

# Perancangan dan Evaluasi UI/UX *Website* Promosi Pondok Pesantren Al-Murtadlo Ponjong berbasis Metode *Design Thinking* dan UEQ

Lukman Hakim Aljihadu<sup>1</sup> dan Nur Widjiyati<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta; aljihadulukman@students.amikom.ac.id

<sup>2</sup> Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta; nurwiwid@amikom.ac.id

\* Korespondensi: nurwiwid@amikom.ac.id

## Info Artikel:

Dikirim: 09 April 2026

Direvisi: 15 Mei 2026

Diterima: 17 Mei 2026

**Abstract:** Al-Murtadlo Islamic Boarding School Ponjong has not yet utilized digital media as a promotional platform, causing limited public access to information regarding its profile, activities, and achievements. This study aims to design a user interface and user experience (UI/UX) for a promotional website using the Design Thinking method. Data collection was conducted through observation and semi-structured interviews involving pengelola pondok, calon santri, dan wali santri, followed by prototype usability testing. The research involved 31 respondents who evaluated the prototype using the User Experience Questionnaire (UEQ) consisting of six dimensions. The results show mean scores of Attractiveness (2.09), Perspicuity (2.04), Efficiency (2.12), Dependability (1.98), Stimulation (1.90) which fall into the Excellent category, while Novelty (1.40) is categorized as Good based on UEQ benchmark standards. The outcome of this research is a high-fidelity UI/UX prototype that effectively supports digital promotion and improves user experience for educational institutions.

**Keywords:** UI/UX; Design Thinking; Website Design; Islamic Boarding School; UEQ.

**Intisari:** Pondok Pesantren Al-Murtadlo Ponjong belum memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi, sehingga akses publik terhadap informasi mengenai profil, kegiatan, dan prestasi masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) *website* promosi dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara semi-terstruktur yang melibatkan pengelola pondok, calon santri, serta wali santri, kemudian dilanjutkan dengan pengujian usability terhadap prototype yang dihasilkan. Penelitian ini melibatkan 31 responden yang melakukan evaluasi prototype menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri dari enam dimensi pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata pada aspek daya tarik (2.09), kejelasan (2.04), efisiensi (2.12), ketepatan (1.98), dan stimulasi (1.90) yang termasuk dalam kategori Excellent, sedangkan aspek kebaruan (1,40) berada pada kategori Good berdasarkan standar benchmark UEQ. Hasil penelitian ini berupa prototype UI/UX dengan

---

tingkat fidelitas tinggi yang mampu mendukung promosi digital serta meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada institusi pendidikan.

**Kata Kunci:** UI/UX; *Design thinking*; *Website Design*; Pondok Pesantren; UEQ.

---

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memengaruhi cara masyarakat dalam mengakses dan menyebarkan informasi. Hampir seluruh bidang kehidupan telah memanfaatkan internet sebagai media utama, termasuk bidang pendidikan keagamaan. Lembaga pendidikan Islam seperti pondok pesantren dituntut untuk beradaptasi guna menjangkau masyarakat yang lebih luas serta meningkatkan citra dan daya saing institusi agar lebih dikenal dan dipercaya. Media digital berbasis *website* mampu menyampaikan informasi secara luas, cepat, efisien, dan interaktif, sehingga berpotensi menjadi strategi promosi yang efektif [1], [2].

Pondok Pesantren Al-Murtadlo merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang berada di Kabupaten Gunungkidul. Saat ini, penyebaran informasi masih dilakukan melalui komunikasi langsung, sehingga informasi tidak tersampaikan secara luas dan berpotensi menimbulkan bias. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Pondok Pesantren Al-Murtadlo belum sepenuhnya adaptif terhadap pemanfaatan teknologi digital sebagai media informasi dan promosi.

Ketiadaan media promosi digital menyebabkan calon santri maupun wali santri mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi terkait profil, prestasi, dan kegiatan santri. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat visibilitas lembaga, terutama jika dibandingkan dengan lembaga pendidikan sejenis yang telah memanfaatkan *website* sebagai sarana promosi. Promosi yang dilakukan secara manual dinilai kurang efektif dan efisien, serta berpotensi menurunkan minat pendaftaran karena calon santri cenderung memilih lembaga yang menyediakan informasi secara jelas dan mudah diakses [3].

