PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE MENGGUNAKAN FIGMA DI SMP NEGERI 4 BUKITTINGGI

Danu Rizki Akbar[1], Hari Antoni Musril[2*]

[1,2]*Universitas Islam Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]danurizkiakbar5@gmail.com, [2*]hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi membuat sekolah wajib menyediakan media informasi yang bisa memberikan informasi dengan cepat, tepat, dan mudah didapatkan. SMP Negeri 4 Bukittinggi belum memiliki website yang bisa mendukung penyampaian informasi sekolah secara baik, sehingga informasi masih disebarkan melalui media sosial dan aplikasi pengiriman pesan. Penelitian ini bertujuan membuat desain antarmuka website SMP Negeri 4 Bukittinggi yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan menggunakan alat Figma untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang baik. Metode yang digunakan dalam pengembangan adalah Agile, yang terdiri dari beberapa tahap seperti perencanaan, desain, pembuatan prototype, pemrograman, pengujian, dan peluncuran. Sistem dirancang menggunakan Unified Modeling Language (UML), sedangkan desain antarmuka dibuat dengan wireframe, high-fidelity design, dan prototype melalui Figma. Uji coba dilakukan dengan metode Black Box Testing, Functional Suitability, dan Usability Testing. Penelitian menunjukkan bahwa desain website berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan tingkat kesesuaian fungsional mencapai 100% dan masuk dalam kategori sangat layak.Hasil pengujian kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa website mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Penelitian ini menciptakan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk website sekolah yang bisa digunakan sebagai patokan dalam pembuatan website resmi SMP Negeri 4 Bukittinggi.

Kata Kunci : *UI/UX, Website Sekolah, Figma, Agile, Usability.*

ABSTRACT

The growth of information technology pushes schools to offer media tools that can share information fast, correctly, and in a smooth way. SMP Negeri 4 Bukittinggi currently does not have a website that can effectively support school information services, so they continue to share information through social media and instant messaging apps. This study is about creating the website's User Interface (UI) and User Experience (UX) for SMP Negeri 4 Bukittinggi using Figma, so that the final design matches what users need and expect. The team used the Agile approach, which includes steps like planning, designing, creating a prototype, writing code, testing, and finally releasing the product. The system model was made using Unified Modeling Language (UML), and the interface was designed with wireframes, high-fidelity designs, and interactive prototypes made in Figma. The system was tested using Black Box Testing, Functional Suitability, and Usability Testing. The results show that the website design works well and meets what users need, scoring 100% in how well it functions.It also falls into a category that is very achievable.Usability tests show that the website is simple to use and gives users a good experience. The final UI/UX design can act as a guide for building the official website of SMP Negeri 4 Bukittinggi.

Keywords : *UI/UX, School Website, Figma, Agile, Usability.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Salah satu cara menggunakannya adalah dengan memanfaatkan website sebagai sarana menyampaikan informasi yang bisa memberi akses cepat, mudah, dan luas kepada masyarakat. Situs web sekolah digunakan untuk memberikan informasi tentang profil sekolah, berita terkini, pengumuman penting, dan berbagai kegiatan yang dilakukan sekolah.Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan informasi bagi siswa, guru, orang tua, serta masyarakat umum (Kirany et al., 2023).

Selain digunakan untuk menyampaikan informasi, sebuah website juga perlu membuat pengguna merasa nyaman dengan tampilan dan cara penggunaannya yang mudah dan menyenangkan. User Interface (UI) adalah bagian dari sistem yang bertanggung jawab atas tampilan visualnya, sedangkan User Experience (UX) memperhatikan bagaimana pengguna merasa ketika menggunakan sistem tersebut. Perancangan UI/UX yang baik membuat pengguna lebih mudah menggunakan website, lebih efisien dalam mengakses informasi, serta merasa lebih puas saat menggunakan layanan tersebut (Fanani, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Negeri 4 Bukittinggi, terlihat bahwa sekolah belum memiliki website resmi yang bisa digunakan sebagai sarana penyampaian informasi secara terpadu. Informasi tentang kegiatan sekolah, berita, atau pengumuman masih disebarkan melalui media sosial dan aplikasi chat, sehingga proses penyampaian informasi belum berjalan dengan baik. Kondisi itu membuat informasi sulit untuk ditulis dengan jelas dan belum bisa diakses secara lengkap oleh semua orang yang membutuhkannya. Oleh karena itu, diperlukan desain website yang bisa membantu menyampaikan informasi dengan lebih mudah dan meningkatkan kualitas layanan informasi sekolah (Naldo et al., 2022).

