

## **Perancangan Ulang *User Interface* Website Smp Pomosda Tanjunganom Menggunakan Pendekatan *Design Thinking* Dan *System Usability Scale* (SUS)**

**Novalutfia<sup>1)</sup>, Sukarni<sup>2)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>Program Studi Teknik Informatik Sekolah Tinggi Teknologi Pomosda, Nganjuk  
e-mail: [1modlutfi52@gmail.com](mailto:1modlutfi52@gmail.com), [2charnytanjung@gmail.com](mailto:2charnytanjung@gmail.com)

### **Abstrack**

*School websites play an important role as a medium for information, communication, and promotion within the educational environment. However, the SMP POMOSDA Tanjunganom website still has several limitations in its user interface, such as an unattractive appearance, non-intuitive navigation, and low accessibility. This study aims to redesign the user interface of the SMP POMOSDA Tanjunganom website using the Design Thinking approach and evaluate its usability through the System Usability Scale (SUS) method. The stages of Design Thinking include empathize, define, ideate, prototype, and test, with the design implemented using Figma and developed into a website using HTML, CSS, and JavaScript. The initial test of the old website produced an SUS score of 44 classified as Not Acceptable, while the redesigned website achieved a score of 73 classified as Acceptable. These results indicate that the application of the Design Thinking approach effectively improves the usability and overall user experience of the school website.*

**Keywords:** Website, User Interface, Design Thinking, System Usability Scale, Usability.

### **Abstrak**

Website sekolah berperan penting sebagai media informasi, komunikasi, dan promosi dalam lingkungan pendidikan. Namun, Website SMP POMOSDA Tanjunganom masih memiliki keterbatasan pada aspek antarmuka pengguna seperti tampilan yang kurang menarik, navigasi yang belum intuitif, dan tingkat aksesibilitas yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka pengguna Website SMP POMOSDA Tanjunganom menggunakan pendekatan *Design Thinking* serta mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) melalui metode *System Usability Scale* (SUS). Tahapan *Design Thinking* meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan implementasi desain menggunakan *Figma* yang diwujudkan ke dalam website berbasis *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*. Hasil pengujian awal terhadap website lama menunjukkan skor SUS sebesar 44 kategori *Not Acceptable*, sedangkan hasil pengujian setelah perancangan ulang menunjukkan peningkatan skor menjadi 73 kategori *Acceptable*. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam meningkatkan tingkat kegunaan dan kualitas pengalaman pengguna website sekolah.

**Kata Kunci:** Website, User Interface, Design Thinking, System Usability Scale, Usability.

### **Pendahuluan**

#### **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi yang terus berkembang memberikan dampak besar bagi masyarakat dalam memperoleh dan menyebarluaskan informasi. Salah satu bentuk teknologi yang paling berpengaruh adalah internet, yaitu jaringan global tanpa batas yang menyediakan berbagai informasi dari seluruh dunia. Menurut (Rahayu, 2021) perkembangan internet memberikan dampak signifikan pada berbagai bidang, terutama bidang pendidikan. Hal ini juga ditegaskan oleh (Rochmawati et al., 2023) bahwa penyampaian informasi di era digital menjadi lebih cepat, akurat, dan mudah diakses oleh masyarakat.

Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan website sekolah terbukti efektif sebagai media humas dan komunikasi digital. Website berperan penting dalam menyampaikan informasi,

membangun citra lembaga, dan meningkatkan keterlibatan publik (Astuti et al., 2024). Penelitian serupa oleh (Nurnisa, 2024) menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi manajemen berbasis website dapat membantu promosi sekolah dan memperluas jangkauan informasi. Website mampu menggantikan metode manual dalam penyampaian informasi dengan aksesibilitas tinggi kapan pun dan di mana pun (Wardani et al., 2023).

