

## Perancangan Website Sekolah untuk Meningkatkan Efektivitas Informasi Akademik di SMP N 3 Girimarto dengan Metode *Design Thinking*

Widya Widi Lestari<sup>1</sup>✉, Arif Setyawan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kab Sukoharjo, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl. A. Yani, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kab Sukoharjo, Indonesia

✉ Email korespondensi: [a710210057@student.ums.ac.id](mailto:a710210057@student.ums.ac.id) [as112@ums.ac.id](mailto:as112@ums.ac.id)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan merancang website sekolah untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi akademik di SMPN 3 Girimarto. Selama ini, informasi akademik disampaikan melalui cara konvensional seperti pengumuman lisan dan papan informasi, serta media sosial yang kurang optimal. Hal ini menyebabkan keterlambatan dan ketidaktepatan dalam penyampaian informasi kepada siswa dan orang tua. Penelitian menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Proses perancangan melibatkan guru, siswa, dan orang tua untuk memastikan bahwa website yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Platform yang digunakan adalah WordPress dengan tema Astra karena mendukung tampilan responsif dan mudah dikustomisasi. Website yang dibangun memiliki berbagai fitur penting seperti beranda, profil sekolah, data guru dan staf, visi misi, ekstrakurikuler, prestasi, alumni, pengumuman, jadwal pelajaran, berita sekolah, kritik dan saran, serta informasi PPDB. Uji validitas materi dilakukan menggunakan rumus Aiken's V, yang menunjukkan hasil sangat tinggi pada aspek konten, struktur informasi, dan kemanfaatan. Sementara itu, uji pengguna menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan bahwa website mudah digunakan dan bermanfaat menurut siswa dan orang tua. Dengan demikian, website ini dinilai efektif sebagai media penyampaian informasi akademik yang lebih terstruktur, akurat, dan mudah diakses. Website ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang mendukung kelancaran komunikasi akademik di SMPN 3 Girimarto.

**Kata kunci:** *design thinking; informasi akademik; efektivitas*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah mendorong berbagai sektor, termasuk pendidikan, untuk beradaptasi dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif (Fadillah, 2013). Website sekolah menjadi salah satu bentuk penerapan teknologi yang strategis dalam mendukung transparansi dan aksesibilitas informasi akademik, baik bagi siswa, orang tua, guru, maupun masyarakat umum (Hapsari et al., 2022). Informasi akademik, seperti jadwal pelajaran, pengumuman ujian, dan kegiatan sekolah, merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar dan pengambilan keputusan pendidikan. (Basatha et al., 2024)

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak sekolah menghadapi kendala dalam penyampaian informasi, seperti yang terjadi di SMPN 3 Girimarto. Berdasarkan hasil wawancara, siswa dan orang tua mengalami kesulitan dalam mengakses informasi akademik karena masih dominannya metode konvensional seperti pengumuman lisan dan papan pengumuman. Penggunaan media sosial seperti Instagram dan WhatsApp juga belum mampu menyajikan informasi secara utuh dan terstruktur, sehingga tidak optimal sebagai sarana komunikasi utama.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah platform informasi yang terorganisir dalam satu wadah digital. Website sekolah yang dirancang dengan baik dapat menjadi solusi dalam menjembatani kebutuhan informasi akademik secara lebih luas dan efisien (Saputra et al., 2021). Agar website yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, dibutuhkan pendekatan perancangan yang berpusat pada pengguna, salah satunya melalui metode Design Thinking. Metode ini menekankan pada proses empati, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan tepat sasaran (Azizah et al., 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk merancang website sekolah di SMPN 3 Girimarto menggunakan pendekatan Design Thinking guna meningkatkan efektivitas penyampaian informasi akademik. Dengan melibatkan berbagai pihak seperti guru, siswa, dan orang tua dalam proses perancangannya, diharapkan hasil akhir dari website ini tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan komunikasi akademik secara menyeluruh (Tri Widiyatmoko et al., 2021). Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah lain dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi untuk mendukung sistem pendidikan yang lebih transparan dan inklusif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, pendekatan perancangan yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*) untuk menghasilkan solusi yang



inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna (Azizah et al., 2023). Lima tahapan utama dalam metode ini meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Soedewi et al., 2021). Penelitian dilakukan di SMPN 3 Girimarto dengan tujuan merancang website sekolah yang mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi akademik. Subjek penelitian terdiri dari tiga kelompok utama, yaitu siswa, orang tua, dan guru yang terlibat langsung dalam aktivitas akademik.

Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada dua guru, enam siswa dari kelas 7 hingga 9, serta tiga orang tua siswa untuk menggali kebutuhan, harapan, dan hambatan yang dihadapi dalam mengakses informasi sekolah. Data yang diperoleh dianalisis untuk menyusun *point of view* pengguna pada tahap *define*, yang kemudian digunakan untuk menyusun *user goals* berupa kebutuhan fitur dan konten website. Penyusunan *user goals* ini bertujuan agar website mampu menjawab permasalahan komunikasi akademik antara pihak sekolah dan pengguna layanan pendidikan (Rahman, 2021). Pada tahap *ideate*, peneliti melakukan brainstorming dengan pihak sekolah untuk menentukan ide-ide solusi yang sesuai, kemudian dituangkan dalam bentuk *wireframe* untuk memvisualisasikan tata letak dan struktur website. Selanjutnya, tahap *prototype* dilakukan dengan mengembangkan *wireframe* menjadi prototipe interaktif menggunakan aplikasi Figma. Prototipe ini mencakup halaman utama, informasi akademik, jadwal pelajaran, pengumuman, berita sekolah, ekstrakurikuler, serta halaman PPDB yang mudah diakses dan informatif. Tahap *test* dilakukan melalui *usability testing* dengan melibatkan siswa, guru, dan orang tua sebagai pengguna untuk mencoba prototipe secara langsung. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS) untuk mengukur kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kepuasan pengguna terhadap rancangan website. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan data primer diperoleh dari wawancara, observasi, dan kuesioner, serta data sekunder diperoleh dari studi literatur terkait. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan website sekolah yang dikembangkan tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga relevan dan bermanfaat sesuai dengan konteks dan kebutuhan pengguna di lingkungan SMPN 3 Girimarto (Saputra et al., 2021).

## HASIL

Perancangan website sekolah SMPN 3 Girimarto ini menggunakan metode *Design Thinking* yang ini terdiri dari lima tahapan yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahap dirancang untuk menyelesaikan permasalahan dalam penyampaian informasi akademik di SMPN 3 Girimarto dengan sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 1. *Empatize*



Tahapan pertama adalah emphatize, yaitu melakukan pengamatan/observasi dan wawancara terhadap pengguna. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungannya untuk dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Wawancara dilakukan dengan siswa guru dan orang tua untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan dari pengguna. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Wawancara

Pengguna	Masalah	Tujuan	Kebutuhan
Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>terkadang kesulitan ketika mencari informasi akademik seperti jadwal, kegiatan sekolah dan peumuman sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendapatkan informasi dan pengumuman di satu platform</li> <li>Mendapatkan pengumuman dan informasi sekolah dengan lengkap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemudahan akses informasi dengan menggunakan smartphone</li> <li>Tampilan website yang menarik dan informatif</li> </ul>
Orang Tua	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merasa kesulitan untuk mengikuti kegiatan, informasi dan pengumuman terbaru dari sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendapatkan informasi akademik dan kegiatan sekolah</li> <li>Mengetahui pengumuman sekolah secara detail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tampilan yang mudah dibaca dan sederhana</li> <li>Informasi yang dimuat jelas dan lengkap</li> </ul>
Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyampaian informasi kepada siswa dan orang tua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan informasi akademik dengan lengkap untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Website Sekolah sesuai dengan kebutuhan dan budaya sekolah</li> </ul>



	<p>masih kurang efektif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya platfrom sebagai media promosi sekolah yang memuat informasi lengkap mengenai sekolah</li> </ul> <p>Sekolah belum memiliki sistem penyampaian informasi akademik yang terorganisir dalam satu platfrom</p>	<p>siswa dan orang tua</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki sistem penyampaian informasi yang mudah diakses oleh siswa dan orang tua</li> <li>• Memiliki media promosi sekolah dengan informasi yang lengkap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain website mudah digunakan dan memuat informasi yang lengkap dan mudah dipahami</li> </ul>
--	---	--	---