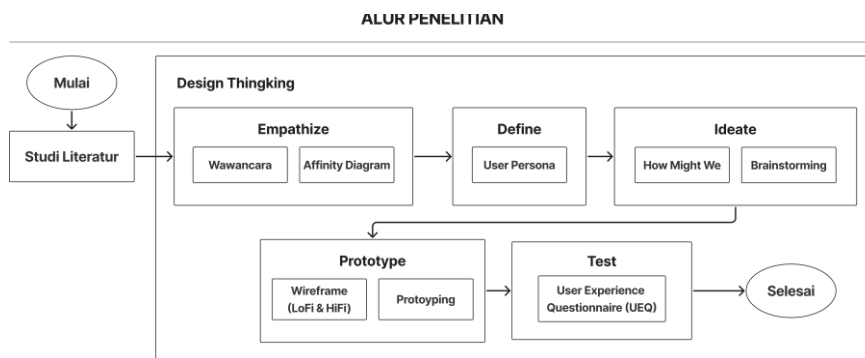
Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membahas perancangan UI/UX *website* pendidikan menggunakan metode *Design Thinking*, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada sekolah formal, desa wisata, atau aplikasi *mobile*. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menitikberatkan pada proses perancangan tanpa disertai analisis pengalaman pengguna berbasis benchmark kuantitatif. Selain itu, penelitian terkait UI/UX *website* promosi pondok pesantren masih terbatas dan cenderung berfokus pada aspek visual, belum mengevaluasi pengalaman pengguna secara komprehensif menggunakan instrumen evaluasi standar internasional seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Berdasarkan celah penelitian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode *Design Thinking* yang dikombinasikan dengan evaluasi pengalaman pengguna menggunakan UEQ *benchmark* dalam konteks *website* promosi pondok pesantren. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan rancangan antarmuka pengguna, tetapi juga memberikan evaluasi kuantitatif terhadap kualitas pengalaman pengguna berdasarkan enam dimensi UEQ.

Metode *Design Thinking* dipilih karena pendekatannya yang berorientasi pada pengguna melalui tahapan empati dan iterasi solusi. Dibandingkan dengan metode lain seperti *User-Centered Design* (UCD) yang lebih menekankan evaluasi *usability*, atau *Lean UX* yang berfokus pada kecepatan iterasi, *Design Thinking* dinilai lebih sesuai untuk konteks lembaga pendidikan yang belum memiliki sistem digital. Metode ini memungkinkan eksplorasi permasalahan, kebutuhan, dan solusi secara holistik sejak tahap awal perancangan, sehingga diharapkan mampu menghasilkan rancangan UI/UX *website* promosi yang optimal bagi Pondok Pesantren Al-Murtadlo Ponjong.

## 2. Metode Penelitian

Tahap penelitian ini melibatkan metode *Design thinking*, yang merupakan metode perancangan berfokus terhadap masalah dan kebutuhan pengguna untuk menghasilkan sebuah solusi yang kreatif. Dengan menempatkan pengguna sebagai pusat sumber informasi, metode ini membantu menciptakan sudut pandang yang sesuai dalam proses desain sehingga solusi yang dihasilkan relevan apa yang dibutuhkan pengguna. Proses ini menekankan pentingnya empati, eksplorasi ide, serta pengujian berulang agar desain yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna [5]. Berikut tahapan penelitian yang dilakukan:



Gambar 1. Design Thinking

### 1. Studi Literatur

Tahap studi literatur dilakukan untuk memperkuat pemahaman teori terkait metode *Design Thinking* yang digunakan dalam merancang UI/UX. Pada tahap ini terdapat tinjauan pada beberapa sumber pustaka, seperti penelitian yang sudah dilakukan, buku, serta artikel yang sesuai dengan prinsip-prinsip UI/UX, serta metode yang digunakan sebagai pendekatan dalam memberikan solusi perancangan dan implementasi.

### 2. Empathize

Tahap ini merupakan fase awal untuk berempati dalam menggali dan memahami permasalahan yang dialami oleh calon pengguna *website*, sehingga diketahui maksud dan kebutuhan yang diinginkan pengguna. Proses ini dilakukan melalui observasi dan wawancara narasumber untuk mendapat sudut pandang yang lebih luas terkait permasalahan pengguna [6]. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara semi-terstruktur terhadap 5 narasumber, terdiri dari 2 pengelola pondok, 1 calon santri, dan 1 wali santri. Pemilihan narasumber dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria keterlibatan langsung terhadap proses pencarian dan pengelolaan informasi pondok pesantren.

### 3. Define

Tahap *define* merupakan fase mengidentifikasi dan menjabarkan masalah yang telah didapatkan pada tahapan *empathize*. Fase ini dilakukan pemetaan poin-poin masalah untuk mendapat wawasan tentang perspektif pengguna [6].

### 4. Ideate

Tahap *ideate* merupakan fase penyusunan ide-ide solusi berdasarkan masalah serta kebutuhan yang telah dijabarkan pada tahap *define*. Tahap dimana dapat mengeksplorasi berbagai ide tanpa batasan sehingga memberikan solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Kemudian diimplementasikan menjadi struktur fitur-fitur yang sesuai untuk membuat rancangan pengalaman pengguna [6].

### 5. Prototype

Tahap *prototype* merupakan fase implementasi desain dari rancangan fitur-fitur yang sudah ditentukan pada fase *ideate*. Desain yang sudah jadi dibuat selayaknya *website* sesungguhnya dan akan dilakukan pengujian pada calon pengguna untuk mencari tahu kekurangan atau kesalahan dari awal untuk mendapatkan peluang baru dalam menciptakan desain yang sesuai [6].