Media komunikasi modern mencakup media cetak maupun digital, di mana media *online* seperti website kini lebih banyak digunakan karena kemudahan dan kecepatan aksesnya (Faisal Sinaga, 2023). Dalam dunia pendidikan, website menjadi instrumen penting dalam komunikasi, penyampaian informasi akademik, dan promosi sekolah (Fitria et al., 2021). Website sekolah kini tidak hanya berfungsi sebagai papan pengumuman, tetapi juga sebagai pusat informasi yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Sangkalibu et al., 2022).

Website SMP POMOSDA Tanjunganom merupakan wajah utama sekolah yang dilihat oleh calon siswa, orang tua, guru, dan masyarakat sebagai media informasi dan pelayanan daring. Website yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan citra lembaga. Namun, berdasarkan hasil observasi, tampilan antarmuka website SMP POMOSDA Tanjunganom masih kurang menarik, navigasi belum intuitif, dan informasi belum tersaji secara optimal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara fungsi ideal website sebagai media informasi dan kenyataan yang dialami pengguna. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode dalam memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, mengidentifikasi permasalahan utama, serta menghasilkan solusi yang berorientasi pada pengalaman pengguna. Selain itu, *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan website secara kuantitatif karena terbukti handal dalam menilai *usability* suatu sistem (Novianti et al., 2024). Melalui penerapan kedua metode ini, diharapkan website SMP POMOSDA Tanjunganom dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan kepuasan, serta mendukung layanan akademik secara digital.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang berorientasi pada pengguna untuk menghasilkan perancangan ulang antarmuka website SMP POMOSDA Tanjunganom yang lebih efektif, menarik, dan mudah digunakan. Metode ini memungkinkan peneliti memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan merancang solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Proses penelitian diawali dengan pengujian awal menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pada website lama untuk mengetahui tingkat *usability* serta permasalahan yang dihadapi pengguna. Hasil dari pengujian ini menjadi dasar dalam tahap perancangan ulang menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Secara keseluruhan, alur penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.1, yang menggambarkan tahapan penelitian mulai dari evaluasi website lama, proses perancangan dengan metode *Design Thinking*, hingga pengujian ulang terhadap hasil perancangan ulang website.

## Analisis Dan Perancangan

### **System Usability Scale (SUS)**

Pengujian *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengetahui tingkat kegunaan (*usability*) website SMP POMOSDA Tanjunganom sebelum dan sesudah dilakukan perancangan ulang yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala penilaian *Likert* dengan lima tingkat penilaian, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". Kuesioner SUS diberikan kepada seluruh populasi staf dan pengajar SMP POMOSDA Tanjunganom yang berjumlah 30 orang, dengan metode sensus, sehingga semua populasi dijadikan responden tanpa menggunakan perhitungan Slovin.

Tabel 1 Pernyataan Kuisisioner SUS

No.	Pernyataan
1.	Saya pikir saya akan sering menggunakan website ini
2.	Saya pikir website ini terlalu rumit untuk digunakan
3.	Saya pikir website ini mudah digunakan

4.	Saya pikir saya membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan website ini
5.	Saya merasa website ini berjalan dengan baik
6.	Saya pikir banyak hal yang tidak konsisten dalam website ini
7.	Saya merasa banyak orang yang akan mempelajari website ini dengan cepat
8.	Saya merasa website ini sangat membingungkan
9.	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan website ini
10	Saya perlu belajar banyak hal untuk dapat menggunakan website ini

Sumber: Data diolah, 2025

Langkah-langkah perhitungan SUS sebagai berikut:

- Untuk Pernyataan ganjil (1, 3, 5, 7, 9), skor dihitung dengan Rumus (jawaban responden – 1)  
 Untuk pernyataan genap (2, 4, 6, 8, 10), Skor dihitung dengan rumus ( 5 – jawaban responden). Skor SUS =  $(P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)$
- Jumlah skor pernyataan dikalikan 2,5 guna memperoleh nilai total semua poin skor SUS. Nilai Skor SUS yang diperoleh memiliki rentang antara 0 hingga 100, dan dikategorikan seperti tabel berikut (dikutip dalam Faizza Zainuddin et al., 2025)