## 2. *Define*

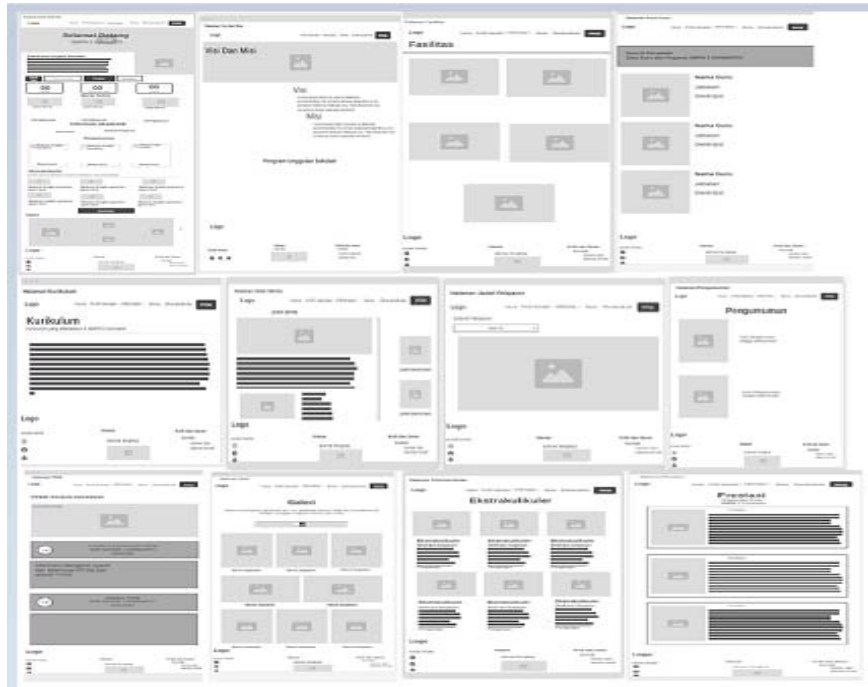
Pada tahap *define*, informasi hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk merumuskan fokus permasalahan, yaitu kurang efektifnya penyampaian informasi akademik di SMPN 3 Girimarto akibat belum adanya sistem informasi yang terintegrasi. Analisis ini menghasilkan *point of view* dari masing-masing pengguna guru, siswa, dan orang tua yang menjadi dasar dalam menentukan solusi. Hasilnya menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan media penyampaian informasi yang mudah diakses, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

## 3. *Ideate*

Pada tahap *ideate*, peneliti melakukan proses brainstorming bersama pihak sekolah untuk merumuskan solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Ide-ide yang dihasilkan mempertimbangkan kebutuhan



utama pengguna seperti kemudahan akses, tampilan informatif, dan kelengkapan fitur. Ide-ide tersebut kemudian dikembangkan menjadi konsep awal desain website yang mencakup fitur-fitur seperti halaman pengumuman, jadwal pelajaran, informasi guru dan siswa, serta galeri kegiatan. Seluruh ide divisualisasikan ke dalam bentuk *wireframe* sebagai representasi struktur dan tata letak website yang akan dikembangkan lebih lanjut pada tahap *prototype*. Desain wireframe dapat dilihat pada gambar 1



**Gambar 1.** Desain *Wireframe*

#### 4. *Prototype*

Tahap *prototype* bertujuan untuk merealisasikan ide-ide yang telah dirumuskan dalam bentuk rancangan visual website. *Prototype* dibuat menggunakan platform Figma karena mendukung pembuatan desain antarmuka interaktif yang dapat diuji langsung oleh pengguna (Lathifah et al., 2024). Desain difokuskan pada aspek *user experience* (UX) dan *user interface* (UI) dengan tata letak yang sederhana, navigasi yang jelas, serta tampilan yang responsif dan sesuai identitas sekolah, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami dan mengakses informasi akademik melalui website. Untuk desain *prototype* dapat dilihat pada gambar 2





**Gambar 2.** Desain *Prototype*

### 5. *Testing*

Pengujian prototype dilakukan dengan melibatkan 1 guru, 10 siswa, dan 5 orang tua. Setiap peserta diminta menyelesaikan tugas sesuai perannya untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan kesesuaian fitur. Hasilnya, guru merasa fitur seperti pengumuman, jadwal, dan berita sangat membantu, namun mengusulkan penambahan fitur kritik-saran dan data alumni. Siswa menilai antarmuka mudah dipahami, meskipun tata letak informasi perlu disempurnakan. Orang tua mengapresiasi kemudahan akses informasi, namun



menyarankan variasi warna agar tampilan lebih menarik. Secara umum, pengujian menunjukkan bahwa prototype memiliki tingkat kegunaan yang baik, dan masukan pengguna menjadi dasar pengembangan lebih lanjut.

