Dimensi
Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis

Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis

p-ISSN: 2721-5091
https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/dimensi

OPEN ACCESS
Check for updates

Vol. 5, No. 2, 2025 | Hal 39-50
DOI: https://doi.org/10.55757/dimensi.v5i2.594

Perancangan UI/UX *Website* Pondok Pesantren Al-Ikhlas

Amidatus Sholihat Jamil[1], Putri Fatma Alvia[2]
[1*] Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia
[1*] Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Korespondensi: asj@unupasuruan.ac.id*

Info Artikel

Riwayat artikel:
Submited: April 16, 2025
Revision: Januari 24, 2025
Accepted: Januari 24,2025
Publish: Januari 24, 2025,

Kata Kunci :
Perancangan, Video Tour, Wisata Religi

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai inovasi dalam dunia informasi dan komunikasi, salah satunya adalah website. Sebagai kumpulan halaman situs yang terangkum dalam domain atau subdomain di dalam World Wide Web (WWW), website kini menjadi salah satu media informasi paling efektif dan efisien yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dari mana saja melalui jaringan internet. Kebutuhan akan media informasi berbasis digital ini juga dirasakan oleh lembaga-lembaga pendidikan Islam, termasuk pondok pesantren. Dengan jumlah pondok pesantren di Indonesia yang kini telah mencapai lebih dari 36.600 lembaga, persaingan dalam menarik minat santri dan membangun kepercayaan masyarakat semakin ketat. Dalam kondisi ini, kehadiran website yang informatif dan representatif menjadi kebutuhan yang mendesak, termasuk bagi Pondok Pesantren Al-Ikhlas, agar masyarakat luas dapat dengan mudah mengenal, mengakses informasi, dan memahami profil serta program yang ditawarkan oleh pesantren tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya secara sistematis. Prosedur pengembangan yang diterapkan mengacu pada model sepuluh langkah yang dikemukakan oleh Sugiyono, meliputi: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan desain produk, validasi desain oleh ahli, revisi desain berdasarkan masukan, uji coba produk dalam skala terbatas, uji coba pemakaian dalam skala lebih luas, revisi produk akhir, hingga tahap produksi massal. Rangkaian langkah ini dirancang untuk memastikan bahwa produk website yang dihasilkan benar-benar layak, fungsional, dan mampu memenuhi kebutuhan informasi masyarakat terhadap Pondok Pesantren Al-Ikhlas secara optimal.

Abstract

The rapid development of digital technology has given rise to various innovations in the world of information and communication, one of which is the website. As a collection of site pages summarized in a domain or subdomain within the World Wide Web (WWW), websites are now one of the most effective and efficient information media that can be accessed by anyone, anytime, and from anywhere via the internet network. The need for this digital-based information media is also felt by Islamic educational institutions, including Islamic boarding schools. With the number of Islamic boarding schools in Indonesia now reaching more than 36,600 institutions, competition to attract students and build public trust is increasingly fierce. In this condition, the presence of an informative and representative website is an urgent need, including for the Al-Ikhlas Islamic Boarding School, so that the wider community can easily recognize, access information, and understand the profile and programs offered by the boarding school. This study uses a Research and Development (R&D) approach, a research method that aims to produce a specific product while systematically testing its effectiveness. The development procedure applied refers to the ten-step model

Copyright © 2025 The Author(s) | Published by: UNU Pasuruan.

CC BY SA

		proposed by Sugiyono, including: identification of potential and problems, data collection, product design planning, design validation by experts, design revision based on input, product trials on a limited scale, usage trials on a wider scale, final product revision, and mass production. This series of steps is designed to ensure that the resulting website product is truly feasible, functional, and able to optimally meet the public's information needs for the Al-Ikhlas Islamic Boarding School.

How to cite this article (APA 7th Edition):
Jamil, A. S., & Alivia, P. F. (2025). Perancangan UI/UX Website Pondok Pesantren Al-Ikhlas. *Dimensi : Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Seni Desain Grafis*, *5*(2), 39–50. https://doi.org/10.55757/jurnaldimensi.v5i2.595

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era digital ini telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu wujud nyata dari kemajuan teknologi informasi tersebut adalah kehadiran website sebagai media penyampaian informasi yang efektif, efisien, dan dapat diakses secara luas tanpa batasan ruang dan waktu. Prasetyo dan Yaasin (2021) mendefinisikan website sebagai kumpulan halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang berada di dalam World Wide Web (WWW) melalui jaringan internet. Kehadiran website telah merevolusi cara lembaga-lembaga, baik pemerintah maupun swasta, dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat secara cepat dan terstruktur.