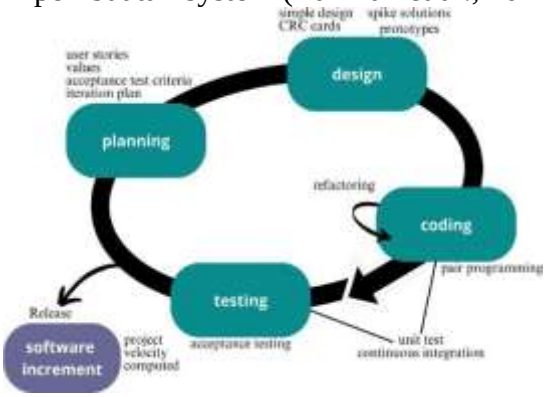
Dalam membuat antarmuka website, Figma sering digunakan sebagai salah satu pilihan karena menawarkan berbagai fitur yang membantu dalam membuat sketsa awal, desain berkualitas tinggi, serta versi prototipe yang bisa dijalankan. Dengan menggunakan Figma, proses membuat desain bisa dilakukan bersama-sama, sehingga memudahkan pengembang untuk mengecek dan memperbaiki tampilan desain sebelum sistem benar-benar dijalankan (Sanubekti et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan pendekatan Agile dalam proses pengembangan karena metode ini cukup fleksibel dan memungkinkan evaluasi dilakukan di setiap tahapan pengembangan. Metode ini terbagi dalam beberapa tahapan seperti perencanaan, desain, pembuatan prototipe, pemrograman, pengujian, dan peluncuran, sehingga hasilnya bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna melalui proses pengembangan yang dilakukan bertahap demi bertahap (Pratiwi et al., 2024).

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website SMP Negeri 4 Bukittinggi dengan menggunakan Figma.Tujuannya agar didapatkan desain yang menarik, mudah digunakan, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai pedoman dalam membangun website resmi SMP Negeri 4 Bukittinggi yang berfungsi sebagai sarana informasi yang berkualitas, praktis, dan mudah dijangkau oleh semua pengguna.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk situs web Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bukittinggi menggunakan alat Figma. Objek penelitian ini adalah website sekolah yang dibuat untuk menyampaikan informasi tentang profil sekolah, data guru, berita terkini, pengumuman, serta layanan informasi lainnya. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati, berbicara langsung dengan orang yang memakai sistem, serta membaca buku dan sumber ilmu pengetahuan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan pengguna dan mendapatkan informasi yang penting dalam pembuatan system (Rahmah et al., 2022).



Gambar 1. Model Pengembangan Agile

Metode yang digunakan dalam pengembangan adalah Agile karena dapat mendukung proses pengembangan secara perlahan dan bisa berubah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan penelitian meliputi planning, design, prototype, coding, testing, dan release. Pada tahap planning dilakukan identifikasi kebutuhan sistem berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Tahap design meliputi perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (Salsabila et al., 2024). Perancangan basis data menggunakan Supabase, serta perancangan antarmuka website menggunakan Figma.

Proses pembuatan prototype dilakukan dengan menciptakan versi interaktif menggunakan Figma sebagai gambaran awal tampilan website. Selanjutnya, pada tahap coding, prototype tersebut diubah menjadi website yang bisa dijalankan. Uji coba dilakukan dengan metode Black Box Testing, Functional Suitability, Compatibility, dan Usability Testing agar sistem bisa berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Minova et al., 2022). Tahap terakhir adalah pengeluaran, yaitu dengan menerbitkan website agar bisa digunakan oleh pengguna.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner Functional Suitability yang dinilai oleh ahli, tes Compatibility untuk memastikan website dapat berjalan di berbagai peramban, serta kuesioner Usability yang diberikan kepada pengguna. Data hasil pengujian dianalisis dengan cara deskriptif agar dapat mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan website berdasarkan penilaian dari validator dan pengguna.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

