

**PERANCANGAN UI/UX WEB COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN PADA PG. GALIH JAYA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

THAUFIK GALEH SAPUTRO

20.12.1550

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX WEB COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN PADA PG. GALIH JAYA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

THAUFIK GALEH SAPUTRO

20.12.1550

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX WEB COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN PADA PG. GALIH JAYA**

yang disusun dan diajukan oleh

Thaufik Galeh Saputro

20.12.1550

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada dosen 21 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302288

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX WEB COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN PADA PG. GALIH JAYA**

yang disusun dan diajukan oleh

THAUFIK GALEH SAPUTRO

20.12.1550

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Acihmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302238**

**Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286**

**Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302288**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Februari 2025

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 : Thaufik galeh saputro
NIM : 20.12.1550

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN UI/UX WEB COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN PADA PG. GALIH JAYA**

Dosen Pembimbing : Lilis Dwi Farida, S.Kom., 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, 21 Februari 2025

Yang Menyatakan,




METERAI
TEMPEL
EAAMX176567173

Thaufik Galeh Saputro

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa diselesaikan diwaktu yang tepat. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Pertama, kepada kedua orang tua saya yang saya cintai dan sayangi. Terima kasih sudah memberikan dukungan doa, moral, dan material sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Kepada kakak-kakak saya yang saya sayangi. Terima kasih selalu memberikan motivasi dan semangat kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Kedua, kepada pembimbing saya, Ibu Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng yang telah memberi arahan dan dorongan serta membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

Ketiga, kepada pihak-pihak PG. Galih Jaya yang telah memberikan bantuan dan fasilitas dalam penelitian ini, seperti memberikan data, informasi, dan dukungan lainnya. Tanpa bantuan mereka, penelitian ini tidak akan terlaksana dengan baik.

Terakhir, kepada teman-teman saya, terima kasih atas dedikasi, jerih payah, dan segala partisipasinya dalam menyelesaikan *project* skripsi ini. Terima kasih karena selalu mendampingi saya dan selalu memberikan semangat dikala lelah mengerjakan skripsi

Akhir kata, saya mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat namun tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan kalian semua. Semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat di masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati, saya mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX WEB COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PG.GALIH JAYA ” dengan baik. Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi sumber teladan terbaik untuk umat manusia.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Lilis Dwi Farida,S.Kom.,M.Eng selaku dosen pembimbing saya, yang telah memberikan arahan, bimbingan dan meluangkan waktu untuk membantu saya mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran Ibu dalam membimbing saya.

Tidak lupa saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak PG. Galih Jaya yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data di toko mereka. Saya berterima kasih atas kerjasama dan dukungan yang diberikan oleh pihak sekolah selama proses penelitian ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, saya mengharapkan masukan dan kritik yang membangun dari pembaca guna perbaikan dan pengembangan di masa depan.