### 6. Test

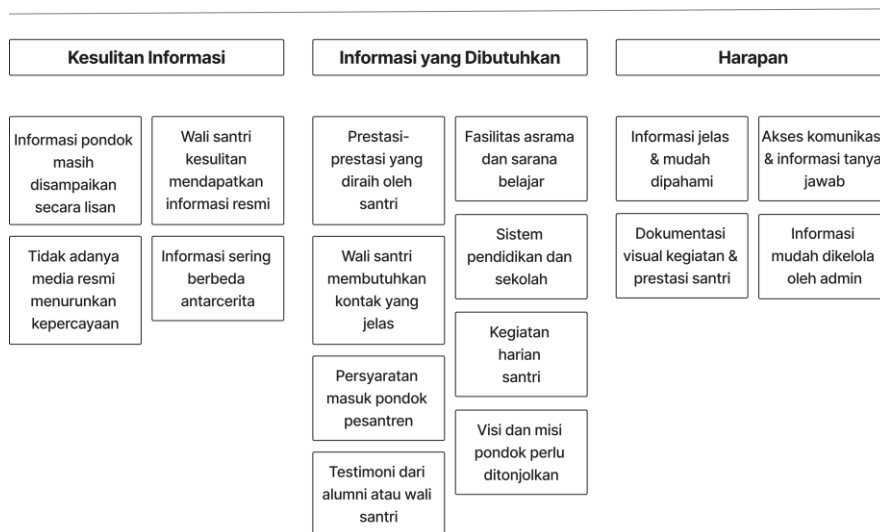
Tahap *testing* merupakan fase melakukan pengujian terhadap prototype pada calon pengguna yang bertujuan untuk mengumpulkan *feedback* atau umpan balik penilaian seberapa efisien dan efektif *website* yang telah dibuat dalam memahami informasi dan tujuan yang mereka cari. Tahap ini merupakan fase terakhir dari metode *design thinking*, akan tetapi jika ditemukan kesalahan atau kekurangan bisa dilakukan kembali pada proses sebelumnya [6]. Pengujian *prototype* dilakukan dengan skenario akses link secara *online* oleh 31 responden, dilanjutkan pengisian kuesioner UEQ. Perhitungan UEQ menggunakan skala -3 hingga +3 yang mencakup enam dimensi pengalaman pengguna.

## 3. Pembahasan dan Hasil Penelitian

### 1. Empathize

Proses perancangan diawali dengan observasi dan melakukan wawancara terhadap 2 kelompok narasumber, yaitu pengelola pondok dan calon santri serta orang tua/wali santri yang mendapatkan hasil yang dikelompokkan ke dalam *affinity diagram* berdasarkan jawaban wawancara yang dilakukan. *Affinity diagram* dapat dilihat pada gambar 2.

### Affinity Diagram



Gambar 2. Affinity Diagram

## 2. Define

Pada tahap *define* dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna sebagai tindak lanjut dari penyusunan kelompok pada *affinity diagram* di tahap *empathize*. Analisis dilakukan dengan mempertimbangkan pola masalah, tantangan, dan kebutuhan pengguna yang kemudian didefinisikan dalam *user persona*. Masing-masing persona merepresentasikan kelompok pengguna dan latar belakang berbeda yang digunakan sebagai acuan pengembangan ide solusi yang terarah sesuai target pengguna. *User persona* dapat dilihat sebagai berikut:

**Pengelola Pondok/Admin**



**Nama :** Ustadz Sudiarto  
**Pekerjaan :** Mudir / Pengasuh Pondok Pesantren Al-Murtadio Porjong

**Tujuan**  
 Menyebarkan dengan mudah informasi pondok secara luas kepada calon santri dan wali santri serta mengenalkan visi dan misi kaderisasi mubaligh dan nilai kemandirian santri

**Permasalahan yang Dihadapi (Pain Points)**

- Informasi pondok masih disampaikan secara lisan.
- Banyak pertanyaan yang sama dari calon santri (biaya, fasilitas, dll)
- Kegiatan dan prestasi santri belum terekspos dengan baik
- Keterbatasan SDM dan waktu untuk promosi
- Tidak ada media digital resmi yang menampilkan nilai pondok


**Kebutuhan (Needs)**

- Website yang mudah dikelola oleh admin non-teknis
- Halaman informasi yang jelas tentang:
  - Sistem pendidikan & sekolah, fasilitas pondok, persyaratan pendaftaran santri, struktur organisasi
- Media untuk menampilkan:
  - Visi & misi pondok, kegiatan dan prestasi santri, kerja sama dan mitra pendidikan
  - Tampilan sederhana, profesional, dan mudah dipahami masyarakat umum

**Deskripsi**  
 Ust. Sudiarto merupakan pimpinan sekaligus pengasuh Pondok Pesantren Al-Murtadio Porjong yang berada di bawah naungan Muhammadiyah. Beliau aktif mengelola kegiatan pendidikan, pengasuhan santri, serta menjalin kerja sama dengan sekolah dan perguruan tinggi. Selain fokus pada pendidikan keagamaan, beliau juga memiliki perhatian besar pada aspek sosial, khususnya membantu anak-anak dari keluarga dengan keterbatasan ekonomi agar tetap bisa mengenyam pendidikan dan mondok.