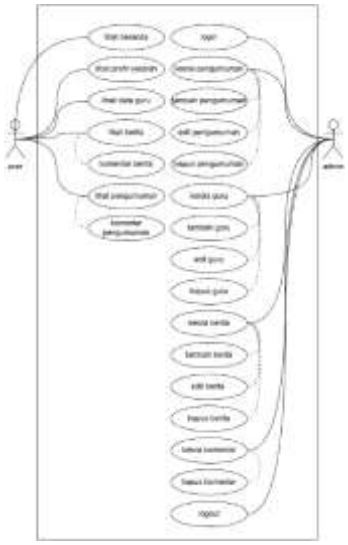
Hasil

Penelitian ini membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk website SMP Negeri 4 Bukittinggi dengan menggunakan pendekatan Agile. Proses pengembangan dilakukan dalam enam tahapan, yaitu planning, design, coding, testing, dan share. Setiap langkah dilakukan secara perlahan agar website yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.

Tahap perencanaan adalah tahap pertama dalam proses pembuatan website yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan sistem secara jelas. Pada tahap ini dilakukan pengamatan dan wawancara di SMP Negeri 4 Bukittinggi agar dapat memperoleh informasi tentang cara sekolah memberikan informasi kepada siswanya. Berdasarkan hasil pengecekan, terdapat informasi bahwa sekolah belum memiliki situs web resmi, sehingga pengumuman dan penyampaian berbagai informasi masih dilakukan melalui media sosial serta aplikasi pesan. Sebab itu, dibutuhkan sebuah website yang bisa menampilkan informasi sekolah secara terpusat dan mudah diakses oleh guru, siswa, orang tua, serta masyarakat umum.

Selain mengenali kebutuhan, pada tahap ini juga dilakukan pengecekan terhadap fitur-fitur yang nantinya akan dibuat di website. Analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa situs web tersebut memiliki dua jenis pengguna, yaitu admin dan pengunjung. Admin mengurus semua informasi yang tampil di website, sementara pengunjung bisa mengakses berbagai informasi seperti profil sekolah, data guru, berita, pengumuman, dan halaman kontak.

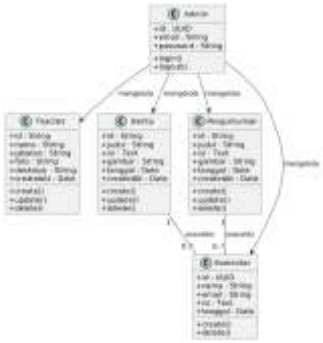
Tahap design dilakukan untuk merancang struktur sistem sebelum proses implementasi dimulai. Perancangan dilakukan dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang mencakup beberapa jenis diagram seperti diagram use case, diagram aktivitas, diagram sekues, dan diagram kelas. Selain itu, juga dilakukan pembuatan basis data dengan menggunakan Supabase sebagai tempat menyimpan data dari website tersebut.



Gambar 2. Usecase Diagram

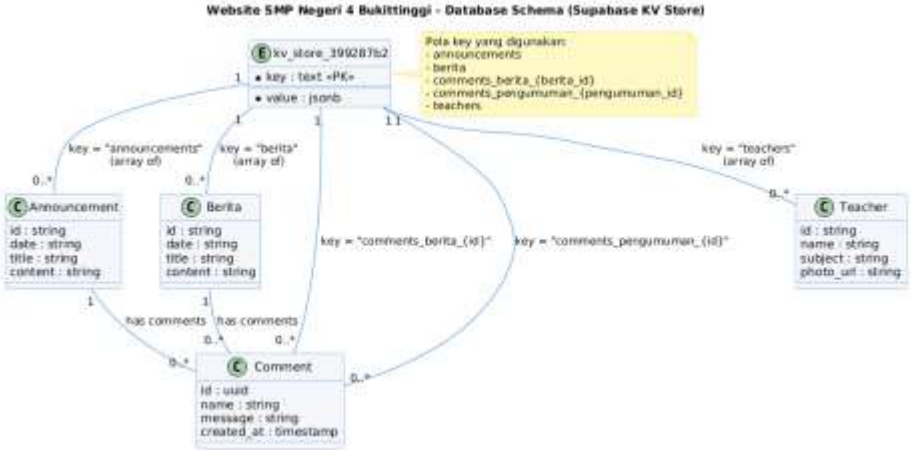
Use case diagram menunjukkan hubungan antara aktor dengan fungsi-fungsi yang ada dalam sistem (Derta et al., 2021). Diagram ini menjelaskan ada dua orang utama, yaitu admin dan pengunjung. Admin memiliki akses untuk mengelola data guru, berita, pengumuman, komentar,

