

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX PADA
WEBSITE KARYA KOMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN
THINKING**

TUGAS AKHIR



Diajukan oleh:

Nama : Muhammad Seno Bimantoro

NIM : 20.01.4545

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX PADA
WEBSITE KARYA KOMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN
THINKING**

TUGAS AKHIR

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



diajukan oleh:

Nama : Muhammad Seno Bimantoro

NIM : 20.01.4545

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

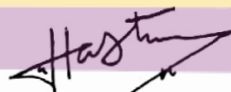
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX PADA WEBSITE KARYA KOMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Seno Bimantoro
20.01.4545

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal Rabu, 02 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Hastari Utama, M.Cs.
NIK. 190302230

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX PADA WEBSITE KARYA
KOMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Seno Bimantoro
20.01.4545

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal Rabu, 08 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Jeki Kuswanto, M.Kom
NIK. 190302456

Ainul Yaqin, M. Kom
NIK. 190302255

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal Rabu, 08 Agustus 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 : **Muhammad Seno Bimantoro**
NIM : **20.01.4545**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI UI/UX PADA WEBSITE KARYA KOMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : **Hastari Utama M.Cs.**

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, Rabu, 08 Agustus 2023

Yang Menyatakan,


The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow and red postage stamp. The stamp is a 1000 Rupiah meter stamp with the text 'SEKILAS PUNLI BURIPAM', '1000', 'METIERAL', and 'TEMPEL'. The serial number 'E30DAKX547141570' is visible at the bottom of the stamp.

Muhammad Seno Bimantoro

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

Bapak Agus Prihanto dan Bunda Atin Purnamasari,

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

Bapak Hastari Utama, M.Cs,

Terima kasih kepada bapak Hastari Utama, M.Cs 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

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Dan Implementasi Ui/Ux Pada Website Karya Koma Dengan Pendekatan Design Thinking” dengan baik.

Maka dari itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang kepada semua pihak yang telah memberikan membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua saya yang senantiasa selalu mendukung dan tiada hentinya mendoakan.
2. Dosen Pembimbing Bapak Hastari Utama M.Cs. selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan hingga akhir proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Seluruh jajaran dosen Program Studi D3 Teknik Informatika dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
4. Teman-teman Komunitas Multimedia AMIKOM 2021/2022 yang telah memberi dukungan dan semangat, beserta kesempatan kepada penulis untuk belajar dan berkembang selama periode kepengurusan.
5. Kepada Arini Meicikita Grasella Pesik yang selalu memberikan semangat, motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh teman-teman kelas D3 Teknik Informatika 02 atas kerjasamanya dan bantuannya selama proses perkuliahan
7. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan sat persatu.

Yogyakarta, 02 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Perancangan	7
2.2.2 UI/UX	7
2.2.3 User Experience	8
2.2.4 Website	8
2.2.5 Komunitas Multimedia Amikom (KOMA)	8
2.2.6 Design Thinking.....	9
2.2.7 Usability	11
2.2.8 Single Ease Question (SEQ)	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Objek Penelitian.....	12
3.2 Langkah Penelitian.....	12

