

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN FRONT-END
PADA WEBSITE OLEH – OLEH DAN WISATA
BANGKA BELITUNG MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUYASSAR RAIHAN MAHDY

20.12.1633

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN FRONT-END
PADA WEBSITE OLEH – OLEH DAN WISATA
BANGKA BELITUNG MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

**HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUYASSAR RAIHAN MAHDY

20.12.1633

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN FRONT-END
PADA WEBSITE OLEH – OLEH DAN WISATA
BANGKA BELITUNG MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh
MUYASSAR RAIHAN MAHDY

20.12.1633

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., M.kom.
NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN FRONT-END
PADA WEBSITE OLEH – OLEH DAN WISATA
BANGKA BELITUNG MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh
MUYASSAR RAIHAN MAHDY

20.12.1633

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ikamah, M.Kom
NIK. 190302282

Nur'aini, M.Kom
NIK. 190302066

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., M.kom.
NIK. 190302392



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MUYASSAR RAIHAN MAHDY
NIM : 20.12.1633

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan User Interface Dan Front-End Pada Website Oleh – Oleh Dan Wisata Bangka Belitung Menggunakan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing: Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., 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, 19 Agustus 2024

Yang Menyatakan,


MUYASSAR RAIHAN MAHDY

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

Ayah saya (Alm. Budiono) dan Mama saya (Listibahati Nurahayu), selalu memberikan ketenangan, kenyamanan, dan motivasi yang tiada henti sepanjang perjalanan akademik saya. Dengan doa terbaik mereka, dukungan finansial yang disisihkan demi pendidikan saya. Peran dan pengorbanan mereka sangat berarti dalam pencapaian ini, dan untuk itu, saya sangat berterima kasih.

Adik saya terima kasih telah memberikan dukungan dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Semoga kita dapat terus saling mendukung dan bekerja keras, sehingga kelak kita bisa menjadi anak-anak yang membanggakan kedua orang tua kita.

Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., M.kom. yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan serta saran selama penulisan skripsi ini, Berkat bimbingan yang diberikan oleh bapak, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Atas segala bantuan dan dedikasinya, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Sahabat-sahabat saya dari masa kecil, masa SMK dan masa kuliah terutama kakak – kakak tingkat saya Firman, Dewal, Fajar, Aslam, Tri, Feby, dan Penghuni Kost Mancasan Panji, Hakim, Azrun, Aldhi, Rahman, Hasyim, Danang, Tia, Dimas, dan Anak – anak Kontrakan Afan, Husnan, Krisna, Bahar. yang sudah mau mendengarkan semua keluh kesah, menjadi tempat curhat, memberikan semangat dan senantiasa memberikan arahan, dukungan, serta motivasi selama perkuliahan sampai akhir menyelesaikan masa studi saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT, yang dengan kasih sayang-Nya yang tak terbatas telah memberikan berkah, rezeki, dan kesehatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kami panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi cahaya bagi umat Islam, membimbing dari masa kegelapan menuju terangnya kehidupan sekarang.

Skripsi ini, berjudul "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN FRONT-END PADA WEBSITE OLEH – OLEH DAN WISATA BANGKA BELITUNG MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING", disusun sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis sadar akan adanya kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan ini, dan dengan rendah hati, kami menerima segala saran dan kritik untuk meningkatkan kualitas skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Yogyakarta, 7 Agustus 2024

