

**PERANCANGAN FRONT END WEBSITE JASA LUKIS  
MURAL JOGJA MURALIN.ID MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**BILAL MUHTASYIMBILAH**

**19.11.3272**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN FRONT END WEBSITE JASA LUKIS  
MURAL JOGJA MURALIN.ID MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**BILAL MUHTASYIMBILAH**

**19.11.3272**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FRONT END WEBSITE JASA LUKIS  
MURAL JOGJA MURALIN.ID MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Bilal Muhtasyimilah**

**19.11.3272**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Arif Akbarul Huda. S.Si., M.Eng.**

**NIK. 190302287**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN FRONT END WEBSITE JASA LUKIS  
MURAL JOGJA MURALIN.ID MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

**Bilal Muhtasyimbi**

**19.11.3272**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302356

Acihmah Sidauruk, M.Kom  
NIK. 190302238

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng  
NIK. 190302287

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bilal Muhtasyimilah  
NIM : 19.11.3272

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN FRONT END WEBSITE JASA LUKIS MURAL JOGJA MURALIN.ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Dosen Pembimbing : Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng.

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, 10 September 2023

Yang Menyatakan,



Bilal Muhtasyimilah

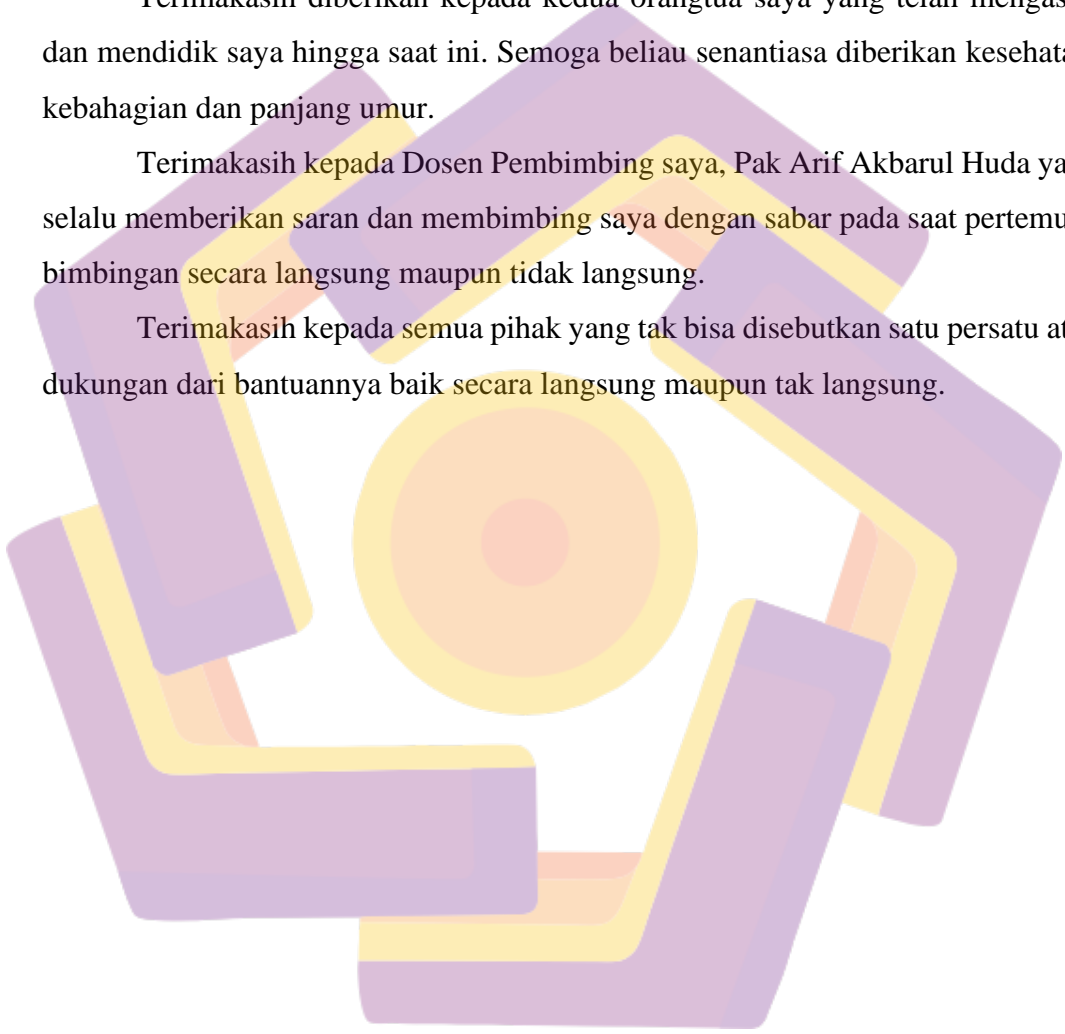
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin atas segala nikmat yang telah diberikan kepada kita. Shalawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Terimakasih diberikan kepada kedua orangtua saya yang telah mengasuh dan mendidik saya hingga saat ini. Semoga beliau senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan dan panjang umur.