Dalam dunia pendidikan Islam di Indonesia, pondok pesantren merupakan salah satu lembaga pendidikan tradisional yang memiliki peran sangat strategis dalam pembentukan karakter dan akhlak generasi bangsa. Pondok pesantren adalah lembaga pendidikan Islam berbasis asrama, di mana para santri tinggal dan menetap untuk menjalani proses pembelajaran ilmu agama secara intensif di bawah bimbingan langsung para kyai dan ustadz (Dhofier, 2015). Secara umum, pondok pesantren juga dikenal sebagai pusat kegiatan keagamaan yang tidak hanya mendidik santri, tetapi juga berperan aktif dalam pemberdayaan dan pelayanan masyarakat sekitarnya.

Berdasarkan data yang tercatat pada laman resmi Kementerian Agama Republik Indonesia, jumlah pondok pesantren yang terdata secara nasional telah mencapai 36.600 lembaga, dengan sebaran di seluruh provinsi di Indonesia. Khusus di wilayah Kabupaten dan Kota Pasuruan, jumlah pondok pesantren yang terdata mencapai 189 lembaga (Kemenag RI, 2022). Besarnya jumlah lembaga pesantren di tingkat kabupaten ini menciptakan kondisi persaingan yang semakin ketat dalam menarik minat calon santri dan kepercayaan orang tua, sehingga setiap pesantren dituntut untuk mampu memperkenalkan diri dan menyampaikan keunggulannya kepada masyarakat secara efektif.

Namun demikian, sebagian besar pondok pesantren, terutama yang berskala kecil dan menengah, masih mengandalkan cara-cara konvensional dalam penyebaran informasi, seperti dari mulut ke mulut, brosur cetak, maupun spanduk. Metode-metode promosi konvensional ini memiliki jangkauan yang sangat terbatas dan tidak mampu menjawab kebutuhan masyarakat modern yang semakin terbiasa mencari informasi secara daring melalui perangkat digital (Habibi & Mukminin, 2021). Kondisi ini menyebabkan banyak pondok pesantren yang sesungguhnya memiliki kualitas pendidikan yang baik namun kurang dikenal oleh masyarakat luas karena tidak memiliki kehadiran digital yang memadai.

Salah satu pondok pesantren yang menghadapi permasalahan serupa adalah Pondok Pesantren Al-Ikhlas. Meskipun telah berdiri dan melayani masyarakat dalam bidang pendidikan keagamaan, pesantren ini belum memiliki sistem informasi berbasis website yang dapat menjadi wajah digital lembaga di hadapan masyarakat luas. Ketiadaan website resmi menyebabkan masyarakat yang ingin mengetahui profil, program pendidikan, fasilitas, maupun tata cara pendaftaran di Pondok Pesantren Al-Ikhlas mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya (Prasetyo & Yaasin, 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, pengembangan sistem informasi berbasis website bagi Pondok Pesantren Al-Ikhlas merupakan langkah yang sangat mendesak dan strategis. Website yang informatif, mudah diakses, dan representatif diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan keterbatasan informasi yang selama ini dihadapi, sekaligus menjadi instrumen efektif dalam memperkenalkan identitas dan keunggulan Pondok Pesantren Al-Ikhlas kepada masyarakat yang lebih luas di era digital ini.

KAJIAN PUSTAKA

A. Website

Website merupakan salah satu produk teknologi informasi yang paling banyak digunakan sebagai media penyampaian informasi di era digital saat ini. Prasetyo dan Yaasin (2021) mendefinisikan website sebagai kumpulan halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang berada di dalam World Wide Web (WWW) melalui jaringan internet, yang dapat diakses oleh pengguna dari berbagai penjuru dunia kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu. Website terdiri dari berbagai komponen utama yang saling terintegrasi, meliputi halaman beranda, halaman konten, sistem navigasi, database, dan berbagai fitur interaktif lainnya yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan dan mengakses informasi yang mereka butuhkan.