Hasil perancangan website sekolah SMPN 3 Girimarto dirancang dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan mengacu dengan saran dan masukan yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Perancangan dilakukan berdasarkan pendekatan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Website ini dirancang menggunakan platform Wordpress dengan tema Astra, yang mendukung tampilan responsif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat laptop, tablet, maupun ponsel. Secara umum, hasil perancangan mencakup beberapa halaman utama yang dirancang secara terstruktur seperti :

1. Tampilan Home



Gambar 3. Tampilan Home





Gambar 2. Tampilan Home



Gambar 5. Tampilan Home



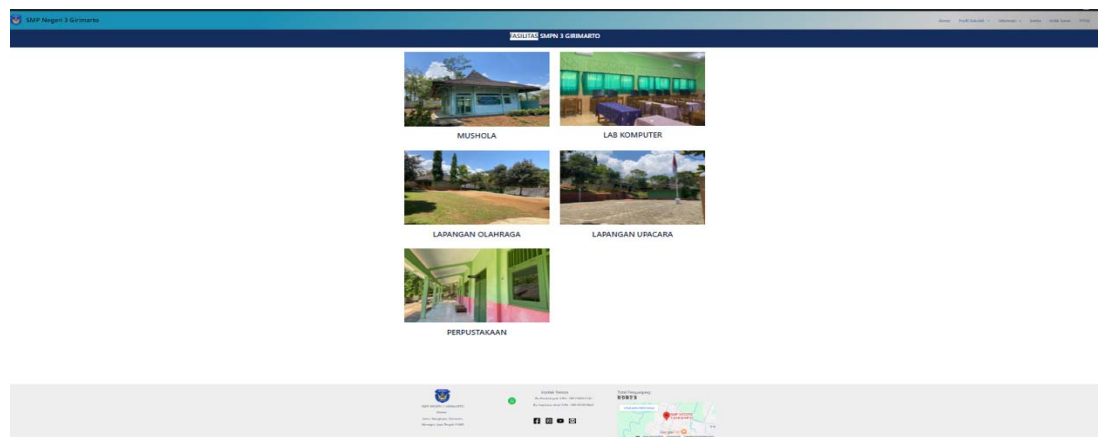
Gambar 3. Tampilan Home





Gambar 7. Tampilan Home

2. Tampilan Fasilitas



Gambar 8. Tampilan Fasilitas

3. Tampilan Guru dan Staf



Gambar 9. Tampilan Guru dan Staf

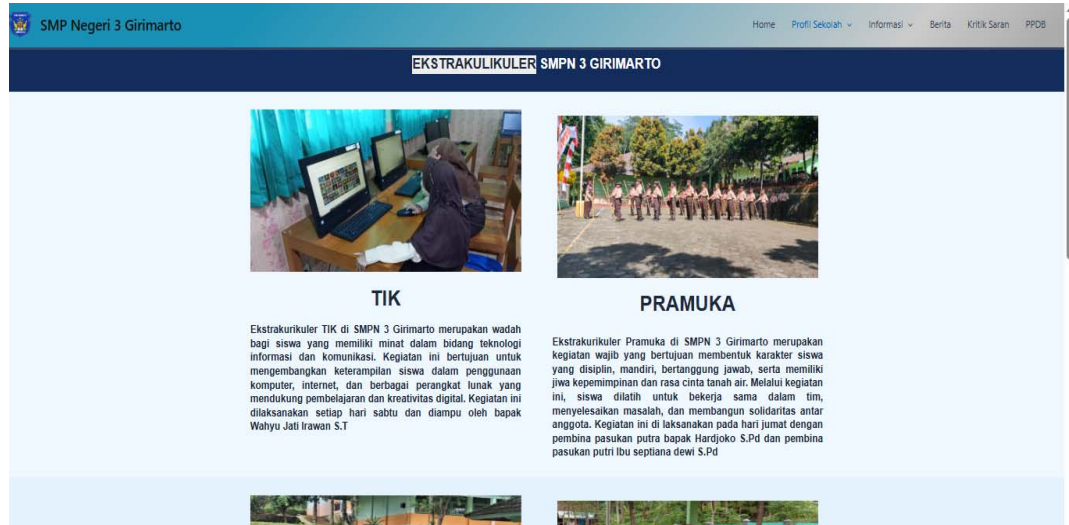


4. Tampilan Visi dan Misi



Gambar 10. Tampilan Visi dan Misi

