*Redesign User Interface pada Website SMA Negeri Darmaraja*", diharapkan tujuan yang tercapai adalah terciptanya desain website SMA Negeri Darmaraja yang lebih baik, efektif, responsif, dan nyaman untuk digunakan dalam menyampaikan informasi kepada *user*.

## METODE



Gambar 1. Alur Perancangan

Perancangan *redesign* website SMA Negeri Darmaraja ini akan dibahas menggunakan metode studi kasus deskriptif. Dimana pencarian data yang digunakan adalah melalui wawancara, observasi, dan

studi kasus kepada target audiens tertentu yang kemudian dijelaskan dalam bentuk paragraf.

Berikut adalah alur berancangan yang digunakan dalam pembuatan rancangan *redesign* website SMA Negeri Darmaraja:

Tahapan pertama adalah dengan melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dalam pembuatan desain. Selanjutnya adalah analisis serta penyusunan brief desain sesuai dengan data data yang telah dikumpulkan yang kemudian dijadikan kerangka dasar dalam perancangan desain. Proses selanjutnya adalah perancangan sketsa visual serta wireframing desain yang kemudian hasilnya akan dievaluasi. Setelah itu lanjut ke proses perancangan kedua yang ketiga yang diikuti evaluasi secara bertahap untuk menyempurnakan desain. Hingga proses akhir finalisasi dan hasil final tercapai berupa prototyping.

Griffey (dalam Supandi, 2023:407) menjelaskan bahwa pengunjung dapat menikmati pengalaman yang berbeda dengan akses mudah ke informasi. Selain itu, tampilan *user interface* yang baik juga dapat mempengaruhi pengalaman *user*. Penampilan yang baik akan sangat memperhatikan *layout*, warna, serta tipografi. Ditambah lagi dengan tampilan yang menjadi satu dengan konten yang dapat dinikmati oleh *user* sehingga dapat memberikan pengalaman, pesan, dan kesan kepada *user* pada setiap aktivitas kunjungan.

Berikut uraian mengenai pengumpulan informasi untuk perancangan *redesign* website SMA Negeri Darmaraja yang dilakukan dengan menggunakan analisis 5W1H untuk mengidentifikasi informasi:

1. Apa saja yang akan diperbaiki dari perancangan ini? Tampilan desain *user interface* akan diubah sebagian atau seluruhnya, hal ini meliputi tampilan beranda, *layout item*, tipografi, warna, hingga interaksi *user interface* website. Color palette meliputi *primary color*, *secondary color*, hingga *accent color* yang

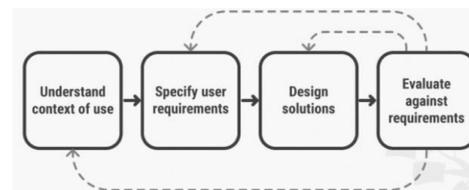
akan disesuaikan dengan kebutuhan dan ciri khas SMA Negeri Darmaraja.

2. Latar belakang dilakukannya *redesign user interface* pada website SMAN Darmaraja: Tampilan *layout* dan desain yang kurang menarik, sehingga membuat kunjungan ke website kurang diminati dan penyaluran informasi kurang maksimal. Memperbaiki hirarki penyaluran dan penyajian informasi sekolah ke masyarakat luas sehingga lebih mudah dipahami dan diakses oleh *user*
3. Siapa saja pihak yang dijadikan target dalam perancangan ini? *User* website, antara lain adalah siswa, orang tua siswa, guru, staf sekolah, dan masyarakat luas.
4. Dimana hasil *redesign* ditampilkan? Hasil *redesign* final akan diterapkan pada laman website SMAN Darmaraja pada laman [smandarmaraja.sch.id](http://smandarmaraja.sch.id).
5. Waktu periode pengerjaan proyek *redesign*? Jangka waktu pengerjaan proyek adalah selama jangka waktu Semester Ganjil TA. 2023/2024, hal ini meliputi perancangan *redesign* mulai dari *wireframing*, finalisasi desain, hingga hasil akhir berupa *prototype* figma.

### User Centered Design

UCD atau *User Centered Design* merupakan sebuah metode perancangan yang memfokuskan *user* sebagai pusat dalam sebuah proses perancangan sistem. Semua unsur perancangan dibuat berdasarkan pengalaman serta sudut pandang *user*. *User Centered Design* mengartikan pengalaman dan interaksi seseorang ke dalam sebuah rancangan (Jagadish, 2014).

