

**PERANCANGAN USER INTERFACE PADA SITUS WEBSITE  
SMARTEYE.ID VIRTUAL CONVENTION CENTER  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**ABDUL DJAFAR SIDIK**

**18.11.2251**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**PERANCANGAN USER INTERFACE PADA SITUS WEBSITE  
SMARTEYE.ID VIRTUAL CONVENTION CENTER  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh  
**ABDUL DJAFAR SIDIK**  
**18.11.2251**

Kepada  
**PROGRAM SARJANA**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN USER INTERFACE PADA SITUS WEBSITE  
SMARTEYE.ID VIRTUAL CONVENTION CENTER  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Abdul Djafar Sidik**

**18.11.2251**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Agustus 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Supriatin, M.Kom**

**NIK. 190302239**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTERFACE PADA SITUS WEBSITE  
SMARTEYE.ID VIRTUAL CONVENTION CENTER  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Abdul Djafar Sidik**

**18.11.2251**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 September 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ika Nur Fajri, M.Kom  
NIK. 190302268**

**Dwi Nurani, M.Kom  
NIK. 190302236**

**Supriatin, M.kom  
NIK. 190302239**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 September 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Abdul Djafar Sidik

NIM : 18.11.2251

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan User Interface Pada Situs Website Smartyc.id Virtual Convention Center Menggunakan Metode Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Supriatin, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Agustus 2022



Abdul Djafar Sidik

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah, rahmat serta karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan sehingga saya di dapat menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang turut mendukung perkuliahan hingga mampu menyelesaikan studi untuk meraih gelar sarjana yaitu:

1. Kedua Orang tua yang telah memberikan doa, menyemangati dan memberikan dukungan setiap waktunya.
2. Keluarga besar yang selalu menyemangati penulis.
3. Para pegawai Telkom Indonesia dan Smarteye.id terkhususnya para pegawai Smarteye.id yang telah membantu dalam kelancaran selama kegiatan yang tidak penulis sebutkan satu persatu.
4. Serta semua teman dekat penulis Grup Tanpa Biasa Yusri, Ido, Aqiel, Ijal, Dutha, Azis, Eqi, Satrio, Enal, Hendra, Ical, Ito.
5. Untuk semua pihak maupun team yang tidak bisa penulis sebutkan satu satu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal.

Skripsi yang berjudul **“Perancangan User Interface Pada Website Smarteye.id Virtual Convention Center Menggunakan Metode Design Thinking”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini tak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan, maka dari itu pada kesempatan ini ingin menyampaikan rasa hormat dan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Ibu Supriatin, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Maka dari itu kritik dan saran dari pembaca, akan penulis terima dengan lapang dada untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca

Yogyakarta, 22 Agustus 2022

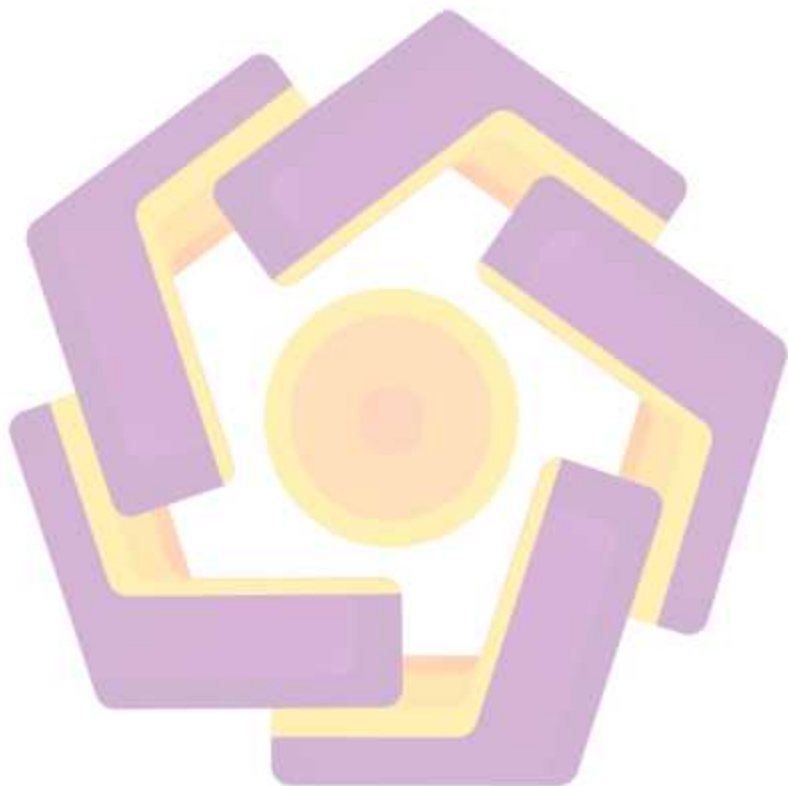
Penulis

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| DAFTAR ISI .....                               | VIII |
| DAFTAR TABEL .....                             | X    |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | XI   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                          | XIII |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....             | XIV  |
| DAFTAR ISTILAH .....                           | XV   |
| INTISARI .....                                 | XVI  |
| ABSTRACT .....                                 | XVII |
| BAB I .....                                    | 1    |
| PENDAHULUAN .....                              | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                       | 1    |
| 1.2 Perumusan masalah .....                    | 2    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                    | 2    |
| 1.4 Batasan Masalah .....                      | 3    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                   | 3    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....                | 3    |
| BAB II .....                                   | 5    |
| TINJAUAN PUSTAKA .....                         | 5    |
| 2.1 Literature Review .....                    | 5    |
| 2.2 Dasar Teori .....                          | 9    |
| 2.2.1 User Interface (UI) .....                | 9    |
| 2.2.2 User Experience (UX) .....               | 9    |
| 2.2.3 Design Thinking .....                    | 11   |
| 2.2.4 Empathy Map .....                        | 14   |
| 2.2.5 User Persona .....                       | 14   |
| 2.2.6 Usability .....                          | 15   |
| 2.2.7 System Usability Scale .....             | 16   |
| 2.2.8 Figma .....                              | 17   |
| BAB III .....                                  | 18   |
| METODOLOGI PENELITIAN .....                    | 18   |
| 3.1 Objek penelitian .....                     | 18   |
| 3.2 Alur Penelitian .....                      | 18   |
| 3.3 Menggali permasalahan (Empathize) .....    | 19   |
| 3.3.1 Empathy maps .....                       | 21   |
| 3.4 Menganalisis permasalahan (Define) .....   | 22   |
| 3.4.1 User Persona .....                       | 22   |
| 3.4.2 Point Of View (POV) .....                | 24   |
| 3.5 Merancang Desain Solusi (Ideate) .....     | 25   |
| 3.6 Prototype .....                            | 25   |
| BAB IV .....                                   | 27   |
| HASIL DAN PEMBAHASAN .....                     | 27   |
| 4.1 Tahapan Prototype .....                    | 27   |
| 4.1.1 Perancangan Arsitektur Informasi .....   | 27   |
| 4.1.2 Perancangan User Flow .....              | 28   |
| 4.1.3 Perancangan Low-fidelity wireframe ..... | 32   |
| 4.1.4 Perancangan Style Guide .....            | 42   |
| 4.1.5 Perancangan High-Fidelity .....          | 47   |
| 4.1.6 Perancangan Interaction Design .....     | 55   |
| 4.2 Tahap Test .....                           | 59   |
| 4.2.1 System Usability Scale (SUS) .....       | 60   |
| 4.2.2 Feedback .....                           | 63   |
| 4.3 Analisis Hasil Pengujian .....             | 63   |
| BAB V .....                                    | 65   |