5. Tampilan Ekstrakurikuler



Gambar 11. Tampilan Ekstrakurikuler

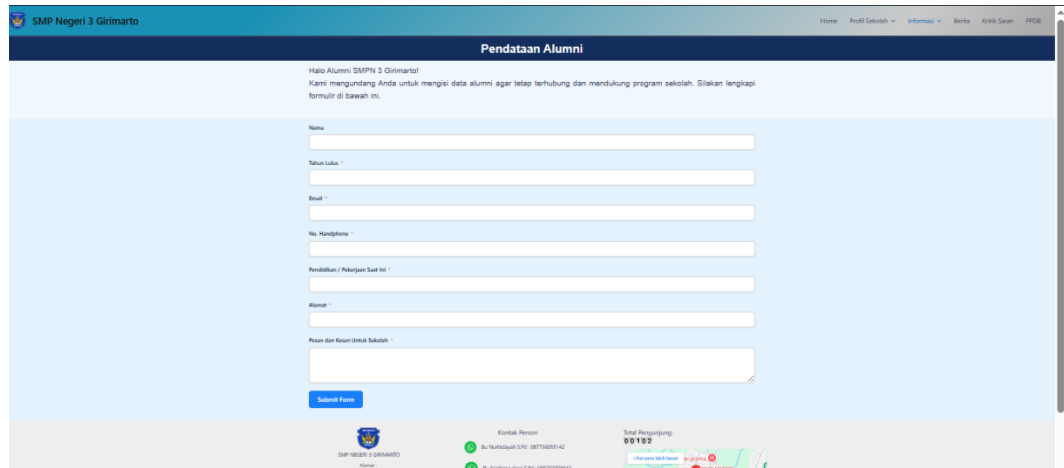
6. Tampilan Prestasi



Gambar 12. Tampilan Prestasi

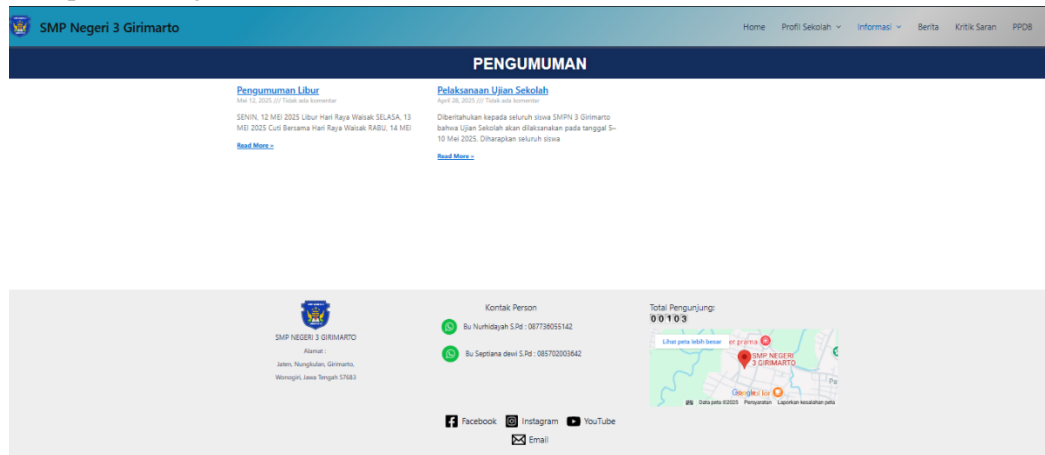


7. Tampilan Pendataan Alumni



Gambar 13. Tampilan Pendataan Alumni

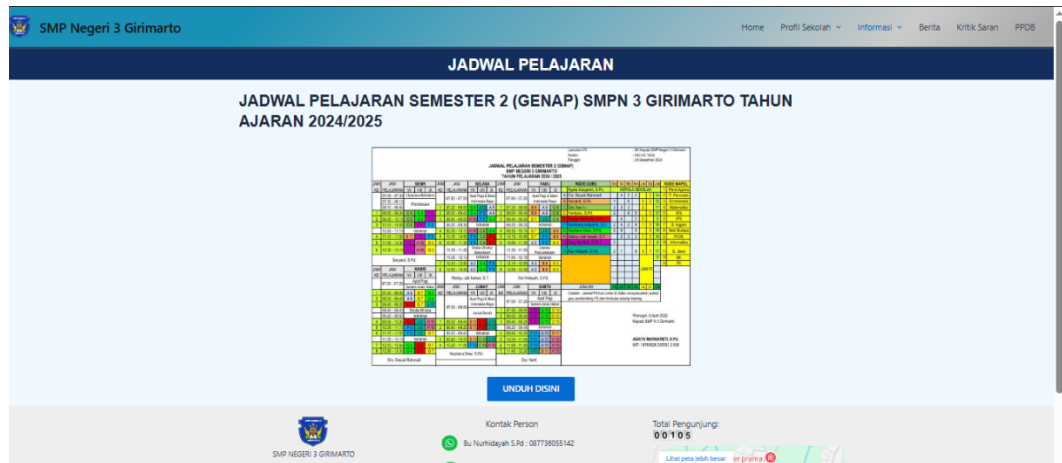
8. Tampilan Pengumuman



Gambar 14. Tampilan Pengumuman

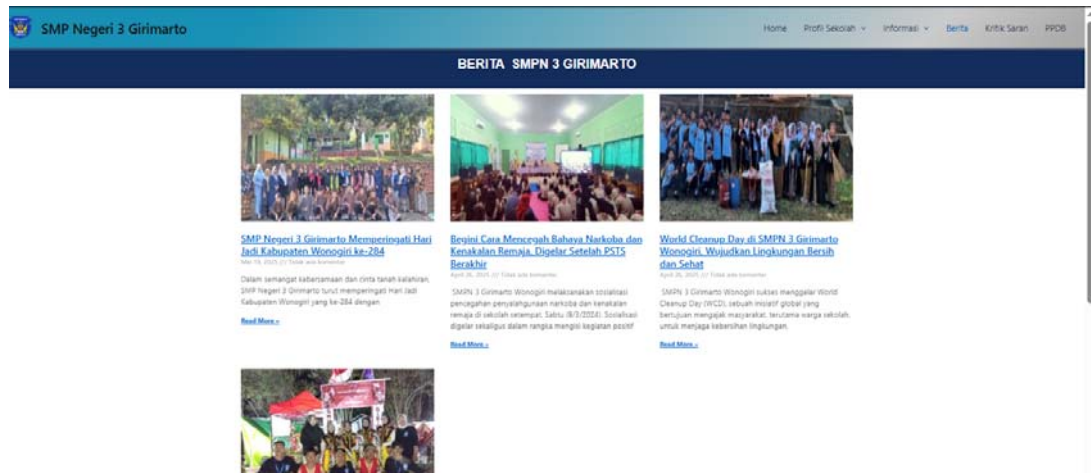
9. Tampilan Jadwal Pelajaran





Gambar 15. Tampilan Jadwal Pelajaran

10. Tampilan Berita



Gambar 16. Tampilan Berita

11. Tampilan Kritik Saran



Gambar 17. Tampilan Krtik Saran

12. Tampilan PPDB





Gambar 18 Tampilan PPDB

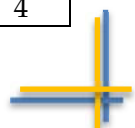
Untuk mengetahui tingkat efektivitas website sekolah SMPN 3 Girimarto yang telah dirancang. Penilaian dilakukan dengan melakukan uji materi kepada guru SMP N 3 Girimarto dan Uji Pengguna yang dilakukan kepada siswa dan orang tua SMPN 3 Girimarto.

a. Uji Materi