Gambar 3. User Persona 1: Admin/Pengelola Pondok

**Orang Tua/Wali Calon Santri**



**Nama :** Muhammad Afif Syaifulloh  
**Pekerjaan :** Guru di SMK Muhammadiyah Semin

**Tujuan**  
 Menemukan pondok pesantren yang sesuai dengan cara mendapatkan informasi yang jelas dan dapat dipercaya seperti program pendidikan, prestasi, kegiatan, fasilitas, dan biaya pondok.

**Permasalahan yang Dihadapi (Pain Points)**

- Informasi pondok sering hanya berdasarkan cerita dari orang lain
- Cerita negatif dari pengalaman orang lain membuat ragu.
- Sulit membandingkan pondok karena informasi tidak lengkap
- Website pondok sering tidak diperbarui (tidak up to date)
- Minim dokumentasi kegiatan dan fasilitas pondok


**Kebutuhan (Needs)**

- Website resmi pondok sebagai sumber informasi utama
- Informasi yang ditampilkan:
  - Program dan program unggulan pondok, fasilitas pondok, biaya dan segmentasi ekonomi, kegiatan harian santri, prestasi santri
- Konten visual seperti foto dan video kegiatan
- Informasi singkat, jelas, dan tidak berbelit-belit
- Kontak admin / customer service yang mudah dihubungi

**Deskripsi**  
 Muhammad Afif Syaifulloh merupakan seorang guru SMK yang berperan sebagai wali calon santri. Dalam memilih pondok pesantren untuk anaknya, ia cenderung berhati-hati, rasional, dan membandingkan dengan pondok yang lainnya. Saat ini mengandalkan rekomendasi dari lingkungan sekitar (teman, tetangga, saudara), tetapi tetap membutuhkan informasi resmi yang akurat untuk membangun kepercayaan sebelum mengambil keputusan.

Gambar 4. User Persona 2: Orang Tua/Wali Santri

**Siswa/Calon Santri**



**Nama :** Fernanda Gusta Fidanzata  
**Pekerjaan :** Siswa SMAN 1 Karangmojo

**Tujuan**  
 Mencari tahu informasi tentang kegiatan sehari-hari di pondok pesantren, prestasi, dan fasilitas untuk meyakinkan bahwa pondok pesantren sesuai dengan bayangan bagaimana aktivitas sebagai seorang santri

**Permasalahan yang Dihadapi (Pain Points)**

- Informasi pondok di internet belum lengkap
- Harus bertanya ke banyak orang untuk memastikan informasi
- Sulit membayangkan kehidupan santri tanpa dokumentasi visual

**Kebutuhan (Needs)**

- Website pondok yang informatif dan mudah diakses
- Informasi yang jelas tentang:
  - Program pendidikan, biaya pondok, fasilitas pondok, jadwal dan kegiatan harian santri
- Informasi prestasi santri dan pondok
- Testimoni dari alumni atau santri
- Tampilan website yang rapi, warna nyaman, dan foto yang jelas

**Deskripsi**  
 Merupakan siswa SMA yang sedang mempertimbangkan untuk bersekolah dan juga masuk di pondok pesantren. Dalam mencari informasi, ia banyak mengandalkan cerita dari teman, media sosial, dan pencarian melalui internet. Ia cukup terbiasa mengakses website dan merasa bahwa informasi digital sangat membantu dalam proses pengambilan keputusan, terutama jika disajikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami.

Gambar 5. User Persona 3: Calon Santri

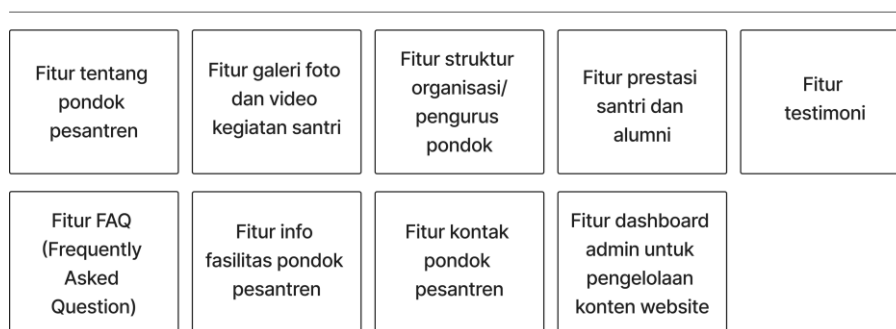
3. *Ideate*

Pada tahap *ideate* dilakukan pencarian dan mengeksplorasi ide tanpa batasan dalam menemukan fitur yang sesuai dengan permasalahan yang sudah didefinisikan dalam *user persona*. Kemudian dibuat tabel *how might we* untuk mencari kemungkinan fitur yang dianggap sebagai solusi yang dapat dilihat pada tabel 1 dan *brainstorming* sebagai daftar fitur apa saja yang akan diimplementasi pada solusi desain.