Tabel 2 SUS Skor Percentile Rank

Grade	Keterangan
A	Skor $>=80,3$
B	Skor $>=74$ dan $<80,3$
C	Skor $>=68$ dan 74
D	Skor $>=51$ dan $<68$
E	Skor $< 51$

Tabel 2 Acceptability Range

Skor SUS	Arti Skor
0-50,9	Not Acceptable
51-70,9	Marginal
71-100	Acceptable

### Design Thinking

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan utama dalam proses perancangan ulang tampilan website SMP POMOSDA Tanjunganom. Metode ini dipilih karena berfokus pada pengguna dan mendorong solusi yang kreatif serta praktis untuk meningkatkan *usability* dan *user experience* website. Tahapan dalam *Design Thinking* yang diterapkan terdiri dari lima langkah utama:

- Empathize*: Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan pengguna, untuk memahami kebutuhan serta permasalahan mereka dalam menggunakan website sekolah. Hasilnya digunakan untuk mengidentifikasi titik masalah utama yang menghambat pengalaman pengguna.
- Define*: Tahap ini menganalisis hasil *empathize* dan menyusun definisi masalah yang spesifik. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi tampilan website lama yang tidak responsif, tata letak tidak teratur, serta informasi yang sulit diakses oleh pengguna.
- Ideate*: Setelah masalah terdefinisi, dilakukan brainstorming ide desain baru yang lebih modern dan mudah digunakan. Beberapa konsep sketsa awal (*low fidelity*) dibuat sebagai alternatif solusi desain.
- Prototype*: Berdasarkan hasil ideasi, dibuat prototipe antarmuka website menggunakan perangkat desain seperti *Figma*. *Prototype* ini menampilkan rancangan tampilan baru, warna, tata letak, dan struktur navigasi yang lebih baik dibanding versi sebelumnya.
- Test*: *Prototype* diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Hasil evaluasi SUS digunakan untuk memperbaiki desain hingga mencapai nilai *usability* yang baik.

## Hasil Dan Pembahasan

Pengujian awal *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) website SMP POMOSDA sebelum dilakukan perancangan ulang. Sebanyak 30 responden mengisi 10 pernyataan SUS dengan skala Likert 1–5.

Tabel 4 Hasil SUS website lama

R	Pernyataan										Jumlah	Jumlah (x 2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
R2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	20	50
R3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	0	21	53
R4	4	0	3	0	3	2	3	0	0	0	15	38
R5	2	3	1	2	2	2	1	1	1	2	17	43
R6	2	2	2	0	4	1	3	0	1	3	18	45
R7	1	3	1	3	1	3	1	2	2	2	19	48
R8	1	3	1	3	1	3	1	2	2	2	19	48
R9	1	2	1	3	0	2	2	1	0	1	13	33
R10	1	1	3	1	2	1	3	1	1	2	16	40
R11	0	0	3	1	4	1	4	0	4	0	17	43
R12	1	3	2	2	1	3	2	1	2	3	20	50
R13	1	1	3	1	1	2	1	0	3	0	13	33
R14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R15	1	2	1	3	0	3	2	0	2	1	15	38
R16	2	1	3	0	3	1	4	0	2	0	16	40
R17	3	1	2	1	3	1	2	1	3	1	18	45
R18	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	16	40
R19	3	1	4	1	1	3	3	0	2	0	18	45
R20	1	3	1	3	1	2	2	2	0	4	19	48
R21	1	2	3	3	2	1	3	0	2	0	17	43
R22	3	1	1	3	2	2	2	2	3	1	20	50
R23	1	2	1	3	1	3	1	2	1	2	17	43
R24	1	3	1	3	1	3	1	0	1	1	15	38
R25	0	3	1	3	1	4	1	3	0	3	19	48
R26	3	1	1	3	1	2	1	1	2	1	16	40
R27	3	1	3	1	3	1	3	1	3	0	19	48
R28	1	2	1	4	1	3	0	4	0	3	19	48
R29	2	2	1	3	1	2	2	1	2	2	18	45
R30	3	3	0	3	0	4	0	2	0	2	17	43
<b>Skor Rata-Rata</b>											<b>44</b>	

Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan hasil perhitungan *System Usability Scale* (SUS) pada website SMP POMOSDA Tanjunganom sebelum dilakukan perancangan ulang, diperoleh skor rata-rata sebesar 44. Berdasarkan standar interpretasi SUS, skor tersebut termasuk dalam kategori *Not Acceptable* dengan *Grade E*.