Penilaian uji materi dilakukan untuk menguji 3 aspek, yaitu aspek konten, aspek kejelasan dan struktur informasi, serta aspek kemanfaatan konten. Penilaian menggunakan rumus *Aiken's V* dengan skala 1-5. Berikut ini hasil dari uji materi dengan rumu *Aiken's V*

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Aiken's V

Aspek Konten								
Validator	1		2		3		4	
	r	s	r	s	r	s	r	s
Ahli 1	5	4	4	3	4	3	4	3
$\Sigma S$	4		3		3		3	
V	1		0,75		0,75		0,75	
V per aspek	0,81							
Aspek Kejelasan dan Struktur Informasi								
Validator	1		2		3		4	
	r	s	r	s	r	s	r	s
Ahli 1	5	4	5	4	4	3	4	3
$\Sigma S$	4		4		3		3	
V	1		1		0,75		0,75	
V per aspek	0,87							
Aspek Kemanfaatan Konten								
Validator	1		2		3		4	
	r	s	r	s	R	s	r	s
Ahli 1	4	3	5	4	4	3	5	4



$\Sigma S$	3	4	3	4
V	0,75	1	0,75	1
V per aspek	0,87			

**Tabel 3.** Rangkuman hasil perhitungan *Aiken's V*

<i>Aspek</i>	<i>Koefiensi</i>	<i>Validitas</i>
<i>Aspek Konten</i>	0,81	<i>Sangat Tinggi</i>
<i>Aspek Kejelasan dan Struktur Informasi</i>	0,87	<i>Sangat Tinggi</i>
<i>Aspek Kemanfaatan Konten</i>	0,87	<i>Sangat Tinggi</i>
<i>Rata-Rata</i>	0,85	<i>Sangat Tinggi</i>

