

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE WEBSITE
CROWDE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya Komputer
Program Studi D3 Teknik Informatika



diajukan oleh

ANDIKA DHARMA PUTRA

20.01.4487

Kepada

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE WEBSITE
CROWDE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya Komputer
Program Studi D3 Teknik Informatika



diajukan oleh

ANDIKA DHARMA PUTRA

20.01.4487

Kepada

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE WEBSITE CROWDE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

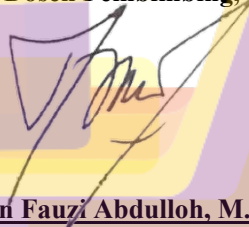
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika Dharma Putra

20.01.4487

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 1 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom

NIK. 19030227

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE WEBSITE CROWDE
DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDIKA DHARMA PUTRA

20.01.4487

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **ANDIKA DHARMA PUTRA**
NIM : **20.01.4487**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan Ulang User Interface Website Crowde Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : **Ferian Fauzi Abdulloh, 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, 26 Juli 2023

Yang Menyatakan,



ANDIKA DHARMA PUTRA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

Bapak Jumiedi dan Ibu Tri Karsyatmi,

Terima kasih telah memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa sepanjang perjalanan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Pengorbanan, dukungan, dan kehadiran kalian di hidup saya sebagai orang tua adalah anugerah yang sangat berharga bagi saya.

Bapak Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom,

Terima kasih kepada bapak Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya berterima kasih atas semua peranan penting bapak selama saya berkuliah.

Teman dan Rekan,

Terima kasih kepada teman-teman dekat dan rekan-rekan yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya beruntung bisa mengenal kalian dalam perjalanan ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang masih memberikan nafas hidup, kesehatan dan karunia-Nya dan atas campur tangan dan pertolongan-Nya dalam penyelesaian Tugas Akhir (TA) dengan judul “Optimalisasi Kepuasan Pengguna Melalui Desain UI/UX: Studi Kasus Crowde” dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta sumbangsih pengetahuan dan pengalaman selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang sudah memberikan dukungan materi, moral, dan semangat dalam menjalani proses Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom yang telah memberikan bimbingan dan arahan dan selaku dosen pembimbing Tugas Akhir ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
4. Mahasiswi pemilik nim 20.01.4548 yang telah memberikan dukungan, semangat, dan juga telah menemani penulis selama di Yogyakarta baik susah maupun senang.
5. Sahabat-sahabat kos Amanah, seangkatan, dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Penulis

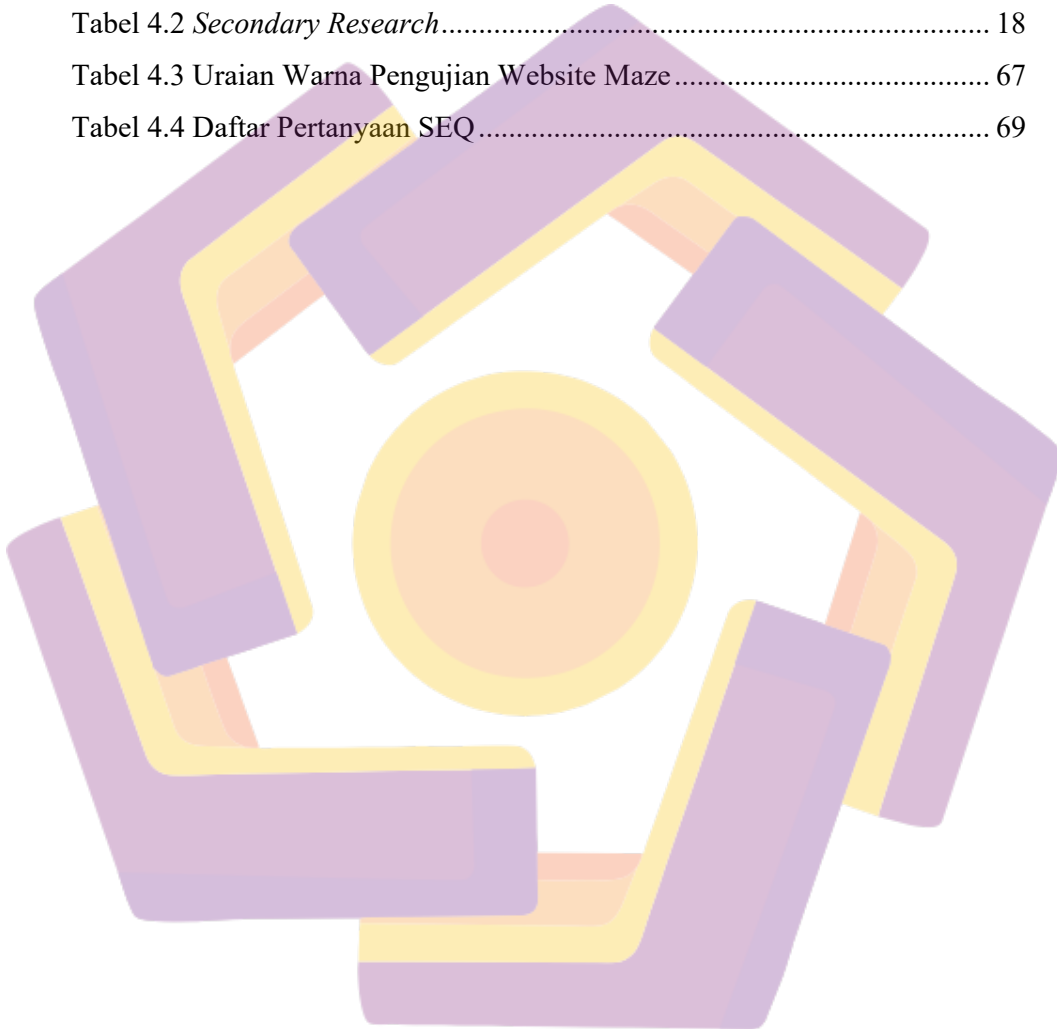
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Literature Review.....	4
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Perancangan Ulang	8
2.2.2 User Interface	8
2.2.3 User Experience	9
2.2.4 Design Thinking.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Metode Penelitian	11
3.2 Langkah Penelitian.....	12
3.2.1 Emphatize.....	12

