

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE COMPANY*
PROFILE PADA GRIYA BATIK BARATA
MENGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Fiqri Adib Pratama

NIM : 19.01.4402

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE COMPANY*
PROFILE PADA GRIYA BATIK BARATA
MENGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik
Informatika



Disusun oleh:

Nama : Fiqri Adib Pratama

NIM : 19.01.4402

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE COMPANY PROFILE* PADA
GRIYA BATIK BARATA
MENGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fiqri Adib Pratama

19.01.4402

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 12 Februari 2024

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha M. Kom

NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE COMPANY*
PROFILE PADA GRIYA BATIK BARATA
MENGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh

Fiqri Adib Pratama

19.01.4402

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK : 190302408

Melany Mustika Dewi, M.Kom
NIK : 190302455

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 27 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Fiqri Adib Pratama**
NIM : **19.01.4402**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Perancangan *User Interface Website Company Profile* Pada Griya Batik Barata
Menggunakan Metode *Design Thinking***

Dosen Pembimbing : **Bhanu Sri Nugraha 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, 27 Februari 2024

Yang Menyatakan,



BEALX038007205

Fiqri Adib Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T. yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan luar biasa kepada saya, mereka adalah :

1. Almarhum dan almarhumah Ayah dan ibu saya disana, yang telah membesarkan saya dan mendidik dengan penuh kasih sayang
2. Ayah dan Ibu **sambung** saya yang senantiasa memberikan dukungan dalam bentuk apapun selama saya berproses.
3. Kakak dan Adik saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tiada henti kepada saya.
4. Sanak saudara yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukunga dari jauh kepada saya.
5. Bapak Bhanu Sri Nugraha M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga selesai.
6. Teman-teman angkatan 19 D3-TI-03 yang telah berjuang bersama dan memberikan dukungan.
7. Sahabat-sahabat saya, thank you banget atas semangat, dukungan dan doa kalian kepada saya, you're the best friends.
8. Teman-teman responden yang sudah menyempatkan waktunya dalam pengisian survey kuesioner, terima kasih banyak.
9. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang saya sayangi dan saya cintai, saya ucapkan terima kasih banyak atas support dan doa nya!

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. karena dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain *User Interface Website Company Profile* Pada Griya Batik Barata Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Tugas Akhir ini dibuat dengan tujuan memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma - Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam pengerjaannya, penulis mendapatkan saran, bimbingan, dorongan serta keterangan-keterangan yang berasal dari beberapa pihak. Sehingga hal tersebut memberikan pengalaman yang tak bisa diukur dengan materi. Oleh karenanya, kami ucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika dan bapak Lukman, M.Kom. selaku Sekretaris Program Studi D3 Teknik Informatika.
4. Bapak Bhani Sri Nugraha M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memeberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
5. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
6. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.
7. Kakak, adik beserta sanak saudara penulis yang telah banyak memberikan dukungan mental pada penulisan Tugas Akhir ini.
8. Serta semua kerabat dekat dan rekan-rekan seperjuangan yang tak bisa kami tulis satu-persatu.

Pada proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis sadar bahwa masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas hal tersebut.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi masyarakat luas, organisasi mahasiswa, institusi pendidikan dan khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 27 Februari 2024