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai Aiken's V dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah valid dan layak untuk digunakan pada wesbsite sekolah SMPN 3 Girimarto

b. Uji pengguna

Uji pengguna dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari website sekolah yang telah dirancang. Penilaian dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), yaitu instrument evaluasi yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala likert 1 sampai 5. Berikut merupakan tabel hasil Uji pengguna

**Tabel 4.** Hasil Uji pengguna

N O	Responden	Butir Penilaian									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	5	2	5	3	5	2	5	2
2	Responden 2	4	2	5	2	5	2	5	2	4	2
3	Responden 3	5	2	5	2	5	2	4	2	5	2
4	Responden 4	5	2	4	2	5	2	5	2	4	3
5	Responden 5	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2
6	Responden 6	5	2	5	2	5	2	5	1	5	3



7	Responden 7	4	2	5	2	5	2	5	2	5	3
8	Responden 8	5	2	5	2	5	2	4	2	5	3
9	Responden 9	4	2	5	3	5	2	5	2	4	3
10	Responden 10	4	2	4	3	5	1	4	1	4	3
11	Responden 11	4	2	5	2	5	1	4	1	4	2
12	Responden 12	5	1	4	2	5	1	4	2	5	2
13	Responden 13	5	2	5	2	5	2	5	2	4	3
14	Responden 14	5	2	4	3	4	1	5	2	4	3
15	Responden 15	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2
16	Responden 16	4	1	5	2	5	1	4	1	4	3
17	Responden 17	4	2	4	2	4	1	4	2	5	2
18	Responden 18	5	2	5	2	5	1	4	2	4	2
19	Responden 19	5	2	4	2	5	1	4	2	4	2
20	Responden 20	5	2	5	3	4	2	4	1	4	3

Tabel 5. Tabel perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Skor (jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
5	2	5	2	5	3	5	2	5	2	36	90
4	2	5	2	5	2	5	2	4	2	33	82,5
5	2	5	2	5	2	4	2	5	2	34	85
5	2	4	2	5	2	5	2	4	3	34	85
4	2	5	2	5	2	4	2	5	2	33	82,5
5	2	5	2	5	2	5	1	5	3	35	87,5
4	2	5	2	5	2	5	2	5	3	35	87,5
5	2	5	2	5	2	4	2	5	3	35	87,5
4	2	5	3	5	2	5	2	4	3	35	87,5



4	2	4	3	5	1	4	1	4	3	31	77,5
4	2	5	2	5	1	4	1	4	2	30	75
5	1	4	2	5	1	4	2	5	2	31	77,5
5	2	5	2	5	2	5	2	4	3	35	87,5
5	2	4	3	4	1	5	2	4	3	33	82,5
4	2	5	2	5	2	4	2	5	2	33	82,5
4	1	5	2	5	1	4	1	4	3	30	75
4	2	4	2	4	1	4	2	5	2	30	75
5	2	5	2	5	1	4	2	4	2	32	80
5	2	4	2	5	1	4	2	4	2	31	77,5
5	2	5	3	4	2	4	1	4	3	33	82,5
<b>Total Skor</b>											1647,5
<b>Rata – Rata Skor</b>											82,375

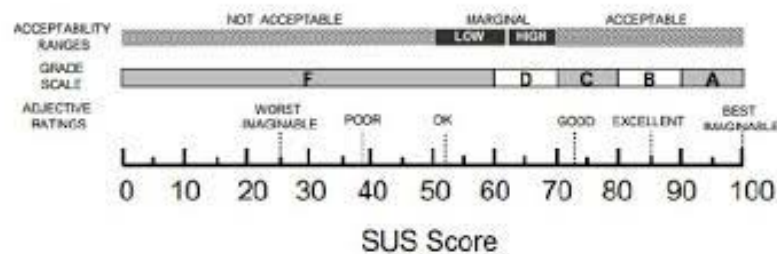
Hasil perhitungan skor rata-rata menggunakan rumus ;

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$  = skor rata – rata

$\sum x$  = jumlah skor SUS

n = jumlah responden



**Gambar 19.** Skala Skor SUS

Berdasarkan hasil uji coba pengguna dan hasil perhitungan dengan SUS menunjukkan bahwa website SMPN 3 Girimarto efektif digunakan untuk



meningkatkan efektivitas penyampaian informasi akademik di SMPN 3 Girimarto.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang website sekolah untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi akademik di SMPN 3 Girimarto. Selama ini, penyampaian informasi masih mengandalkan metode konvensional seperti pengumuman lisan dan papan informasi, serta media sosial yang kurang optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Perancangan melibatkan guru, siswa, dan orang tua sebagai pengguna utama untuk memastikan website sesuai kebutuhan mereka.