serta informasi profil sekolah, sedangkan pengunjung hanya bisa melihat informasi yang tersedia di website.



Gambar 3. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menunjukkan struktur dari berbagai kelas yang membentuk sistem serta hubungan yang ada antar kelas tersebut. Diagram ini digunakan sebagai patokan dalam proses penerapan sehingga setiap bagian sistem bisa saling terhubung sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya. (Amara et al., 2026).



Gambar 4. Perancangan Database

Perancangan basis data dilakukan dengan menggunakan Supabase agar data yang digunakan di website dapat disimpan secara aman. Basis data dibuat agar bisa membantu menyimpan dan mengelola informasi dengan cara yang teratur, sehingga memudahkan proses mengambil dan memperbarui data.



Gambar 5. Beranda Website SMP Negeri 4 Bukittinggi

Gambar 5 menunjukkan hasil dari pembuatan website Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bukittinggi yang dirancang dengan menggunakan Figma. Website ini dibuat sebagai sarana untuk menyampaikan informasi tentang sekolah, dengan fokus pada tampilan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).Hasilnya adalah tampilan yang mudah dipahami, nyaman digunakan, dan memiliki menu yang mudah diakses. Rencana ini diharapkan bisa membuat penyebaran informasi kepada guru, siswa, orang tua, serta masyarakat lebih baik dan lebih cepat.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa situs web SMP Negeri 4 Bukittinggi yang dibuat dengan metode Agile sudah memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari segi fungsi maupun pengalaman pengguna. Pengembangan dilakukan secara bertahap mulai dari tahap *planning, design, prototype, coding, testing, dan release* sehingga menghasilkan website yang dapat mendukung penyampaian informasi sekolah dengan lebih efektif. Selain itu, menggunakan Figma dalam proses desain memudahkan pembuatan tampilan antarmuka sebelum masuk ke tahap penerapan, sehingga menghasilkan desain yang lebih rapi dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna.

Tiga orang ahli melakukan pengujian *unctional suitability* untuk mengecek apakah fungsi website sesuai dengan kebutuhan sistem yang sudah dibuat. Website tersebut mendapatkan nilai 100% dalam kategori Sangat Layak berdasarkan hasil pengujian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semua fungsi utama seperti pengelolaan data guru, berita, pengumuman, komentar, autentikasi admin, serta penyajian informasi kepada pengunjung telah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem. Sebab itu, website tersebut telah memenuhi aspek kesesuaian fungsional dan siap digunakan sebagai media informasi untuk SMP Negeri 4 Bukittinggi.

Pengujian *usability* dilakukan kepada 34 orang yang terdiri dari guru, siswa, dan orang tua. Berdasarkan hasil pengolahan angket, diperoleh nilai sebesar 94,28% dengan kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa antarmuka website sederhana dan mudah dipahami, navigasi berjalan lancar, serta informasi yang tersedia bisa dengan mudah dicari dan diakses oleh pengguna. Nilai usability yang tinggi menunjukkan bahwa penerapan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website berhasil memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna dan memudahkan mereka dalam memperoleh informasi mengenai sekolah.

Pengujian *compability* dilakukan agar website dapat berjalan lancar di berbagai kondisi penggunaan, terutama di beberapa peramban web. Berdasarkan hasil pengecekan, situs web mendapatkan skor 100% dalam kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa semua fitur di website berjalan lancar dan tidak ada masalah saat diuji menggunakan peramban yang digunakan. Sehingga, website tersebut kompatibel dengan berbagai perangkat dan browser, sehingga bisa digunakan oleh pengguna dengan mudah.