Hidayat (2014) menambahkan bahwa website dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan fungsi dan tujuannya, diantaranya website informasi yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi kepada publik, website komersial yang berfungsi sebagai platform transaksi bisnis, website pendidikan yang berfungsi sebagai media pembelajaran daring, serta website organisasi yang berfungsi sebagai representasi digital sebuah lembaga atau organisasi di hadapan masyarakat luas. Dalam konteks pondok pesantren, website yang dikembangkan termasuk dalam kategori website informasi dan website organisasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai profil, program, fasilitas, dan kegiatan pesantren kepada masyarakat secara komprehensif dan mudah diakses.

Website memiliki berbagai fungsi dan manfaat strategis yang sangat penting bagi lembaga pendidikan dalam menjalankan tugas dan misinya di era digital. Menurut Munir (2017), setidaknya terdapat lima fungsi utama website bagi lembaga pendidikan yang perlu diperhatikan. Pertama, fungsi informasi yaitu website berfungsi sebagai media penyampaian berbagai informasi penting mengenai profil lembaga, program pendidikan, fasilitas, prestasi, dan kegiatan kepada masyarakat secara cepat dan mudah diakses. Kedua, fungsi promosi yaitu website berfungsi sebagai media pemasaran dan promosi lembaga yang mampu menjangkau calon peserta didik dan orang tua dari berbagai wilayah tanpa batasan geografis. Ketiga, fungsi komunikasi yaitu website berfungsi sebagai saluran komunikasi antara lembaga dengan berbagai pemangku kepentingan, memfasilitasi pertukaran informasi dan interaksi yang lebih efektif dan efisien.

Keempat, fungsi dokumentasi yaitu website berfungsi sebagai arsip digital yang menyimpan dan mendokumentasikan berbagai informasi, kegiatan, dan pencapaian lembaga secara terstruktur dan mudah diakses kapan saja. Kelima, fungsi reputasi yaitu website yang dirancang dengan baik dan dikelola secara profesional berkontribusi secara signifikan terhadap pembangunan reputasi dan citra positif lembaga di mata masyarakat luas (Hidayat, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dan Yaasin (2021) menegaskan bahwa lembaga pendidikan yang memiliki website resmi yang informatif dan mudah diakses cenderung mendapatkan tingkat kepercayaan yang lebih tinggi dari masyarakat dibandingkan lembaga yang tidak memiliki kehadiran digital yang memadai.

Sebuah website lembaga pendidikan yang efektif dan berkualitas harus memenuhi berbagai kriteria dan memiliki komponen-komponen yang dirancang dengan baik dan terstruktur. Menurut Suyanto (2009) dalam Hidayat (2014), sebuah website yang baik harus memenuhi setidaknya sembilan kriteria utama, yaitu usability atau kemudahan penggunaan, sistem navigasi yang intuitif dan mudah dipelajari, desain visual yang menarik dan profesional, kompatibilitas dengan berbagai perangkat dan browser, waktu loading yang cepat, aksesibilitas bagi semua kalangan pengguna, interaktivitas yang memungkinkan keterlibatan pengguna, konten yang bermanfaat dan relevan, serta fungsionalitas yang optimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Tidwell et al. (2020) menambahkan bahwa dalam era mobile-first seperti saat ini, sebuah website lembaga pendidikan juga harus dirancang dengan prinsip responsive design yang memastikan tampilan dan fungsionalitas website tetap optimal ketika diakses melalui berbagai ukuran layar perangkat, mulai dari komputer desktop hingga smartphone. Penerapan responsive design dalam pengembangan website lembaga pendidikan terbukti mampu meningkatkan jangkauan dan aksesibilitas website secara signifikan, mengingat semakin dominannya penggunaan smartphone sebagai perangkat utama dalam mengakses internet di kalangan masyarakat Indonesia.

B. User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna merupakan elemen visual dan interaktif yang menjadi titik kontak langsung antara pengguna dengan sebuah sistem digital, aplikasi, atau website. Menurut Galitz (2007) dalam Handayani et al. (2021), UI adalah segala sesuatu yang dirancang ke dalam sebuah perangkat interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara intuitif, efisien, dan menyenangkan. UI mencakup seluruh komponen visual yang dapat dilihat dan diinteraksikan oleh pengguna, meliputi tombol navigasi, menu, ikon, tipografi, skema warna, tata letak halaman, formulir input, dan berbagai elemen grafis lainnya yang secara bersama-sama membentuk tampilan visual sebuah website atau aplikasi digital.