**Tabel 1.** *How Might We*

No	How	Might
1	Bagaimana kita bisa menyediakan informasi pondok pesantren yang terpercaya bagi pengguna?	1. Menyediakan website resmi sebagai media informasi utama pondok pesantren. 2. Menyajikan informasi profil seperti struktur organisasi, visi misi, dan mitra pondok secara jelas dan terstruktur.
2	Bagaimana kita bisa membantu wali dan calon santri memahami sistem pendidikan dan kegiatan santri dengan mudah?	1. Menampilkan informasi program pendidikan secara ringkas. 2. Menyediakan informasi kegiatan harian santri.
3	Bagaimana kita bisa meningkatkan kepercayaan wali dan calon santri terhadap pondok pesantren?	1. Menampilkan dokumentasi visual berupa foto dan video kegiatan santri. 2. Menyajikan prestasi santri dan testimoni alumni atau wali santri.
4	Bagaimana kita bisa memudahkan pengguna dalam berkomunikasi dan memperoleh jawaban atas pertanyaan terkait pondok?	1. Menyediakan informasi kontak yang mudah diakses. 2. Menyediakan halaman tanya jawab (FAQ) untuk pertanyaan yang sering diajukan.
5	Bagaimana kita bisa membantu pengelola pondok dalam mengelola dan memperbarui informasi secara efisien?	1. Menyediakan sistem pengelolaan konten yang mudah digunakan oleh admin. 2. Memungkinkan pembaruan informasi secara mandiri oleh pengelola pondok.

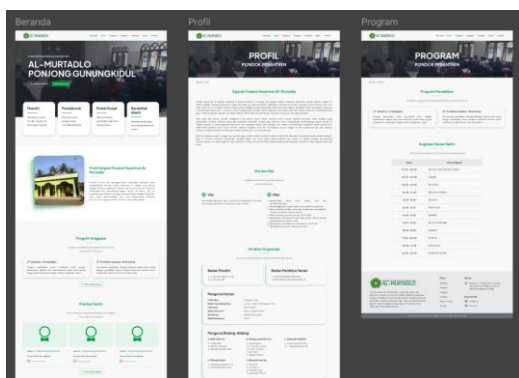
**Brainstorming**



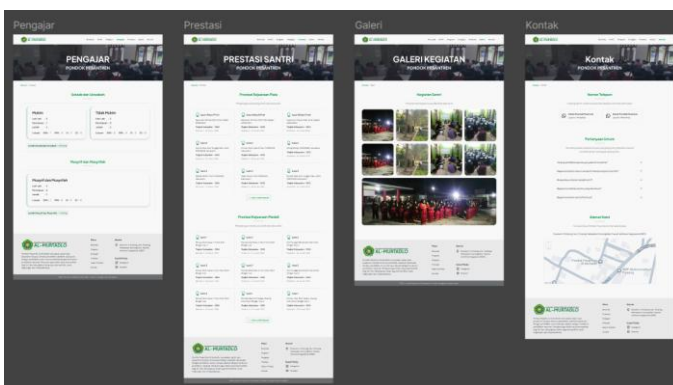
**Gambar 6.** *Brainstorming*

4. *Prototype*

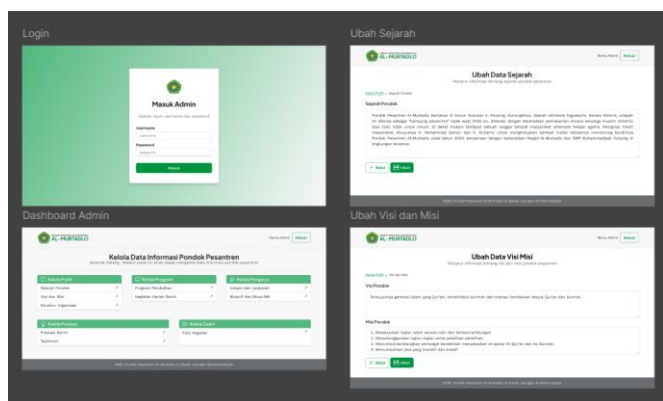
Tahap ini merupakan fase implementasi ide fitur yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya berupa desain yang mendekati produk asli menggunakan aplikasi figma. *Prototype* yang di rancang dapat dilihat pada gambar 7, 8, 9, 10, 11, dan 12.



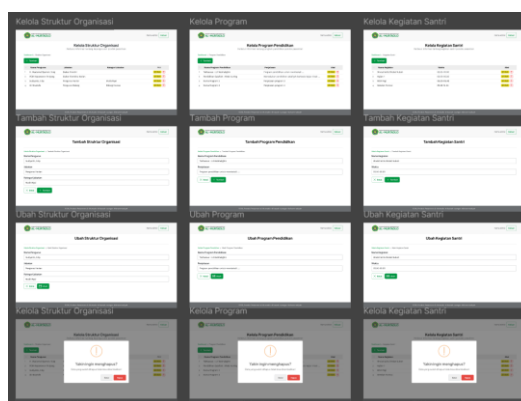
Gambar 7. Hasil Desain *Prototype* Halaman Pengguna 1