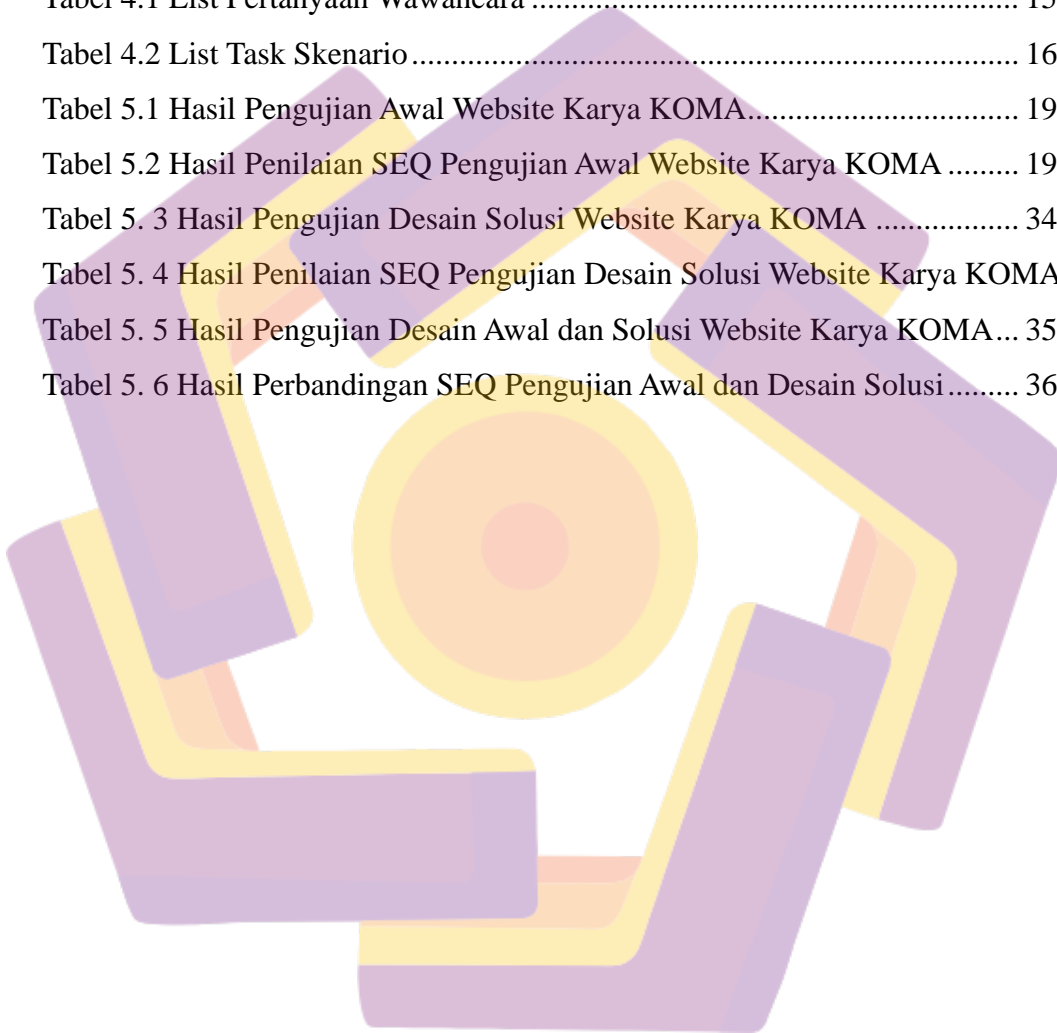
3.2.1 Studi Literatur	13
3.2.2 Emphatize	13
3.2.3 Define.....	13
3.2.4 Ideate	13
3.2.5 Prototype	14
3.2.6 Testing	14
3.2.7 Kesimpulan	14
3.3 Alat Dan Bahan	14
3.3.1 Wawancara	14
3.3.2 Task Skenario	15
3.3.3 Kuisisioner SEQ	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Emphatize	19
4.2 Define.....	21
4.3 Ideate.....	23
4.4 Prototype	24
4.4.1 Information Architecture.....	24
4.4.2 User Flow	24
4.4.3 Wireframe.....	27
4.4.4 Hight Fidelity	28
4.5 Testing.....	34
BAB V PENUTUP.....	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Design Thinking.....	9
Gambar 4.1 Alur Penelitian.....	12
Gambar 4.2 Skala Likert	18
Gambar 5.1 Paint Point	21
Gambar 5.2 How-Might We.....	22
Gambar 5.3 User Persona.....	22
Gambar 5.4 User Journey	23
Gambar 5.5 Pengelompokan Fitur	23
Gambar 5.6 Informasi Arsitektur	24
Gambar 5.7 User Flow bagian Beranda.....	25
Gambar 5. 8 User Flow bagian Login.....	25
Gambar 5. 9 User Flow bagian Mengunggah Karya	26
Gambar 5. 10 User Flow bagian Tanggapan Karya	26
Gambar 5. 11 User Flow bagian Profile.....	27
Gambar 5. 12 Wireframe Website Karya KOMA	27
Gambar 5. 13 Design Tampilan Awal Beranda	28
Gambar 5. 14 Design Tampilan Solusi Beranda	28
Gambar 5. 15 Design Tampilan Awal Login Page	29
Gambar 5. 16 Design Tampilan Solusi Login Page	29
Gambar 5. 17 Design Tampilan Awal Perview Media	30
Gambar 5. 18 Design Tampilan Solusi Preview Media	30
Gambar 5. 19 Design Tampilan Awal Profile	31
Gambar 5. 20 Design Tampilan Sosuli Profile.....	31
Gambar 5. 21 Design Tampilan Awal Top User.....	32
Gambar 5. 22 Design Tampilan Solusi Top User.....	32
Gambar 5. 23 Design Tampilan Awal Upload Media	33
Gambar 5. 24 Design Tampilan Solusi Upload Media	33
Gambar 5. 25 Design Tampilan Solusi Profile Setting	34
Gambar 5. 26 Diagram Perbandingan SEQ	36