## Design Thinking

### 1. Empathize

Hasil observasi dan wawancara terhadap pengguna dituangkan melalui *empathy map*:

Tabel 5 Empathy Map

No.	Aspek pada <i>empathy map</i>	Keterangan
1	<i>Says</i> (Mengatakan)	Tampilanya membingungkan.
		Warnanya terlalu mencolok.
		Saya sulit mencari informasi tertentu.
2	<i>Thinks</i> (Berpikir)	Website ini kurang ramah pengguna.
		Perlu ada navigasi yang jelas.
		Desain harus lebih profesional dan menarik.
3	<i>Feels</i> (Merasa)	Bingung saat menggunakan.
		frustrasi saat tidak menemukan informasi
		Ragu untuk kembali mengakses.
4	<i>Does</i> (Melakukan)	Coba mencari informasi namun sering keluar dari halaman.
		Mengandalkan bantuan orang lain.
		Tidak menggunakan website sama sekali.

Sumber: Data diolah, 2025

### 2. Define

Pada tahap ini guna memperluas sudut pandang dalam penyelesaian masalah. Penulis menggunakan metode *how might we* (HMW). Cara kerja metode ini yaitu dengan mengubah pernyataan menjadi sebuah pertanyaan. Hasil proses *how might we* sebagai berikut:

Tabel 6 *How might we*

No	<i>Pain point</i>	<i>How?</i>	<i>Might We</i>
1.	Navigasi website yang tidak jelas membuat pengguna kesulitan menemukan informasi.	Bagaimana membuat navigasi website lebih intuitif dan mudah digunakan?	Membuat navigasi utama yang jelas dan konsisten di setiap halaman.
2.	Desain tampilan website kurang menarik dan terlihat tidak profesional.	Bagaimana menghadirkan desain antarmuka yang modern dan menarik?	Mendesain ulang antarmuka dengan prinsip UI/UX yang baik dan estetika profesional.
3.	Informasi kegiatan sekolah tidak diperbarui secara rutin.	Bagaimana memastikan konten kegiatan sekolah selalu <i>up to date</i> ?	Menambahkan fitur unggah berita atau artikel yang mudah digunakan oleh admin.
4.	Tampilan website tidak responsif di perangkat <i>mobile</i> .	Bagaimana membuat tampilan website dapat menyesuaikan di semua ukuran layar?	Menerapkan desain responsif menggunakan <i>framework</i> seperti <i>Bootstrap</i> atau <i>Tailwind CSS</i> .
5.	Warna website mencolok dan mengganggu kenyamanan visual.	Bagaimana memilih kombinasi warna yang nyaman dan sesuai dengan identitas sekolah?	Menggunakan skema warna netral dan ramah mata, serta konsisten dengan branding sekolah.
6.	Pengguna sering kesulitan menemukan halaman yang	Bagaimana mempermudah pengguna	Menambahkan fitur pencarian internal dan

	dibutuhkan.	menemukan informasi yang dicari?	struktur menu yang rapi dan hirarkis.
7.	Tidak tersedia fitur pencarian atau filter konten.	Bagaimana membantu pengguna menavigasi banyak informasi dengan cepat?	Menambahkan fitur pencarian, filter berdasarkan kategori, dan tag konten.

Sumber: Data diolah, 2025

### 3. Ideat

Pada tahap ini akan dibuat list ide mana yang harus di prioritaskan untuk implementasi ke tahap *Prototype*.