Pengujian validitas dilakukan agar mengevaluasi apakah website itu layak digunakan berdasarkan desain dan penggunaan bahasa yang ada. Berdasarkan hasil penilaian, aspek rancangan mendapatkan skor 0,985, sedangkan aspek kebahasaan mendapatkan skor 0,75, dan rata-rata validitas keseluruhan adalah 0,87. Berdasarkan hasil tersebut, website tersebut dianggap valid dan dapat digunakan. Nilai validitas tersebut menunjukkan bahwa desain website sudah memenuhi standar dari segi tampilan dan penggunaan bahasa, sehingga informasi yang ditampilkan mudah dipahami oleh pengguna.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk website SMP Negeri 4 Bukittinggi menggunakan tools Figma dengan pendekatan pengembangan Agile. Website ini dirancang agar bisa menjadi sarana penyampaian informasi sekolah yang lebih rapi, mudah dikunjungi, dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Berdasarkan hasil pengujian, aspek kesesuaian fungsional mendapat nilai 100% dengan kategori Sangat Layak, aspek kompatibilitas mendapat nilai 100% dengan kategori Sangat Layak, aspek kegunaan mendapat nilai 94,28% dengan kategori Sangat Layak, serta hasil uji validitas mendapat nilai rata-rata 0,87 dengan kategori Valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website yang dibuat sudah memenuhi berbagai aspek seperti fungsional, mudah digunakan, kompatibel, dan valid, sehingga bisa dipakai sebagai media informasi di SMP Negeri 4 Bukittinggi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, terutama Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, berterima kasih atas dukungan dan bimbingan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada Kepala Sekolah, guru, staf, serta seluruh siswa di SMP Negeri 4 Bukittinggi yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua validator dan responden yang telah menyempatkan waktu untuk memberikan penilaian dan saran, sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Amara, U., Efriyanti, L., Musril, H. A., & Okra, R. (2026). *Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Penerima Beasiswa Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Di MTSN 6 Agam*. *1*(1), 239–252.

Derta, S., Musril, H. A., & Surya, C. (2021). Teknologi Informasi : Sarana Pengawasan Ibadah Siswa. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (JSR)*, *5*(2), 38–46. http://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/view/107%0Ahttp://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/download/107/90

Fanani, M. S. (2023). PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE PPDB MAN 1 JEMBRANA MENGGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND SEBAGAI ALAT PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB). *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, *5*(1), 1–19. http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12

Kirany, K., Supriadi, Zakir, S., & Musril, H. A. (2023). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENERIMAAN SANTRI BARU (SIM-PSB) DI MA PLUS SUBULUSSALAM KAB. PADANG PARIAMAN Kiki*. *2*(September), 113–123.

Minova, P. N., Musril, H. A., Supriadi, & Okra, R. (2022). Perancangan Aplikasi Mobile Learning Rubel pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di MTs Tabek. *Indonesian Journal of Learning*

and Technological Innovation, *1*(1), 125–146. https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.44

Naldo, M. N., Supriadi, Musril, H. A., & Derta, S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMK GENUS Bukittinggi. *Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, *1*(1), 70–86. https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.46

Pratiwi, A. S., Musril, H. A., Zakir, S., & Darmawati, G. (2024). PERANCANGAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PENETAPAN SANKSI BERBASIS METODE AHP-TOPSIS DI SMPN 3 BUKITTINGGI Anggri. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, *5*(September), 110–116.

Rahmah, Z., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2022). Perancangan Website Eduji Menggunakan CMS Wordpress. *Indonesian Journal of Innovation Learning and Technology*, *01*(02), 205–218.

Salsabila, A., Derta, S., Khairuddin, Musril, H. A., & Indra, N. (2024). Perancangan Aplikasi Bank Data Kinerja Guru UPTD SMPN 5 Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *Jurnal Petik*, *10*(2), 139–157. https://doi.org/10.31980/petik.v10i2.1485

Sanubekti, M. A., Dajoreyta, G. L., & Anggraini, N. (2024). PEMBUATAN DESAIN UI/UX DENGAN METODE PROTOTYPING PADA APLIKASI LAYANAN PENGADILAN NEGERI BALE BANDUNG MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Informatika Terpadu*, *10*(1), 1–10.