Terimakasih kepada Dosen Pembimbing saya, Pak Arif Akbarul Huda yang selalu memberikan saran dan membimbing saya dengan sabar pada saat pertemuan bimbingan secara langsung maupun tidak langsung.

Terimakasih kepada semua pihak yang tak bisa disebutkan satu persatu atau dukungan dari bantuannya baik secara langsung maupun tak langsung.



## KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur kepada Allah SWT atas seluruh rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi di Jurusan Informatika dengan judul “Perancangan Front End Website Jasa Lukis Mural Jogja Muralin.id Menggunakan Metode Design Thinking”. Laporan skripsi ini merupakan prasyarat memperoleh gelar sarjana strata 1 di Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selama dilaksanakan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan, dukungan dan juga arahan dari semua pihak yang membantu hingga Laporan Skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Arif Akbarul Huda. S.Si., M.Eng., selaku dosen pembimbing Skripsi, yang telah memberikan banyak waktu, ilmu dan wawasan yang dimiliki kepada penulis sehingga penelitian dan Laporan Skripsi ini telah selesai.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen Informatika yang telah sabar memberikan ilmu yang bermanfaat kepada pendidik selama masa perkuliahan.
5. Kepada orangtua penulis yang telah memberikan doa, kasih sayang harapan dan pengorbanan tak henti-hentinya. Semuanya hanya Allah SWT yang mampu membalas semua yang telah beliau berikan.
6. Terimakasih kepada rekan dan sahabat penulis seperjuangan yang telah berjuang bersama selama masa kuliah dan agenda bersama dari awal berjumpa.

7. Dan semua yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi orang lain dan penulis khususnya. Serta dapat dijadikan referensi atau rujukan bagi hal yang berkaitan serta bermanfaat. Sebagai manusia tentunya tidak lepas dari kesalahan baik pada saat penelitian maupun penyusunan laporan skripsi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya. Penulis berharap adanya kritik dan saran guna memperbaiki atau sebagai bahan pengembangan kedepannya. Kritik dan saran dapat disampaikan ke email penulis yakni [bilal.mu@students.amikom.ac.id](mailto:bilal.mu@students.amikom.ac.id). Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan selamat membaca. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 4 Agustus 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur .....	5
Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Website .....	10
2.2.2 Pengertian Company Profile .....	10
2.2.3 User Interface .....	10
2.2.4 User Experience .....	11
2.2.5 Design Thinking.....	12
2.2.5.1 Empathize .....	13
2.2.5.2 Define.....	13
2.2.5.3 Ideate .....	14
2.2.5.4 Prototype .....	14
2.2.5.5 Test.....	14
2.2.6 Empathy Map.....	14
2.2.7 Pain Points .....	17

2.2.8 User Persona .....	17
2.2.9 User Journey Map .....	17
2.2.10 Usability .....	18
2.2.11 UEQ .....	19
Gambar 2.1. User Experience Questionnaire.....	21