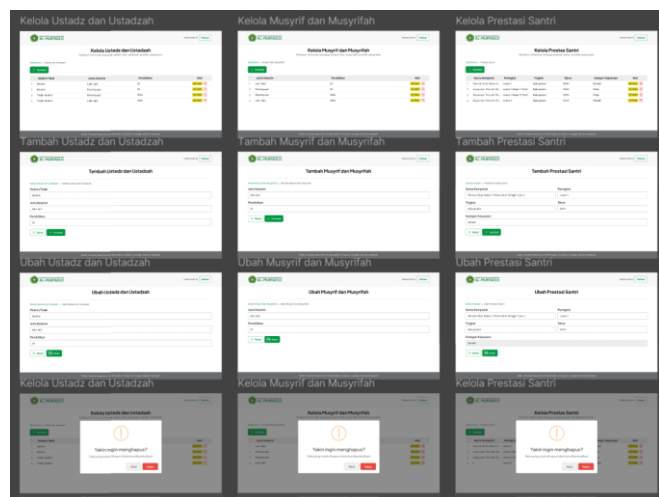
Gambar 8. Hasil Desain *Prototype* Halaman Pengguna 2



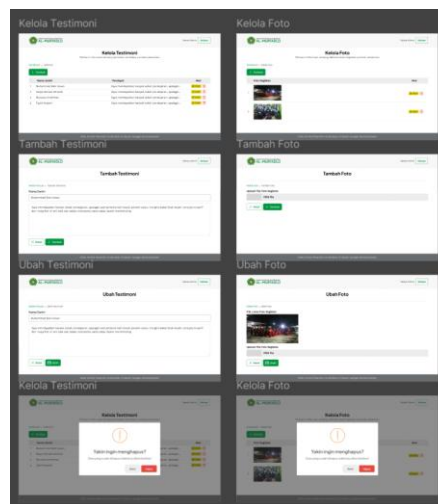
Gambar 9. Hasil Desain *Prototype* Halaman Admin 1



Gambar 10. Hasil Desain *Prototype* Halaman Admin 2



Gambar 11. Hasil Desain *Prototype* Halaman Admin 3



Gambar 12. Hasil Desain *Prototype* Halaman Admin 2

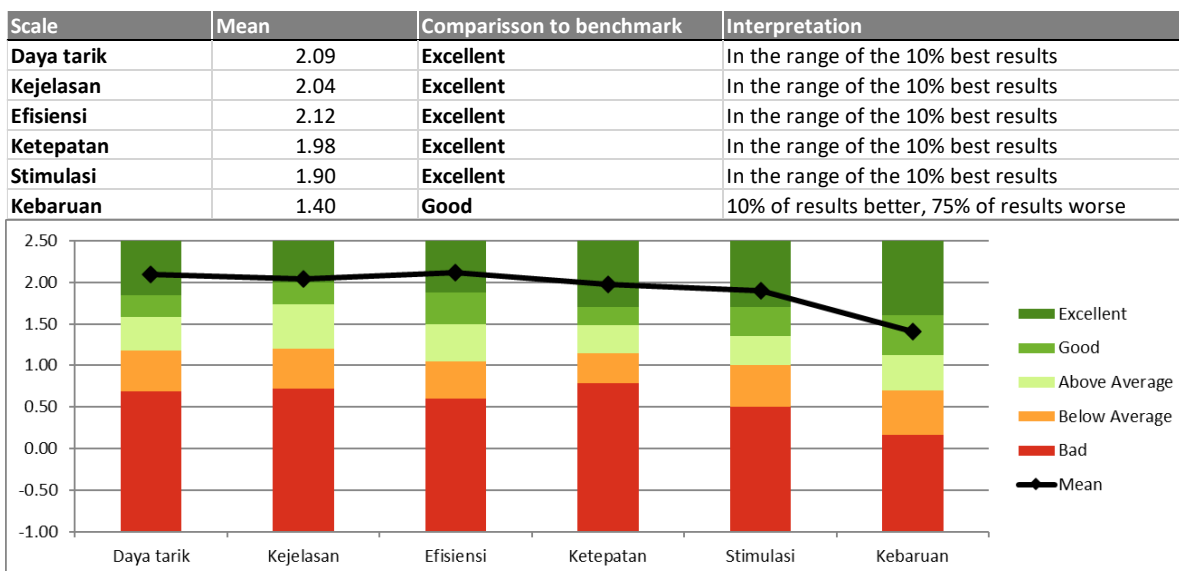
### 5. Test

Pengujian dilakukan menggunakan *User Quitionaire Question* (UEQ) dengan menyebarkan link *prototype* untuk digunakan oleh calon pengguna, kemudian diberikan kuesioner berupa *Google Form* untuk mengumpulkan nilai umpan balik pengguna selama menggunakan *prototype website*. Pengujian melibatkan sebanyak 31 responden dengan memberikan penilaian terhadap 26 pernyataan yang dapat dilihat pada gambar 13.