Metode *User Centered Design* terdiri dari empat tahapan proses yaitu:



Gambar 2. Tahapan Proses *User Centered Design*

1. *Understand Context of Use*: yaitu proses memahami dan mengidentifikasi konteks kegunaan pada rancangan yang akan dibuat.
2. *Specifying the User Requirements*: yaitu proses mengidentifikasi kebutuhan *user*, hal ini dapat berupa wawancara langsung maupun observasi kepada target *user* tertentu.
3. *Produce Design Solution*: yaitu langkah pembuatan rancangan mulai dari pengumpulan data, sketsa, *wireframe*, *prototyping* hingga finalisasi aplikasi sesuai dengan analisis kebutuhan *user* yang telah dilakukan sebelumnya.
4. *Evaluating the Design*: yaitu tahap untuk memperbaiki solusi desain dari hasil umpan balik *user*. Hal ini bertujuan untuk menentukan apakah desain tersebut sudah memenuhi kebutuhan *user* sesuai dengan yang diharapkan.

Proses metode *User Centered Design* terus berulang hingga tujuan yang diharapkan tercapai dan kebutuhan *user* terpenuhi.

### Prinsip User Interface

*User interface* merupakan sistem interaksi antara perangkat dengan *user*, sehingga desain yang diperlukan harus mengikuti prinsip-prinsip dasar *user interface*. Dalam buku *General Principles of User Interface Design*, Deborah J. Mayhew menyebutkan bahwa terdapat 17 prinsip umum desain *user interface* yang perlu dijadikan panduan, diantaranya adalah:

*User Compatibility*, yaitu kesesuaian tampilan dengan kebutuhan *user*.

1. *Product Compatibility*, yaitu kesesuaian dengan fungsi produk yang sebenarnya.
2. *Task Compability*, yaitu tampilan yang sesuai dengan tugas *user*.
3. *Work Flow Compatibility*, yaitu sistem yang terorganisir dengan baik sehingga memenuhi transisi antar tugas *user*.
4. *Cosistency*, yaitu tampilan yang konsisten dari satu bagian ke bagian

- lainnya, contohnya tampilan ikon, tipografi, *layout*, warna, dan interaksi.
5. *Familiarity*, yaitu tampilan yang familier bagi *user* baik dari segi konsep ataupun pengaturannya.
6. *Simplicity*, yaitu penyediaan sistem tampilan *default* yang sederhana.
7. *Direct Manipulation*, yaitu *user* dapat melihat secara langsung aksi perintah yang diberikan.
8. *Control*, yaitu *user* memiliki kontrol penuh atas sistem.
9. *What You See Is What You Get (WYSIWYG)*, yaitu tampilan yang jelas sesuai dengan tujuan dan fungsi.
10. *Flexibility*, yaitu alat yang digunakan *user* tidak hanya terbatas satu saja.
11. *Responsivness*, yaitu sistem yang merespon pada setiap aksi *user* dengan segera.
12. *Invisible Technology*, yaitu *user* tidak perlu tau mengenai algoritma sistem yang digunakan, contohnya seperti proses *download*.
13. *Robutness*, yaitu sistem dapat menolerir kesalahan *user*.
14. *Protection*, yaitu melindungi *user* dari kesalahan yang menyebabkan kerugian contoh adanya fitur *forgot password*.
15. *Ease of Learning*, yaitu sistem mudah dipelajari oleh *user* pemula.
16. *Ease of Use*, yaitu sistem mudah digunakan oleh *user*

### Website

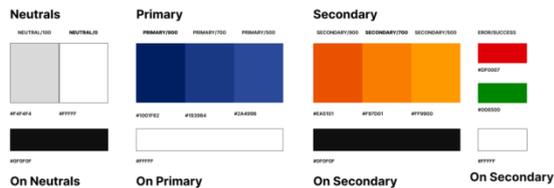
Dalam buku *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*, menjelaskan bahwa website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang didalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *web server*. (Vermaat dan tim, 2018).