Dalam konteks pengembangan website lembaga pendidikan seperti pondok pesantren, perancangan UI yang baik dan profesional menjadi faktor yang sangat menentukan dalam membentuk kesan pertama pengunjung terhadap lembaga yang diwakili oleh website tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Sweor (2019) mengungkapkan bahwa pengguna hanya membutuhkan waktu sekitar 0,05 detik untuk membentuk kesan pertama terhadap sebuah website, dan sebanyak 75% pengguna internet menilai kredibilitas sebuah lembaga berdasarkan kualitas tampilan desain UI website yang dimilikinya. Fakta ini menegaskan betapa strategisnya peranan UI dalam membangun kepercayaan dan persepsi positif masyarakat terhadap sebuah lembaga pendidikan melalui platform digitalnya (Nielsen Norman Group, 2020).

Perancangan UI yang efektif dan berkualitas harus didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip desain yang telah teruji dan diakui secara luas dalam industri desain digital. Nielsen Norman Group (2020) merumuskan sepuluh prinsip heuristik desain UI yang menjadi acuan standar dalam industri desain digital global, diantaranya sebagai berikut.

Pertama, visibilitas status sistem yaitu sistem harus selalu menginformasikan pengguna tentang apa yang sedang terjadi melalui umpan balik yang tepat waktu dan relevan. Kedua, kesesuaian antara sistem dan dunia nyata yaitu sistem harus menggunakan bahasa, konsep, dan konvensi yang familiar bagi pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, kendali dan kebebasan pengguna yaitu pengguna harus selalu memiliki kemudahan untuk membatalkan tindakan yang tidak disengaja dan kembali ke kondisi sebelumnya dengan mudah. Keempat, konsistensi dan standar yaitu pengguna tidak perlu bertanya-tanya apakah kata-kata, situasi, atau tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama, karena sistem menerapkan konvensi yang konsisten di seluruh halaman.

Kelima, pencegahan kesalahan yaitu desain yang baik harus mampu mencegah terjadinya kesalahan penggunaan sebelum kesalahan tersebut terjadi. Keenam, pengenalan daripada mengingat yaitu desain harus meminimalkan beban memori pengguna dengan membuat objek,

tindakan, dan pilihan yang terlihat jelas. Ketujuh, fleksibilitas dan efisiensi penggunaan yaitu desain harus mengakomodasi kebutuhan pengguna pemula maupun pengguna berpengalaman secara bersamaan. Kedelapan, desain yang estetis dan minimalis yaitu antarmuka tidak boleh mengandung informasi yang tidak relevan karena akan mengurangi visibilitas informasi yang penting. Kesembilan, pemulihan dari kesalahan yaitu pesan kesalahan harus dinyatakan dalam bahasa yang sederhana dan memberikan solusi yang konstruktif. Kesepuluh, ketersediaan bantuan dan dokumentasi yaitu sistem yang baik harus menyediakan dokumentasi yang mudah dicari dan dipahami oleh pengguna (Nielsen Norman Group, 2020).

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna merupakan konsep yang lebih luas dan holistik dibandingkan UI, mencakup keseluruhan pengalaman, perasaan, dan persepsi yang dialami oleh pengguna selama dan setelah berinteraksi dengan sebuah produk digital. Menurut Nielsen Norman Group (2020), UX mencakup semua aspek interaksi pengguna akhir dengan perusahaan, layanannya, dan produk-produknya, mulai dari kemudahan menemukan informasi, kenyamanan navigasi, kepuasan visual, hingga efisiensi dalam menyelesaikan tugas yang dituju. UX yang baik tidak hanya membuat pengguna merasa puas saat menggunakan sebuah website, tetapi juga mendorong mereka untuk kembali mengunjungi website tersebut dan merekomendasikannya kepada orang lain.

Garrett (2011) menggambarkan UX sebagai sebuah sistem yang terdiri dari lima lapisan yang saling berkaitan, yaitu lapisan strategi yang menentukan tujuan dan kebutuhan pengguna, lapisan ruang lingkup yang mendefinisikan fitur dan konten yang akan disediakan, lapisan struktur yang mengatur organisasi informasi dan alur interaksi, lapisan kerangka yang menentukan tata letak dan desain antarmuka, serta lapisan permukaan yang merupakan tampilan visual akhir yang dilihat oleh pengguna. Pemahaman yang mendalam terhadap kelima lapisan ini sangat penting dalam proses perancangan website pondok pesantren agar menghasilkan produk yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga fungsional dan memuaskan bagi penggunanya (Garrett, 2011).