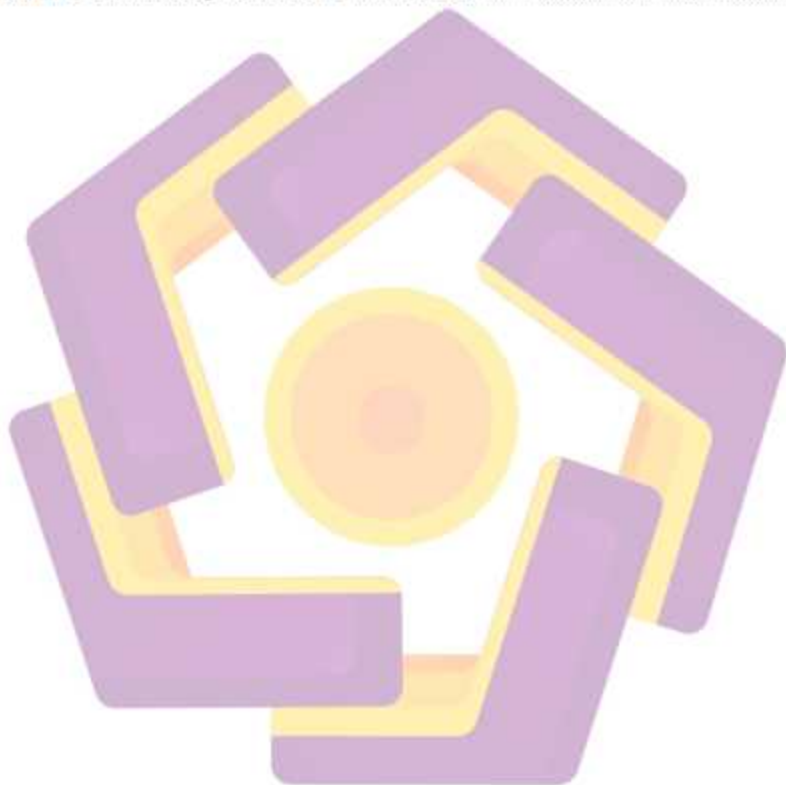


|                      |    |
|----------------------|----|
| PENUTUP .....        | 65 |
| 5.1 Kesimpulan ..... | 65 |
| 5.2 Saran .....      | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 66 |
| LAMPIRAN .....       | 69 |



## DAFTAR TABEL

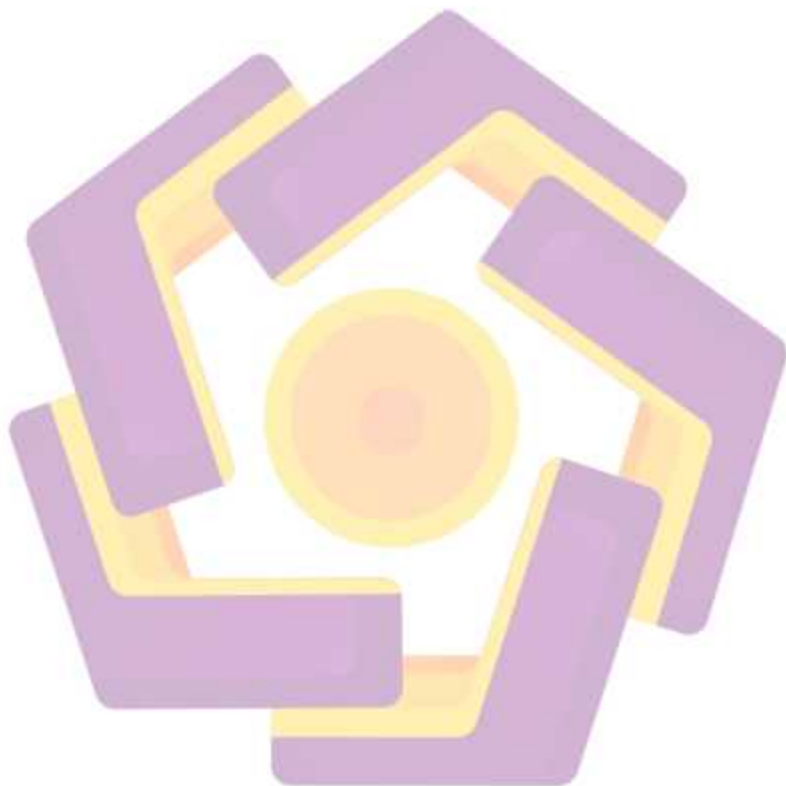
|  |    |
|--|----|
| Tabel2. 1 Keaslian Penelitian.....                                   | 6  |
| Tabel2. 2 Instrumen pertanyaan SUS.....                              | 17 |
| Tabel3. 1 Pertanyaan observasi dan wawancara.....                    | 20 |
| Tabel3. 2 Kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara.....         | 20 |
| Tabel4. 1 Penilaian system usability scale acceptability ranges..... | 60 |
| Tabel4. 2 Penilaian system usability scale grade scale.....          | 61 |
| Tabel4. 3 Penilaian system usability scale adjective ratings.....    | 61 |
| Tabel4. 4 Nilai skor sus responden.....                              | 62 |
| Tabel4. 5 Feedback responden setelah melakukan test.....             | 63 |