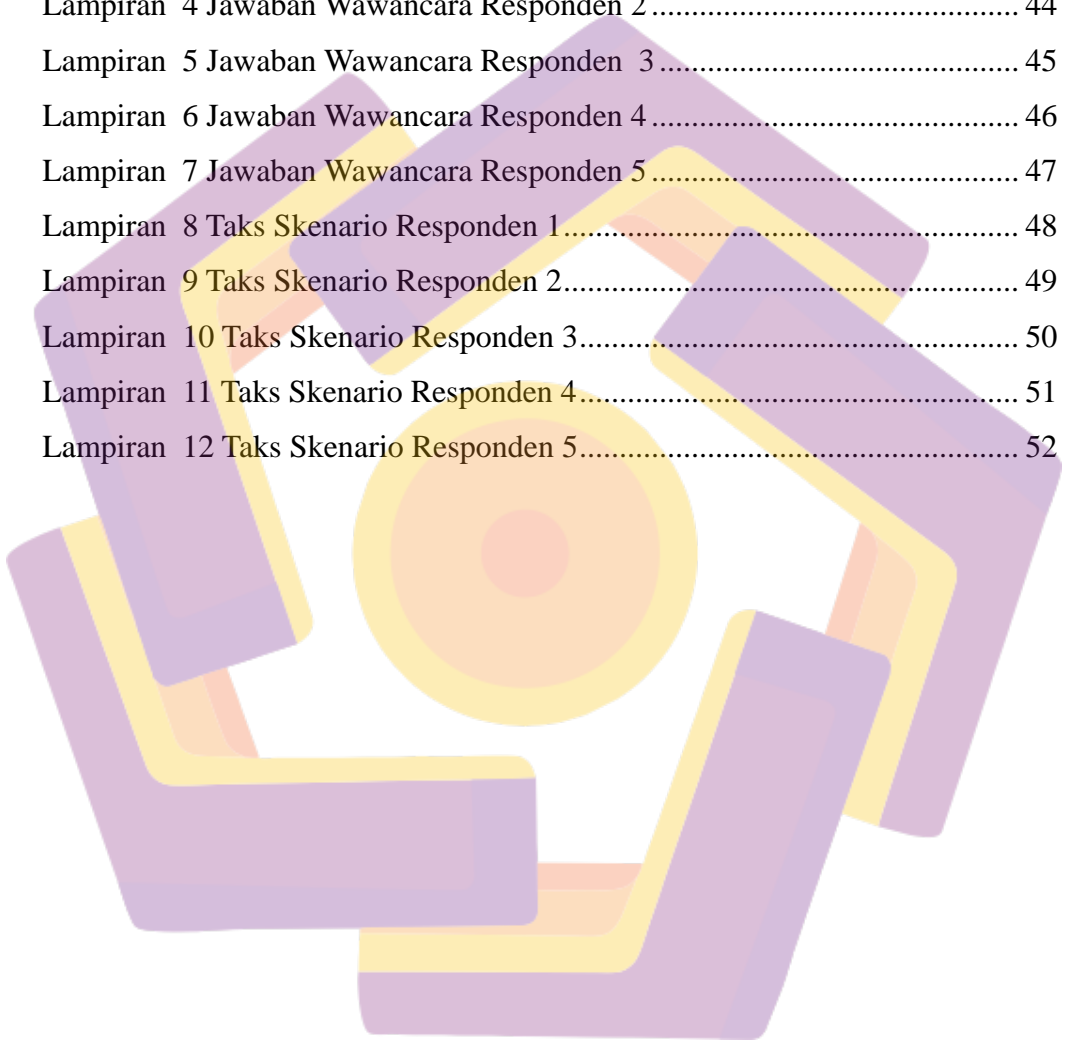
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Literatur 1	5
Tabel 2.2 Studi Literatur 2	6
Tabel 2.3 Studi Literatur 3	7
Tabel 4.1 List Pertanyaan Wawancara	15
Tabel 4.2 List Task Skenario	16
Tabel 5.1 Hasil Pengujian Awal Website Karya KOMA.....	19
Tabel 5.2 Hasil Penilaian SEQ Pengujian Awal Website Karya KOMA	19
Tabel 5. 3 Hasil Pengujian Desain Solusi Website Karya KOMA	34
Tabel 5. 4 Hasil Penilaian SEQ Pengujian Desain Solusi Website Karya KOMA	35
Tabel 5. 5 Hasil Pengujian Desain Awal dan Solusi Website Karya KOMA...	35
Tabel 5. 6 Hasil Perbandingan SEQ Pengujian Awal dan Desain Solusi.....	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Dokumentasi Design Awal	42
Lampiran 2 Lampiran 1 Dokumentasi Dokumentasi Design Solusi	42
Lampiran 3 Jawaban Wawancara Responden 1	43
Lampiran 4 Jawaban Wawancara Responden 2	44
Lampiran 5 Jawaban Wawancara Responden 3	45
Lampiran 6 Jawaban Wawancara Responden 4	46
Lampiran 7 Jawaban Wawancara Responden 5	47
Lampiran 8 Taks Skenario Responden 1	48
Lampiran 9 Taks Skenario Responden 2	49
Lampiran 10 Taks Skenario Responden 3	50
Lampiran 11 Taks Skenario Responden 4	51
Lampiran 12 Taks Skenario Responden 5	52