Meskipun seringkali disebutkan bersama-sama, UI dan UX merupakan dua konsep yang berbeda namun saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pengembangan website yang berkualitas. Tidwell et al. (2020) menjelaskan perbedaan mendasar antara keduanya dengan analogi yang sederhana, yaitu UI adalah tampilan luar sebuah produk yang dilihat dan disentuh oleh pengguna, sementara UX adalah keseluruhan perasaan dan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan produk tersebut dari awal hingga akhir. Dengan kata lain, UI yang baik adalah prasyarat bagi UX yang baik, namun UI yang baik saja tidak cukup untuk menjamin UX yang memuaskan jika aspek-aspek fungsional dan struktural website tidak dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan perilaku pengguna secara mendalam.

Dalam konteks pengembangan website pondok pesantren, sinergi antara UI dan UX yang baik sangat penting untuk memastikan bahwa pengunjung website tidak hanya terkesan dengan tampilan visual yang menarik, tetapi juga mampu menemukan dan mengakses informasi yang mereka butuhkan dengan mudah, cepat, dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani et al. (2021) menunjukkan bahwa website lembaga pendidikan yang menerapkan prinsip-prinsip UI dan UX yang baik secara konsisten memiliki tingkat keterlibatan pengunjung yang jauh lebih tinggi, ditandai dengan durasi kunjungan yang lebih panjang, jumlah halaman yang diakses lebih banyak, dan tingkat pentalan atau bounce rate yang lebih rendah dibandingkan website yang hanya memperhatikan aspek estetika visual semata (Nielsen Norman Group, 2020).

METODE

Metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut menurut (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti memakai model pengembangan level 4 yang dikembangkan oleh Sugiyono dan terdapat 10 langkah pengembangan diantaranya yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal.

Gambar 1 Diagram Metode Penelitian R&D (Sumber: Kolaborasi Penulis)

HASIL PENELITIAN

A. Konsep Perancang

Peneliti membuat konsep perancangan video tour wisata religi dengan memperhatikan beberapa aspek berikut ini :

1. Bahasa

Peneliti dalam membuat perancangan web ini menggunakan Bahasa Indonesia dengan menyesuaikan bahasa yang digunakan dan dipahami oleh audience, khususnya adalah masyarakat yang tinggal di Kabupaten Pasuruan agar dapat dengan mudah memahami informasi yang disajikan dalam web.*Footage*

2. Font

Dalam perancangan web ini peneliti menggunakan jenis font yang tidak memiliki sirip pada kaki, yakni font sans serif. Hal ini dipilih peneliti agar informasi yang disajikan mudah dibaca oleh pengguna web dengan menyesuakan ukuran pada grid figma.

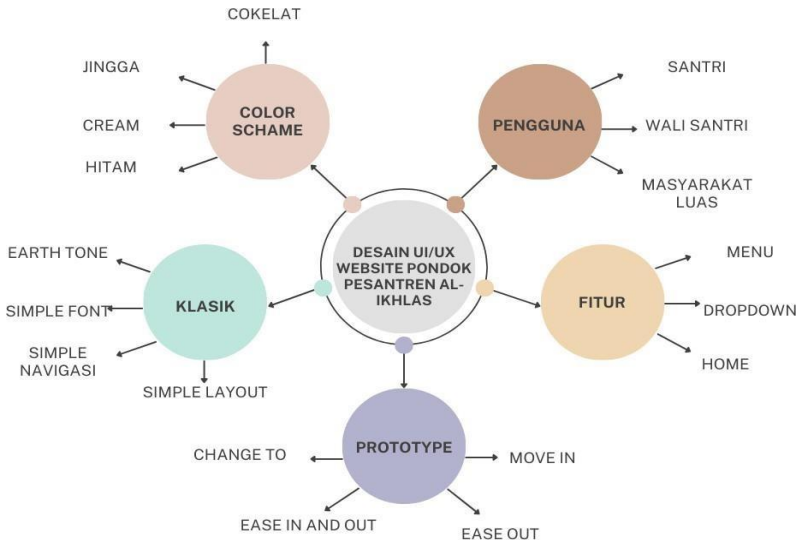
3. *Visual*

Perancangan web ini peneliti menggunakan visual atau gambar vector icon yang terdapat di beberapa tampilan web untuk memudahkan pengguna dalam memahami isi web tersebut dan juga mencantumkan gambar atau foto kegiatan yang ada di semua tampilan web.

