

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SEKOLAH SMK NEGERI 4 BANDA
ACEH MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

FEJY JANUAR

NIM: 170212051

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Bidang Peminatan Multimedia**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2024 M/ 1445 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SEKOLAH SMK NEGERI 4
BANDA ACEH MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING***

Oleh:

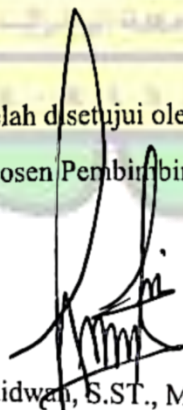
FEJY JANUAR

NIM: 170212051

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Bidang Peminatan Multimedia**

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



**Ridwan, S.ST., M.T.
NIP.198402242019031004**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG
PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* SEKOLAH SMK NEGERI 4 BANDA
ACEH MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima
Sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi
Informasi

Pada :

Kamis, 15 Agustus 2024
10 Safar 1446 H

Darussalam- Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua


Ridwan, S.ST., M.T.
NIP. 198402242019031004

Sekretaris


Ridwan, S.ST., M.T.
NIP. 198402242019031004

Penguji I


Raihan Islanadina, S.T., M.T.
NIP. 198901312020122011

Penguji II


Sarini Vita Dewi, S.T., M. Eng
NIP. 198712222022032001

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fejy Januar
NIM : 170212051
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan *UI/UX Website* Sekolah SMK Negeri 4
Banda Aceh Menggunakan Metode *Design Thinking*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 12 Agustus 2024
Yang Menyatakan,



Fejy Januar
170212051

ABSTRAK

Nama : Fejy Januar
NIM : 170212051
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan *UI/UX Website* Sekolah SMK Negeri 4
Banda Aceh Menggunakan Metode *Design Thinking*
Bidang peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 55
Pembimbing I : Ridwan, S.ST., M.T.
Kata Kunci : *Website, UI/UX, Design Thinking, SUS, UEQ*

Salah satu cara penyampaian informasi terkait sekolah menggunakan internet adalah *website*. Dalam pembuatan *website* yang menarik, diperlukan pembuatan perencanaan desain dengan memerhatikan *user interface (UI)* dan *user experience (UX)*. Berdasarkan hasil keterangan teknisi SMK Negeri 4 Banda Aceh kurang memahami tampilan desain *website* sehingga pada *website* sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh ditemukan beberapa masalah berupa layout yang tidak rapi hingga tata letak konten yang kurang sehingga menyebabkan pemanfaatan *website* sekolah menjadi kurang maksimal dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan permasalahan yang ada mendorong peneliti untuk merancang *UI/UX website* sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh. Pada perancangan ini menggunakan metode *design thinking*, untuk menyelesaikan masalah yang ada dimana metode ini metode berpikir komprehensif yang berfokus pada solusi, dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna hingga suatu penemuan terbaru yang menggunakan pendekatan langsung. Metode *design thinking* dimulai dari tahap *emphasize* yaitu identifikasi kebutuhan, *define* yaitu perumusan masalah, *ideate* yaitu perumusan ide berdasarkan masalah, *prototype* pembuatan perancangan berdasarkan ide, dan *testing* tahap pengujian *prototype*. Hasil dalam penelitian ini adalah rancangan *UI/UX website* sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh yang diuji menggunakan kuesioner *SUS (System Usability scale)* mendapatkan nilai rata-rata 71% dan kuesioner *UEQ (User Experience Questionnaire)* pada masing-masing aspek yaitu untuk aspek daya tarik 1,88 (*good*), aspek kejelasan 1,32 (*above average*), aspek efisiensi 1,74 (*good*), aspek ketepatan 1,60 (*good*), aspek stimulasi 1,66 (*good*), dan aspek kebaruan 1,48 (*good*). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan rancangan *website* yang dibuat sesuai dan dapat memenuhi keinginan pengguna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan semangat, doa dan harapan dan juga memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan.
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Bapak Ridwan, M.T sebagai Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Bapak Ir.Efriyanto,ST, yang telah memberikan izin melakukan penelitian pada sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh.
6. Bapak Fauzi,ST yang memberi masukan dan dorongan selama peneliti melakukan penelitian di sekolah.
7. Abang, adik atas dukungan yang diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini,
8. Teman-teman seperjuangan prodi Pendidikan Teknologi Informasi angkatan 2017 yang bersama-sama berjuang dalam menyelesaikan studi ini.
9. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulisan penelitian ini sehingga dapat selesai.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain

yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal ‘alamin.