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
6	6	3	3	3	6	6	6	3	3	6	2	5	6	4	6	2	3	3	6	3	6	3	3	3	6
6	7	7	7	7	7	7	7	6	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
6	7	2	1	3	6	7	7	1	5	7	1	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
6	7	1	2	1	6	7	7	2	1	6	1	6	7	6	7	1	2	2	7	1	7	2	2	1	7
6	7	1	1	1	7	5	6	3	4	7	2	6	4	5	7	1	1	2	7	2	6	3	5	3	4
6	6	2	3	2	7	7	6	2	2	6	2	7	7	6	7	1	2	2	6	1	6	1	1	2	7
6	7	2	1	1	6	7	7	1	1	7	2	7	6	6	7	1	2	2	7	1	7	1	2	1	7
6	7	6	1	1	6	6	7	1	3	7	1	4	6	4	7	2	1	3	7	1	7	1	2	1	5
6	7	3	1	1	5	5	5	1	4	7	2	5	5	5	7	1	4	3	5	1	7	2	3	1	5
6	7	4	1	2	6	6	5	2	2	6	1	5	6	5	7	1	2	2	6	1	7	2	2	1	5
6	6	2	2	1	5	5	6	1	2	6	1	6	5	5	5	1	2	2	6	1	7	2	3	1	6
6	6	2	2	2	6	6	6	2	4	6	2	6	5	6	6	2	4	2	6	2	6	2	2	1	5
6	7	5	1	1	5	6	5	1	3	6	2	7	6	4	7	1	2	4	7	1	7	1	2	1	5
6	7	6	7	7	5	5	6	6	6	6	7	7	6	2	6	4	5	2	2	2	6	2	2	2	2
6	7	1	1	1	6	5	6	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	1	6
6	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	4	2	1	4	6	6	1	5	7	1	6	5	2	7	2	2	2	6	4	6	1	2	2	4
6	6	2	1	1	7	7	6	1	3	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
6	6	2	2	1	7	6	2	3	2	6	2	6	6	2	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
6	5	4	3	1	4	6	6	2	4	6	1	6	4	5	7	1	1	3	5	3	5	3	2	2	4
4	5	3	1	3	4	3	3	1	2	3	4	5	5	7	5	6	7	1	4	4	6	2	3	2	7
6	6	2	3	3	4	5	5	2	4	7	1	6	6	4	5	3	2	3	6	1	6	3	4	3	4
6	5	2	4	2	6	7	7	3	4	7	3	6	6	5	6	3	3	3	7	2	7	2	3	3	7
6	6	2	1	2	6	7	5	2	1	6	3	7	6	7	6	2	1	1	6	2	7	2	1	2	7
6	6	2	5	2	6	6	5	2	6	6	1	6	7	7	6	2	1	2	6	1	6	1	2	2	7
6	5	1	2	1	4	6	5	1	3	7	1	4	5	2	5	2	2	1	6	3	7	1	3	3	2
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	6	7	6	6	1	1	2	7	1	7	1	1	1	7
7	6	1	1	4	3	4	3	4	1	1	1	7	7	6	7	1	6	5	5	5	3	5	4	5	3
7	7	1	1	1	7	7	5	5	4	1	3	6	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	1	7
7	6	1	2	1	6	7	6	1	1	7	1	6	6	7	7	3	2	2	6	2	6	1	2	2	7

Gambar 13. Penilaian 31 responden.

Terdapat enam aspek penilaian pengalaman pengguna terhadap rancangan *website*, yaitu daya tarik (Attractiveness), kejelasan (Perspicuity), efisiensi (Efficiency), ketepatan (Dependability), stimulasi (Stimulation), dan kebaruan (Novelty).



Gambar 14. Grafik Hasil Benchmark UEQ Pengguna.

Hasil perbandingan *benchmark* menunjukkan lima dari enam skala berada pada kategori *Excellent*, yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi yang berarti masuk pada 10% kategori hasil terbaik dalam *benchmark*. Sedangkan skala Kebaruan berada pada kategori *Good* yang berarti bahwa 10% produk lain mendapat hasil yang lebih baik sedangkan 75% produk lainnya mendapat hasil yang buruk. Hal tersebut menunjukkan bahwa *prototype website* Pondok Pesantren Al-Murtadlo menghasilkan kualitas pengalaman pengguna dari enam skala tersebut.

Tingginya nilai UEQ pada aspek *Attractiveness* (2.09) dan *Perspiciuity* (2.04) menunjukkan bahwa desain visual yang konsisten, penggunaan warna yang sederhana, serta struktur navigasi yang jelas berkontribusi terhadap kemudahan pemahaman pengguna. Aspek *Efficiency* (2.12) dan *Dependability* (1.98) yang juga memperoleh kategori *Excellent* dipengaruhi oleh perancangan alur informasi yang ringkas dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil wawancara. Kemudian aspek *Stimulation* (1.90) dipengaruhi oleh tampilan yang interaktif dan sederhana tetapi tidak monoton sehingga menimbulkan perasaan menyenangkan. Sementara itu, nilai *Novelty* (1.40) yang berada pada kategori *Good* mengindikasikan bahwa meskipun desain telah memenuhi standar pengalaman pengguna yang baik, tingkat kebaruan visual masih dapat ditingkatkan melalui eksplorasi elemen interaktif atau desain yang lebih inovatif.

#### 6. Perbandingan Penyebaran Informasi Sebelum dan Sesudah Perancangan

Perancangan *website* sebagai media promosi secara digital dapat membantu Pondok Pesantren Al-Murtadlo dalam menyebarkan informasi dalam mencari santri dan meningkatkan citra profesional kepada masyarakat maupun pihak lembaga yang akan menjalin kerjasama.