Yogyakarta, 21 februari 2025

Penulis

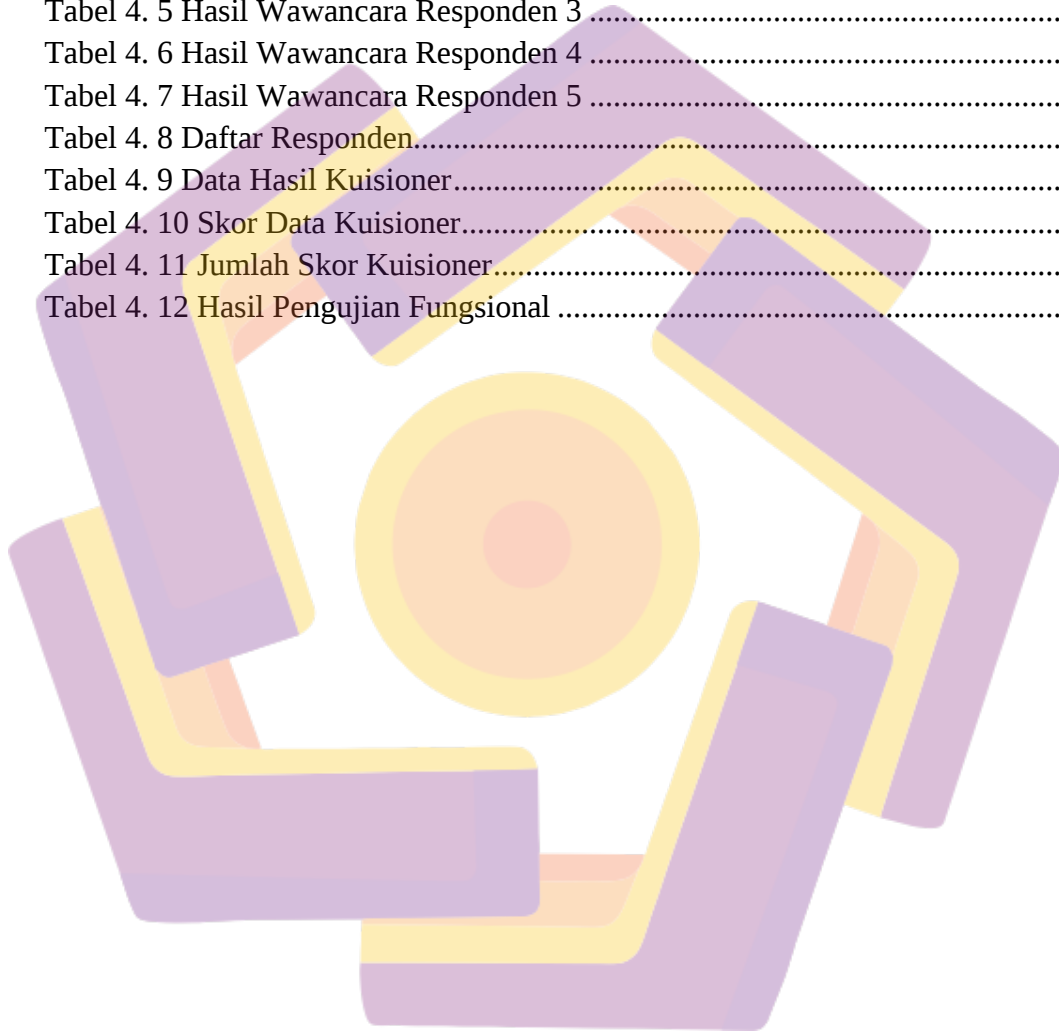
DAFTAR ISI

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	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	14
2.3 Konsep Dasar Desain.....	14
2.4 <i>Company Profile</i>	14
2.4.1 Fungsi <i>Company Profile</i>	14
2.4.2 Isi <i>Company Profile</i>	15
2.5 <i>User Interface</i> (UI)	16
2.5.1 Fungsi <i>User Interface</i>	16
2.6 <i>User Experience</i> (UX)	16
2.7 <i>Website</i>	17
2.7.1 Jenis-Jenis <i>Website</i>	17

2.8	<i>User Centered Design (UCD)</i>	18
2.8.1	Tahapan <i>User Centered Design (UCD)</i>	19
2.8.2	Prinsip-Prinsip UCD	20
2.9	<i>Prototype</i>	20
2.10	<i>Wireframe</i>	20
2.11	<i>JavaScript</i>	21
2.12	<i>Bootstrap</i>	22
2.13	<i>Frontend</i>	22
2.14	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	23
2.15	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
2.15.1	Kelebihan <i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
2.15.2	Pernyataan dalam <i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
2.16	Observasi	24
2.17	Dokumentasi	24
BAB III	METODE PENELITIAN	26
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.2	Alur Penelitian	26
3.3	Alat dan Bahan.....	28
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1	Hasil Pengumpulan Data	31
4.1.1	Wawancara.....	31
4.1.2	Observasi.....	33
4.1.3	Dokumentasi	33
4.2	Hasil Identifikasi Masalah	33
4.3	Hasil Tahapan <i>User Centered Design</i>	34
4.3.1	<i>Specify The Context of Use</i>	34
4.3.2	<i>Specify User and Organization Requirements</i>	46
4.3.3	<i>Produce Design Solution</i>	49
4.3.4	<i>Evaluate Design Against User Requirements</i>	58
BAB V	PENUTUP	74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	75
REFERENSI		76
LAMPIRAN		80

