# ADOPSI METODE *GOALS DIRECTED DESIGN* PADA PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* SEKOLAH (Studi Kasus: *Website* SMP Negeri 24 Pontianak)

**MUHAMMAD FAJRI IBKAR ADNAPUTRA**
**H1101211063**

**SKRIPSI**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**
**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**
**PONTIANAK**
**2025**

# ADOPSI METODE *GOALS DIRECTED DESIGN* PADA PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* SEKOLAH (Studi Kasus: *Website* SMP Negeri 24 Pontianak)

**MUHAMMAD FAJRI IBKAR ADNAPUTRA**
**H1101211063**

Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi




**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**
**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**
**PONTIANAK**
**2025**

**LEMBAR PENGESAHAN**

| | |
|---|---|
| Judul Tugas Akhir | : Adopsi Metode *Goals Directed Design* pada Perancangan UI/UX *Website* Sekolah (Studi Kasus: SMP Negeri 24 Pontianak) |
| Nama Mahasiswa | : Muhammad Fajri Ibkar Adnaputra |
| NIM | : H1101211063 |
| Jurusan/Program Studi | : Sistem Informasi |
| Tanggal Lulus | : 25 Juli 2025 |
| SK Pembimbing | : No. 3340/UN22.8/TD.06/2024/Tanggal 1 November 2024 |
| SK Penguji | : No. 2363/UN22.8/TD.06/2025/Tanggal 22 Juli 2025 |

Dosen Pembimbing

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| Nurul Mutiah, S.T., M.T. | Ferdy Febriyanto, S.Kom., M. Kom. |
| NIP. 198711182015042002 | NIP. 198902012019031008 |

Dosen Penguji

| Ketua Penguji | Anggota Penguji |
|---|---|
| Renny Puspita Sari, S.T., M.T. | Dian Prawira, S.T., M.Eng |
| NIP. 198704182015042001 | NIP. 198411132015041001 |
| Pimpinan Sidang (merangkap anggota penguji) | Sekretaris Sidang (merangkap anggota penguji) |
| Nurul Mutiah, S.T., M.T. | Ferdy Febriyanto, S.Kom., M. Kom. |
| NIP. 198711182015042002 | NIP. 198902012019031008 |

Mengesahkan
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Gusrizal, S.Si., M.Si.
NIP 197108022000031001

## PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fajri Ibkar Adnaputra

NIM : H1101211063

Program Studi/ Jurusan : Sistem Informasi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

dengan ini menyatakan bahwa dokumen ilmiah Tugas Akhir yang disajikan ini tidak mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2021. Apabila di kemudian hari dokumen ilmiah Tugas Akhir ini mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai ketentuan perundangan tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 3 Juni 2025

Muhammad Fajri Ibkar Adnaputra

H1101211063

**ADOPSI METODE *GOALS DIRECTED DESIGN* PADA PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* SEKOLAH (STUDI KASUS: *WEBSITE* SMP NEGERI 24 PONTIANAK)**


## Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong lembaga pendidikan untuk menyediakan akses informasi yang cepat dan efisien melalui media digital, salah satunya adalah *website*. SMP Negeri 24 Pontianak sebagai lembaga pendidikan saat ini belum memiliki *website* aktif yang dapat diakses publik. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) *website* SMP Negeri 24 Pontianak menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD). Metode GDD dipilih dalam penelitian ini untuk membuat antarmuka pengguna untuk *Website* SMP Negeri 24 Pontianak agar dapat memenuhi kebutuhan dan tujuan dari pengguna. Metode *Goals Directed Design* yang diterapkan mencakup enam tahapan: *Research* (identifikasi kebutuhan dan pengumpulan data melalui obervasi dan wawancara), *Modeling* (memahami kebutuhan dan tujuan pengguna dengan pembuatan *user persona* dan *user journey*), *Requirement* (menyusun kebutuhan informasi *website* dan membuat konteks skenario), *Framework* (menyusun kerangka desain *website* melalui low fidelity prototype), *Refinement* (penyempurnaan desain antarmuka dengan merancang high fidelity prototype), *Support* (melakukan pengujian dan evaluasi akhir). Implementasi *website* juga dibangun agar dapat merealisasikan desain antarmuka yang telah dirancang melalui *Wordpress*. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan Maze adalah, *Usability Testing* berupa *System Usability Scale* dengan hasil 86 (Excellent), dan pengujian sistem berupa Black Box Testing juga menunjukkan bahwa hasil respon dari responden menunjukkan hasil yang positif meskipun tetap membutuhkan beberapa perbaikan. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan sistem informasi sekolah berbasis *website* bagi sekolah di era digital.