Fiqri

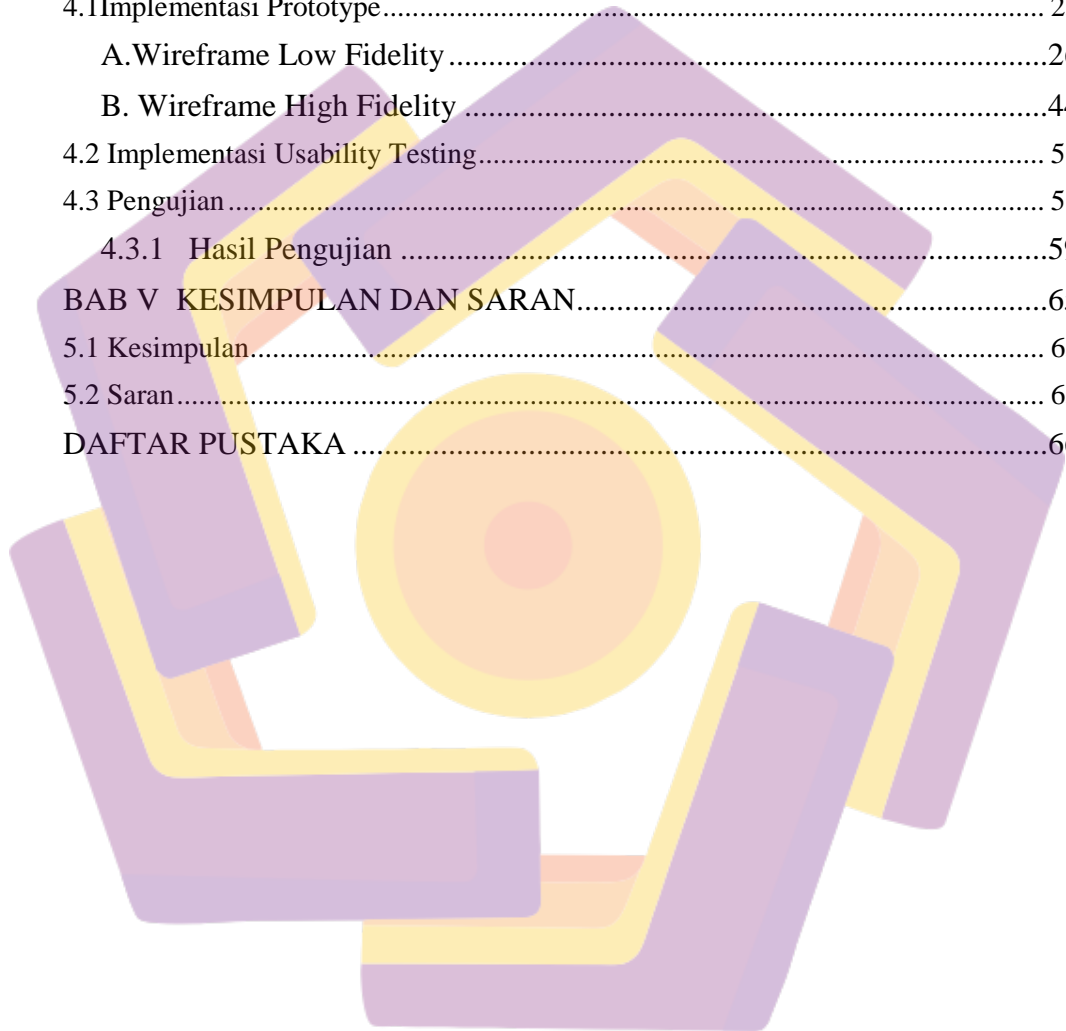
Fiqri Adib Pratama



DAFTAR ISI

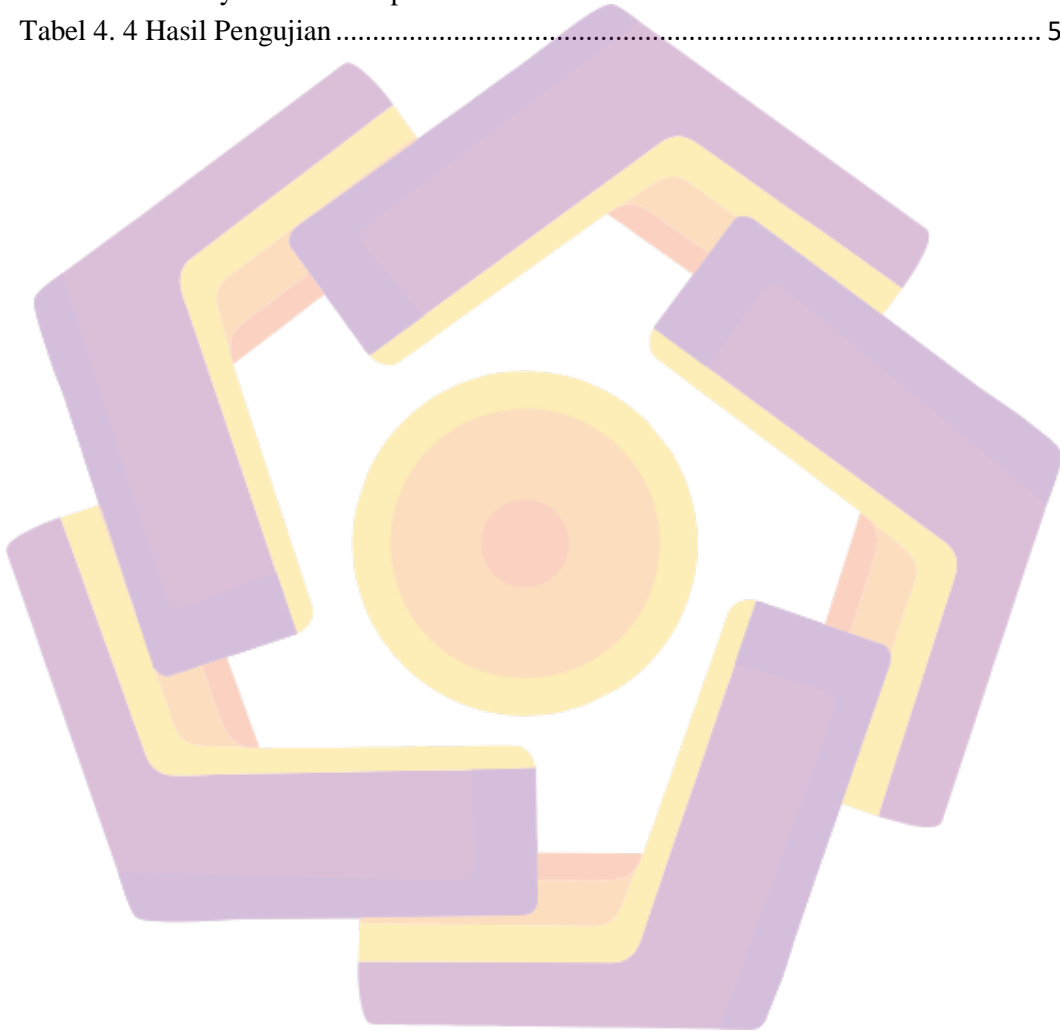
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Literature Review.....	4
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 User Interface (UI).....	5
2.2.3 Website.....	6
2.2.3 Company Profile	6
2.2.4 Design Thinking.....	6
2.2.5 Figma.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Metode Penelitian.....	11
3.1.1 Tahapan Metodologi Penelitian.....	11
3.1.2 Tahapan Perancangan Metodologi Penelitian	13

3.2 Langkah Penelitian	14
3.2.1 Empathize.....	14
3.2.2 Define	15
3.2.3 Ideate	17
3.2.4 Prototype	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Implementasi Prototype.....	25
A. Wireframe Low Fidelity	26
B. Wireframe High Fidelity	44
4.2 Implementasi Usability Testing.....	56
4.3 Pengujian.....	58
4.3.1 Hasil Pengujian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Competitive Analysis</i>	15
Tabel 3. 2 <i>Point of view (POV)</i>	16
Tabel 4. 1 Tabel hasil implementasi	25
Tabel 4. 2 Tabel Responden.....	57
Tabel 4. 3 Pertanyaan untuk responden	58
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur <i>design thinking</i>	7
Gambar 2. 2 Aplikasi figma.....	10
Gambar 3. 1 Tahapan Metode penelitian.....	12
Gambar 3. 2 Tahapan Perancangan Metodologi Penelitian	14
Gambar 3. 3 <i>User Persona</i>	17
Gambar 3. 4 <i>Information Archite</i>	18
Gambar 3. 5 <i>User flow</i>	19
Gambar 3. 6 <i>Typography</i>	20
Gambar 3. 7 <i>Color</i>	21
Gambar 3. 8 <i>Icons</i>	22
Gambar 3. 9 <i>Button</i>	23
Gambar 4. 1 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Home</i>	28
Gambar 4. 2 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Galeri</i>	30
Gambar 4. 3 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Contact Us</i>	31