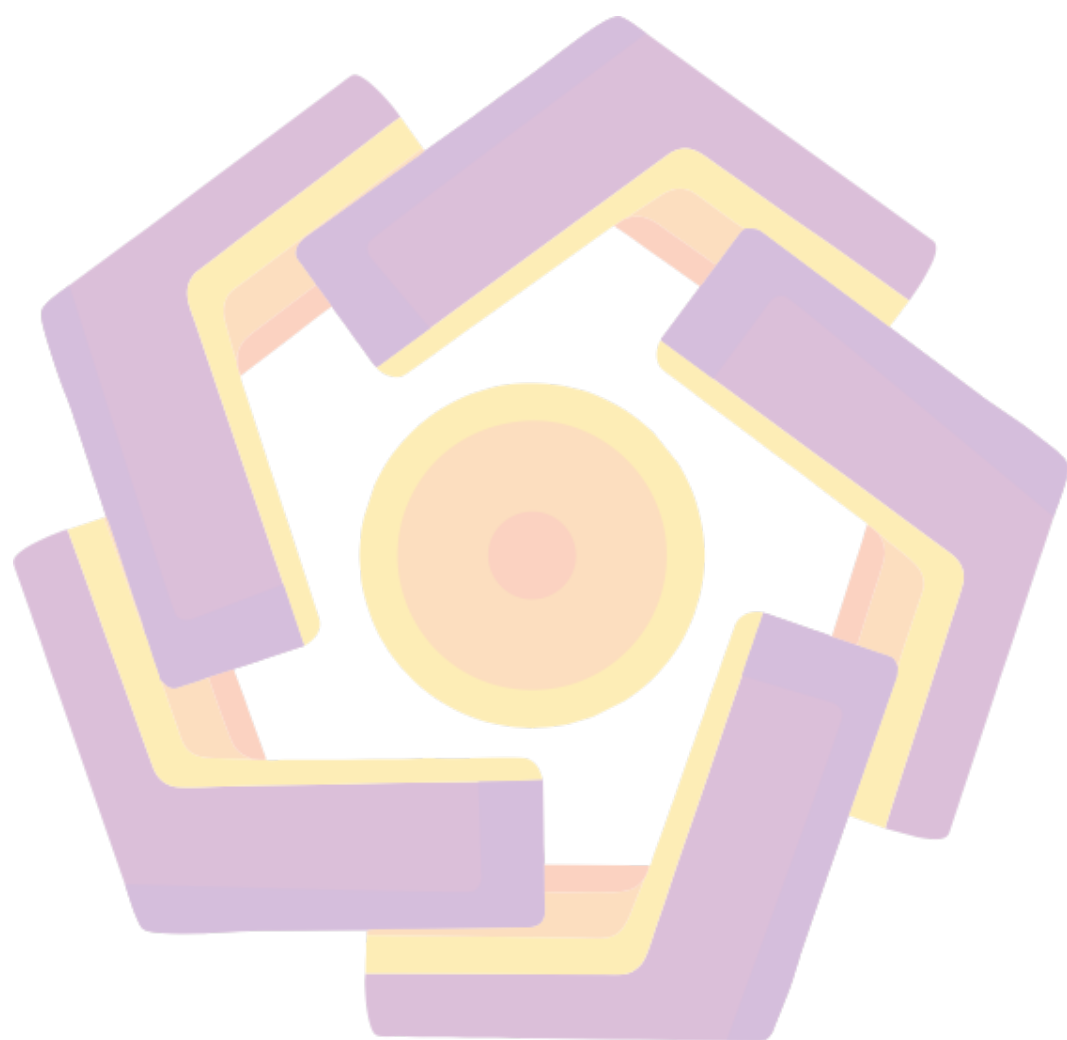
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Penelitian	29
Tabel 3. 2 Alat/Instrumen Penelitian	30
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Owner PG. Galih Jaya	31
Tabel 4. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	35
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Responden 1	36
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Responden 2	38
Tabel 4. 5 Hasil Wawancara Responden 3	40
Tabel 4. 6 Hasil Wawancara Responden 4	42
Tabel 4. 7 Hasil Wawancara Responden 5	44
Tabel 4. 8 Daftar Responden.....	60
Tabel 4. 9 Data Hasil Kuisioner.....	62
Tabel 4. 10 Skor Data Kuisioner.....	64
Tabel 4. 11 Jumlah Skor Kuisioner.....	65
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Fungsional	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan User Centered Design (UCD)	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	27
Gambar 4. 1 User Persona Customer	46
Gambar 4. 2 Costumer Journey Maps.....	47
Gambar 4. 3 Sitemap PG. Galih Jaya	48
Gambar 4. 4 User Company Profile.....	48
Gambar 4. 5 User Flow Halaman Menuju API Whatsapp.....	48
Gambar 4. 6 User Flos Halaman Produk	49
Gambar 4. 7 User Flow Halaman Lokasi.....	49