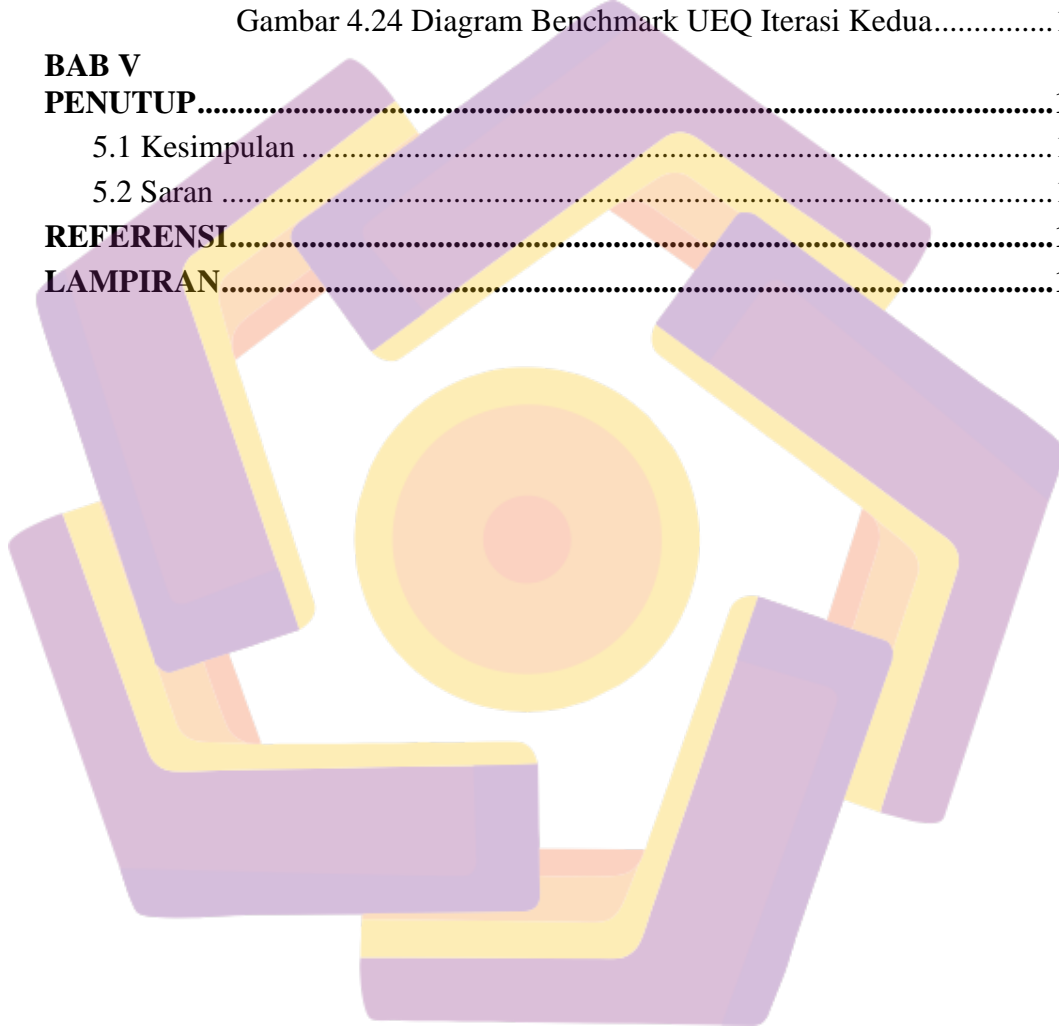
### **BAB III**

<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Objek Penelitian .....	22
a. Objek dan Subjek Penelitian .....	22
b. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	22
3.2 Alur Penelitian .....	23
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	23
3.2 Analisis Kebutuhan .....	24
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	24
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	24
3.2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
Tabel 3.1. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
3.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
3.2 Observasi dan Wawancara .....	25
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner observasi dan wawancara .....	25
Tabel 3.4 Jawaban Kuesioner Observasi dan Wawancara.....	26
3.3 Metode Design Thinking .....	27
3.3.1 Tahap Empathize .....	27
3.3.1.1 Kuisioner.....	27
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Kuesioner untuk 25 Responden .....	28
Tabel 3.6 Jawaban Kuesioner Responden 1.....	28
Tabel 3.7. Jawaban Kuesioner Responden 2 .....	29
Tabel 3.8 Jawaban Kuesioner Responden 3.....	29
Tabel 3.9 Jawaban Kuesioner Responden 4.....	30
Tabel 3.10 Jawaban Kuesioner Responden 5 .....	30
Tabel 3.11. Jawaban Kuesioner Responden 6 .....	31
Tabel 3.12 Jawaban Kuesioner Responden 7 .....	31
Tabel 3.13 Jawaban Kuesioner Responden 8 .....	32
Tabel 3.14 Jawaban Kuesioner Responden 9 .....	32
Tabel 3.15. Jawaban Kuesioner Responden 10 .....	33
Tabel 3.16 Jawaban Kuesioner Responden 11 .....	33
Tabel 3.17 Jawaban Kuesioner Responden 12 .....	34