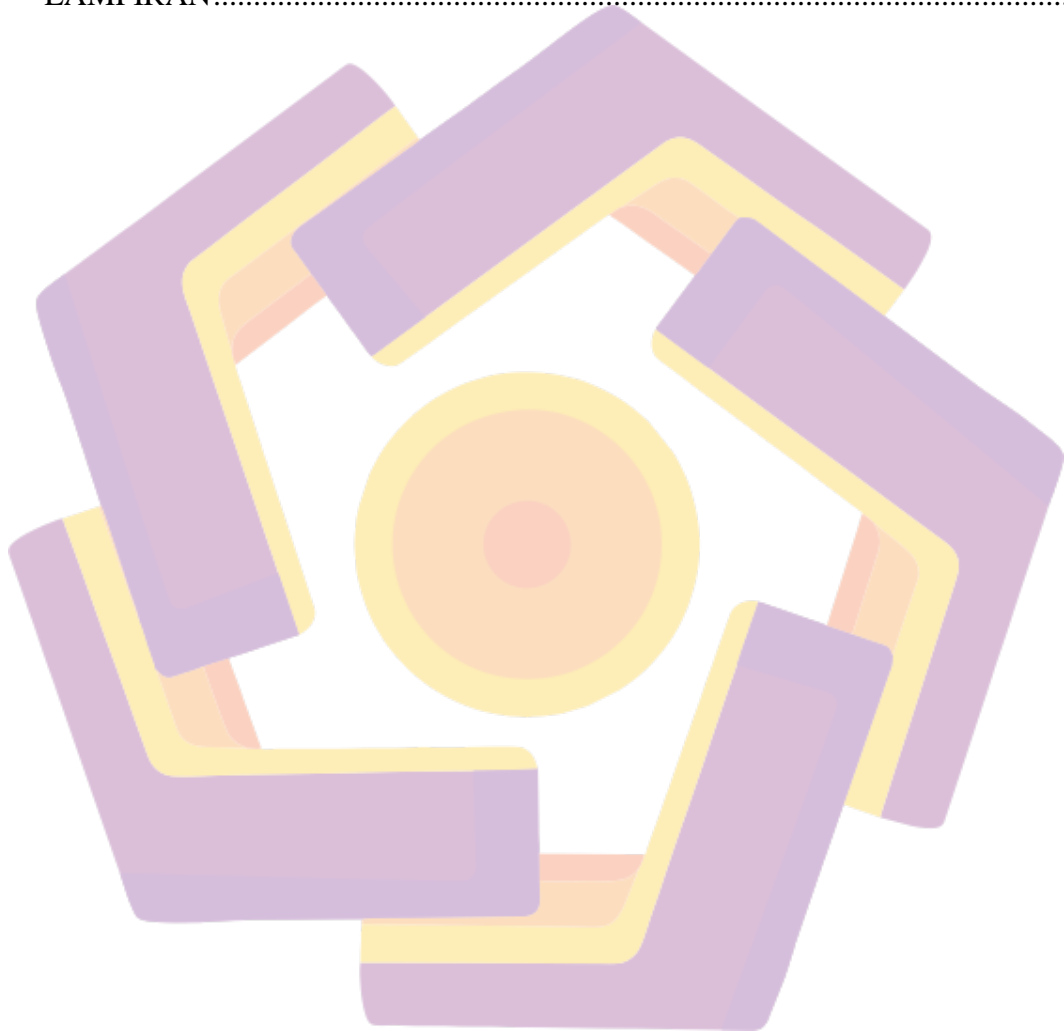
MUYASSAR RAIHAN MAHDY

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4

2.2	Dasar Teori	13
2.2.1	<i>UI (User Interface)</i>	13
2.2.2	<i>UX (User Experience)</i>	13
2.2.3	<i>Design Thinking</i>	13
2.2.4	<i>Figma</i>	15
2.2.5	<i>Website</i>	15
2.2.6	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	15
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Objek Penelitian	17
3.2	Alur Penelitian	17
3.2.1	Studi Literatur	19
3.2.2	<i>Design Thinking</i>	19
3.3	Alat dan Bahan	51
3.3.1	Data Penelitian	51
3.3.2	Alat/Bahan	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		53
4.1	<i>Prototyping</i>	53
4.1.1	Desain halaman Home	53
4.1.2	Desain halaman Oleh – oleh	55
4.1.3	Desain halaman detail Oleh – oleh	56
4.1.4	Desain halaman Wisata	56
4.1.5	Desain halaman detail Wisata	57
4.1.6	Desain halaman About	58
4.1.7	Desain halaman Contact	58
4.2	Testing	60

BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
REFERENSI	66
LAMPIRAN.....	69