Website terbagi menjadi dua yaitu website statis dan website dinamis. Website statis adalah website yang memiliki isi tetap. Sedangkan website dinamis adalah website yang memiliki isi yang selalu ter-*update*

seperti website pribadi, website perusahaan, website komunitas online, dan website pendidikan. (MySCH.id, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Visual Warna



Gambar 3. Palet Warna

Palet warna yang digunakan dalam perancangan ini diambil dari warna yang terdapat pada logo SMA Negeri Darmaraja. Warna dominan yang ada pada logo adalah warna biru tua, biru muda, merah, dan kuning. Selain itu juga ada warna hitam dan putih sebagai *outline* dan *background* logo. Pada perancangan *redesign* SMA Negeri Darmaraja, warna dominan yang akan digunakan adalah *Royal Blue* dan *Golden Gate*. Pemilihan warna ini juga akan memberikan kesan yang positif sesuai dengan identitas website sebagai media penyampaian informasi sekolah.

### Tipografi

Dalam perancangan ini *redesign* website SMA Negeri Darmaraja, *typeface* yang digunakan adalah font Roboto Condensed untuk *headline*, dan font Roboto untuk *body text*. Kedua font ini dipilih karena tingkat keterbacaan yang baik sehingga memudahkan *user* untuk menerima informasi. Selain itu tampilan kedua font ini memiliki kesan yang rapi, modern, dan memiliki banyak varian ketebalan huruf yang bisa digunakan.

### Elemen Desain

Dalam perancangan *redesign* elemen-elemen desain lainnya yang akan dimasukkan untuk menambahkan pengalaman *user* antara lain adalah ikon dan visual grafis berupa foto. Ikon yang akan digunakan dalam proses perancangan adalah ikon dengan jenis *stroke/line* dan *colored icon*.

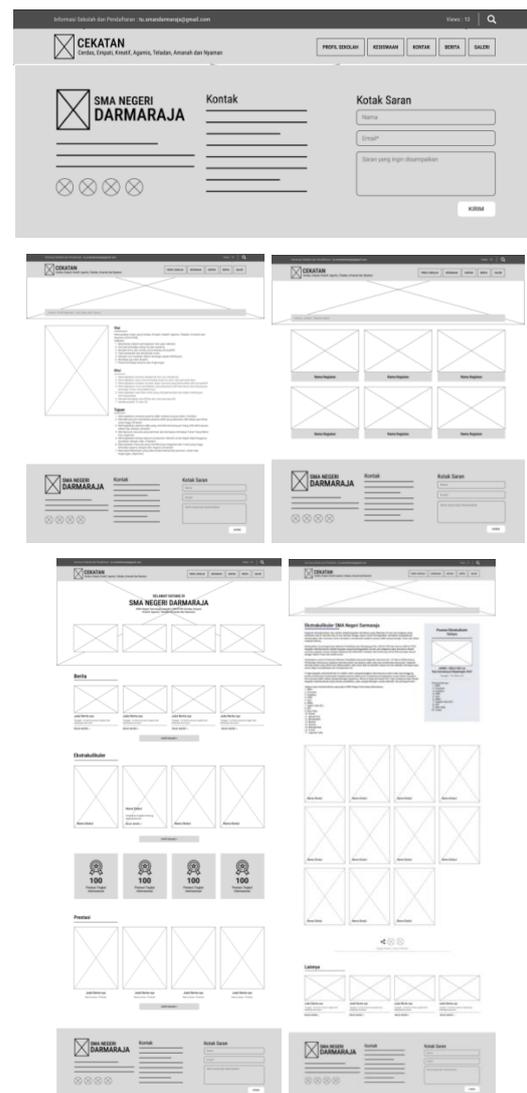
Sedangkan visual grafis yang akan digunakan adalah berupa foto-foto dokumentasi kegiatan di SMA Negeri Darmaraja dan beberapa foto dari situs Freepic.