Tabel 7 *Prioritization Idea*

No	Ide solusi	Prioritas
1.	Menyusun ulang struktur navigasi menjadi lebih ringkas dan intuitif.	Tinggi
2.	Mendesain ulang tampilan beranda agar lebih modern dan representatif	Tinggi
3.	Menambahkan CMS sederhana agar admin mudah menambah/update konten	sedang
4.	Menambahkan galeri kegiatan dan dokumentasi visual	Tinggi
5.	Menambahkan fitur pencarian Internal	Sedang
6.	Membuat website responsif di semua perangkat	Tinggi

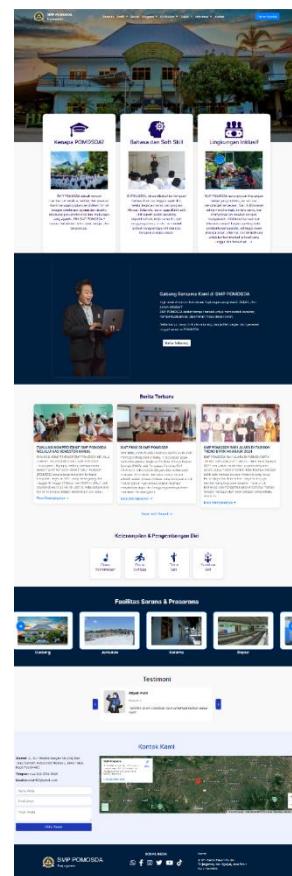
Sumber: Data diolah, 2025

### 4. Prototype

Tahap *prototype* merupakan proses perwujudan ide desain menjadi tampilan nyata. Dalam penelitian ini, dibuat dua jenis rancangan, yaitu *Low-Fidelity* dan *High-Fidelity Prototype*. *Low-Fidelity Prototype* menampilkan sketsa awal website. Berikut hasil rancangan *Low-Fidelity* dan *High-Fidelity Prototype*:



Gambar 1 *Prototype Low-Fidelity*



Gambar 2 *Protoype High-fidelity*

5. *Test*

Setelah website baru diimplementasikan, dilakukan pengujian akhir menggunakan instrumen yang sama. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengukur tingkat *usability* website hasil perancangan ulang dan membandingkannya dengan hasil pengujian awal. Rekapitulasi hasil Pengujian akhir ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 8 Hasil SUS Website Baru

R	Pernyataan										Jumlah	Jumlah (x 2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
R1	4	4	3	4	4	2	4	4	3	0	32	80
R2	3	4	3	4	3	0	2	4	4	0	27	68
R3	4	3	2	4	4	0	3	4	2	0	26	65
R4	2	3	1	4	2	3	2	4	2	4	27	68
R5	2	2	1	4	4	3	2	3	1	2	24	60
R6	4	4	1	4	4	3	4	3	2	3	32	80
R7	4	4	3	3	4	3	4	3	2	1	31	78
R8	4	3	0	2	4	4	4	4	1	2	28	70
R9	4	4	0	4	2	3	4	2	0	3	26	65
R10	4	4	2	4	2	3	4	1	2	1	27	68
R11	3	4	3	4	3	4	3	4	4	1	33	83
R12	2	4	1	4	3	2	2	4	2	3	27	68
R13	3	4	1	4	3	4	3	3	2	1	28	70
R14	3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	29	73
R15	2	4	1	0	3	3	4	4	1	0	22	55
R16	3	3	0	4	4	4	3	4	3	1	29	73
R17	4	2	1	4	4	4	4	3	2	3	31	78
R18	4	3	1	4	3	3	4	4	3	1	30	75
R19	3	4	0	4	4	4	3	4	0	3	29	73
R20	2	4	0	4	4	4	2	4	2	1	27	68
R21	3	4	1	4	4	3	3	3	1	3	29	73
R22	3	4	0	4	4	2	3	3	3	0	26	65
R23	3	4	0	4	4	4	3	4	0	4	30	75
R24	4	4	0	4	4	4	3	4	0	4	31	78
R25	4	4	2	3	4	4	2	4	2	2	31	78
R26	4	4	0	4	1	4	3	4	0	4	28	70
R27	3	4	0	4	4	4	3	4	0	4	30	75
R28	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	36	90
R29	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36	90
R30	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95
Skor Rata-Rata												73