3.2.2	Define.....	13
3.2.3	Ideate.....	14
3.2.4	Prototype.....	14
3.2.5	Test.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		16
4.1	Implementasi <i>Emphatize</i>	16
4.1.1	In-depth Interview.....	16
4.1.2	Secondary Research.....	17
4.2	Implementasi <i>Define</i>	18
4.2.1	Pain Points.....	18
4.2.2	How-might We.....	19
4.3	Implementasi <i>Ideate</i>	20
4.3.1	Solusi Ide.....	20
4.3.2	Prioritas Ide.....	21
4.3.3	Userflow.....	23
4.4	Implementasi <i>Prototipe</i>	25
4.4.1	Low-fidelity.....	25
4.4.2	Design System.....	38
4.4.3	Wireframe High-fidelity.....	43
4.4.4	Prototype.....	66
4.5	Implementasi <i>Test</i>	66
4.5.1	Pengujian Fitur.....	67
4.5.2	Single Ease Question.....	69
4.6	Hasil Evaluasi.....	73
4.6.1	Pengalaman Pengguna.....	73
4.6.2	Navigasi dan Struktur Informasi.....	73
4.6.3	Masukan dan Perbaikan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Literatur Review</i>	6
Tabel 3.1 <i>In-depth Interview</i>	12
Tabel 4.1 <i>In-depth Interview</i>	16
Tabel 4.2 <i>Secondary Research</i>	18
Tabel 4.3 Uraian Warna Pengujian Website Maze	67
Tabel 4.4 Daftar Pertanyaan SEQ	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 3.2 Alur Penelitian	12
Gambar 4.1 <i>Pain Points</i>	19
Gambar 4.2 <i>How-might We</i>	20
Gambar 4.3 Ide Solusi.....	21
Gambar 4.4 <i>Yes, do it now</i>	22
Gambar 4.5 <i>Do Next</i>	22
Gambar 4.6 <i>Do Later</i>	23
Gambar 4.7 <i>Do Last</i>	23
Gambar 4.8 Alur Pendaftaran Akun	24
Gambar 4.9 Alur Pengajuan Peminjaman.....	24
Gambar 4.10 Alur Pengajuan Investasi	24
Gambar 4. 11 Halaman Registrasi <i>low-fidelity</i>	25
Gambar 4.12 Halaman <i>Login low-fidelity</i>	26
Gambar 4.13 Halaman Verifikasi <i>low-fidelity</i>	27
Gambar 4.14 Halaman <i>Home low-fidelity</i>	27
Gambar 4.15 Halaman Menjadi Mitra <i>low-fidelity</i>	30
Gambar 4.16 Halaman Artikel <i>low-fidelity</i>	32
Gambar 4.17 Halaman Kalender Kegiatan <i>low-fidelity</i>	33
Gambar 4.18 Tentang Kami <i>low-fidelity</i>	34
Gambar 4.19 Formulir Pengajuan Pinjaman <i>low-fidelity</i>	36
Gambar 4.20 Formulir Pengajuan Investasi <i>low-fidelity</i>	37
Gambar 4.21 Syarat dan Ketentuan <i>low-fidelity</i>	38
Gambar 4.22 Warna	39
Gambar 4.23 Tipografi.....	39
Gambar 4.24 Header	40
Gambar 4.25 <i>Button</i>	40
Gambar 4.26 <i>Input Field</i>	41
Gambar 4.27 <i>Loading</i>	41