### Konsep Media

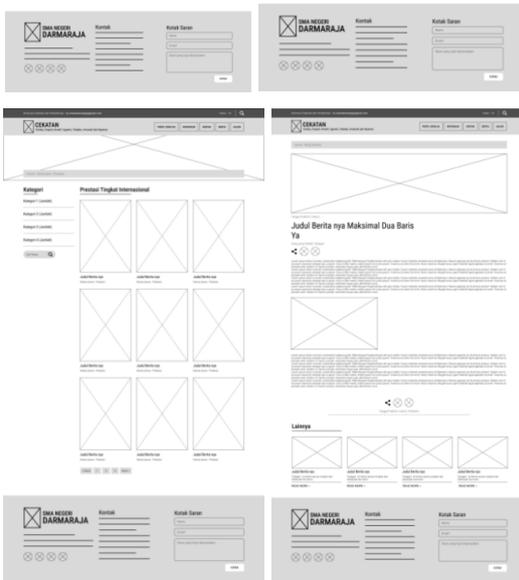
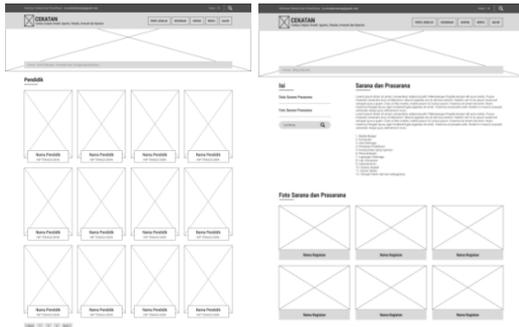
Dalam perancangan *redesign* website SMA Negeri Darmaraja, luaran media utama yang dihasilkan dalam perancangan ini adalah pengoprasian melalui *deskop/pc* dengan resolusi layar 1440 pixel x 800 pixel.

### Perancangan Layout Wireframe

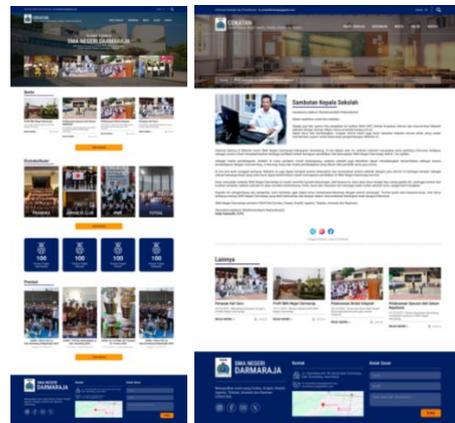
Sebelum perancangan desain *user interface*, hal pertama yang perlu dilakukan adalah membuat sketsa rancangan berupa *wireframe (low fidelity design)*. Adapun berikut hasil perancangan *wireframe* yang akan dibuat:



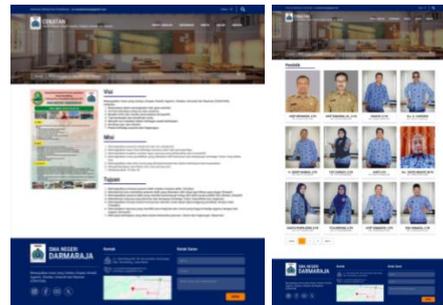
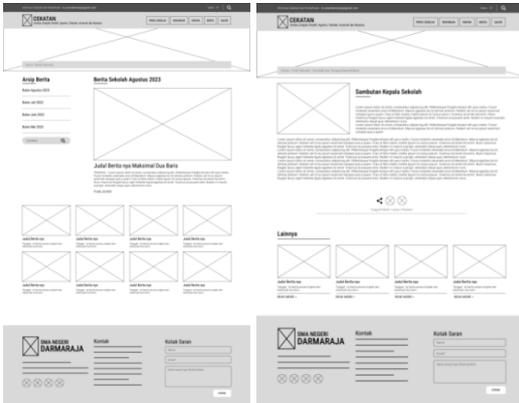
## Final Desain Redesign Website SMA Negeri Darmaraja



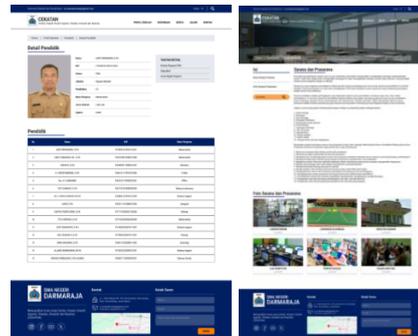
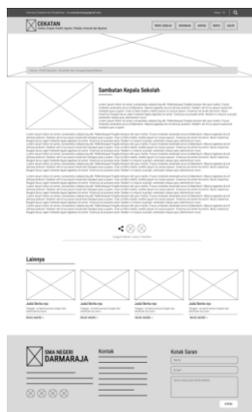
Gambar 7. Perancangan Footer