Gambar 4. 4 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Produk Kain Batik</i>	32
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Profil</i>	34
Gambar 4. 6 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Catalog Produk Batik</i>	35
Gambar 4. 7 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Deskripsi Produk</i>	37
Gambar 4. 8 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Ulasan Produk.</i>	38
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Keranjang Produk</i>	39
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Checkout</i>	40
Gambar 4. 11 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Info Paket Kelas Pelatihan</i>	42
Gambar 4. 12 <i>Wireframe Low Fidelity Halaman Pendaftaran Kelas Pelatihan Membatik</i>	43
Gambar 4. 13 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Home</i>	44
Gambar 4. 14 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Galeri</i>	45
Gambar 4. 15 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Contact Us</i>	46
Gambar 4. 16 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Produk Kain Batik</i>	47
Gambar 4. 17 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Profil</i>	48
Gambar 4. 18 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Catalog Produk Batik.</i>	49
Gambar 4. 19 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Deskripsi Produk.</i>	50
Gambar 4. 20 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Ulasan Produk.</i>	51
Gambar 4. 21 <i>Wireframe high Fidelity Halaman Keranjang Produk</i>	52
Gambar 4. 22 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Checkout</i>	53
Gambar 4. 23 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Info Paket Kelas Pelatihan</i>	54
Gambar 4. 24 <i>Wireframe High Fidelity Halaman Pendaftaran Kelas Pelatihan Membatik</i>	55