Banda Aceh, 13 Agustus 2024
Penulis

Fejy Januar



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu	4
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II PEMBAHASAN.....	9
2.1 Website	9
2.2 UI/UX	10
2.3 FIGMA.....	12
2.4 Design Thinking.....	13
2.5 System Usability Scale (SUS)	15
2.6 User Experience Questionnaire.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	18
3.2 Subyek Penelitian.....	18
3.3 Teknik Pengumpulan Data	19
3.4 Rancangan Penelitian	19
3.5 Alat dan Bahan	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Hasil Penelitian	27
4.1.1 Emphatize	27
4.1.2 Define	27
4.1.3 Ideate	327
4.1.4 Prototype	34
4.1.5 Testing	46

BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
DAFTAR LAMPIRAN.....	56



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian terkait.....	4
Tabel 3.1 Pertanyaan SUS.....	23
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan UEQ.....	25
Tabel 3.3 Aspek soal UEQ.....	26
Tabel 3.4 Aturan Skala UEQ.....	26
Tabel 3.5 Alat dan Bahan.....	27
Tabel 4.1 Daftar pertanyaan wawancara.....	27
Tabel 4.2 Skor asli pengujian awal pada website.....	28
Tabel 4.3 Skor diolah pengujian awal pada website sekolah.....	29
Tabel 4.4 pain point.....	32
Tabel 4.5 <i>Low-fidelity prototype</i>	35
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan SUS.....	46
Tabel 4.7 Tabel konversi UEQ.....	47
Tabel 4.8 Hasil <i>Scale mean per person</i>	48
Tabel 4.9 Interpretasi aspek UEQ	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Figma	12
Gambar 2.2 Tampilan Aplikasi figma.....	13
Gambar 2.3 Tahapan Design Thinking	14
Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian.....	20
Gambar 3.2 Parameter SUS	24
Gambar 4.1 User persona waka humas	30
Gambar 4.2 User persona teknisi sekolah	31
Gambar 4.3 Site map <i>website</i>	32
Gambar 4.4 User flow <i>website</i>	33
Gambar 4.5 Halaman home.....	35
Gambar 4.6 Halaman Profil > sejarah.....	36
Gambar 4.7 Halaman profil > fasilitas	36
Gambar 4.8 Halaman SDM.....	37
Gambar 4.9 Halaman Jurusan	37
Gambar 4.10 Halaman Prestasi	38
Gambar 4.11 Halaman Galeri.....	38
Gambar 4.12 Halaman Admin	39
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Home	40
Gambar 4.14 Tampilan halaman profil sejarah.....	41
Gambar 4.15 Tampilan halaman profil visi misi.....	41
Gambar 4.16 Tampilan halaman profil menu fasilitas	42
Gambar 4.17 Tampilan halaman SDM	43
Gambar 4.18 Tampilan halaman jurusan	43
Gambar 4.19 Tampilan halaman prestasi.....	44
Gambar 4.20 Tampilan halaman galeri.....	44
Gambar 4.21 Tampilan halaman admin	45
Gambar 4.22 Prototyping <i>website</i> SMK Negeri 4 Banda Aceh.....	45
Gambar 4.23 Diagram aspek prototype <i>website</i> sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh	49
Gambar 4.24 Diagram Benchmark Prototype	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi	56
Lampiran 2. Surat Penelitian Dari Universitas.....	57
Lampiran 3. Surat Rekomendasi Penelitian Dari Cabang Dinas Pendidikan	58
Lampiran 4. Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian	59
Lampiran 5. Lembar Sampel Kuesioner SUS Waka Humas	60
Lampiran 6. Lembar Sampel Kuesioner SUS Teknisi	61
Lampiran 7. Lembar Sampel Kuesioner SUS Siswa.....	62
Lampiran 8. Lembar Sampel Kuesioner UEQ Waka Humas.....	63
Lampiran 9. Lembar Sampel Kuesioner UEQ Teknisi	64
Lampiran 10. Lembar Sampel Kuesioner UEQ Siswa.....	65
Lampiran 11. Sampel Data Kuesioner UEQ sebelum olah data	66
Lampiran 12. Sampel Data Kuesioner UEQ setelah olah data	67
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian	68
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup.....	70