**Tabel 2.** Perbandingan Penyebaran Informasi Sebelum dan Sesudah Perancangan *Website*

No	Aspek yang Dibandingkan	Penyebaran Informasi Sebelum	Penyebaran Informasi Sesudah
1	Media Promosi	Promosi yang dilakukan dengan cara komunikasi secara langsung.	Promosi dibantu melalui <i>website</i> yang mudah diakses.
2	Penyampaian Informasi	Informasi terkait kegiatan, dokumentasi, serta prestasi tidak terpusat dan masih terbatas.	Informasi disajikan secara terpusat dan terstruktur dalam bentuk <i>website</i> .
3	Jangkauan Informasi	Terbatas hanya pada pihak yang mengetahui Pondok Pesantren Al-Murtadlo saja.	Dapat diakses secara luas dan mudah oleh masyarakat tanpa bertanya pada orang tertentu

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat perbedaan antara kondisi penyebaran informasi sebelum dan sesudah perancangan *website*. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa *website* mampu meningkatkan efektivitas media promosi, informasi yang terpusat, serta memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan model perancangan UI/UX *website* promosi pondok pesantren berbasis Design Thinking yang teruji secara kuantitatif menggunakan UEQ benchmark. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang sangat baik pada sebagian besar aspek. Kemudian diperkuat dengan hasil pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap 31 responden yang menunjukkan kategori *“Excellent”* pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi, serta kategori *“Good”* pada aspek kebaruan. Keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan *prototype* tanpa implementasi sistem backend serta jumlah responden yang masih terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan *website* secara penuh dan melakukan evaluasi lanjutan menggunakan metode *usability* lain seperti SUS atau SEQ.

#### Daftar Pustaka

- [1] Illi Fitriyah, “Pengembangan User Interface Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Wisata Pantai Kelapa Kabupaten Tuban,” *BARIK*, vol. 7, no. 1, pp. 182–196, Feb. 2025, doi: 10.26740/jdkv.v7i1.66163.
- [2] A. A.-Z. Ibrahim and I. Lestari, “Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 2, pp. 96–105, May 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.
- [3] Maftuhah, Khoeron, Tobroni, and Faridi, “TRANSFORMASI KELEMBAGAAN PESANTREN TREMAS ADAPTASI DAN INOVASI DI ERA DIGITAL,” *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 11, no. 1, pp. 1–21, Apr. 2025, doi: 10.37286/ojs.v11i1.269.

- [4] A. Ikhsandi, H. Laili, J. Akbar, and Y. Efendi, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website SMKN 1 Tambang," *TeIKa*, vol. 12, no. 02, pp. 147–155, Oct. 2022, doi: 10.36342/teika.v12i02.2940.
- [5] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, and N. W. A. Majid, "PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, Jul. 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.
- [6] B. I. P. Shofiyulloh, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Panduan Pendaki," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer TRIAC*, vol. 11, no. 1, pp. 37–43, Jul. 2024, doi: 10.21107/triac.v11i1.24333.
- [7] Bagus Subekti, Fadli Iman, Zarnaji, and Firman Pratama, "PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE PADA CV MITRA KURING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Journal of Scientech Research and Development*, vol. 6, no. 2, pp. 571–582, Dec. 2024, doi: 10.56670/jsrd.v6i2.629.
- [8] Muhamad Taufiq, Dally Nur Arif, and Irena Novarlia, "Perancangan UI/UX Website Profil Desa Wisata Rancakalong dengan Metode Design Thinking," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, vol. 6, no. 12, Dec. 2024, doi: 10.47467/reslaj.v6i12.4533.
- [9] F. Caroline, S. Angelica, M. F. Ariansyah, S. D. Suryanto, dan M. R. Pribadi, "Perancangan UI/UX pada Aplikasi Elaruna dengan Metode Design Thinking," *AICOMS: Applied Information Technology and Computer Science*, vol. 4, no. 2, pp. 28–33, Desember 2025, doi: 10.58466/aicoms.v4i2.1825.
- [10] F. N. Aini, N. Widjiyati, E. Pramono, W. Nurastuti, R. Andri, dan A. Sumiyanto, "Evaluasi UI/UX Website Pemesanan Tiket Wayang Orang Sriwedari Surakarta Berdasarkan Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *AICOMS: Applied Information Technology and Computer Science*, vol. 4, no. 2, pp. 70–77, Desember 2025, doi: 10.58466/ptarkn56.
- [11] M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook*, Version 11. 2023. Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>
- [12] Raden Arsaal Hafidz Nuralam and Dani Hamdani, "PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE PONDOK PESANTREN CIPEDES AL-ASYIQIEN II MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, vol. 10, no. 2, pp. 801–814, Jul. 2025, doi: 10.36341/rabit.v10i2.6379
- [13] M. Schrepp, *User Experience Questionnaire Handbook*, Version 11. 2023. Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>
- [14] O. J. F. Chavez and T. Palaoag, "UI/UX prototype design for a personalized learning mobile app to boost comprehension: A design thinking model," *The TQM Journal*, vol. 38, no. 3, pp. 558–579, 2024, doi: 10.1108/TQM-09-2024-0359.