INTISARI

Komunitas Multimedia Amikom atau KOMA, merupakan sebuah UKM di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang berfokus pada multimedia, telah menghasilkan berbagai karya seperti film, ilustrasi, 3D, desain grafis, dan desain UI/UX. Sebagai wadah untuk memamerkan karyanya tersebut, KOMA memiliki sebuah website yang berfungsi sebagai galeri pameran bagi para anggotanya. Adapun masalah yang ditemukan pada website karya KOMA yaitu diantaranya antarmuka yang kurang menarik, navigasi yang rumit, serta tata letak informasi yang kurang tepat. Dengan demikian, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain antarmuka pengguna pada website karya KOMA sehingga mampu memberikan pengalaman interaksi yang lebih baik bagi pengguna. Pada perancangan ini, digunakan metode Design Thinking yang meliputi beberapa tahapan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Dalam tahap pengujian, penelitian ini menerapkan metode Usability Testing dan menghitung System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kegunaan dari prototipe. Selain itu, pengujian pengalaman pengguna terhadap prototipe juga dilakukan dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

Kata kunci: Antarmuka, Interaksi Pengguna, Design Thinking, Usability Testing, Prototipe

ABSTRACT

Komunitas Multimedia Amikom or KOMA, is a student organization in Universitas AMIKOM Yogyakarta that focuses on multimedia and has produced various works such as films, illustrations, 3D, graphic design, and UI/UX design. As a platform to showcase their works, KOMA has a website that functions as a gallery for its members' exhibitions. The problems found on KOMA's website include an unattractive interface, complicated navigation, and improper information layout. Therefore, this research aims to develop a user interface design for KOMA's website that can provide a better interactive experience for users. In this design, the Design Thinking method is used, which includes several stages such as empathizing, Define, Ideate, Prototype, and Testing. In the testing phase, this study applied the Usability Testing method and calculated the System Usability Scale (SUS) to evaluate the usability level of the prototype. In addition, user experience testing on the prototype was also conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ) method.

Keyword: *User Interface, User Interaction, Design Thinking, Usability Testing, Prototype.*