Gambar 4. 8 User Flow Halaman Testimoni	49
Gambar 4. 9 Desain Guideline.....	50
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Home	51
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Layanan	51
Gambar 4. 12 Wireframe Halaman Produk	51
Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Detail Produk.....	52
Gambar 4. 14 Wireframe Halaman Video Profil.....	52
Gambar 4. 15 Wireframe Halaman Lokasi PG. Galih Jaya	53
Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Testimoni.....	54
Gambar 4. 17 Wireframe Footer	54
Gambar 4. 18 Prototype Halaman Home	55
Gambar 4. 19 Prototype Halaman Layanan	55
Gambar 4. 20 Prototype Halaman Produk	55
Gambar 4. 21 Prototype Halaman Detail Produk	56
Gambar 4. 22 Prototype Halaman Video Profil.....	56
Gambar 4. 23 Prototype Halaman Lokasi PG. Galih Jaya.....	57
Gambar 4. 24 Prototype Halaman Testimoni	57
Gambar 4. 25 Prototype Footer.....	57
Gambar 4. 26 Gambar Syarat Pengambilan Keputusan SUS	66
Gambar 6. 1 Bukti Wawancara Responden 1	88
Gambar 6. 2 Bukti Wawancara Responden 2	88
Gambar 6. 3 Bukti Wawancara Responden 3	88
Gambar 6. 4 Bukti Wawancara Responden 4	89
Gambar 6. 5 Bukti Wawancara Responden 5	89
Gambar 6. 6 Bukti Wawancara Owner PG. Galih Jaya	90