Kata Kunci: UI/UX, *Goal directed design*, *Website*, *Wordpress*, SUS

***ADOPTING THE GOAL-DIRECTED DESIGN METHOD FOR THE UI/UX DESIGN OF A SCHOOL WEBSITE (CASE STUDY OF SMP NEGERI 24 PONTIANAK)***


## Abstract

*The advancement of information technology has encouraged educational institutions to provide fast and efficient access to information through digital media, one of which is a website. SMP Negeri 24 Pontianak, as an educational institution, currently does not have an active website accessible to the public. In response to this condition, this study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the SMP Negeri 24 Pontianak website using the Goal-Directed Design (GDD) method. The GDD method is selected in this study to ensure that the website's interface meets the users' needs and goals. The Goal-Directed Design method applied in this research consists of six stages: Research (identifying needs and collecting data through observation and interviews), Modeling (understanding user goals through the development of user personas and user journeys), Requirements Definition (outlining website information needs and creating contextual scenarios), Framework Definition (developing a website structure through low-fidelity prototypes), Refinement (enhancing the interface design by creating high-fidelity prototypes), and Support (conducting final usability testing and evaluation). The website implementation was developed using Wordpress to realize the designed interface. The evaluation results, conducted using Maze, usability testing with the System Usability Scale (SUS) and the result is 86 (Excellent), and system testing through Black-box Testing, indicate a positive response from participants, although some improvements are still needed. This study provides a tangible contribution to developing school information systems through websites in the digital era.*



***Keywords:*** *UI/UX, Goal directed design, Website, Wordpress, SUS*

# PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Allah SWT) atas segala rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Adopsi Metode *Goals Directed Design* pada Perancangan UI/UX *Website* Sekolah pada SMP Negeri 24 Pontianak". Penyusunan tugas akhir ini dilaksanakan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tanjungpura.

Pada proses penyusunan tugas akhir ini, tentunya penulis tidak luput dari kendala maupun kesulitan yang dihadapi. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah sangat membantu penulis dalam proses penyusunan tugas akhir hingga dapat menyelesaikannya, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Teruntuk kedua orang tercinta, Adi Saputro dan Janawiah Hatta, yang tak henti menaburkan doa, harapan, kasih sayang, serta dorongan tanpa batas. Terima kasih atas segalanya perjuangan, kerja keras, dan ketulusan yang telah tertanam dalam setiap langkahku.
2. Untuk nenekku, Hanizah Hatta, yang menjadi lentera semangat dan motivasi agar aku terus melangkah dan berusaha menjadi yang terbaik. Terima kasih atas doa yang tidak pernah henti dipanjatkan dan kasih sayang yang tidak pernah henti diberikan, membantu dan mendukung penulis baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Nurul Mutiah, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I dan Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, semangat, dukungan, serta meluangkan waktu untuk memberikan masukan ilmiah selama proses penyusunan tugas akhir.

4. Renny Puspita Sari, S.T., M.T. selaku dosen penguji I dan Dian Prawira, S.T., M.Eng. selaku dosen penguji II yang telah memberikan ide dan saran yang berharga dalam penyempurnaan tugas akhir ini.
5. Prof. Dr. Gusrizal, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
6. Teguh Susanto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMPN 24 Pontianak yang memberikan izin penelitian dan mempermudah penulis saat pengambilan data.
7. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staff Prodi Sistem Informasi Universitas Tanjungpura yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama proses pembelajaran dan penyusunan tugas akhir di kampus ini.
8. Teruntuk seseorang dengan NIM H1101211009, yang senantiasa menemani penulis selama masa perkuliahan dan penyusunan tugas akhir ini, serta memberikan perhatian, pengertian, dan dukungan kepada penulis.
9. Teruntuk adik-adikku yang saat ini sedang menempuh sekolah. Terima kasih telah menjadi alasan penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dengan penuh semangat dan motivasi.
10. Orang terdekat penulis yang senantiasa membantu, memberikan motivasi dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir yang telah dibuat oleh peneliti masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dan kekurangan dari penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya perlukan untuk terus berkembang. Semoga dengan adanya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak lain yang membutuhkan.