INTISARI

Website merupakan beberapa kumpulan halaman web yang saling berkaitan topiknya, bahkan terdapat juga yang disertai dengan berkas-berkas berupa video, gambar, ataupun jenis berkas lainnya. Pada era globalisasi saat ini, penggunaan *website* sudah menjadi perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pemasaran, pengusaha, akademisi, perusahaan, bahkan institusi pemerintahan. Dengan adanya *website* ini banyak orang yang menggunakannya untuk dijadikan sebagai media untuk melakukan promosi, baik itu mempromosikan dirinya ataupun usahanya.

Sebuah situs web akan terlihat menarik jika didalamnya terdapat sentuhan *design*, dan juga tidak sedikit pengusaha ataupun perusahaan besar yang memiliki *website* lalu menjadikannya sebagai media promosi, baik itu memperkenalkan produk ataupun identitas dari suatu usahanya.

Perancangan *user interface website company profile* ini dibuat dengan tujuan menghasilkan rancangan *design website* yang bisa mempermudah perancangan *website company profile* UMKM Griya Batik Barata. Dalam membuat *design website company profile* ini penulis menggunakan tahapan yang sesuai dalam perancangan *design*, dimulai dari menganalisa gambaran umum dari UMKM Griya Batik Barata yang didalamnya terdapat penjelasan mengenai profil dan visi misi dari UMKM, kemudian dilanjutkan dengan melakukan tahapan *design* yang dilanjutkan dengan melakukan proses *design website* menggunakan aplikasi Figma. Hasil dari perancangan ini nantinya berupa *prototype design website company profile* UMKM Griya Batik Barata.

Kata kunci : Company Profile, User Interface, Prototype. Website

ABSTRACT

Website is a collection of web pages that are related to each other in topic, some are even accompanied by files in the form of videos, images or other types of files. In the current era of globalization, the use of websites has become a concern for many people, ranging from marketers, entrepreneurs, academics, companies, and even government institution. With this website, many people use it to serve as a medium for promotion, whether promote themselves or their business.

Website will look attractive if it has a touch of design in it, and also not a few entrepreneurs or large companies have websites and then use them as promotional media, whether it's introducing products or the identity of a business.

The user interface of the company profile website design was created with the intend of producing a website design that can facilitate the design of the Griya Batik Barata UMKM company profile website. In making the company profile website design, the author uses the appropriate stpes when designing the design, starting from analyzing the general description of the Griya Batik Barata UMKM in which there is an explanation of the profile and vision and mission of the UMKM, then proceed with carrying out the design stages followed by carrying out the design process website using the Figma application. The results of this design will be in the form of a website design prototype company profile UMKM Griya Batik Barata.

Keywords : Company Profile, User Interface, Prototype, Figma