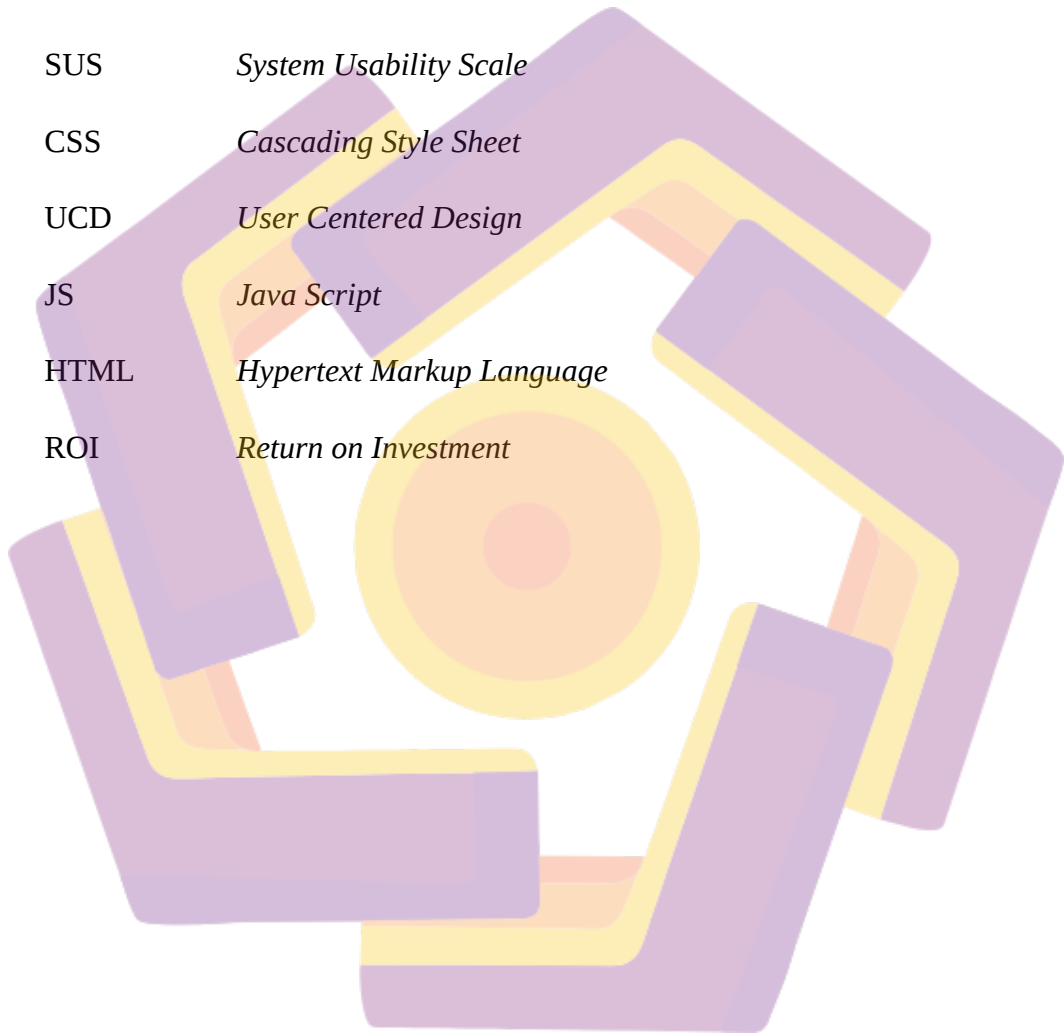
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Program Pada Company Profile PG. Galih Jaya	80
Lampiran 2 Bukti Wawancara Responden.....	88