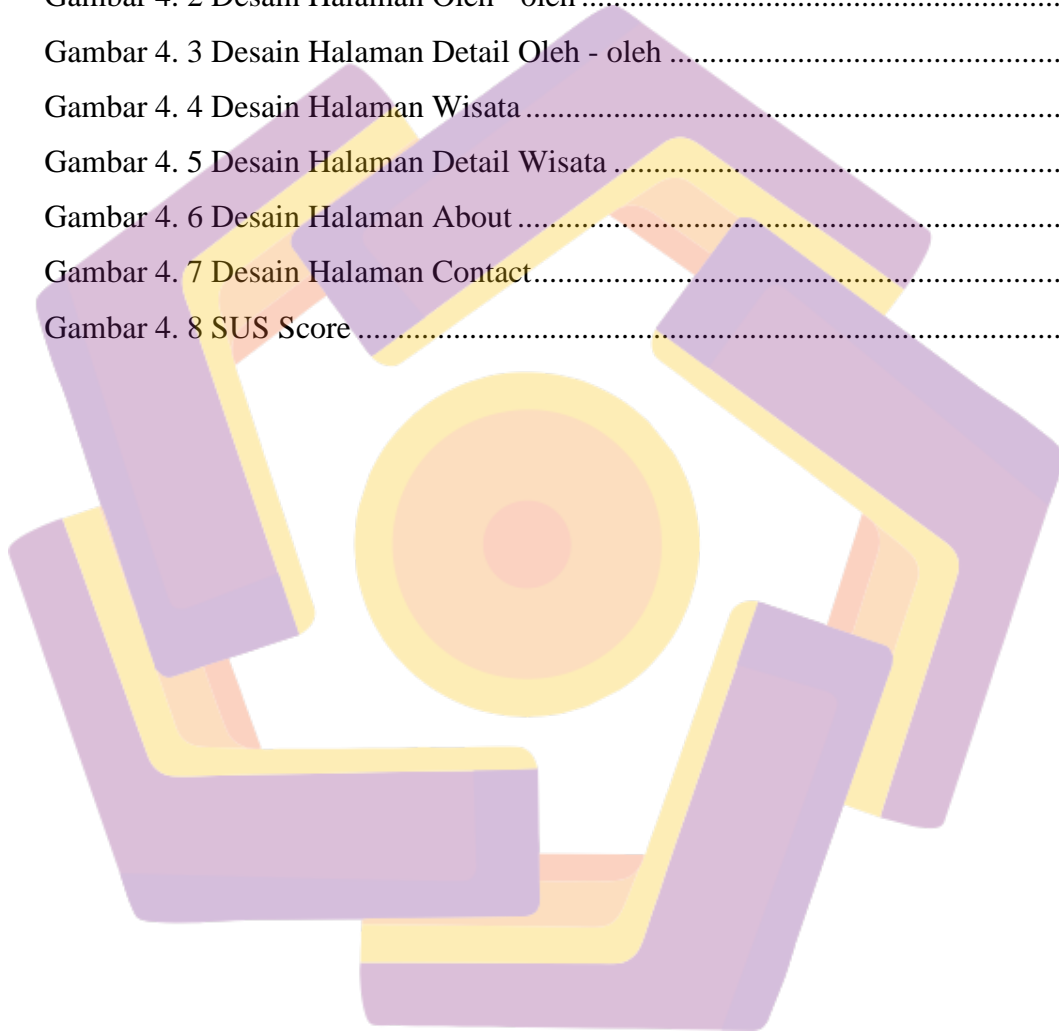
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Profil salah satu pemilik toko Oleh - oleh di Bangka Belitung	20
Tabel 3. 2 Hasil Wawancara dengan Pemilik toko Oleh - oleh	20
Tabel 3. 3 Profil Salah Satu Pengelola Wisata di Bangka Belitung	22
Tabel 3. 4 Hasil Wawancara dengan Pengelola Wisata.....	22
Tabel 3. 5 Kriteria Calon Pengguna Website Bangka Belitung Souvenirs & Tours	24
Tabel 3. 6 Daftar Pertanyaan Kuesioner	24
Tabel 3. 7 Color Palette	48
Tabel 3. 8 Komponen Desain.....	48
Tabel 3. 9 Data Penelitian	51
Tabel 3. 10 Alat dan Bahan.....	52
Tabel 4. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner System Usability Scale (SUS)	60
Tabel 4. 2 Data Hasil Responden Kuesioner System Usability Scale (SUS)	61
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Kuesioner System Usability Scale (SUS)	63