Pontianak,

Muhammad Fajri Ibkar Adnaputra
H1101211063

# DAFTAR ISI

**Abstrak** ..... **iv**
**Abstract** ..... **v**
**PRAKATA** ..... **vi**
**DAFTAR ISI** ..... **viii**
**DAFTAR TABEL** ..... **x**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xi**
**DAFTAR PERSAMAAN** ..... **xiii**
**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Rumusan Masalah ..... 3
1.3 Tujuan Penelitian ..... 3
1.4 Batasan Masalah ..... 3
1.5 Manfaat Penelitian ..... 4
1.6 Sistematika Penulisan ..... 5
**BAB II LANDASAN TEORI** ..... **7**
2.1 Studi Literatur ..... 7
2.1.1. *User Interface* ..... 7
2.1.2. *User Experience* ..... 7
2.1.3. *Website* ..... 7
2.1.4. *Goal Directed Design* (GDD) ..... 8
2.1.5. *User Persona* ..... 10
2.1.6. *User Journey* ..... 10
2.1.7. *Information architecture* ..... 10
2.1.8. *Wordpress* ..... 10
2.1.9. *System Usability Scale* (SUS) ..... 11
2.1.10. *Blackbox Testing* ..... 13
2.2 Penelitian Terdahulu ..... 14
**BAB III METODOLOGI PENELITIAN** ..... **17**
3.1 Metodologi Penelitian ..... 17
3.2 Metode Penelitian ..... 19
3.2.1 Tahap Design ..... 21
3.2.2 Tahap Build ..... 23
**BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN** ..... **24**
4.1 *Research* ..... 24
4.1.1 Wawancara ..... 24
4.2 *Modeling* ..... 34
*4.2.1 User Persona* ..... 34
4.2.2 *User Journey* ..... 39
4.3 *Requirement* ..... 41

4.3.1 *Information Architecture* ..... 41
4.3.2 *User Flow* ..... 42
*4.3.3 Design System* ..... 53
4.4 *Framework* ..... 59
4.5 *Refinement* ..... 68
4.6 Implementasi *Website* dengan *Wordpress* ..... 77
**BAB V HASIL DAN PENGUJIAN ..... 87**
5.1 *Support* ..... 87
5.1.1 Responden Pengujian ..... 87
5.1.2 Pengujian Maze ..... 89
5.1.3 Pengujian Menggunakan System Usability Scale (SUS) ..... 105
5.1.4 Pengujian Sistem Menggunakan Black-Box Testing ..... 117
5.1.5 Rekomendasi Perbaikan ..... 118
**BAB VI PENUTUP ..... 120**
6.1 Kesimpulan ..... 120
6.2 Saran ..... 121
**DAFTAR PUSTAKA ..... 123**
**LAMPIRAN ..... 126**

# DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 *SUS Score Acceptability Ranges, Grade Scale, Adjective Ratings Table*.. 12
Tabel 2. 2 *SUS Score Percentile Table* ..... 13
Tabel 2. 3 Kajian Penelitian ..... 14
Tabel 4. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara ..... 25
Tabel 4. 2 Kriteria Partisipan Wawancara ..... 25
Tabel 4. 3 Kesimpulan Hasil Wawancara ..... 26
Tabel 4. 4 Tabel Temuan Wawancara ..... 33
Tabel 5. 1 Skenario Tugas Pengujian Maze ..... 90
Tabel 5. 2 Hasil Detail Skenario Tugas 1 oleh Responden ..... 92
Tabel 5. 3 Hasil Detail Skenario Tugas 2 oleh Responden ..... 94
Tabel 5. 4 Hasil Detail Skenario Tugas 3 oleh Responden ..... 95
Tabel 5. 5 Hasil Detail Skenario Tugas 4 oleh Responden ..... 97
Tabel 5. 6 Hasil Detail Skenario Tugas 5 oleh Responden ..... 99
Tabel 5. 7 Hasil Detail Skenario Tugas 6 oleh Responden ..... 101
Tabel 5. 8 Hasil Detail Skenario Tugas 7 oleh Responden ..... 102
Tabel 5. 9 Tabel Rekap Hasil Seluruh Skenario Tugas ..... 104
Tabel 5. 10 Pertanyaan Kuesioner SUS ..... 105
Tabel 5. 11 Jawaban Skor Responden pada Kuesioner SUS ..... 113
Tabel 5. 12 Perhitungan Hasil Skor dari Kuesioner SUS ..... 115
Tabel 5. 13 Tabel Hasil Pengujian ..... 117
Tabel 5. 14 Rekomendasi Perbaikan ..... 119

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode *Goal Directed Design* (GDD) ..... 8
Gambar 2. 2 *SUS Score Acceptability Ranges, Grade Scale, Adjective Ratings* ..... 12
Gambar 2. 3 SUS Score Percent ..... 13
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian ..... 17
Gambar 3. 2 *Flowchart* Penelitian ..... 20
Gambar 4. 1 *User Persona* Kepala Sekolah ..... 35
Gambar 4. 2 *User Persona* Guru ..... 36
Gambar 4. 3 *User Persona* Operator Sekolah ..... 37
Gambar 4. 4 *User Persona* Siswa ..... 38
Gambar 4. 5 *User Persona* Orang tua Siswa ..... 39
Gambar 4. 6 *User Journey Website* ..... 40
Gambar 4. 7 *Information Architecture* ..... 41
Gambar 4. 8 *User Flow* PPDB Online ..... 43
Gambar 4. 9 *User Flow* Kata Sambutan ..... 44
Gambar 4. 10 *User Flow* Data Guru ..... 45
Gambar 4. 11 *User Flow* Informasi & Pengumuman ..... 46
Gambar 4. 12 *User Flow* Prestasi ..... 47
Gambar 4. 13 *User Flow* Ekstrakurikuler ..... 48
Gambar 4. 14 *User Flow* Galeri ..... 49
Gambar 4. 15 *User Flow* Form Online ..... 50
Gambar 4. 16 *User Flow* Sosial Media ..... 51
Gambar 4. 17 *User Flow* Peta ..... 52
Gambar 4. 18 *Typography* ..... 53
Gambar 4. 19 *Color Guide* ..... 54
Gambar 4. 20 *Iconography* ..... 55
Gambar 4. 21 *Grid & Spacing* ..... 56
Gambar 4. 22 *Navigation* ..... 57
Gambar 4. 23 *Button* ..... 57
Gambar 4. 24 *Loading* ..... 58
Gambar 4. 25 *Pagination* ..... 58
Gambar 4. 26 *Search* ..... 59
Gambar 4. 27 Lo-Fi Homepage ..... 60
Gambar 4. 28 Lo-Fi Tentang Sekolah ..... 61
Gambar 4. 29 Lo-Fi Data Guru ..... 62
Gambar 4. 30 Lo-Fi Informasi & Pengumuman ..... 63
Gambar 4. 31 Lo-Fi Prestasi ..... 64
Gambar 4. 32 Lo-Fi Ekstrakurikuler ..... 65
Gambar 4. 33 Lo-FI Galeri ..... 66
Gambar 4. 34 Lo-Fi Kontak ..... 67
Gambar 4. 35 Hi-Fi Beranda ..... 69