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi berbagai bidang dan aspek kehidupan manusia tanpa terkecuali bidang pendidikan. Perkembangannya dalam bidang pendidikan dilatar belakangi oleh peningkatan kebutuhannya terkait informasi dan komunikasi. Di zaman modern, teknologi merupakan sebuah keharusan dan sangat dibutuhkan di level sekolah maupun pendidikan tinggi. Teknologi telah menjadi alat penting pada pembelajaran, seperti meningkatkan efektifitas dalam menyampaikan materi pelajaran, sebagai sumber pengetahuan, sebagai pembimbing, serta sebagai alat pemantau perkembangan siswa.[1]

Teknologi dalam pendidikan tidak semata-mata untuk mendukung proses pembelajaran saja tetapi juga menjadi sarana penyampaian informasi institusi sekolah melalui internet. Dalam mencari sebuah informasi, internet adalah pilihan yang paling tepat karena memudahkan kita memperoleh berbagai informasi didalamnya[2]. Salah satu cara penyampaian informasi terkait sekolah menggunakan internet adalah *website*.

Website adalah sebuah media online yang berfungsi untuk penyampaian informasi kepada masyarakat terdiri dari berbagai halaman yang saling terhubung. *Website* dapat menampilkan beberapa informasi secara menyeluruh meliputi *text*, gambar, suara, dan juga video[3]. Dalam pembuatan *website* yang menarik, diperlukan pembuatan perencanaan desain dengan memerhatikan *user interface (UI)* dan *user experience (UX)*.

UI/UX (User Interface/User Experience) penting untuk *website* karena dapat mempengaruhi langsung pengalaman pengguna dan kepuasan saat berinteraksi dengan *website* tersebut. Desain *UI/UX* yang baik dapat membuat *website* lebih ramah pengguna, menarik secara visual, mudah dinavigasi, dan efisien dalam menyampaikan

informasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna.[4]

Beberapa sekolah yang sudah memiliki *website*, tetapi dari segi penataan *layout* dan konten pada *website* tidak enak di pandang. Dikarenakan dalam proses pembuatan *website* tidak menggunakan metode *UI/UX*. Berdasarkan hasil keterangan Mukhtar,ST selaku teknisi kurang memahami tampilan desain *website* sehingga pada *website* sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh ditemukan beberapa masalah berupa layout yang tidak rapi, sub menu tertentu tidak ada isinya, informasi yang tidak lengkap, hingga konten yang kurang terupdate sehingga menyebabkan pemanfaatan *website* menjadi kurang maksimal dalam menyampaikan informasi.

Pada penelitian Rizka Dwi Cahyani & Aries Dwi Indriyanti (2022) dengan judul” Penerapan Metode *User Centered Design* dalam Perancangan Ulang Desain *Website* MAN 1 Pasuruan” menghasilkan tampilan antarmuka yang baru juga menarik dengan skor 88,333 Sehingga mendapat rating ”*Excellent*” yang berarti tampilan *website* lebih baik dan juga memenuhi kebutuhan pengguna.[5]

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul” **Perancangan *UI/UX Website* Sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh Menggunakan Metode *Design Thinking***”. Dengan demikian, Diharapkan pada *website* dapat meningkatkan kualitas dengan memudahkan akses informasi, dan dapat menjadi alat pemasaran yang efektif untuk menarik minat calon siswa dan memperkuat citra sekolah di mata masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perancangan *UI/UX Website* Sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh Menggunakan Metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana Hasil Perancangan *UI/UX Website* Sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh Menggunakan Metode *Design Thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancangan *UI/UX Website* Sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh Menggunakan Metode *Design Thinking*?
2. Untuk mengetahui hasil rancangan *UI/UX Website* Sekolah SMK Negeri 4 Banda Aceh Menggunakan Metode *Design Thinking*?

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya pada perancangan *UI/UX website* SMK Negeri 4 Banda Aceh.
2. Pada penelitian ini menggunakan figma untuk merancang *UI/UX*.
3. Penelitian ini hanya berupa *prototype website* SMK Negeri 4 Banda Aceh tidak sampai membangun *website*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Melalui perancangan *UI/UX website* SMK Negeri 4 Banda Aceh, penelitian dapat meningkatkan kemudahan akses layanan informasi, dan dapat menjadi alat pemasaran yang efektif untuk menarik minat calon siswa dan memperkuat citra sekolah di mata masyarakat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Website sekolah yang dirancang dapat membantu informasi mengenai sekolah, program pendidikan, kegiatan ekstrakurikuler, dan berbagai fasilitas sekolah

dapat disampaikan secara lebih jelas dan mudah diakses oleh siswa, orang tua, dan masyarakat umum.

