

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA *WEBSITE* SMA PANGUDI LUHUR SANTO YOSEF SURAKARTA

oleh

Dian Maharani  
21102203

Desain antarmuka yang estetis dan terorganisir dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan *website*. Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website* SMA Pangudi Luhur Santo Yosef Surakarta menggunakan metode *Design Thinking*. Tujuan penelitian adalah meningkatkan *usability* dan pengalaman pengguna. Proses penelitian meliputi wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, analisis data untuk mendefinisikan masalah utama, serta pengembangan ide solusi yang diimplementasikan dalam prototipe desain. Evaluasi dilakukan menggunakan *Heuristic Evaluation* dan *System Usability Scale*. Hasil awal menunjukkan skor SUS sebesar 51, yang mengindikasikan tingkat *usability* "Rendah". Setelah perbaikan berdasarkan evaluasi, pengujian ulang menghasilkan skor SUS sebesar 80, menunjukkan peningkatan ke tingkat "Baik". Penelitian ini membuktikan efektivitas *Design Thinking* dalam meningkatkan *usability* dan pengalaman pengguna, serta berkontribusi pada pengembangan desain *website* yang lebih efisien dan menarik.

**Kata Kunci:** *Design Thinking, Heuristic Evaluation, System Usability Scale, UI/UX.*