Gambar 8. Halaman Home dan Halaman Sambutan Kepala Sekolah

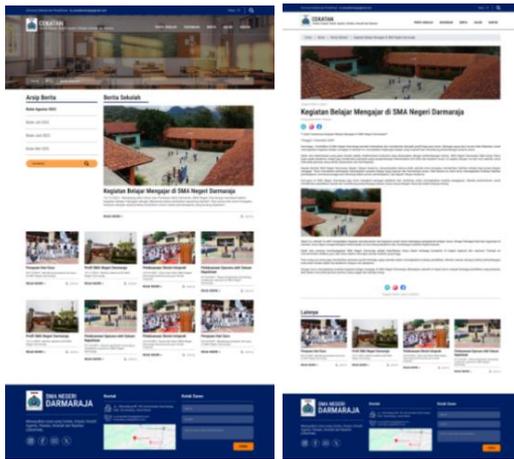


Gambar 9. Halaman Visi, Misi, dan Tujuan dan Halaman Pendidik dan Tenaga Kependidikan



Gambar 10. Halaman Detail Pendidik dan Staff Kependidikan dan Halaman Sarana dan Prasarana

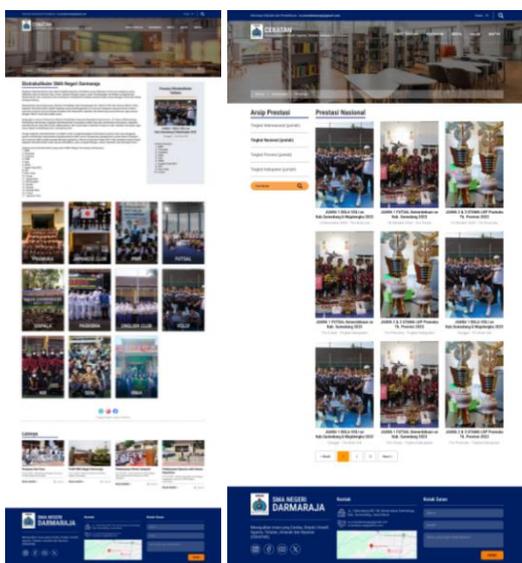
Gambar 4. Wireframe Redesign Website SMA Negeri Darmaraja



Gambar 11. Halaman Berita dan Halaman Detail Berita



Gambar 12. Halaman OSIS dan Halaman Galeri



Gambar 13. Halaman Ekstrakurikuler dan Halaman Prestasi

### Analisis Metode User Centered Design pada Perancangan Redesign Website SMA Negeri Darmaraja

Metode User Centered Design merupakan metode yang memfokuskan user dalam perancangannya. Metode ini mendorong untuk melakukan pemahaman yang mendalam untuk mengetahui

kebutuhan, konteks rancangan, dan kenyamanan user sehingga dapat menemukan solusi desain yang sesuai. Dalam perancangan redesign website SMA Negeri Darmaraja ini, berikut uraian tahapan metode User Centered Design yang digunakan:

#### 1. Understand Context of Use

Tahapan ini merupakan tahapan untuk mengidentifikasi jenis strategi komunikasi yang akan digunakan dalam perancangan yang akan dibuat.

Web SMA Negeri Darmaraja merupakan website yang mengelola penyaluran informasi seputar sekolah dan kegiatan di dalamnya, seperti profil sekolah, berita terbaru sekolah, hingga informasi pendaftaran siswa/i baru. Audiens yang menjadi target adalah siswa/i sekolah, staff dan guru sekolah, para orang tua siswa/i, dan masyarakat luas yang membutuhkan informasi seputar SMA Negeri Darmaraja.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka strategi komunikasi yang cocok untuk diterapkan adalah strategi komunikasi informatif. Redesign website akan dibuat dengan memperhatikan aspek penyampaian informasi yang baik, penyajian visual yang sesuai dengan identitas sekolah, serta tampilan yang memprioritaskan kenyamanan user.

#### 2. Specifying the User Requirements

Pada tahapan ini, proses selanjutnya adalah membuat pengelompokan target audiens sehingga dapat membantu menemukan solusi desain yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan target user.

Target audiens redesign website SMA Negeri Darmaraja secara garis besar terbagi menjadi tiga kategori, yaitu siswa/i dan staff/guru SMA Negeri Darmaraja, orang tua siswa/i SMA Negeri Darmaraja, dan masyarakat sekitar sekolah atau masyarakat Kabupaten Sumedang.