## DAFTAR GAMBAR

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar2. 1  | Template empathy maps                                     | 14 |
| Gambar2. 2  | Template user persona                                     | 15 |
|             |   |    |
| Gambar3. 1  | Tahapan Penelitian  | 19 |
| Gambar3. 2  | Empathy maps dari hasil wawancara                         | 21 |
| Gambar3. 3  | User persona Yusri Aditya Sarapil                         | 23 |
| Gambar3. 4  | User persona Amanda Restiani Yambo                        | 24 |
| Gambar3. 5  | wireframe landing page smarteye virtual convention center | 26 |
|             |   |    |
| Gambar4. 1  | Arsitektur informasi smarteye virtual convention center   | 28 |
| Gambar4. 2  | User flow landing page                                    | 28 |
| Gambar4. 3  | User flow page virtual expo                               | 29 |
| Gambar4. 4  | User flow page webinar virtual expo                       | 29 |
| Gambar4. 5  | User flow Case studies                                    | 30 |
| Gambar4. 6  | User flow Blog  | 30 |
| Gambar4. 7  | User flow About Us  | 31 |
| Gambar4. 8  | User flow pemesanan SVCC                                  | 31 |
| Gambar4. 9  | User flow Event SVCC                                      | 32 |
| Gambar4. 10 | Low-fidelity wireframe landing page svcc                  | 33 |
| Gambar4. 11 | Low-fidelity wireframe page about us svcc                 | 34 |
| Gambar4. 12 | Low-fidelity wireframe page webinar svcc                  | 35 |
| Gambar4. 13 | Low-fidelity wireframe page virtual expo svcc             | 36 |
| Gambar4. 14 | Low-fidelity wireframe page case studies svcc             | 37 |
| Gambar4. 15 | Low-fidelity wireframe page blog svcc                     | 38 |
| Gambar4. 16 | Low-fidelity wireframe Landing Page Event SVCC            | 39 |
| Gambar4. 17 | Low-fidelity wireframe Login Page Event SVCC              | 40 |
| Gambar4. 18 | Low-fidelity wireframe Register Page Event SVCC           | 40 |
| Gambar4. 19 | Low-fidelity wireframe Page Webinar Event SVCC            | 41 |
| Gambar4. 20 | Style Guide Colors  | 42 |
| Gambar4. 21 | Style Guide Typography                                    | 43 |
| Gambar4. 22 | Style Guide Spacing                                       | 43 |
| Gambar4. 23 | Style Guide Rounded Corners                               | 44 |
| Gambar4. 24 | Style Guide Elevation                                     | 44 |
| Gambar4. 25 | Style Guide Buttons                                       | 45 |
| Gambar4. 26 | Style Guide Layout  | 45 |
| Gambar4. 27 | Style Guide Icons   | 46 |
| Gambar4. 28 | High-fidelity Landing Page SVCC                           | 47 |
| Gambar4. 29 | High-fidelity Page About Us SVCC                          | 48 |
| Gambar4. 30 | High-fidelity Page Blog SVCC                              | 49 |
| Gambar4. 31 | High-fidelity Page Webinar SVCC                           | 50 |
| Gambar4. 32 | High-fidelity Page Virtual Expo SVCC                      | 51 |
| Gambar4. 33 | High-fidelity Page Case Studies SVCC                      | 51 |
| Gambar4. 34 | High-fidelity Landing Page Event SVCC (GP-Ansor)          | 52 |
| Gambar4. 35 | High-fidelity Page Login Event SVCC (GP-Ansor)            | 53 |
| Gambar4. 36 | High-fidelity Page Register Event SVCC (GP-Ansor)         | 53 |
| Gambar4. 37 | High-fidelity Page Webinar Event SVCC (GP-Ansor)          | 54 |
| Gambar4. 38 | High-fidelity Page Virtual Expo Event SVCC (GP-Ansor)     | 55 |