DAFTAR GAMBAR

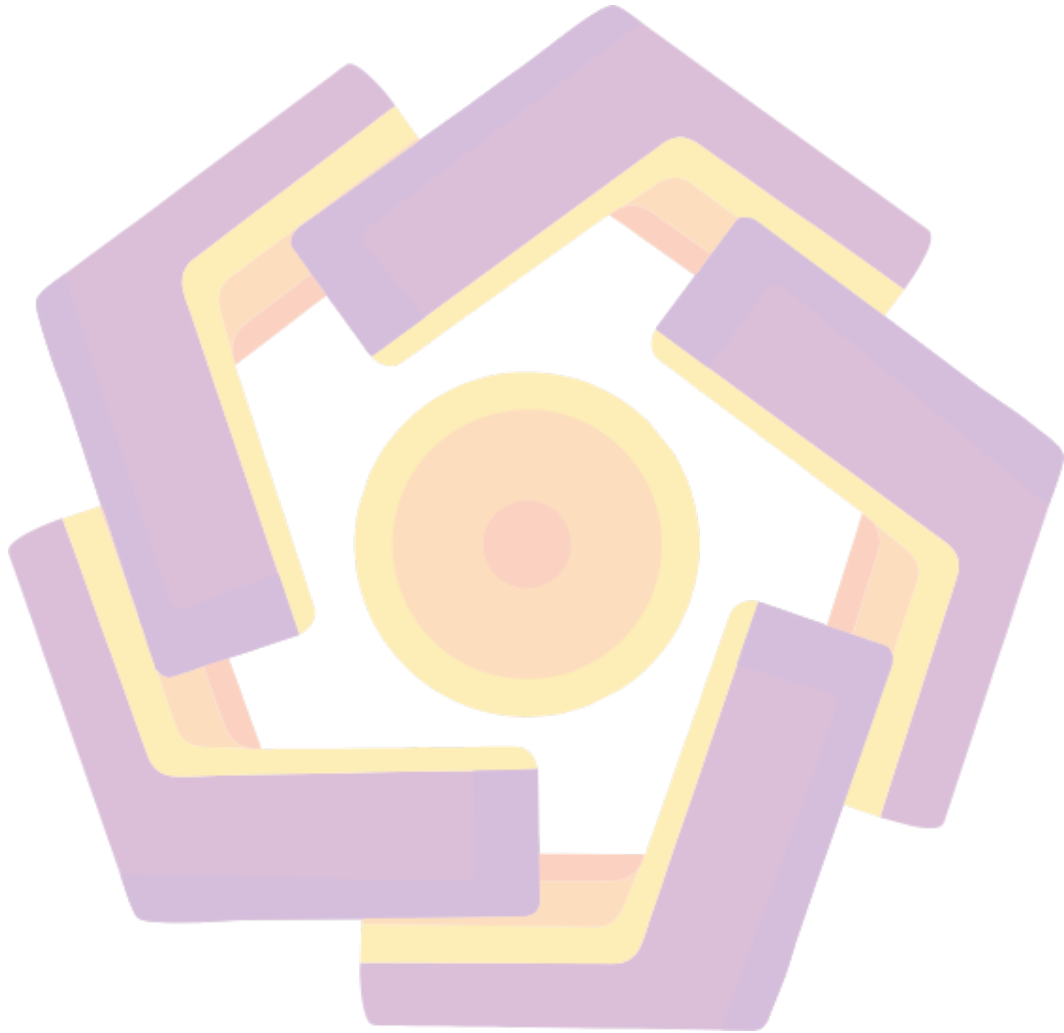
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	18
Gambar 3. 2 Hasil presentase dari kuesioner 1	25
Gambar 3. 3 Hasil presentase dari kuesioner 2	25
Gambar 3. 4 Hasil presentase dari kuesioner 3	26
Gambar 3. 5 Hasil presentase dari kuesioner 4	27
Gambar 3. 6 Hasil presentase dari kuesioner 5	27
Gambar 3. 7 Hasil presentase dari kuesioner 6	28
Gambar 3. 8 Hasil presentase dari kuesioner 7	29
Gambar 3. 9 Hasil presentase dari kuesioner 8	29
Gambar 3. 10 Hasil presentase dari kuesioner 9	30
Gambar 3. 11 Hasil presentase dari kuesioner 10	31
Gambar 3. 12 Empathy Map Pengelola Wisata	32
Gambar 3. 13 Empathy Map Pelaku Toko Oleh - oleh	32
Gambar 3. 14 Empathy Map Calon Pengguna/Wisatawan	33
Gambar 3. 15 User Persona Pelaku Toko Oleh - oleh	34
Gambar 3. 16 User Persona Pengelola Wisata	34
Gambar 3. 17 User Persona Calon Pengguna/Wisatawan	35
Gambar 3. 18 User Journey Map Calon Pengguna/Wisatawan	36
Gambar 3. 19 User Flow Oleh - oleh	37
Gambar 3. 20 User Flow Detail Oleh - oleh	37
Gambar 3. 21 User Flow Wisata	38
Gambar 3. 22 User Flow Detail Wisata	38
Gambar 3. 23 User Flow About	38
Gambar 3. 24 User Flow Contact	39
Gambar 3. 25 Site Map Website Bangka Belitung Souvenirs & Tours	39
Gambar 3. 26 Wireframe Halaman Home	40
Gambar 3. 27 Wireframe Halaman Home	41
Gambar 3. 28 Wireframe Halaman Oleh - oleh	42
Gambar 3. 29 Wireframe Halaman Detail Oleh - oleh	43
Gambar 3. 30 Wireframe Halaman Wisata	44