Tabel 3.18 Jawaban Kuesioner Responden 13 .....	35
Tabel 3.19 Jawaban Kuesioner Responden 14 .....	35
Tabel 3.20 Jawaban Kuesioner Responden 15 .....	36
Tabel 3.21 Jawaban Kuesioner Responden 16 .....	36
Tabel 3.22 Jawaban Kuesioner Responden 17 .....	37
Tabel 3.23 Jawaban Kuesioner Responden 18 .....	37
Tabel 3.24 Jawaban Kuesioner Responden 19 .....	38
Tabel 3.25 Jawaban Kuesioner Responden 20 .....	38
Tabel 3.26 Jawaban Kuesioner Responden 21 .....	39
Tabel 3.27 Jawaban Kuesioner Responden 22 .....	39
Tabel 3.28 Jawaban Kuesioner Responden 23 .....	40
Tabel 3.29 Jawaban Kuesioner Responden 24 .....	40
Tabel 3.30 Jawaban Kuesioner Responden 25 .....	41
3.3.1.2 Empathy Map .....	43
Gambar 3.2. Empathy Map .....	43
3.3.1.3 Paint Point Pengguna .....	44
3.3.2 Tahap Define .....	45
Tabel 3.31 Kategorisasi Permasalahan .....	45
3.3.2.1 User Persona .....	45
Gambar 3.3 User Persona .....	46
3.3.2.2 User Journey Map .....	46
Gambar 3.4. User Journey Map .....	47
3.3.3 Tahap Ideate .....	47
Tabel 3.32 Hasil Solusi .....	48
<b>BAB IV</b>	
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Implementasi .....	49
4.4.1 Warna .....	49
4.4.2 Typography .....	49
4.4.3 Design Thinking .....	50
4.4.3.1 Tahap Empathize .....	50
Tabel 4.1 Kriteria Responden .....	50
4.4.3.2 Tahap Define .....	51
4.4.3.3 Tahap Ideate .....	51
4.4.3.4 Tahap Prototype .....	53
1. Tampilan Prototype Home .....	53
Gambar 4.1. Prototipe Halaman Home Desktop .....	53
Gambar 4.2. Prototipe Halaman Home Tablet .....	53

Gambar 4.3. Prototipe Halaman Home Mobile .....	54
2. Tampilan Prototipe About Us .....	55
Gambar 4.4. Prototipe Halaman About Us Desktop.....	55
Gambar 4.5. Prototipe Halaman About Us Tablet.....	55
Gambar 4.6. Prototipe Halaman About Us Mobile.....	56
3. Tampilan Prototipe Project .....	57
Gambar 4.7. Prototipe Halaman Project Desktop .....	57
Gambar 4.8. Prototipe Halaman Project Tablet .....	57
Gambar 4.9. Prototipe Halaman Project Mobile.....	58
4. Tampilan Prototipe Service.....	59
Gambar 4.10. Prototipe Halaman Service Desktop .....	59
Gambar 4.11. Prototipe Halaman Service Tablet .....	59
Gambar 4.12. Prototipe Halaman Service Mobile .....	60
5. Tampilan Prototipe Testimoni.....	62
Gambar 4.13. Prototipe Halaman Testimoni Desktop .....	62
Gambar 4.14. Prototipe Halaman Testimoni Tablet .....	62
Gambar 4.15. Prototipe Halaman Testimoni Mobile.....	63
6. Tampilan Prototipe Blog News.....	64
Gambar 4.16. Prototipe Halaman Blog News Mobile .....	64
Gambar 4.17. Prototipe Halaman Blog News Mobile.....	64
Gambar 4.18. Prototipe Halaman Blog News Mobile .....	65
4.4.4 Tahap Test.....	67
4.4.1 Testing dan Implementasi .....	67
Tabel 4.2 Kuisisioner UEQ.....	67
Tabel 4.3 Input Data Responden Kuisisioner Iterasi Pertama.....	75
Tabel 4.4 Transformasi Data Iterasi Pertama.....	77
Tabel 4.5 Skala rata-rata per orang Iterasi Pertama .....	79
Tabel 4.6 Hasil Rata-rata 25 responden Iterasi Pertama.....	81
Tabel 4.7 Rata-rata 6 Kategori UEQ Iterasi Pertama.....	83
Gambar 4.19 Diagram rata-rata UEQ Iterasi Pertama .....	84
Tabel 4.8 Pragmatis Hedonic Quality Iterasi Pertama.....	85
Gambar 4.20 Diagram Pragmatic dan Hedonic Quality Iterasi Pertama .....	86
Tabel 4.9 Benchmark UEQ Iterasi Pertama.....	87
Gambar 4.21 Grafik Benchmark UEQ Iterasi 1.....	88
Tabel 4.10 Input Data Responden Kuesisioner Iterasi Kedua.....	90
Tabel 4.11 Transformasi Data Iterasi Kedua .....	92
Tabel 4.12 Skala Rata-rata per Orang Iterasi kedua .....	95