#### 3. Produce Design Solution

Tahapan ini adalah proses pembuatan rancangan, meliputi membuat konsep rancangan, wireframing, prototyping, hingga finalisasi.

#### 4. *Evaluating the Design*

Pada tahap ini, hasil rancangan desain kemudian diujicoba kepada beberapa target audiens. Hasil uji coba kemudian dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki rancangan agar menjadi lebih baik.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan "*Redesign User Interface pada Website SMA Negeri Daramaraja*" ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *redesign User Interface* pada Website SMA Negeri Daramaraja menggunakan metode *User Centered Design* dengan hasil akhir berupa *prototype* yang memiliki tampilan yang mengutamakan kebutuhan *user*.
2. Melalui adanya perubahan *layout*, hirarki informasi, dan tampilan yang intuitif membuat *user* dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan cepat.
3. Penambahan elemen visual yang estetik dan relevan dengan identitas sekolah sebagai lembaga pendidikan yang akan meningkatkan daya tarik *user* dan menciptakan kesan positif.
4. Penempatan hirarki informasi dan pengelompokan informasi untuk memudahkan serta memenuhi kebutuhan *user* dalam mendapatkan informasi yang diinginkan.

Perancangan *redesign User Interface* pada Website SMA Negeri Daramaraja ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, hasil perancangan ini masih perlu dikembangkan dimasa mendatang sehingga dapat diimplementasikan secara maksimal untuk memberikan akses mudah ke informasi bagi para *user* website SMA Negeri Daramaraja.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. (1994). *Strategi Komunikasi*. Bandung: CV ARMICO Bandung.
- Effendy, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Herdiyanti, A. (2018). Analisis Komponen Desain Laout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Pengguna (Studi Kasus : Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, A143-A144.
- Griffin, B., & Baston, L. (2014). *Interfaces.: Girton Colege University of Cambridge*. Cambridge.
- Jagadish, R. N. (2014). User Centered Design of an Iphone Application for Women Business Travelers. *Uppsala Universitet*.
- Jessica, C. (2022, April 22). Retrieved Oktober 09, 2023, from Glints: [https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-user-interface/#apa-itu-user-interface-\(ui\)](https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-user-interface/#apa-itu-user-interface-(ui))
- Lasuer, S. (2023, Maret 14). Retrieved Oktober 20, 2023, from Slickplan: <https://slickplan.com/blog/types-of-website-structure>
- Mayhew, D. J. (1992). *General Principles of User Interface Design*. Inggris: Prentice Hall PTR.
- Moreno, L. (2020, Mei 12). Retrieved Oktober 15, 2023, from Medium: <https://uxdesign.cc/fundamentals-of-layout-in-interface-design-ui-3a9dba31f1>
- Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penye diaan Obat Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 201.
- Rohmah, S. (2021, November 06). Retrieved Oktober 09, 2023, from exabytes: <https://www.exabytes.co.id/blog/ap>

a-itu-user-interface/#Contoh-User-Interface

- Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. USA: Elsevier.
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. 452-464.
- Sudiana, D. (2001). Tipografi : Sebuah Pengantar. *Jurnal Komunikasi*.
- Supandi, F. P., Masunah, J., & Milyartini, R. (2023). Utilization of or Code for Digital Information. *Atlantiss Press*, 407.
- Tn. (2020). Retrieved Oktober 05, 2023, from Smandarmaraja: <https://www.smandarmaraja.sch.id/>
- Tn. (2021, Februari 24). Retrieved Oktober 05, 2023, from MySCH.id: <https://www.mysch.id/blog/detail/61/jenis-jenis-website-dan-penjelasan-lengkapnya#>
- Tn. (2023, Maret 31). Retrieved Oktober 05, 2023, from Delapan Media: <https://delapanmedia.com/web/layanan/pembuatan-website-sekolah#:~:text=Website%20sekolah%20adalah%20situs%20web,publik%20di%20wilayah%20sekolah%20tersebut.>
- Vermaat, M. E., Sebok, S. L., Freund, S. M., Frydenberg, M., & Campbell, J. T. (2018). *Discovering Computer 2018 (Digital Technology, Data, and Device)*. Boston: Cengage Learning.
- Zulkarnain, A. (2019). Penerapan Mobile-First Design pada Antarmuka Website Profil Sekolah Menggunakan Metode Human-Centered Design (Studi Kasus SMPN 21 Malang). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 13, 4.