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
WYSIWYG	<i>What You See Is What You Get</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheet</i>
UCD	<i>User Centered Design</i>
JS	<i>Java Script</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
ROI	<i>Return on Investment</i>



DAFTAR ISTILAH

<i>Website</i>	Program Komputer yang menjalankan peladen yang menyediakan akses kepada beberapa laman
<i>Desain</i>	Kerangka bentuk; rancangan
<i>Prototype</i>	Model yang mula-mula yang menjadi contoh
<i>Testing</i>	Pengujian (percobaan) untuk men
<i>Compatibility</i>	mampu bergerak dan bekerja dengan keserasian, kesesuaian
<i>Usability</i>	dapat digunakan dengan baik
<i>Contents</i>	Informasi yang tersedia melalui media; produk elektronik
<i>Accessibility</i>	hal dapat dijadikan akses; hal dapat dikaitkan; ketertarikan
<i>Interactivity</i>	bersifat saling melakukan aksi; antar hubungan; saling aktif
<i>Functionary</i>	Pejabat (pegawai, anggota pengurus) yang menduduki fungsi
<i>Valuable</i>	Amat penting; bernilai; berharga
<i>Adaptability</i>	Dapat menyesuaikan atau disesuaikan dengan kondisi dan keperluan tertentu
<i>Desirability</i>	Disukai, disenangi, diinginkan.
<i>Consistency</i>	Ketetapan dan kemantapan
<i>Familiarity</i>	Keakraban; kebiasaan
<i>Simplicity</i>	Kemudahan
<i>Control</i>	Pemeriksaan, Pengendalian
<i>Flexibility</i>	Penyesuaian dengan mudah dan cepat
<i>Responsiveness</i>	Menanggapi; memberi tanggapan.

INTISARI

Produk infrastruktur adalah produk yang akan berkelanjutan dan tidak akan dimakan jaman, gamping bakar atau kapur gamping adalah salah satu produk infrastruktur yang banyak orang sedikit tahu tentang apa itu gamping bakar dan untuk apa kegunaanya, perkembangan pemasaran produk infrastruktur juga sudah berkembang sampai pada sosial media dan platform *e-commerce*, bahkan *website* penyedia aplikasi pemasaran juga sudah banyak digunakan sebagai alat pemasaran sebuah produk agar bisa meningkatkan penjualan pada suatu Perusahaan atau toko. Pengaruh tersebut akibat penggunaan internet di Indonesia yang mengandalkan internet untuk mencari informasi terkait produk infrastruktur yang baik digunakan pada suatu proyek atau bangunan. PG.Galih jaya merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang infrastruktur dan bahan bangunan pembuatan gamping bakar atau kapur gamping. Dalam penelitian ini akan di kembangkan sebuah *Desain User Interface* sebagai Pembangunan Front End Sistem Informasi berbasis web. Dalam tolak ukur sebuah *website* yang baik, salah satunya dapat dilihat dari sebuah UI (*User Interface*) yang memiliki tampilan menarik dan UX (*User Experience*) untuk meningkatkan kenyamanan pengguna *website*. Pendekatan dalam perancangan ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam tahapan perancangan tampilan. UCD adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan filosofi perancangan dimulai dari analisis kebutuhan pengguna hingga evaluasi rancangan.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah tampilan *Front End* berbasis Web. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu Perusahaan PG.Galih Jaya dan tentunya *customer* yang berada di bidang infrastruktur dan bahan bangunan khususnya gamping bakar dapat terbantu dan lebih memahami apa itu gamping dan mana yang lebih baik digunakan dalam pembangunan.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, User Centered Design, Front End, gamping bakar*

ABSTRACT

Infrastructure products are products that will be sustainable and will not be destroyed over time, burnt limestone or limestone is one of the infrastructure products that many people know little about what burnt limestone is and what it is used for, the development of marketing infrastructure products has also developed to social media and e-commerce platforms, even websites providing marketing applications have also been widely used as marketing tools for products in order to increase sales at a company or shop. This influence is due to internet use in Indonesia which relies on the internet to search for information regarding infrastructure products that are good for use in a project or building. PG. Galih Jaya is a company that operates in the infrastructure sector for making burnt limestone or limestone. In this research, a User Interface Design will be developed as a Web-based Information System Front End Development. In measuring a good website, one of them can be seen from a UI (User Interface) that has an attractive appearance and UX (User Experience) to increase the comfort of website users. This design approach uses the User Centered Design (UCD) method in the display design stage. UCD is a term used to describe a design philosophy starting from user needs analysis to design evaluation.

The result of this research is a Web-based Front End display. It is hoped that this research can help the PG. Galih Jaya Company and of course customers in the infrastructure sector, especially burnt limestone, to be helped and better understand what limestone is and which ones are better used in development.

Keyword: *User Interface, User Experience, User Centered Design, Front End, burnt limestone*