Gambar 4. 36 Hi-Fi Tentang ..... 70
Gambar 4. 37 Hi-Fi Data Guru ..... 71
Gambar 4. 38 Hi-Fi Informasi & Pengumuman ..... 72
Gambar 4. 39 Hi-Fi Prestasi ..... 73
Gambar 4. 40 Hi-Fi Ekstrakurikuler ..... 74
Gambar 4. 41 Hi-Fi Galeri ..... 75
Gambar 4. 42 Hi-Fi Kontak ..... 76
Gambar 4. 43 Halaman Beranda ..... 78
Gambar 4. 44 Halaman Tentang Sekolah ..... 79
Gambar 4. 45 Halaman Data Guru ..... 80
Gambar 4. 46 Halaman Informasi & Pengumuman ..... 81
Gambar 4. 47 Halaman Prestasi ..... 82
Gambar 4. 48 Halaman Ekstrakurikuler ..... 83
Gambar 4. 49 Halaman Galeri ..... 84
Gambar 4. 50 Halaman Kontak ..... 85
Gambar 5. 1 Diagram Jenis Kelamin Responden ..... 88
Gambar 5. 2 Diagram Usia Responden ..... 88
Gambar 5. 3 Diagram Jabatan Responden ..... 89
Gambar 5. 4 Hasil Skenario Tugas 1 ..... 91
Gambar 5. 5 Hasil Skenario Tugas 2 ..... 93
Gambar 5. 6 Hasil Skenario Tugas 3 ..... 95
Gambar 5. 7 Hasil Skenario Tugas 4 ..... 97
Gambar 5. 8 Hasil Skenario Tugas 5 ..... 98
Gambar 5. 9 Hasil Skenario Tugas 6 ..... 100
Gambar 5. 10 Hasil Skenario Tugas 7 ..... 102
Gambar 5. 11 Diagram Hasil Pertanyaan Pertama Kuesioner SUS ..... 106
Gambar 5. 12 Diagram Hasil Pertanyaan Kedua Kuesioner SUS ..... 107
Gambar 5. 13 Diagram Hasil Pertanyaan Ketiga Kuesioner SUS ..... 107
Gambar 5. 14 Diagram Hasil Pertanyaan Keempat Kuesioner SUS ..... 108
Gambar 5. 15 Diagram Hasil Pertanyaan Kelima Kuesioner SUS ..... 109
Gambar 5. 16 Diagram Hasil Pertanyaan Keenam Kuesioner SUS ..... 109
Gambar 5. 17 Diagram Hasil Pertanyaan Ketujuh Kuesioner SUS ..... 110
Gambar 5. 18 Diagram Hasil Pertanyaan Kedelapan Kuesioner SUS ..... 111
Gambar 5. 19 Diagram Hasil Pertanyaan Kesembilan Kuesioner SUS ..... 111
Gambar 5. 20 Diagram Hasil Pertanyaan Kesepuluh Kuesioner SUS ..... 112
Gambar 5. 21 Score System Usability Scale ..... 116

# DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 5. 1 Rumus Pertanyaan Ganjil ..... 112
Persamaan 5. 2 Rumus Pernyataan Genap ..... 113
Persamaan 5. 3 Rumus Jumlah Skor SUS ..... 113
Persamaan 5. 4 Rumus Rata-rata Skor SUS ..... 113

# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memungkinkan akses informasi dengan cepat tanpa terikat oleh tempat dan waktu. Hal ini terutama terlihat dalam efisiensi dan ketepatan penyampaian informasi kepada publik (Wijaya & Octafian, 2023). Di era digital saat ini, *website* merupakan salah satu media yang sangat penting. Karena itu, banyak lembaga pendidikan dan instansi seperti sekolah memanfaatkan *website* sebagai sarana penyebaran informasi. *Website* juga dilengkapi dengan antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*). *User interface* adalah tampilan visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat seperti komputer, smartphone, atau tablet (Normah & Sihaloho, 2023). Antarmuka ini dirancang agar mudah dipahami dan dapat menjalankan perintah dengan benar. Sementara itu, *user experience* adalah keseluruhan pengalaman yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan sistem tersebut (Kurniawati & Indah Ratnasari, 2023). Namun, banyak sekolah baru menghadapi permasalahan dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efektif, yang seringkali mengakibatkan navigasi yang membingungkan dan pengalaman pengguna yang kurang optimal.