Gambar 4.28 <i>Pop up</i>	42
Gambar 4.29 <i>Cardbox</i>	42
Gambar 4.30 <i>Footer</i>	43
Gambar 4.31 Halaman Registrasi <i>high-fidelity</i>	44
Gambar 4.32 Halaman Login <i>high-fidelity</i>	45
Gambar 4.33 Halaman Verifikasi <i>high-fidelity</i>	46
Gambar 4.34 Halaman <i>Home high-fidelity</i>	46
Gambar 4.35 Halaman <i>Menjadi Mitra high-fidelity</i>	49
Gambar 4.36 Halaman <i>Artikel high-fidelity</i>	53
Gambar 4.37 <i>Kalender Kegiatan high-fidelity</i>	54
Gambar 4.38 <i>Tentang Kami high-fidelity</i>	54
Gambar 4.39 Halaman <i>Formulir Pengajuan Pinjaman high-fidelity</i>	57
Gambar 4.40 Halaman <i>Formulir Detail Pinjaman high-fidelity</i>	58
Gambar 4.41 Halaman <i>Syarat dan Ketentuan Pinjaman high-fidelity</i>	59
Gambar 4.42 Halaman <i>Akhir Pinjaman high-fidelity</i>	60
Gambar 4.43 <i>Dashboard peminjam high-fidelity</i>	61
Gambar 4.44 Halaman <i>Formulir Pengajuan Pinjaman high-fidelity</i>	62
Gambar 4.45 Halaman <i>Syarat dan Ketentuan Investasi high-fidelity</i>	63
Gambar 4.46 Halaman <i>Akhir Pengajuan Investasi high-fidelity</i>	64
Gambar 4.47 Halaman <i>Dashboard Investor high-fidelity</i>	65
Gambar 4.48 <i>Profil Pengguna high-fidelity</i>	66
Gambar 4.49 Hasil Pengujian <i>Fitur Pendaftaran dan Login</i>	67
Gambar 4.50 Hasil Pengujian <i>Fitur Ajukan Pinjaman</i>	68
Gambar 4.51 Hasil Pengujian <i>Fitur Menjadi Mitra</i>	68
Gambar 4.52 Hasil Jawaban <i>Pertanyaan Nomor 1</i>	70
Gambar 4.53 Hasil Jawaban <i>Pertanyaan Nomor 2</i>	70
Gambar 4.54 Hasil Jawaban <i>Pertanyaan Nomor 3</i>	71
Gambar 4.55 Hasil Jawaban <i>Pertanyaan Nomor 4</i>	72
Gambar 4.56 Hasil Jawaban <i>Pertanyaan Nomor 5</i>	72

INTISARI

Crowde merupakan sebuah platform yang hadir untuk mendukung petani lewat permodalan pertanian dan inovasi teknologi. Crowde hanya fokus pada pertanian dan melakukan yang terbaik. Crowde juga hadir sebagai teknologi yang menghubungkan petani dengan investor. Selain menghubungkan investor dan petani, Crowde juga mengintegrasikan seluruh ekosistem pertanian dari pemasok hingga pelanggan melalui teknologi. Namun permasalahan terkait desain User Interface (UI) yang ada. Formulir pengajuan pinjaman dan menjadi mitra yang belum termasuk menjadi satu dalam website Crowde dinilai kurang efektif dan efisien sehingga kurang memaksimalkan website Crowde. Solusi yang ditawarkan adalah dengan melakukan perancangan ulang (redesain) user interface website Crowde dengan menggunakan metode Design Thinking. Dengan menggunakan metode Design Thinking penulis berhasil mendapatkan hasil yang berupa terciptanya desain antarmuka yang lebih efisien, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *User Interface, Design Thinking, Crowde*

ABSTRACT

Crowde is a platform that supports farmers with agricultural funding and technology innovation. It focuses solely on agriculture and aims to be the best in this field. Crowde connects farmers with investors and integrates the entire agricultural ecosystem, from suppliers to customers, using technology. However, there is an issue with the existing User Interface (UI) design. The loan application and partnership registration forms are not effectively integrated into the Crowde website, leading to underutilization of the platform. The solution proposed is to redesign the website's user interface using the Design Thinking method. By applying Design Thinking, the author successfully created a more efficient, user-friendly, and user-centered interface design.

Keyword: *User Interface, Design Thinking, Crowde*