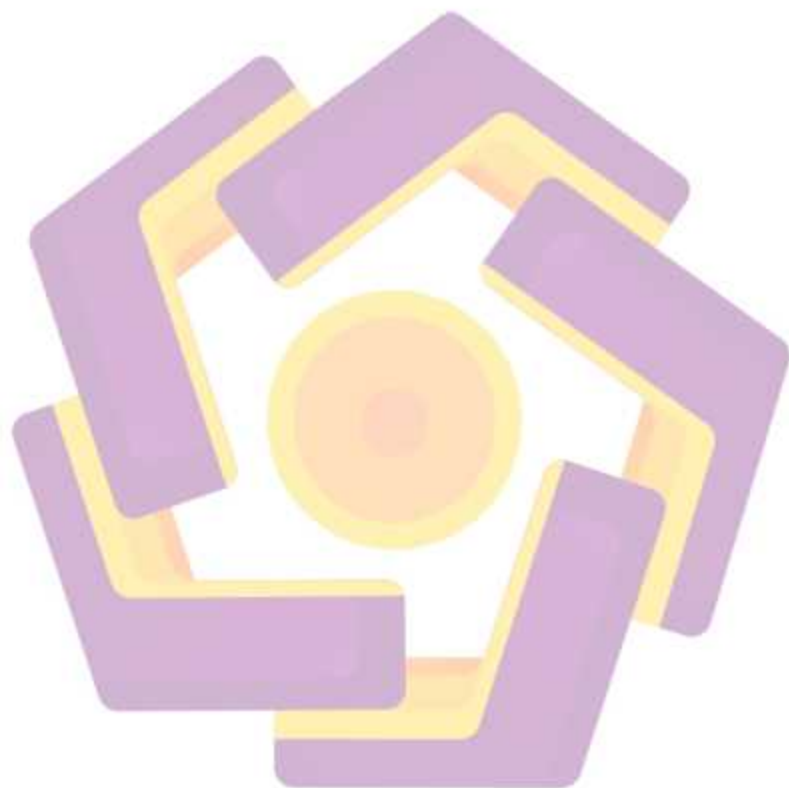
|  |    |
|--|----|
| Gambar4. 39 Interaction design landing page dan about us .....                         | 56 |
| Gambar4. 40 Interaction design webinar dan virtual expo .....                          | 56 |
| Gambar4. 41 Interaction design blog dan case studies .....                             | 57 |
| Gambar4. 42 Interaction design Lading page event.login,and register webinar .....      | 58 |
| Gambar4. 43 Interaction design webinar dan jadwal .....                                | 58 |
| Gambar4. 44 Interaction design Lading page event.login,and register virtual expo ..... | 59 |
| Gambar4. 45 Interaction design virtual expo .....                                      | 59 |
| Gambar4. 46 Visualisasi nilai SUS .....  | 62 |



## DAFTAR LAMPIRAN

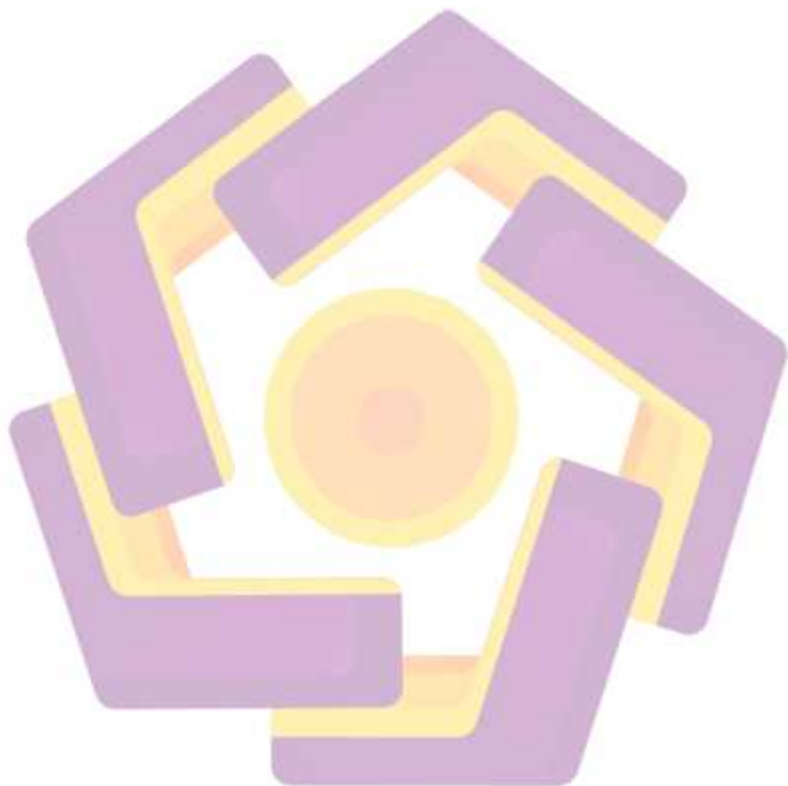
Lampiran 1. Prototype webiste svcc dalam aplikasi figma

70



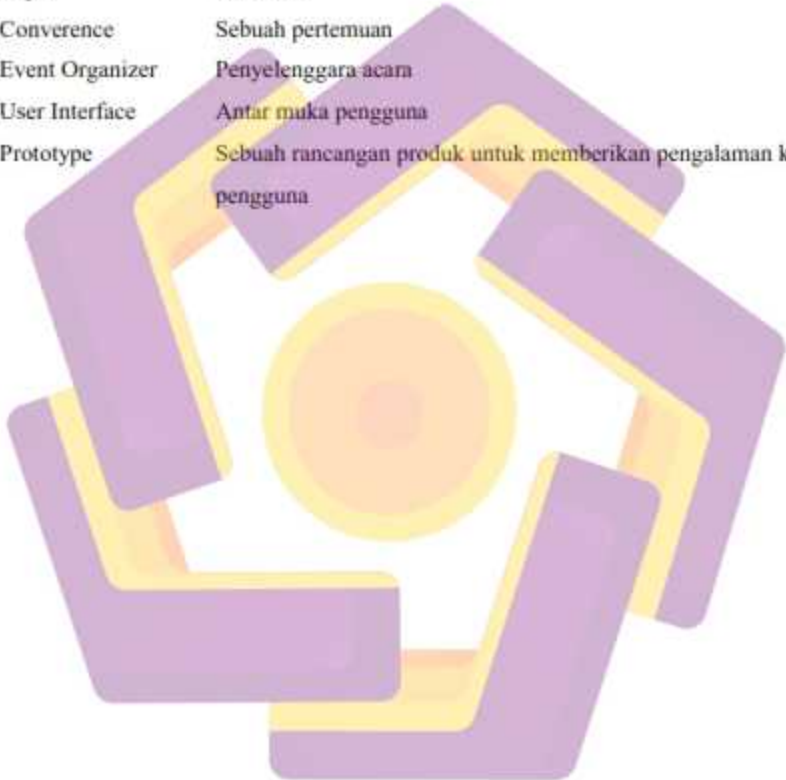
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

|      |                                    |
|------|------------------------------------|
| SVCC | Smarteye Virtual Convention Center |
| SUS  | System Usability Scale             |
| POV  | Point Of View                      |