Platform yang digunakan adalah WordPress dengan tema Astra yang mendukung tampilan responsif dan mudah dikustomisasi. Website dirancang dengan fitur-fitur penting seperti beranda, fasilitas sekolah, profil guru dan staf, visi misi, kegiatan ekstrakurikuler, prestasi, data alumni, pengumuman, jadwal pelajaran, berita, kritik dan saran, serta informasi PPDB.

Uji validitas materi menggunakan rumus Aiken's V menunjukkan hasil sangat tinggi pada aspek konten, struktur informasi, dan kemanfaatan. Sementara itu, uji pengguna menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa website mudah digunakan dan bermanfaat menurut siswa dan orang tua.

Berdasarkan hasil tersebut, website yang dirancang dinilai efektif sebagai media penyampaian informasi akademik yang lebih terstruktur, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan warga sekolah. Website ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang mendukung transparansi dan kelancaran komunikasi akademik di lingkungan SMPN 3 Girimarto.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa website sekolah SMPN 3 Girimarto berhasil dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking* yang mencakup lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Platform yang digunakan dalam pengembangan adalah WordPress dengan tema Astra, yang dipilih karena kemudahan dalam kustomisasi serta kemampuannya yang responsif. Website ini mencakup berbagai fitur penting seperti beranda, fasilitas, guru dan staf, visi dan misi, ekstrakurikuler, prestasi, pendataan alumni, pengumuman, jadwal pelajaran, berita, kritik dan saran, serta PPDB. Berdasarkan hasil uji pengguna yang melibatkan siswa dan orang tua sebagai pengguna utama, website ini dinilai mudah digunakan dan bermanfaat, sebagaimana dibuktikan



melalui penilaian menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS). Dengan demikian, website sekolah SMPN 3 Girimarto mampu menjadi solusi efektif atas permasalahan penyampaian informasi akademik yang sebelumnya masih mengandalkan metode konvensional.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian dan penulisan artikel ini, terutama kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya, pihak SMPN 3 Girimarto yang telah memberikan izin dan fasilitas selama penelitian berlangsung, serta para responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan data. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada keluarga dan sahabat atas doa serta dukungan yang tak henti-hentinya. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, E. N., Gito Resmi, M., & Alam, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 6, Issue 1).
- Basatha, R., Setyoadi, E. T., Hariyanti, N. T., Wirapraja, A., Rahmawati, T., Gede, I., Sena, W., Saputra, D., & Soedargo, O. (2024). Implementasi Website Sekolah SMAK St. Louis 2 Surabaya Menggunakan Wordpress dan Divi. <https://digit.web.id/index.php/dcs>
- Fadillah, A. (2013). Efektivitas Website Sman 5 Samarinda Sebagai Media Komunikasi Dan Informasi Siswa. 1(1), 113–124. [www.sman5samarinda.sch.id](http://www.sman5samarinda.sch.id)
- Hapsari, J. P., Khosyi'in, M., & Badie'ah, B. (2022). Pembuatan dan Pendampingan Pengelolaan Website Sekolah KB-TK Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang. *Indonesian Journal of Community Services*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.30659/ijocs.4.1.22-30>
- Lathifah, A., Isnii Kurnia, U., Aisyah Pringsewu, U., & Kunci, K. (2024). Efektivitas Penggunaan Figma Sebagai Alat Prototyping Dalam Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 40–45. <https://journal.aisyahuniversity.ac.id/index.php/Diteksi>
- Saputra, A. B., Wasino, ), & Handhayani, T. (2021). Perancangan Website Sekolah SMP Al-Huda Islamic Education Center Metropolitan Menggunakan Metode Design Thinking.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci.



Tri Widiyatmoko, A., Nugroho, A., & Hidayati, N. (2021). *Optimalisasi Website Sekolah untuk Peningkatan Layanan Informasi Digital*. <https://lenteranusa.id/>