SMP Negeri 24 Pontianak merupakan suatu lembaga pendidikan yang beralamat di Jl. Nurali Pontianak. Sekolah ini belum memiliki *website* yang aktif dan dapat diakses oleh pengguna internet. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan kepala sekolah dan operator sekolah, ditemukan bahwa sekolah sedang berada dalam tahap pengembangan teknologi serta pemanfaatannya yang diproyeksikan akan menjadi karakteristik utama dalam meningkatkan mutu layanan informasi dan komunikasi sekolah. Namun demikian, belum adanya antarmuka digital yang mudah digunakan dan menarik menjadi salah satu kendala utama dalam proses tersebut. Oleh

karena itu, kebutuhan akan perancangan UI/UX serta evaluasi kegunaan terhadap desain antarmuka yang dirancang tersebut muncul sebagai solusi penting untuk memastikan *website* yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mendukung tujuan pendidikan sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan desain UI/UX pada *website* SMPN 24 Pontianak yang reliabel terhadap pengguna serta implementasi desainnya menggunakan *Wordpress*. Tujuan dari desain UI/UX yang efektif adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna serta memastikan pengalaman yang nyaman dan memuaskan saat berinteraksi dengan sistem tersebut (Hamdanuddinsyah et al., 2023). Penggunaan *Wordpress* diharapkan dapat memudahkan implementasi desain UI/UX yang telah dirancang.

Dalam merancang antarmuka pengguna, diperlukan metode yang mendukung proses desain. Metode *Goals Directed Design* (GDD) digunakan untuk merancang antarmuka pengguna yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan serta pencapaian tujuan pengguna. Metode *Goals Directed Design* (GDD) terdiri dari beberapa tahapan yang setiap tahapannya memiliki dampak signifikan dalam memastikan penelitian mendalam tentang pengguna dan kebutuhan pengguna diterjemahkan ke dalam desain dan memastikan bahwa rancangan yang dihasilkan membuat pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan lebih mudah dan efisien. Tahapan tahapan yang dimaksud yaitu *Research*, *Modeling*, *Requirements*, *Framework*, *Refinement*, dan *Support*.

Dari permasalahan yang ada, maka penelitian ini akan berfokus pada perancangan UI/UX *website* SMPN 24 Pontianak dengan menerapkan metode *Goals Directed Design*. Analisis UI/UX dilakukan pada *website* SMPN 24 Pontianak melalui evaluasi untuk mendesain tampilan antarmuka *website* dan implementasi desainnya menggunakan *Wordpress*. Diharapkan hasilnya dapat meningkatkan kegunaan *website* tersebut dengan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) serta pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka didapatlah beberapa rumusan masalah yang digunakan sebagai landasan penelitian yaitu:

1. Bagaimana cara melakukan pengembangan desain antarmuka dan interaksi pengguna untuk meningkatkan pengalaman pengunjung *website* sekolah dan pengaruh penerapan prinsip desain berorientasi tujuan dalam peningkatan keefektifan dan kegunaan situs web sekolah?
2. Bagaimana mengevaluasi kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna *website* sekolah?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan desain yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengalaman pengguna dengan optimal?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini antara lain:

1. Merancang desain *User interface (UI)* dan *User experience (UX)* pada tampilan *website* SMP Negeri 24 Pontianak dengan mengadopsi metode *Goals Directed Design* pada perancangan *User interface (UI)* dan *User experience (UX)* untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna.
2. Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kegunaan dan kepuasan pengguna pada *user interface* (UI) dan (UX) *website* sekolah yang telah dirancang.
3. Mengaplikasikan desain antarmuka yang telah dirancang melalui *Wordpress* untuk mengembangkan *website* sekolah dan memberikan pengalaman pengguna yang nyata dan intuitif.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batas masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan *website* SMP Negeri 24 Pontianak

2. Kepala Sekolah, Operator, Guru, Siswa dan Orang Tua Siswa adalah responden dan narasumber penelitian ini.
3. Fokus penelitian ini ada pada perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* menggunakan metode *Goals Directed Design*
4. Pengujian rancangan desain menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan sistem menggunakan *Black Box Testing*
5. Hasil pada penelitian ini berupa *Prototype* yang menggunakan Figma dan *Wordpress* sebagai hasil dari implementasi desain.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan adanya penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peneliti

   Penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam aplikasi metode *Goals Directed Design* dalam perancangan UI/UX serta implementasi desain tersebut melalui *Wordpress*. Selain itu, proses penelitian ini juga akan memperluas pengalaman dalam proses penelitian mulai dari perancangan, implementasi, hingga evaluasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan kompetensi dalam bidang Sistem Informasi khususnya perancangan UI/UX.
2. Bagi Bidang Ilmu Sistem Informasi

   Memperkenalkan atau memperluas penerapan metode *Goals Directed Design* dalam perancangan UI/UX yang meningkatkan wawasan dalam bidang ilmu sistem informasi serta memberikan pemahaman terhadap penggunaan *Wordpress* sebagai platform yang efektif dan efisien dalam mengimplementasikan perancangan UI/UX.
3. Bagi SMP Negeri 24 Pontianak

   Merancang kualitas UI/UX *website* SMP Negeri 24 Pontianak dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memuaskan. Selain itu, tidak hanya memudahkan komunikasi antara sekolah dengan stakeholder

seperti siswa, orang tua, dan masyarakat, tetapi juga dapat meningkatkan visibilitas dan reputasi sekolah sebagai institusi pendidikan yang modern dan inovatif.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Struktur penulisan skripsi ini disusun berdasarkan format penulisan tugas akhir yang telah ditetapkan oleh program studi Sistem Informasi. Laporan ini terdapat enam bab utama yang meliputi:

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada BAB I Pendahuluan berisi tentang latar belakang yang digunakan untuk menjelaskan gambaran tentang penelitian yang dilakukan, rumusan masalah pada penelitian yang dilakukan, tujuan dari penelitian yang dilakukan, batasan masalah yang berguna untuk memastikan penelitian yang dilakukan memiliki fokus yang jelas, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

**BAB II LANDASAN TEORI**

Pada BAB II Landasan Teori berisi literatur yang digunakan sebagai acuan penelitian, meliputi dasar teori yang berfungsi untuk sebagai dasar pemahaman penelitian seperti dasar teori *User Interface*, *User Experience*, *Goals Directed Design*, *System Usability Scale* dan tinjuan pustaka berfungsi sebagai perbandingan dengan penelitian terdahulu.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada BAB III Metodologi Penelitian berisi pembahasan metode serta langkah-langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan penelitian. Metode yang digunakan yaitu *Goals Directed Design* yang tahapannya terdiri dari *Research*, *Modeling*, *Requirement*, *Framework*, *Refinement*, dan *Support*.

**BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada BAB IV Analisis dan Perancangan berisi analisis Perancangan UI/UX *website* Sekolah pada SMP Negeri 24 Pontianak menggunakan metode *Goals Directed Design* serta implementasinya menggunakan *Wordpress*, analisis kebutuhan pengguna terdapat di bagian *research* yang menggunakan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Kemudian penyusunan *user persona* dan *user journey* berdasarkan data yang didapatkan sebelumnya terdapat di tahap *modelling*. Pada tahap *framework* dan *refinement* dilakukan dengan merancang *low fidelity* (*wireframe*) dan *high fidelity prototype* serta implementasi *website* melalui *wordpress*.

**BAB V HASIL PENGUJIAN**

Pada BAB V Pengujian berisi tahapan *Support*. Hasil perancangan UI/UX serta implementasi melalui *wordpress* telah dibuat dan diujikan pada bab ini menggunakan aplikasi Maze dan *Usability Testing* menggunakan metode *System Usability Scale* serta pengujian sistem menggunakan *Black-Box Testing*.

**BAB VI PENUTUP**

Pada BAB VI Penutup berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan memuat jawaban yang terkait mengenai pertanyaan yang telah dirumuskan dalam batasan masalah dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, sementara saran merupakan pendapat atau keinginan yang belum direalisasikan pada penelitian yang dilakukan dan akan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya