

Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)

DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v9i1.2979>

Strategi Pengembangan *Website* Organisasi SMA Islam Hidayatullah dengan Metode *Design Thinking*

Robbie Adam Nurdiansyah ^{1*}, Jeffri Alfa Razaq ², Dwi Budi Santoso ³

^{1*,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

article info

Article history:

Received 25 July 2024

Received in revised form

13 September 2024

Accepted 25 October 2024

Available online January 2025.

Keywords:

Design Thinking; School

Organization; Website

Development.

Kata Kunci:

Design Thinking; Organisasi

Sekolah; Pengembangan

Website.

abstract

This study developed the SMA Islam Hidayatullah website using the Design Thinking method to enhance student engagement and improve the communication efficiency of school organizations such as OSIS, Rohis, DA, Askar, and PMI. The method involved the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, engaging collaboration between students, organization members, and teachers to understand and meet user needs. The results demonstrate that the Design Thinking approach is effective, with the website offering interactive features such as discussion forums, event calendars, and multimedia galleries. The website successfully increased student engagement, as evidenced by improved interaction among students, and enhanced communication among members by improving the quality and efficiency of information shared. The implications of using Design Thinking show that this approach creates solutions better aligned with user needs and enhances their satisfaction and involvement. Recommendations include developing additional features such as instant messaging, user training, and regular monitoring to ensure the website's maximum benefits. The use of Design Thinking has proven to provide better solutions in school website development, improving student engagement and organizational communication efficiency.

abstrak

Penelitian ini mengembangkan website SMA Islam Hidayatullah dengan menggunakan metode Design Thinking untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi komunikasi organisasi sekolah seperti OSIS, Rohis, DA, Askar, dan PMI. Metode ini melibatkan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang melibatkan kolaborasi antara siswa, anggota organisasi, dan guru untuk memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking efektif, dengan website yang menawarkan fitur interaktif seperti forum diskusi, kalender kegiatan, dan galeri multimedia. Website ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan komunikasi antar anggota. Kesimpulan website ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, yang terlihat dari interaksi antar siswa, serta memperbaiki komunikasi antar anggota organisasi dengan meningkatkan kualitas dan efisiensi informasi yang disampaikan. Implikasi dari penggunaan Design Thinking menunjukkan bahwa pendekatan ini menciptakan solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan kepuasan serta keterlibatan mereka. Rekomendasi meliputi pengembangan fitur tambahan seperti pesan instan, pelatihan pengguna, dan pemantauan berkala untuk memastikan manfaat maksimal dari website. Penggunaan Design Thinking terbukti memberikan solusi yang lebih baik dalam pengembangan website sekolah, meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi komunikasi organisasi.



ACM Computing Classification System (CCS)

EBSCOhost

Communication and Mass Media Complete (CMCM)

Corresponding Author. Email: robbieadam20@gmail.com ^{1}.

Copyright 2025 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISEI). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam membentuk potensi individu dan masyarakat. Dalam era digital ini, teknologi menjadi salah satu alat utama untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pendidikan. Teknologi telah mengubah cara belajar dan mengajar dengan memperkenalkan alat dan platform yang mendukung pembelajaran jarak jauh, *e-learning*, serta akses ke sumber daya pendidikan secara global. Dengan adanya teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan dapat diakses oleh lebih banyak orang, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. SMA Islam Hidayatullah memiliki website sekolah yang berisi informasi menyeluruh mengenai sekolah. Namun, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan website khusus untuk organisasi sekolah seperti OSIS, Rohis, DA, Askar, dan PMI. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan organisasi. *Design Thinking* merupakan pendekatan inovatif yang berkembang pesat dalam berbagai bidang, termasuk desain produk, bisnis, dan teknologi. Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dan menggabungkan elemen kreativitas, empati, dan iterasi berulang untuk menciptakan solusi yang memenuhi kebutuhan nyata pengguna. Dalam pengembangan *website* organisasi, *Design Thinking* sangat relevan karena melibatkan proses kolaboratif antara pemangku kepentingan seperti anggota organisasi, siswa, dan guru untuk memahami kebutuhan, harapan, dan tantangan yang dihadapi.

Beberapa penelitian menunjukkan keberhasilan penerapan *Design Thinking* dalam pengembangan website. Jones *et al.* (2018), misalnya, menemukan bahwa *Design Thinking* meningkatkan kepuasan pengguna dan kegunaan website. Smith *et al.* (2019) juga menyoroti pentingnya penerapan prinsip *Design Thinking* dalam pengembangan website organisasi. Penelitian oleh Anggraini (2022) menemukan bahwa *Design Thinking* dapat digunakan sebagai pendekatan atau metode untuk melakukan *research and development* produk fashion di industri mass product fashion. Karnawan dan rekan (2020) menunjukkan bahwa *Design Thinking* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa. Wibowo dan Setiaji (2020) menemukan bahwa *Design Thinking* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya kebersihan dan kesehatan lingkungan. *Website* adalah halaman atau kumpulan halaman yang dapat diakses melalui internet dan menyajikan informasi atau layanan tertentu. Penelitian oleh Chen *et al.* (2020) menyoroti pentingnya desain website yang memperhatikan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan. Dalam pengembangan website, aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memiliki peranan penting dalam menjamin antarmuka yang interaktif, menarik, dan dapat diakses dengan cepat sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

Demirkan *et al.* (2020) mengemukakan bahwa integrasi teknologi yang tepat dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Spector (2021) menyoroti pentingnya pendekatan interdisipliner dalam penerapan teknologi pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan adaptif. Dalam buku terbaru oleh Norman dan Spencer (2022), dijelaskan bahwa desain berbasis pengguna dapat meningkatkan efektivitas aplikasi pendidikan dan mendorong keterlibatan lebih dalam. Dalam penelitian ini, metode *Design Thinking* digunakan untuk mengembangkan website organisasi SMA Islam Hidayatullah. Tujuannya adalah untuk menciptakan website yang intuitif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan melibatkan pengguna dalam setiap tahap pengembangan, diharapkan website ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan organisasi, menyediakan informasi yang mudah diakses, dan menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Populasi penelitian terdiri dari siswa, guru, dan anggota organisasi sekolah di SMA Islam Hidayatullah. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mendapatkan responden yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data

meliputi wawancara mendalam, kuesioner, dan observasi partisipatif. Tahapan penelitian mengikuti prinsip-prinsip *Design Thinking* yang terdiri dari lima langkah utama sebagai berikut:

1) Tahap *Empathize*

Pada tahap ini, dilakukan wawancara, observasi, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan serta masalah pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pembina organisasi guna memperoleh wawasan tentang pengalaman mereka dengan website yang ada dan kebutuhan mereka terhadap *website* baru. Kuesioner dilakukan menggunakan skala Likert untuk mendapatkan data dari siswa dan anggota organisasi. Selain itu, observasi dilakukan untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website* saat ini serta mengidentifikasi kesulitan yang mereka hadapi.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana Pendapat Bapak/Ibu terkait website organisasi sekolah?
2	Fitur apa yang menurut Bapak/Ibu paling penting di website organisasi?
3	Apakah terdapat kendala pada website sekolah saat ini?
4	Dimana biasanya mendapatkan informasi terkait kegiatan organisasi?

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Kuisisioner

No	Daftar Pertanyaan Kuisisioner
1	Seberapa sering Anda mengunjungi website sekolah saat ini?
2	Seberapa perlu menurut Anda fitur Kalender kegiatan dalam website organisasi sekolah?
3	Seberapa perlu menurut Anda fitur Berita dan pengumuman dalam website organisasi sekolah?
4	Seberapa perlu menurut Anda fitur Pencatatan anggaran organisasi dalam website organisasi sekolah?
5	Bagaimana menurut Anda terhadap kemudahan penggunaan website sekolah saat ini?

2) Tahap *Define*

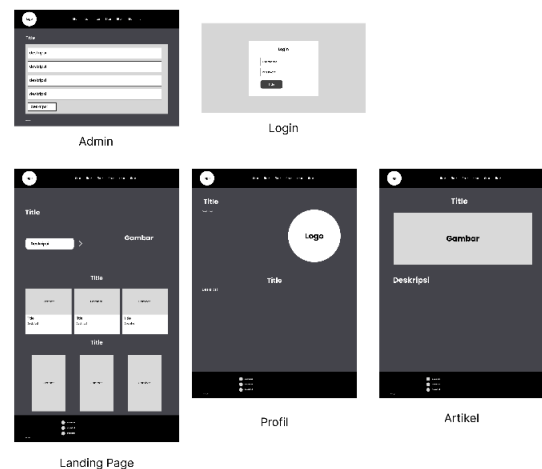
Data yang diperoleh dari tahap *Empathize* dianalisis untuk merumuskan masalah yang jelas dan spesifik. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah utama yang dihadapi pengguna dalam mengakses informasi tentang kegiatan organisasi sekolah. Misalnya, ditemukan bahwa pengguna membutuhkan akses informasi yang lebih cepat dan navigasi yang lebih mudah.

3) Tahap *Ideate*

Pada tahap ini, dilakukan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide solusi. Peneliti dan pemangku kepentingan lainnya berkolaborasi dalam menghasilkan ide-ide inovatif yang dapat memecahkan masalah yang telah didefinisikan. Semua ide yang muncul kemudian dinilai oleh peneliti dan pemangku kepentingan berdasarkan kelayakan teknis dan relevansinya.

4) Tahap *Prototype*

Ide-ide yang telah dipilih pada tahap *Ideate* kemudian dikembangkan menjadi *prototype*. Pada tahap ini, dibuatlah *prototype* awal dari website dalam bentuk *wireframe* yang telah dihasilkan pada tahap *Ideate*. *Wireframe* adalah gambaran awal desain *website* organisasi yang direncanakan.



Gambar 1. *Wireframe* Website Organisasi

Gambar 1 menunjukkan tampilan *wireframe website* organisasi sekolah, yang terdiri dari beberapa halaman: halaman *login*, halaman *admin*, *landing page*, halaman *profil*, dan halaman *artikel*. Pada halaman *admin*, *admin* memiliki kemampuan untuk membuat, mengubah, dan menghapus konten *website*. *Landing page* menampilkan sorotan *artikel* atau pengumuman

terbaru, logo organisasi, serta navigasi ke setiap halaman organisasi. Halaman profil berisi deskripsi organisasi, logo organisasi, visi dan misi, serta struktur anggota. Halaman artikel mencakup judul, gambar, dan isi dari artikel tersebut.

5) Tahap *Test*

Prototipe yang telah dibuat diuji coba pada sejumlah pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Pada tahap ini, pengujian dilakukan melalui wawancara dan kuesioner dengan metode *Open-ended Questionnaire*. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk melakukan perbaikan dan iterasi pada desain *website* hingga mencapai hasil yang optimal.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan *Feedback* Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara <i>Feedback</i>
1	Apa kendala atau saran Anda untuk meningkatkan tampilan dan fungsi <i>website</i> organisasi sekolah?

Tabel 4. Daftar Pertanyaan *Feedback* Kuisisioner

No.	Pertanyaan Kuisisioner <i>Feedback</i>
1	Apa kendala atau saran Anda untuk meningkatkan tampilan dan fungsi <i>website</i> organisasi sekolah?

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada metode *Design Thinking* yaitu *empathize*, peneliti menggunakan dua metode yaitu observasi, wawancara, dan kuisisioner. Observasi dilakukan dengan kunjungan langsung ke SMA Islam Hidayatullah untuk melihat proses belajar mengajar dan mencatat kegiatan organisasi sekolah yang sedang berlangsung. Sedangkan untuk wawancara, peneliti melakukan wawancara dengan pembina organisasi. Berikut adalah jawaban pembina organisasi yang diwawancarai:

Tabel 5. Daftar Jawaban Pembina OSIS

No	Daftar Jawaban Pembina OSIS
1	Sudah bagus, mungkin lebih aktif di sosmed. Untuk setiap event pasti ada tim penulis yang menulis berita berupa artikel, tapi untuk berita kecil-kecil seperti video pendek dan pengumuman masih lewat sosial media.
2	Yang penting informasi seperti about us, jadi siswa bisa lebih mengenal organisasi tersebut seperti kegiatan, anggota organisasi, dan visi misinya.
3	Sepengatahuan saya tidak ada kendala, hanya waktu mengelolanya saja masih berbagi dengan tugas lain. Masih belum ada tenaga khusus untuk mengelola <i>website</i> .
4	Dari sosial media seperti Instagram, tiktok, dan YouTube.

Tabel 6. Daftar Jawaban Pembina ASKAR

No	Daftar Jawaban Pembina ASKAR
1	Sudah bagus, sudah mendukung informasi mengenai sekolah
2	Artikel-artikel terkait dengan organisasi, informasi terkait event-event organisasi.
3	Alhamdulillah tidak ada kendala.
4	Melalui sosmed, biasanya paling sering melalui Instagram

Tabel 7. Daftar Jawaban Pembina PMI

No	Daftar Jawaban Pembina PMI
1	Saat ini <i>website</i> sekolah mencakup semua lini bagus-bagus saja, seperti kegiatan pembelajaran, organisasi, dan lain-lain.
2	Yang penting penyampaian informasi, contoh seperti melalui artikel. Untuk informasi mengenai profil organisasi juga cukup penting sebagai pengenalan kepada siswa.
3	Saya kurang faham mengenai hal-hal teknis, tapi menurut saya oke-oke saja tanpa kendala.
4	Didapat dari internal, jadi dapat informasi biasanya dari kakak-kakak PMI.

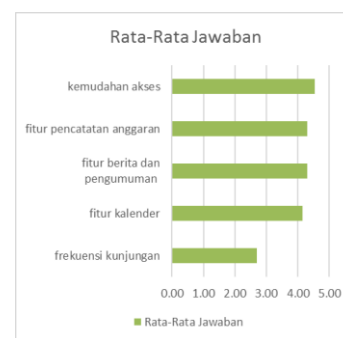
Tabel 8. Daftar Jawaban Pembina DA

No	Daftar Jawaban Pembina DA
1	Alhamdulillah untuk saat ini berita selalu up to date, tapi untuk saat ini super admin masih dipegang Waka kurikulum, dan untuk adminnya masih dari guru-guru. Memang saat ini dari kepala sekolah sudah ada perintah untuk membuat artikel yang nanti di review guru bahasa Indonesia untuk penataan bahasanya
2	Berita, dan profil organisasi agar siswa lebih mengenal anggota organisasi, dan dengan harapan apabila memiliki perlu dengan anggota organisasi dapat terhubung dengan lebih mudah.
3	Kendala teknis untuk saat ini Alhamdulillah belum ada.
4	Ke masing-masing pembina atau anggota organisasi.

Tabel 9. Daftar Jawaban Pembina ROHIS

No	Daftar Jawaban Pembina ROHIS
1	Website sekolah saat masa covid memang sangat digunakan, terutama untuk <i>e-learning</i> . Tapi sekarang mulai berkurang meskipun informasi tetap di update di website.
2	berita-berita, dimana siswa bisa mengenal kegiatan-kegiatan organisasi, sekalian juga mengenalkan ke pihak luar.
3	Untuk kendala, alhamdulillah saat ini belum ada.
4	Biasanya dari anggota atau pembimbing organisasi, biasanya disampaikan melalui wali kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa pertukaran informasi mayoritas melalui sosial media, sedangkan informasi perekrutan masih melalui anggota organisasi maupun wali kelas siswa. Kuisisioner peneliti lakukan terhadap siswa dan anggota organisasi, di mana nilai 1 menunjukkan ketidaksetujuan yang sangat kuat dan 5 menunjukkan persetujuan yang sangat kuat dari 13 responden.



Gambar 2. Grafik Jawaban Kuisisioner

Tabel 10. Daftar Interpretasi Jawaban Kuisisioner

Pertanyaan	Interpretasi
Frekuensi Kunjungan	Rata-rata responden jarang mengunjungi website sekolah. Hal ini menandakan frekuensi kunjungan masih rendah, yang mungkin disebabkan karena kontennya kurang menarik atau informasinya tidak terlalu dibutuhkan.
Fitur Kalender	Rata-rata responden menganggap fitur Kalender kegiatan sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa fitur ini dapat membantu mereka dalam mengetahui jadwal kegiatan organisasi.
Fitur Berita dan Pengumuman	Rata-rata responden menganggap fitur Berita dan pengumuman sangat perlu. Ini menunjukkan kebutuhan yang tinggi akan informasi terkini dan pengumuman penting yang disampaikan melalui website.
Fitur Pencatatan Anggaran	Rata-rata responden menganggap fitur Pencatatan anggaran organisasi sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa fitur ini dapat membantu mereka dalam mencatat dan melaporkan anggaran dengan lebih mudah.
Kemudahan Akses	Rata-rata responden merasa bahwa website sekolah sangat mudah digunakan. Sehingga dapat digunakan sebagai referensi peneliti.

Berdasarkan hasil kuisioner dapat disimpulkan bahwa siswa jarang mengunjungi website, mungkin terjadi karena tidak adanya informasi yang dibutuhkan siswa perihal organisasi. Dapat dilihat juga siswa butuh beberapa fitur yang membantu keperluan organisasi. Tahap kedua adalah *define*. Pada tahap ini, peneliti

mendefinisikan masalah dari hasil wawancara dan kuisioner terhadap siswa dan Pembina organisasi. Hasil dari mendefinisikan masalah berdasarkan pandangan narasumber yang didapat pada tahap *empathize*.

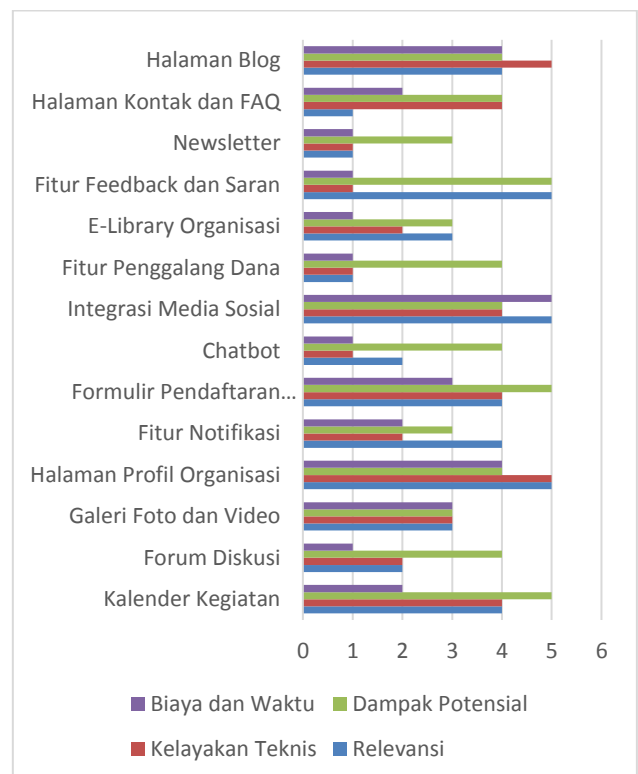
Tabel 11. Daftar Kebutuhan dan Permasalahan Pengguna

Kebutuhan Pengguna	Permasalahan
Pengguna ingin mendapatkan informasi tentang organisasi lebih mudah	Informasi terkait organisasi biasanya disampaikan secara lisan atau melalui anggota organisasi.
Pengguna ingin fitur-fitur yang lebih lengkap untuk memudahkan kegiatan berorganisasi seperti: kalender kegiatan, pencatatan anggaran,	Saat ini belum memiliki fitur tersebut, karena segala macam pencatatan masih secara tertulis.

Tahap ketiga, yaitu *ideate*, memiliki peran signifikan dalam menciptakan solusi inovatif yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, dilakukan sesi *brainstorming* dengan melibatkan kolaborasi intensif antara peneliti dan pemangku kepentingan, seperti siswa, guru, dan anggota organisasi sekolah, guna menghasilkan beragam ide yang relevan dengan permasalahan spesifik yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Proses *brainstorming* ini dilakukan tanpa adanya kritik atau penilaian awal terhadap ide-ide yang diusulkan, sehingga setiap peserta merasa bebas mengemukakan gagasan mereka secara terbuka.

Setelah seluruh ide terkumpul, tahap berikutnya adalah melakukan seleksi dan evaluasi terhadap setiap ide berdasarkan kriteria seperti relevansi, kelayakan teknis, serta potensinya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi akses informasi pada website. Penilaian ini dilaksanakan melalui diskusi bersama pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa solusi yang terpilih selaras dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Dari proses seleksi ini, sejumlah fitur utama diprioritaskan, antara lain *kalender kegiatan*, *forum diskusi*, *profil organisasi*, serta integrasi media sosial. Fitur-fitur ini dipilih karena diyakini mampu meningkatkan interaksi antar pengguna, mempermudah akses informasi, dan mendukung keterlibatan siswa dalam organisasi. Tahap ini mengilustrasikan pentingnya kolaborasi

dan kebebasan berinovasi dalam merumuskan solusi yang tepat dan efektif, guna menghasilkan desain website yang responsif terhadap kebutuhan pengguna.

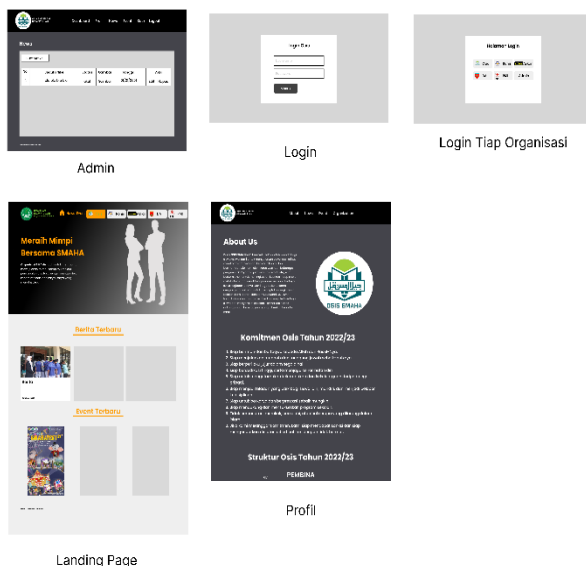


Gambar 3. Grafik Pemilihan Ide

Tabel 12. Daftar Pemilihan Ide

Ide	Total Skor
Kalender Kegiatan	15
Forum Diskusi	9
Galeri Foto dan Video	12
Halaman Profil Organisasi	18
Fitur Notifikasi	11
Formulir Pendaftaran Online	16
Chatbot	8
Integrasi Media Sosial	18
Fitur Penggalang Dana	7
E-Library Organisasi	9
Fitur Feedback dan Saran	8
Newsletter	6
Halaman Kontak dan FAQ	11
Halaman Blog	17

Tahap keempat adalah pembuatan prototipe menggunakan Figma dengan menerapkan metode Design Thinking. Desain yang dibuat berfokus pada keinginan dan kebutuhan pengguna berdasarkan tahap-tahap sebelumnya. Hasil dari prototipe untuk siswa dan pembina organisasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Prototipe Website

Gambar 2 adalah tampilan prototipe website organisasi sekolah, yang terdiri dari beberapa halaman: halaman *login*, halaman *admin*, *landing page*,

dan halaman profil. Pada halaman *admin*, *admin* dapat membuat, mengubah, dan menghapus konten website. Halaman *login* dibagi menjadi dua, yang pertama *navigasi* pemilihan login tiap organisasi, yang kedua login menggunakan username dan password yang dibuat oleh *admin* sekolah nantinya. *Landing page* menampilkan *highlight* artikel atau pengumuman terbaru, logo organisasi, dan *navigasi* ke setiap halaman organisasi diperbagus dengan logo tiap organisasi untuk mempermudah *navigasi*. Halaman profil berisi deskripsi organisasi, logo organisasi, visi misi, dan struktur anggota.

Tahap terakhir adalah test. Prototipe yang telah dibuat diuji coba pada sejumlah pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Pada tahap ini, pengujian dilakukan melalui wawancara dan kuesioner dengan metode *Open-ended Questionnaire*. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk melakukan perbaikan dan iterasi pada desain website hingga mencapai hasil yang optimal. Pengguna merasa lebih puas dengan desain dan fitur website yang baru. *Navigasi* yang lebih mudah dan tampilan yang lebih menarik berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan organisasi. Umpan balik dari pengguna juga digunakan untuk melakukan iterasi dan perbaikan pada desain website hingga mencapai hasil yang optimal.

Tabel 13. Daftar Jawaban Kuisisioner Feedback

No. Jawaban	Jawaban Kuisisioner Feedback
1	Tidak ada
2	Tidak ada
3	Tidak ada
4	-
5	Ditambahkan fitur fitur agar lengkap
6	Lebih kreatif dan inovatif
7	Saran saya, dapat ditambah kolom kritik dan saran untuk setiap organisasi
8	Lebih memudahkan login
9	Lebih sering mengadakan kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah untuk ditampilkan di website
10	Meningkatkan desain tampilan yang menarik
11	Adakan app store
12	Semakin kembangkan teknologi
13	Tidak ada

Tabel 14. Daftar Jawaban Wawancara Feedback

Organisasi	Jawaban Wawancara Feedback
OSIS	Buat sosialisasi tentang website dari segi mengelola dan manfaat dari website.
PMI	Harapan saya apabila dikembangkan disekolah itu dapat manfaat kepada siswa, jadi siswa dapat lebih paham mengenai organisasi, jadi tidak gagap informasi saat mau masuk organisasi. Untuk saran mengenai logo PMI dapat diperbaiki sesuai peraturan, dan kalau bisa tampil profil dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan.
ASKAR	Berharap Siswa semakin terlatih saat menjadi admin, yang membuat informasi yang informatif tapi menggunakan bahasa yang baik.
DA	Saran saya untuk profil organisasi, itu ada struktur anggota yg tampil dengan foto-fotonya, sebisa mungkin nanti saat fotonya di klik akan tampil informasi tentang siswa atau guru tersebut.
ROHIS	Kalau bisa untuk tampilan mobile-nya disesuaikan, karena memang banyak siswa yang akan mengakses melalui smartphone.

Hasil dari pengembangan website organisasi SMA Islam Hidayatullah menunjukkan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan komunikasi antar anggota organisasi. Misalnya, fitur profil organisasi memungkinkan anggota saling mengenal dengan lebih cepat, dan siswa-siswa juga dapat lebih mengenal anggota organisasi. Selain itu, fitur berita dan pengumuman membantu anggota organisasi dan siswa tetap terinformasi tentang acara dan kegiatan yang akan datang, sehingga mereka dapat berpartisipasi dengan lebih baik. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan semangat organisasi, tetapi juga menciptakan rasa memiliki di antara siswa.

Secara keseluruhan, pengembangan website ini tidak hanya memperbaiki akses informasi, tetapi juga mendorong interaksi sosial yang lebih baik, memperkuat komunikasi antar anggota, dan meningkatkan rasa keterlibatan siswa dalam organisasi sekolah.

Hasil dari setiap tahap dalam metode Design Thinking menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam mengembangkan website organisasi sekolah yang memenuhi kebutuhan pengguna, meskipun perlu dilakukan sedikit penyesuaian. Website yang dihasilkan mampu menyediakan informasi dengan cepat, mudah diakses, dan memiliki tampilan yang

menarik. Pengguna merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan organisasi, yang merupakan tujuan utama dari pengembangan website ini.

Pembahasan

Penerapan metode *Design Thinking* dalam pengembangan situs web organisasi SMA Islam Hidayatullah memberikan wawasan berharga tentang kebutuhan pengguna dan tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta komunikasi antar organisasi. Pada tahap *Empathize*, penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan dan harapan pengguna. Observasi menunjukkan bahwa pengguna merasa situs web organisasi saat ini tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan informasi mereka. Wawancara dengan pembina organisasi menegaskan bahwa fitur penting, seperti kalender kegiatan dan forum diskusi, sangat dibutuhkan untuk meningkatkan komunikasi dan koordinasi antar anggota. Hal ini sejalan dengan pandangan Brown (2008) yang menekankan pentingnya memahami pengguna untuk menciptakan solusi yang relevan dalam konteks nyata. Kuesioner yang dilaksanakan kepada siswa mengungkapkan bahwa mereka jarang mengakses situs web karena informasi yang disediakan tidak cukup menarik atau sulit diakses. Rata-rata siswa menilai fitur kalender dan pengumuman sebagai penting, menunjukkan bahwa mereka membutuhkan cara yang lebih efisien untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan organisasi. Ini mengindikasikan perlunya desain yang lebih *user-centered* untuk mendukung keterlibatan siswa, seperti yang dijelaskan oleh Jones *et al.* (2018).

Pada tahap *Define*, analisis data dari tahap *Empathize* digunakan untuk merumuskan masalah yang dihadapi pengguna. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa masalah utama adalah kurangnya fitur yang relevan yang dapat memfasilitasi akses informasi secara efisien. Seperti yang dinyatakan oleh Cooper *et al.* (2012), penting untuk mengidentifikasi masalah yang tepat agar solusi yang dihasilkan dapat efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, siswa menginginkan akses yang lebih cepat dan navigasi yang lebih mudah di situs web. Identifikasi ini mempertegas pentingnya perbaikan navigasi dan fitur interaktif untuk

memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa desain yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas situs web, seperti yang diungkapkan oleh Smith *et al.* (2019). Tahap *Ideate* melibatkan sesi *brainstorming* untuk menciptakan berbagai ide solusi. Melalui kolaborasi antara peneliti dan pemangku kepentingan, beberapa ide inovatif berhasil dikembangkan, termasuk fitur kalender kegiatan, forum diskusi, dan integrasi media sosial. Sebagaimana dijelaskan oleh Karnawan *et al.* (2020), kolaborasi dalam proses kreatif dapat menghasilkan solusi yang lebih kaya dan beragam. Fitur-fitur yang diusulkan, seperti forum diskusi dan kalender kegiatan, dipilih berdasarkan potensi mereka untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Pendekatan ini mendemonstrasikan pentingnya ideasi kolaboratif dalam mencapai solusi yang relevan, sesuai dengan penekanan Wibowo & Setiaji (2020).

Pada tahap *Prototype*, ide-ide yang telah dipilih dikembangkan menjadi prototipe awal dari situs web organisasi. Prototipe ini, yang berbentuk *wireframe*, mencakup halaman login, admin, profil organisasi, dan halaman artikel. Johnson dan Henderson (2016) menggarisbawahi pentingnya pengembangan model konseptual untuk memastikan desain yang intuitif dan efektif. Prototipe ini memberikan gambaran awal tentang bagaimana setiap fitur akan berfungsi, memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi interaksi di situs web. Melalui umpan balik pengguna pada prototipe ini, peneliti dapat melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan pengalaman pengguna nyata, seperti yang dijelaskan oleh Chen *et al.* (2020).

Tahap *Test* merupakan langkah penting untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna. Uji coba prototipe pada sejumlah pengguna, termasuk siswa dan pembina organisasi, menghasilkan umpan balik yang konstruktif. Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa desain baru memberikan kemudahan dalam navigasi dan antarmuka yang lebih menarik, yang berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa. Umpan balik yang diterima menyiratkan bahwa siswa merasa lebih nyaman menggunakan situs web baru karena fitur-fitur yang relevan dan desain yang lebih menarik. Penelitian oleh Demirkan *et al.* (2020) menunjukkan bahwa desain

yang baik dan responsif dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan. Pengguna juga menyarankan penambahan elemen interaktif dan desain visual yang lebih kreatif untuk meningkatkan pengalaman mereka lebih lanjut. Secara keseluruhan, hasil dari pembahasan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam mengembangkan situs web yang memenuhi kebutuhan pengguna. Proses ini tidak hanya menghasilkan situs web yang fungsional, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan komunikasi antar organisasi. Dengan pendekatan yang berfokus pada pengguna, situs web yang dikembangkan mampu menyediakan informasi secara cepat dan mudah diakses, mendukung interaksi sosial yang lebih baik di antara siswa dan anggota organisasi. Penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam proyek pengembangan situs web serupa di masa depan.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam pengembangan situs web untuk organisasi sekolah. Pendekatan ini, yang melibatkan pengguna secara langsung pada setiap tahap pengembangan, mampu menghasilkan situs web yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka. Sebagai contoh, situs web organisasi SMA Islam Hidayatullah yang dikembangkan melalui metode ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan organisasi, memudahkan akses terhadap informasi penting, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal. Kontribusi penelitian ini secara signifikan memperkaya literatur terkait penerapan *Design Thinking* dalam konteks pendidikan, di mana metode ini tidak hanya efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna, tetapi juga dalam menciptakan solusi yang inovatif dan fungsional bagi lingkungan pendidikan. Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang berfokus pada pengguna (*user-centered*) dapat membuat pengembangan situs web lebih relevan dan bermanfaat bagi komunitas sekolah. Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, integrasi fitur tambahan seperti *forum* diskusi, notifikasi waktu nyata (*real-time notifications*),

dan kalender acara dapat memperkuat interaksi dan keterlibatan pengguna. Kedua, pelatihan bagi guru dan siswa mengenai penggunaan situs web secara efektif perlu diselenggarakan melalui *workshop*, tutorial daring, atau modul pembelajaran interaktif untuk memastikan penggunaan yang maksimal. Ketiga, pemantauan berkala terhadap penggunaan dan performa situs web, termasuk pengumpulan umpan balik dari pengguna secara rutin, sangat penting untuk memastikan keberlanjutan peningkatan kualitas situs web. Keempat, pemanfaatan alat analitik untuk melacak pola penggunaan dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan akan sangat berguna dalam proses iterasi dan pengembangan berkelanjutan. Dengan implementasi rekomendasi-rekomendasi ini, diharapkan pengembangan situs web organisasi sekolah dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih signifikan bagi seluruh pemangku kepentingan. Penelitian ini menyediakan dasar yang kuat bagi penerapan metode *Design Thinking* dalam proyek pengembangan situs web yang serupa di masa mendatang, memberikan panduan strategis untuk mencapai hasil yang optimal dan berkelanjutan.

5. Daftar Pustaka

- Amelia, K., Awaludin, M., & Gani, A. G. (2024). Pendekatan Design Thinking Dalam Merancang Ulang UI/UX Website SIAKAD Mahasiswa Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika (TEKINFO)*, 25(2), 1-11.
- Anggraini, R. D., & Nurhadi, D. (2023). Design Thinking dalam Riset dan Pengembangan Produk Fashion. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(2), 328-337. DOI: <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i2.1107>.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Chiang, C. T., Yang, M. H., Koo, T. L., & Liao, C. H. (2020). What drives customer engagement behavior? The impact of user participation from a sociotechnical perspective. *Journal of Electronic Commerce Research*, 21(3), 197-214.

- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About face: the essentials of interaction design*. John Wiley & Sons.
- Demirkan, H., Spohrer, J. C., & Welser, J. J. (2016). Digital innovation and strategic transformation. *It Professional*, 18(6), 14-18.
- Ganapathy, S. (2012). Design guidelines for mobile augmented reality: User experience. In *Human factors in augmented reality environments* (pp. 165-180). New York, NY: Springer New York.
- Johnson, J., & Henderson, A. (2011). *Conceptual models: Core to good design* (Vol. 12). Morgan & Claypool Publishers.
- Kotler, P., Armstrong, G. M., Harris, L. C., & Piercy, N. (2017). Principles of marketing: European edition. 7th European edition. *Harlow: Pearson*.
- Mauliya, A., Wulandari, S., & Padang, S. A. (2021). Empathy dan design thinking dalam inovasi manajemen pendidikan islam di era disruptif. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(1).
- Morel, G. M., & Spector, J. M. (2022). *Foundations of educational technology: Integrative approaches and interdisciplinary perspectives*. Routledge.
- Robbins, S. P., Bergman, R., Stagg, I., & Coulter, M. (2014). *Management*. Pearson Australia.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi metode pendekatan design thinking dalam pembuatan aplikasi happy class di kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45-55.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 1(2).