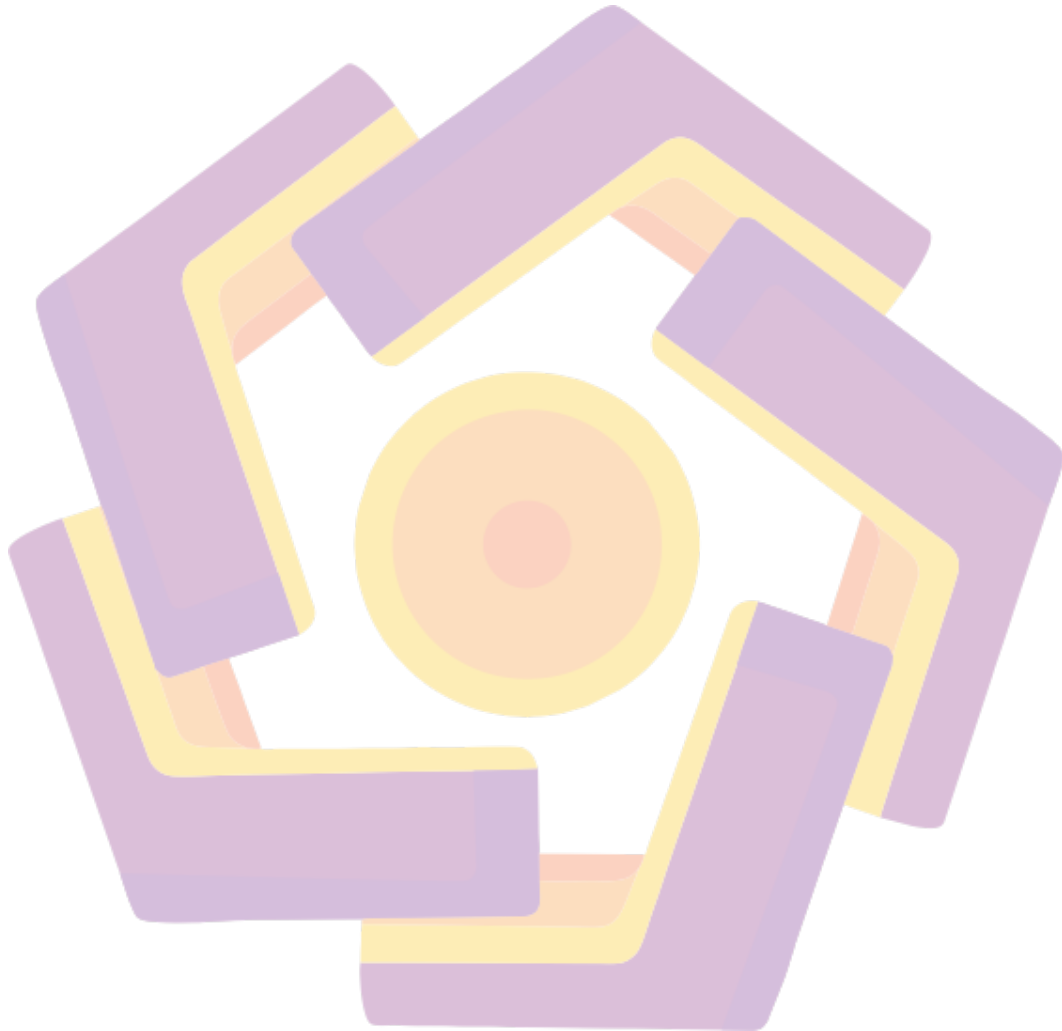
Tabel 4.13 Hasil Rata-rata 25 Responden Iterasi Kedua .....	97
Tabel 4.14 Rata-rata 6 Kategori UEQ Iterasi Kedua .....	99
Gambar 4.22 Diagram Rata-Rata UEQ Iterasi Kedua .....	100
Tabel 4.15 Pragmatis Hedonic Quality Iterasi Kedua.....	101
Gambar 4.23 Diagram Pragmatic dan Hedonic Quality Iterasi Kedua .....	102
Tabel 4.16 Benchmark UEQ Iterasi Kedua .....	103
Gambar 4.24 Diagram Benchmark UEQ Iterasi Kedua.....	104
<b>BAB V</b>	
<b>PENUTUP</b> .....	<b>106</b>
5.1 Kesimpulan .....	106
5.2 Saran .....	106
<b>REFERENSI</b> .....	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>109</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terkait	7
Tabel 3.1. Kebutuhan Perangkat Lunak	25
Tabel 3.2. Kebutuhan Perangkat Keras	26
Tabel 3.3. Pertanyaan Kuesioner Observasi dan Wawancara	26
Tabel 3.4. Jawaban Kuesioner Observasi dan Wawancara	27
Tabel 3.5. Daftar Pertanyaan Kuesioner untuk 25 Responden	29
Tabel 3.6. Jawaban Kuisoner Responden 1	29
Tabel 3.7. Jawaban Kuesioner Responden 2	30
Tabel 3.8. Jawaban Kuesioner Responden 3	30
Tabel 3.9. Jawaban Kuesioner Responden 4	31
Tabel 3.10. Jawaban Kuesioner Responden 5	31
Tabel 3.11. Jawaban Kuesioner Responden 6	32
Tabel 3.12. Jawaban Kuesioner Responden 7	32
Tabel 3.13. Jawaban Kuesioner Responden 8	33