b. Bagi peneliti

Website sekolah yang dirancang dapat meningkatkan pemahaman peneliti terkait *UI/UX* serta *metode Design Thinking*, juga menambah ketrampilan juga wawasan terkait aspek-aspek yang ada dalam *UI/UX* dalam merancang *website* sekolah.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian terkait

No	Nama	Judul	Obyek penelitian	Hasil Penelitian
1	Lintar Muhammad Lias, Rini Mayasari, Garno (2023)	Perancangan <i>UI/UX</i> Pada <i>Website</i> SMK Negeri 1 Cikampek Dengan Metode <i>Design Thinking</i>	<i>Website</i> SMK Negeri 1 Cikampek	Dari hasil temuan dalam penelitian ini mendapatkan rekomendasi perbaikan pada bagian desain <i>Website</i> SMK Negeri 1 Cikampek yang telah dibuat dengan pendekatan <i>Design Thinking</i> menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari nilai awal 31 menjadi 80,5. Dengan adanya perbaikan tersebut, grafik skala awal yang sebelumnya berada di kategori <i>Not Acceptable</i> atau <i>Poor</i> (rendah)

				sudah meningkat menjadi <i>Acceptable</i> atau <i>Good</i> (baik).[6]
2	Nawfal Septamuyassar, Dwi Rosa Indah, Dedy Kurniawan (2023)	Perancangan <i>UI/UX Website</i> SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik Menggunakan Metode <i>Human Centered Design</i>	<i>Website</i> SMA PGRI 268 Pangkalan Kersik	Berdasarkan Hasil pada saat melakukan Pengujian <i>Usability</i> Menggunakan angket model <i>System Usability Scale</i> , Diperoleh Skor Sebesar 71.37 Dengan Peringkat B Dan <i>Adjective Rating</i> Yang Menunjukkan Kualitas Yang Baik.[7]
3	Bondan Wijayas, D. Tri Octafian (2023)	PERANCANGAN <i>UI/UX WEBSITE</i> SMK N 1 PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE <i>DESIGN THINKING</i>	<i>WEBSITE</i> SMK Negeri 1 PALEMBANG	Hasil <i>Benchmark</i> menggunakan <i>UEQ</i> data analysis tool menunjukkan bahwa desain baru memiliki kategori "Bagus" dalam aspek daya tarik, efisiensi, kejelasan, stimulasi, dan kebaruan. Sementara itu, situs web lama berada di atas rata-rata. Selain itu, perbandingan terhadap mean menunjukkan

				bahwa setiap aspek, seperti daya tarik dengan selisih 0.22, kejelasan dengan angka 1, dan efisiensi dengan selisih 0.16, mendapatkan penilaian lebih dari 0.5..[4]
4	Aldito Doni Pasha, Ayouvi Poerna Wardhanie ,Endra Rahmawati (2023)	Perancangan Desain Antarmuka <i>Website</i> Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode <i>Goals Directed Design</i>	<i>Website</i> Sekolah Menengah Atas	Hasil akhir bagian pengujian pada desain ulang <i>website</i> yang dilakukan mencapai nilai rata-rata sebesar 3,14 pada skala Likert 1 sampai 4 yang merupakan indikator yang baik, sehingga menunjukkan bahwa desain ulang <i>website</i> yang diterima responden adalah baik.[8]
5	Daffa Widoseno Ardras, Apriade Voutama, Taufik Ridwan (2023)	PERANCANGAN UI/UX BERBASIS <i>WEBSITE</i> PADA PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) DI SMK TARUNA KARYA 1 KARAWANG	<i>WEBSITE</i> PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB)	Hasil pengujian <i>prototype</i> yang telah dibuat, dari temuan peneliti melakukan testing atau pengujian dengan penilaian menggunakan model System Usability Scale

				yang dimana menghasilkan skor pada yaitu calon siswa sebesar 73 dan pada admin sebesar 75.5.[9]
--	--	--	--	---

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk menampilkan hal-hal yang berhubungan pada setiap bab. Pembagian bab adalah sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, relevansi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab 2 : Landasan Teoretis

Bab ini berisi landasan teori yang digunakan dalam penelitian berupa pengertian *website*, jenis *website*, pengertian *UI/UX*, *figma*, dan pengertian *Design Thinking*.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

Bab ini berisi Metodologi penelitian yang dipakai berupa metode *Design Thinking* beserta alur penelitian.

Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari penelitian sesuai tahapan-tahapan yang ada pada metodologi penelitian

Bab 5 : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan terhadap penelitian yang sudah dilakukan serta saran untuk peneliti selanjutnya.