## DAFTAR ISTILAH

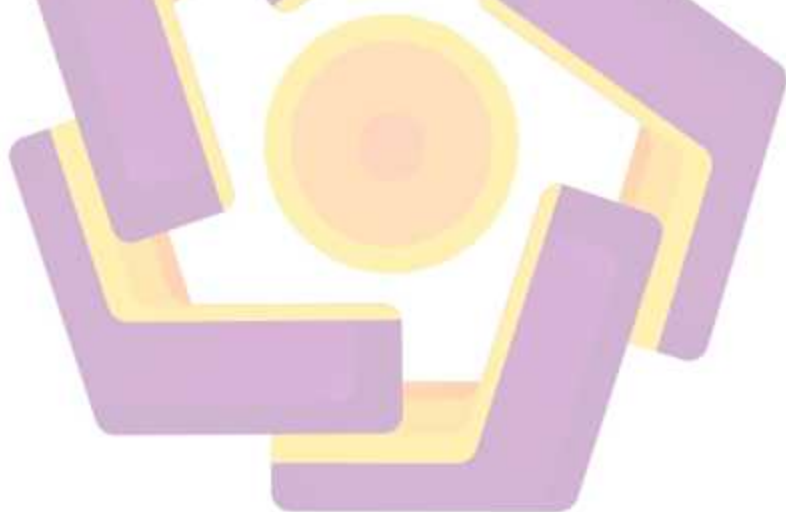
|                   |   |
|-------------------|---|
| Venue             | Tempat terjadinya sesuatu kegiatan  |
| Virtual Event     | Acara online yang melibatkan orang-orang yang berinteraksi dalam lingkungan virtual |
| Augmented Reality | Mengabungkan dunia maya dengan 2 atau 3 dimensi                                     |
| Expo              | Pameran   |
| Converence        | Sebuah pertemuan  |
| Event Organizer   | Penyelenggara acara   |
| User Interface    | Antar muka pengguna   |
| Prototype         | Sebuah rancangan produk untuk memberikan pengalaman kepada pengguna                 |



## INTISARI

Pademi Covid-19 sangat berdampak bagi seluruh masyarakat Indonesia, salah satu dampak dari pandemi adalah kehidupan social masyarakat. Industri event yang biasanya melibatkan banyak orang yang berkumpul di venue tertentu, terpaksa harus ditiadakan untuk mencegah penyebaran pandemi. Berdasarkan pengamatan dan riset yang dilakukan oleh penulis, telah terjadi 96,4 persen penundaan dan 84,8 persen pembatalan acara di 17 provinsi di Indonesia. Penelitian yang dilakukan dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan studi literatur, kemudian di lanjutkan pengembangan dengan 5 tahap dalam metode design thinking meliputi empati, mendefinisikan, ide, prototipe, dan pengujian, kemudian di lanjutkan dalam tahap pengujian usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dari hasil yang di peroleh dari *system usability scale* (SUS) pada platform smarteye virtual convention center (SVCC) bisa di terima dan digunakan oleh masyarakat Indonesia, hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata 77 skor (SUS), dan hingga saat ini platform smarteye virtual convention center sudah banyak menggelar virtual event mulai dari konferensi, webinar, dan expo.

**Kata kunci:** Virtual event, design thinking, system usability scale (SUS), Svcc





## ABSTRACT

*The COVID-19 pandemic has had a huge impact on all Indonesian people, one of the impacts of the pandemic is the social life of the Indonesian people. Industrial events, which usually involve many people gathering at certain venues, have had to be eliminated to prevent the spread of the pandemic. Based on observations and research conducted by Author, there have been 96.4 percent of delays and 84.8 percent of event cancellations in 17 provinces in Indonesia. Research conducted in data collection using observation and literature study, then continued development with 5 stages in the design thinking method including empathy, defining, ideas, prototypes, and testing. Then continued in the usability testing stage using the System Usability Scale (SUS). From the results obtained from the usability scale system, the Smarteye Virtual Convention Center (SVCC) platform can be accepted and used by the Indonesian people, this is evidenced by the average yield of 77 score (SUS), and until now the SmartEye Virtual Convention Center platform has held many virtual events ranging from conferences, webinars, and expos.*

**Keyword:** *Virtual event, design thinking, system usability scale (SUS), Svcc*