Tabel 3.14. Jawaban Kuesioner Responden 9	33
Tabel 3.15. Jawaban Kuesioner Responden 10	34
Tabel 3.16. Jawaban Kuesioner Responden 11	34
Tabel 3.17. Jawaban Kuesioner Responden 12	35
Tabel 3.18. Jawaban Kuesioner Responden 13	36
Tabel 3.19. Jawaban Kuesioner Responden 14	36
Tabel 3.20. Jawaban Kuesioner Responden 15	37
Tabel 3.21. Jawaban Kuesioner Responden 16	37
Tabel 3.22. Jawaban Kuesioner Responden 17	38
Tabel 3.23. Jawaban Kuesioner Responden 18	38
Tabel 3.24. Jawaban Kuesioner Responden 19	39
Tabel 3.25. Jawaban Kuesioner Responden 20	39
Tabel 3.26. Jawaban Kuesioner Responden 21	40
Tabel 3.27. Jawaban Kuesioner Responden 22	40
Tabel 3.28. Jawaban Kuesioner Responden 23	41
Tabel 3.29. Jawaban Kuesioner Responden 24	41
Tabel 3.30. Jawaban Kuesioner Responden 25	42
Tabel 3.31. Kategorisasi Permasalahan	42
Tabel 3.32. Hasil Solusi	49
Tabel 4.1. Kriteria Responden	51
Tabel 4.2. Kuesioner UEQ	68
Tabel 4.3. Input Data Responden Kuesioner Iterasi Pertama	76
Tabel 4.4. Transformasi Data Iterasi Pertama	78
Tabel 4.5. Skala Rata-rata per Orang Iterasi Pertama	80
Tabel 4.6. Hasil Rata-Rata 25 Responden Iterasi Pertama	82
Tabel 4.7. Rata-Rata 6 Kategori UEQ Iterasi Pertama	84
Tabel 4.8. Pragmatis Hedonic Quality Iterasi Pertama	86
Tabel 4.9. Benchmark UEQ Iterasi Pertama	88