Gambar 3. 31 Wireframe Halaman Detail Wisata	45
Gambar 3. 32 Wireframe Halaman About	46
Gambar 3. 33 Wireframe Halaman Contact.....	47
Gambar 4. 1 Desain Halaman Home	55
Gambar 4. 2 Desain Halaman Oleh - oleh	55
Gambar 4. 3 Desain Halaman Detail Oleh - oleh	56
Gambar 4. 4 Desain Halaman Wisata	57
Gambar 4. 5 Desain Halaman Detail Wisata	57
Gambar 4. 6 Desain Halaman About	58
Gambar 4. 7 Desain Halaman Contact.....	59
Gambar 4. 8 SUS Score	64



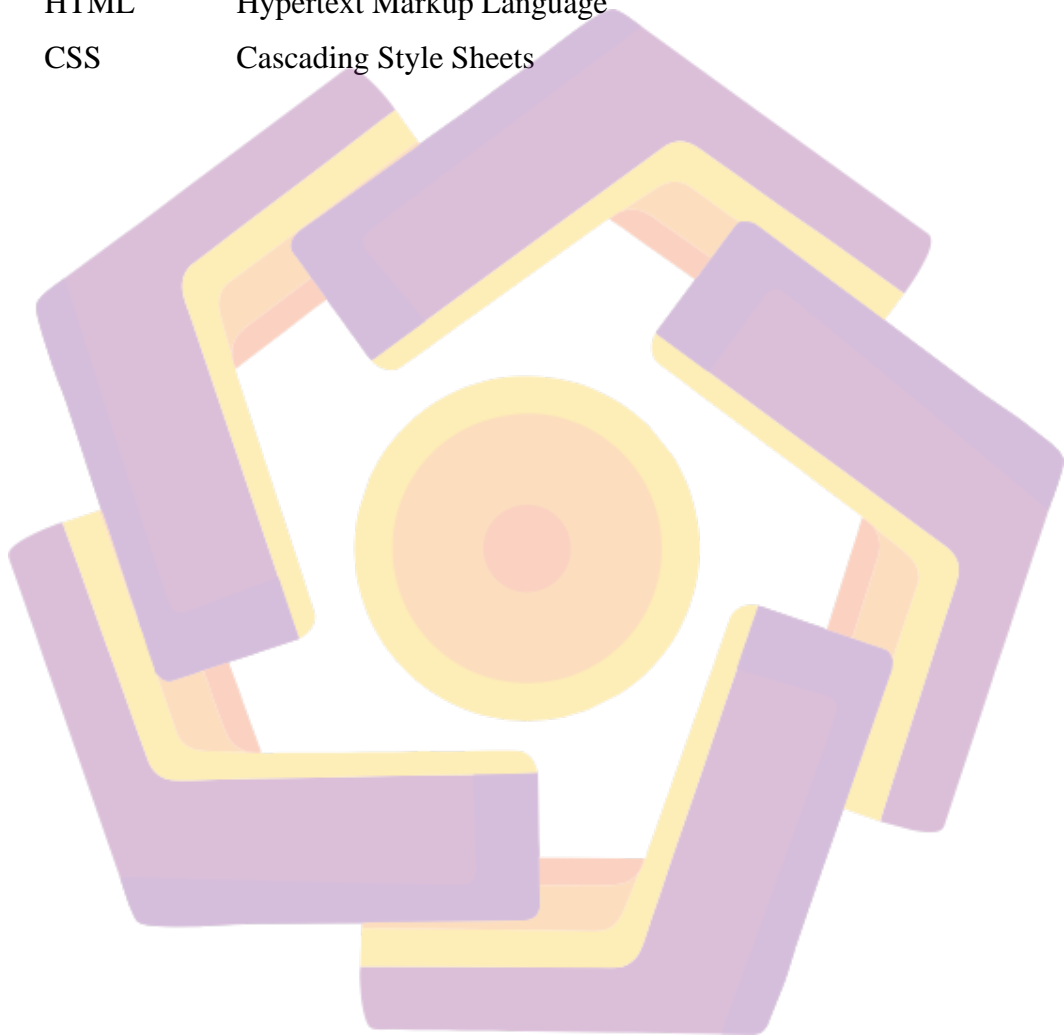
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Wawancara Pengelola Wisata	69
Lampiran 2. Bukti Wawancara Toko Oleh - oleh Getas Anugerah Kite	70
Lampiran 3. Bukti Wawancara Toko Oleh - oleh Getas Anugerah Kite	71