4. *Warna*

Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan wrna yang sesuai dengan tema karakter tempat penelitian, yakni warna jingga. Dilengkapi dengan warna pendukung yakni warna cream, kecoklatan, dan hitam.

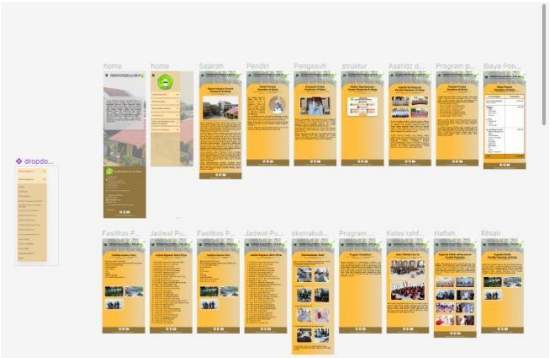
Semua komponen konsep perancangan dan pengembangan dapat dilihat pada konsep mind mapping dibawah ini:



Gambar 2 Mind mapping perancnagan

B. Proses Perancangan

1. Proses Perancangan Menu Dropdown dan Sub Menu Pondok Pesantren



Gambar 3 Menu Dropdown dan Sub Menu Pondok Pesantren

2. Proses Perancangan Menu Dropdown dan Sub Menu SDI Plus Al-Ikhlas

Gambar 4 Menu Dropdown dan Sub Menu SDI Plus Al-Ikhlas

Pada tahap perancangan peneliti membuat *script* dari data dan informasi yang didapat dari hasil observasi untuk mempermudah peneliti dalam membuat video wisata religi.

3. Proses Perancangan Menu Dropdown dan Sub menu SMP Excellent Al-Ikhlas

Gambar 5 Menu Dropdown dan Sub menu SMP Excellent Al-Ikhlas

4. Proses Perancangan Menu Dropsown dan Sub Menu SMK Al-Ikhlas

Gambar 6 Menu Dropsown dan Sub Menu SMK Al-Ikhlas

5. Proses Perancangan Menu Dropdown dan Sub Menu UNU Pasuruan

Gambar 7 Menu Dropdown dan Sub Menu UNU Pasuruan

6. Proses Perancangan Menu Dropdown dan Sub Menu Informasi Pendaftaran

Gambar 8 Menu Dropdown dan Sub Menu Informasi Pendaftaran

C. Data Validasi Produk

Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Validator (x)	Skor Maksimal Ideal
1.	Kesesuaian informasi	4	**4**
2.	Informasi mudah dipahami	3	**4**
3.	Penggunaan bahasa baku	3	**4**
4.	Kesesuaian warna tampilan	3	**4**
5.	Kemenarikan layout	3	**4**
6.	Kelengkapan sajian informasi	4	**4**
7.	Keseluruhan tampilan	3	**4**
Total		**23**	**28**

Validasi Ahli Media

Tabel 2 Validsai Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Nilai Validator (x)	Skor Maksimal Ideal
1.	Informasi sesuai materi	4	**4**
2.	Materi disampaikan dengan jelas	3	**4**
3.	Materi disampaikan dengan rinci	4	**4**
4.	Pentingnya materi bagi masyarakat	4	**4**
5.	Kemenarikan informasi	3	**4**
6.	Penggunaan bahasa baku	3	**4**
7.	Kemudahan bahasa untuk dipahami	4	**4**

8.	Kejelasan font untuk dibaca	4	**4**
9.	Penggunaan bahasa sesuai pemahaman masyarakat	4	**4**
10.	Layout sesuai materi	4	**4**
11.	Kemenarikan warna tampilan	3	**4**
12.	Kemenarikan tampilan desain web	4	**4**
13.	Kemenarikan tampilan warna desain web	3	**4**
14.	Kemenarikan tampilan bagi masyarakat	3	**4**
	Total	**50**	**56**

D. Hasil Validasi Produk

Hasil Validasi Ahli Materi

Pertcobaan hasil uji ahli materi diperoleh hasil sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :
P = Presentase
$\sum x$ = Jumlah Skor
SMI = Skor Maksimal Ideal

Dari rumus diatas maka diperoleh jumlah skor 23 dan skor maksimal 28. Jumlah skor dibagi dengan skor masimal dan dikalikan 100%, maka hasil yang diperoleh adalah 82,1%.

Hasil Validasi Ahli Media

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :
P = Presentase
$\sum x$ = Jumlah Skor
SMI = Skor Maksimal Ideal

Dari rumus diatas maka diperoleh jumlah skor 50 dan skor maksimal 56. Jumlah skor dibagi dengan skor masimal dan dikalikan 100%, maka hasil yang diperoleh adalah 89,2%

E. Hasil Validasi Produk

Hasil uji coba dilakukan melalui media kuesioner secara bertahap, yakni dengan melakukan uji coba skala kecil yang disebar di lingkup pondok pesantren dilakukan oleh 13 reponden dan

selanjutnya uji coba dengan skala besar yang disebar diluar pondok pesantren yang dilakukan oleh 52 responden.

Hasil data dari uji coba produk dalam skala kecil adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :
P = Presentase
$\sum x$ = Jumlah Skor semia responden
$\sum xi$ = Skor maksimal pada item penilaian

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{460}{520} \times 100\% = 88{,}4\%$$

Dan berikut adalah hasil data dari uji coba produk dalam skala besar :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{1867}{2080} \times 100\% = 89{,}7\%$$

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti bahas tentang "Perancangan UI/UX Website Pondok Pesantren Al-Ikhlas" peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa perancangan desain web untuk membantu bagaimana konsep, proses, dan pengembangan desain web sebagai media promosi dan informasi dalam memperkenalkan Pondok Pesantren Al-Ikhlas kepada khalayak umum yang lebih luas agar lebih banyak orang yang mengetahui dan memahami adanya Pondok Pesantren Al-Ikhlas di Pasuruan.

PERNYATAAN ETIKA & PERAN PENULIS (CREDIT STATEMENT)

Pernyataan Etika & Peran Penulis (Credit Statement)
Penulis Satu (Amidatus Sholihat Jamil): Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan – draf asli..
Penulis Dua (Putri Fatma Alvia): Kurasi data, Validasi.

Kebijakan Data
Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia dari penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Persetujuan Etik
Penelitian ini telah disetujui oleh Komite Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan dan mematuhi standar etika penelitian pada manusia.

REFERENSI

Dhofier, Z. (2015). *Tradisi Pesantren: Studi Pandangan Hidup Kyai dan Visinya mengenai Masa Depan Indonesia* (Edisi Revisi). LP3ES.

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2nd ed.). New Riders.

Habibi, A., & Mukminin, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 112–128.

Handayani, P. W., Hidayanto, A. N., & Budi, I. (2021). Pengaruh kualitas desain antarmuka terhadap kepuasan pengguna website lembaga pendidikan di Indonesia. *Jurnal Sistem Informasi, 17*(1), 45–58.

Hidayat, R. (2014). *Cara praktis membangun website gratis.* PT Elex Media Komputindo.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Data Pondok Pesantren Nasional*. https://ditpdpontren.kemenag.go.id

Kementerian Agama RI. (2022). *Data pondok pesantren nasional 2022.* Direktorat Pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren, Kemenag RI.

Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). *Management information systems: Managing the digital firm* (16th ed.). Pearson Education.

Munir. (2017). *Pembelajaran digital.* Alfabeta.

Nielsen Norman Group. (2020). *10 usability heuristics for user interface design.* https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics

Prasetyo, A., & Yaasin, M. (2021). Pengembangan website sebagai media informasi pondok pesantren di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam, 6*(2), 45–58.

Setiawan, D., & Kurniawan, R. (2022). Pengembangan sistem informasi berbasis website untuk meningkatkan aksesibilitas informasi lembaga pendidikan. *Jurnal Sistem Informasi Pendidikan, 4*(1), 22–35.

Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.

Sweor. (2019). *27 eye-opening website statistics: Is your website costing you clients?* https://www.sweor.com/firstimpressions

Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design* (3rd ed.). O'Reilly Media.

Wahid, A. (2018). *Pesantren dan pengembangan ekonomi umat.* LP2M UIN Sunan Kalijaga.