Tabel 4.10. Input Data Responden Kuesioner Iterasi Kedua	91
Tabel 4.11. Transformasi Data Iterasi Kedua	93
Tabel 4.12. Skala Rata-rata per Orang Iterasi Kedua	96
Tabel 4.13. Hasil Rata-Rata 25 Responden Iterasi Kedua	98
Tabel 4.14. Rata-Rata 6 Kategori UEQ Iterasi Kedua	100
Tabel 4.15. Pragmatis Hedonic Quality Iterasi Kedua	102
Tabel 4.16. Benchmark UEQ Iterasi Kedua	104



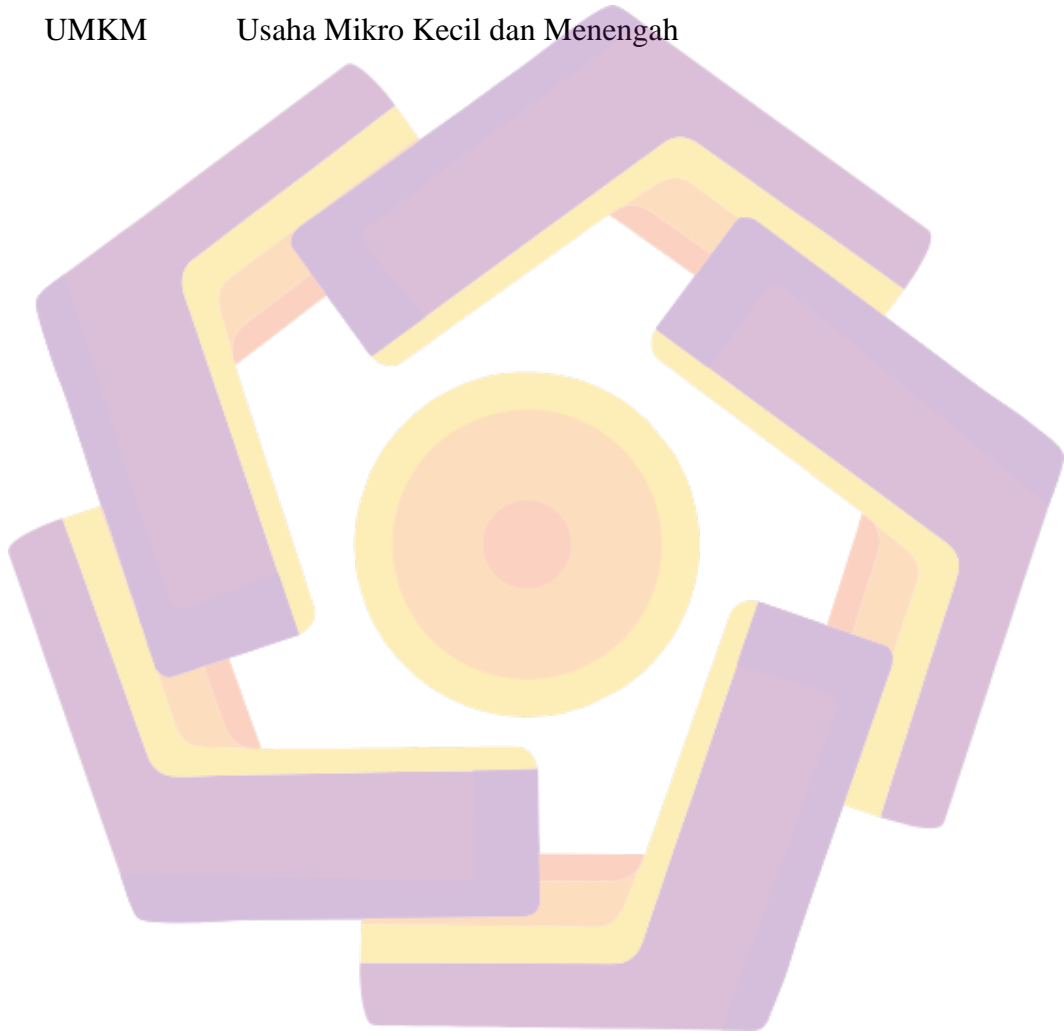
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. User Experience Question	21
Gambar 3.1. Alur Penelitian	23
Gambar 3.2. Empathy Map	43
Gambar 3.3. User Persona	46
Gambar 3.4. User Journey Map	47
Gambar 4.1. Prototipe Halaman Home Desktop	53
Gambar 4.2. Prototipe Halaman Home Tablet	53
Gambar 4.3. Prototipe Halaman Home Mobile	54
Gambar 4.4. Prototipe Halaman About Us Desktop	55
Gambar 4.5. Prototipe Halaman About Us Tablet	55
Gambar 4.6. Prototipe Halaman About Us Mobile	56
Gambar 4.7. Prototipe Halaman Project Desktop	57
Gambar 4.8. Prototipe Halaman Project Tablet	57
Gambar 4.9. Prototipe Halaman Project Mobile	58
Gambar 4.10. Prototipe Halaman Service Desktop	59
Gambar 4.11. Prototipe Halaman Service Tablet	59
Gambar 4.12. Prototipe Halaman Service Mobile	60
Gambar 4.13. Prototipe Halaman Testimoni Desktop	62
Gambar 4.14. Prototipe Halaman Testimoni Tablet	62
Gambar 4.15. Prototipe Halaman Testimoni Mobile	63
Gambar 4.16. Prototipe Halaman Blog News Desktop	64
Gambar 4.17. Prototipe Halaman Testimoni Tablet	64
Gambar 4.18. Prototipe Halaman Testimoni Mobile	65
Gambar 4.19. Diagram Rata-Rata UEQ Iterasi Pertama	84
Gambar 4.20. Diagram Pragmatis dan Hedonic Iterasi Pertama	86
Gambar 4.21. Grafik Benchmark Iterasi Pertama	88
Gambar 4.22. Diagram Rata-Rata UEQ Iterasi Kedua	100
Gambar 4.23. Diagram Pragmatis dan Hedonic Kedua	102
Gambar 4.24. Grafik Benchmark Iterasi Kedua	104