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

SUS	System Usabilty Scale
UI	User Interface
UX	User Experience
HTML	Hypertext Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets



DAFTAR ISTILAH

Design Thinking	metode penyelesaian masalah yang inovatif
Website	Sekumpulan halaman diakses melalui internet
Internet	jaringan komunikasi global
Online	dalam jaringan
User Interface	tampilan antar muka
User experience	pengalaman user
Output	keluaran
Front End	tampilan untuk para pengguna
Prototype	purwarupa sebelum dikembangkan
Usability	kemudahan manusia untuk menggunakan sesuatu
Testing	proses pengujian
Figma	tools untuk mendesain melalui internet

INTISARI

Industri pariwisata di Indonesia merupakan sektor ekonomi yang tengah berkembang pesat dan memiliki dampak signifikan. Hubungan yang erat antara makanan dan pariwisata menjadi kunci utama, tidak hanya sebagai kebutuhan primer bagi wisatawan namun juga sebagai ciri khas setiap destinasi yang dikunjungi. Kepulauan Bangka Belitung saat ini menjadi salah satu destinasi populer bagi pariwisata lokal dengan kunjungan wisatawan mencapai lebih dari 20% pada tahun 2023, menurut data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

Dalam konteks minimnya sumber informasi terkait pariwisata dan produk lokal salah satunya di Getas Anugerah Kite dan Pantai Tanjung Tinggi di Kepulauan Bangka Belitung, penulis memutuskan untuk mengembangkan sebuah situs web sebagai platform informasi komprehensif mengenai destinasi wisata dan produk khas daerah tersebut. Situs web ini dirancang untuk memberikan informasi mengenai tempat-tempat wisata, produk oleh-oleh khas, serta rekomendasi terkait kegiatan wisata dan oleh-oleh di Kepulauan Bangka Belitung. Dalam pengembangannya, fokus utama diberikan pada *User Interface* (UI) untuk menciptakan tampilan antarmuka yang menarik dan estetis, serta *User Experience* (UX) untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan nyaman. Metode *Design Thinking* dipilih sebagai pendekatan penelitian untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, melalui tahapan-tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

Kata kunci: User Interface, User Experience, Design Thinking, Oleh – oleh, Wisata

ABSTRACT

The tourism industry in Indonesia is an economic sector that is developing rapidly and has a significant impact. The close relationship between food and tourism is the main key, not only as a primary need for tourists but also as a characteristic of each destination visited. The Bangka Belitung Islands are currently one of the popular destinations for local tourism with tourist visits reaching more than 20% in 2023, according to data from the Bangka Belitung Islands Province Central Statistics Agency.

In the context of the lack of information sources related to tourism and local products in the Bangka Belitung Islands, the author decided to develop a website as a comprehensive information platform regarding tourist destinations and typical regional products. This website is designed to provide information about tourist attractions, typical souvenir products, as well as recommendations regarding tourist activities and souvenirs in the Bangka Belitung Islands. In its development, the main focus was given to the User Interface (UI) to create an attractive and aesthetic interface, as well as the User Experience (UX) to provide an intuitive and comfortable user experience. The Design Thinking method was chosen as a research approach to ensure the resulting solution meets user needs, through the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test.

Keyword: User Interface, User Experience, Design Thinking, Souvenir, Travel