Sumber: Data diolah, 2025

Tabel 9 Perbandingan Hasil Pengujian SUS

Versi Website	Skor SUS	Kategori	Grade
Website Lama	44	Not Acceptable	E
Website Baru	73	Acceptable	C

Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan skor SUS sebesar 29 poin dari website lama ke website baru. Hasil pengujian awal menunjukkan bahwa website lama memiliki skor 44, termasuk dalam kategori *Not Acceptable* dengan *grade* E. Setelah dilakukan perancangan ulang, skor meningkat menjadi 73, yang termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan *grade* C. Peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perbaikan signifikan pada aspek kemudahan penggunaan, kenyamanan visual, dan efisiensi navigasi. Antarmuka yang dirancang dengan memperhatikan prinsip *usability* mampu meningkatkan efektivitas serta kepuasan pengguna. Selain itu, penerapan metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## Kesimpulan

Perancangan ulang *User Interface* desain pada website SMP POMOSDA Tanjunganom dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* dengan pengujian *System Usability Scale* (SUS). Hasil evaluasi *usability* pada website lama menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 44, yang termasuk dalam kategori *Not Acceptable* karena tampilan dan struktur sistem belum memenuhi kebutuhan pengguna dari segi kemudahan penggunaan. Selanjutnya dilakukan perancangan ulang desain *User Interface* menggunakan pendekatan *Design Thinking* melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penerapan metode ini membantu peneliti memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan rancangan yang lebih sesuai dengan harapan pengguna. Pada tahap pengujian akhir, website hasil perancangan ulang memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 73, yang termasuk dalam kategori *Acceptable*. Hal ini menunjukkan bahwa perancangan ulang *User Interface* website SMP POMOSDA Tanjunganom berhasil meningkatkan tingkat *usability* dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## Daftar Pustaka

- Astuti, T. F., Subarno, A., & Indrawati, C. (2024). Pemanfaatan website sekolah sebagai sarana promosi dan informasi humas di SMK Negeri 1 Wonogiri. *JIKAP (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 8(2), 187. doi: 10.20961/jikap.v8i2.77776
- Faisal Sinaga, R. (2023). *Re-design UI/UX Website Universitas Medan Area dalam Upaya Meningkatkan Layanan Informasi Terhadap Mahasiswa dengan Pendekatan Design Thinking to Rapid Prototyping*.
- Faizza Zainuddin, F., Chrisma Eka P, F., Dhyaksa, P. S., Ardiansyah, M. B., Angga Buana, P., & Korespondensi, P. (2025). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Portal Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Semarang System Usability Scale (SUS). *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (KOMTEKS)*, 4(1), 23–28.
- Fitria, C. N., Hermawan, H. D., Sayekti, I. C., Selfia, K. D., Azra, A., & Prasojo, I. (2021). Pengembangan Digitalisasi Sekolah Berbasis Website pada Era Komputasi Global di SMP Muhammadiyah. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 1–10. doi: 10.23917/bkkndik.v3i1.14665
- Novianti, D., & Voutama, A. (2024). Re-Design User Interface Website Universitas Bina Sarana Informatika Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale(SUS). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). doi: 10.23960/jitet.v12i3.4300
- Nurnisa. (2024). *Sistem Informasi Manajemen dalam Mempromosikan Sekolah Berbasis Website di sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Terpadu*.
- Rahayu. (2021). *Pengaruh Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar dan Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi*.

- Rochmawati, M., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Website SMP Plus Mabdaul Huda Menggunakan Metode Design Thinking. *Information Management For Educators and Professionals*, 7(2), 101–112.
- Sangkalibu, L. O. M. R., & Saputra, H. N. (2022). Membangun Sistem Informasi Website Sekolah Dengan Menggunakan Google Sites. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 7(1), 87–96. doi: 10.15575/isema.v7i1.17643
- Wardani, M., & Mulyono, H. (2023). *Sistem Informasi Promosi Berbasis Web Sekolah Menengah Kejuruan Veteran* (Vol. 8, Issue 4).