## DAFTAR ISTILAH

UEQ	User Experience Questionnaire
UMKM	Usaha Mikro Kecil dan Menengah



## INTISARI

Website di Indonesia sudah cukup lazim dipergunakan dalam promosi suatu bisnis, apalagi di era transformasi digital yang sudah merambah ke setiap lapisan masyarakat. Hal ini terbukti dari munculnya *company profile* yang bertujuan memudahkan calon pelanggan mendapatkan informasi. Namun *company profile* yang menawarkan jasa terutama dibidang jasa mural masih terlalu jarang dijumpai, oleh karena itu penelitian ini mencoba merancang *platform* untuk mendukung proses bisnis yang sedang berjalan. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking, yang mencakup dari Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Pada tahap pengujian pengalaman penggunaan menggunakan metode *UEQ* (*User Experience Questionnaire*) dengan menghasilkan daya tarik 2,08(*Excellent*), kejelasan 2,08(*Excellent*), efisiensi 2,08(*Excellent*), ketepatan 1,88(*Excellent*), Stimulasi 1,89(*Excellent*) dan kebaruan 1,15(*Good*). Maka dapat disimpulkan hasil dari prototipe yang kemudian diterapkan pada website memiliki penilaian pengguna yang sangat positif berdasarkan pengukuran UEQ.

**Kata kunci:** website, design thinking, profil perusahaan, ueq, jasa mural.

## ABSTRACT

*Websites in Indonesia have been quite commonly used in the promotion of a business, especially in the era of digital transformation that has penetrated into every layer of society. This is evident from the emergence of company profiles that aim to make it easier for potential customers to get information. However, company profiles that offer services, especially in the field of mural services, are still too rare to find, therefore this research tries to design a platform to support the ongoing business process. This design uses the Design Thinking method, which includes Empathize, Define, Ideate, Prototype and Testing. At the testing stage of the use experience using the UEQ (User Experience Questionnaire) method by producing attractiveness 2.08 (Excellent), clarity 2.08 (Excellent), efficiency 2.08 (Excellent), accuracy 1.88 (Excellent), stimulation 1.89 (Excellent) and novelty 1.15 (Good). So it can be concluded that the results of the prototype which are then applied to the website have a very positive user assessment based on UEQ measurements.*

**Keyword:** *website, design thinking, company profile, ueq, mural services.*