

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* RINTISAN
KELURAHAN BUDAYA SURYODININGRATAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

PRAMODANA RAKE BAMBANG PRIYAMBODO

20.11.3427

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* RINTISAN
KELURAHAN BUDAYA SURYODININGRATAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

PRAMODANA RAKE BAMBANG PRIYAMBODO

20.11.3427

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* RINTISAN
KELURAHAN BUDAYA SURYODININGRATAN MENGGUNAKAN
*METODE DESIGN THINKING***

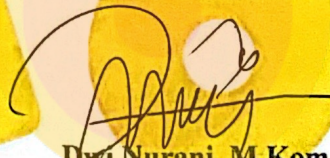
yang disusun dan diajukan oleh

Pramodana Rake Bambang Priyambodo

20.11.3427

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Dwi Nurani, M.Kom

NIK. 190302236

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* RINTISAN
KELURAHAN BUDAYA SURYODININGRATAN MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING*

yang disusun dan diajukan oleh

Pramodana Rake Bambang Priyambodo

20.11.3427

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ferian Fauzi Abdulloh, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302276

Novi Prisma Yunita, M.Kom
NIK. 190302526

Dwi Nurani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302236

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Pramodana Rake Bambang Priyambodo
NIM : 20.11.3427

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE RINTISAN
KELURAHAN BUDAYA SURYODININGRATAN MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

Dosen Pembimbing : Dwi Nurani, 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 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Pramodana Rake Bambang Priyambodo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini, penulis mempersembahkannya kepada:

1. Kedua orang tua hebat dalam hidup saya, Papa dan Mama, yang telah membuat segalanya menjadi mungkin dengan doa, pengorbanan dan nasehat yang diberikan sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini selesai.
2. Kedua adikku tersayang, Nandan dan Sekar atas dukungan selama proses penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dwi Nurani, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan membantu dalam mengerjakan skripsi ini dari awal saat masih bingung sampai akhirnya selesai.
4. Segenap civitas akademika kampus Universitas Amikom Yogyakarta, staf pengajar, karyawan dan seluruh mahasiswa, semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisi hari-harinya di kampus.
5. Teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan, masukan, saran, sharing ilmunya hingga akhirnya dapat terselesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah serta pertolongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan *User Interface Website* Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan dengan Metode *Design Thinking*”. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, Keluarga, Sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer (S.Kom). Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada para pihak yang telah membantu, memberikan dukungan dan bimbingan, terkhusus kepada:

1. Bapak Prof Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusri, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku ketua program studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Dwi Nurani, M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mengajarkan dan memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan yang harus disempurnakan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun terhadap skripsi ini agar membantu jauh lebih baik.

Yogyakarta, 27 Mei 2025

Penulis

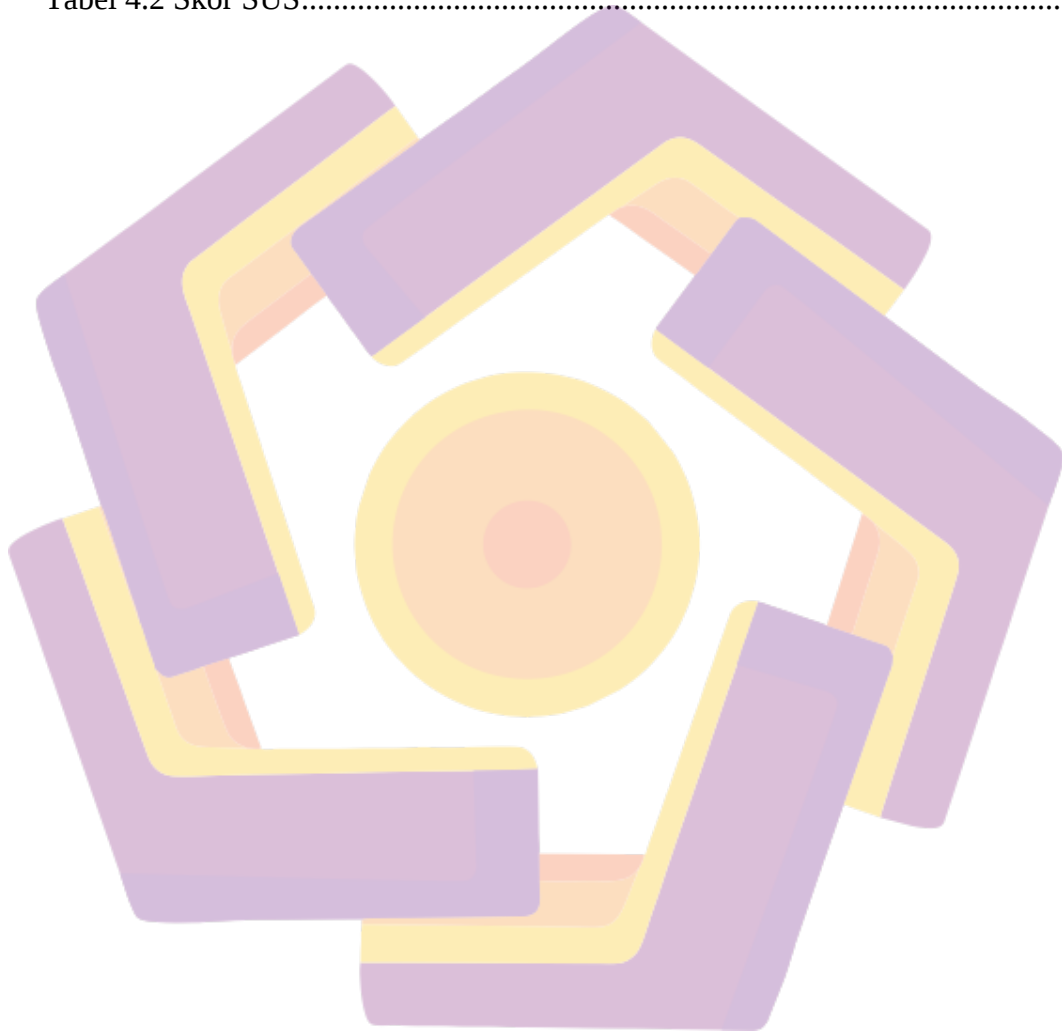
DAFTAR ISI

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.....	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	11
1.2.1 Perancangan.....	11
1.2.2 <i>User Interface</i>	11
1.2.3 <i>User Experience</i>	11
1.2.4 <i>Website</i>	12
1.2.5 <i>Javascript</i>	12
1.2.6 <i>React</i>	12
1.2.7 <i>Figma</i>	13

1.2.8	<i>Visual Studio Code</i>	13
1.2.9	Metode <i>Design Thinking</i>	13
1.2.10	<i>Usability Testing : System Usability Scale</i>	15
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Objek Penelitian	17
3.2	Alur Penelitian	18
3.2.1	Tahap Awal	20
3.2.2	Tahap Perancangan	20
3.2.2.1	<i>Emphatize</i>	20
3.2.2.2	<i>Define</i>	21
3.2.2.3	<i>Ideate</i>	21
3.2.2.4	<i>Prototype</i>	21
3.2.2.5	<i>Test</i>	22
3.3	Alat dan Bahan	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	<i>Emphatize</i>	25
4.2	<i>Define</i>	26
4.2.1	Ketentuan Tampilan <i>Website</i>	26
4.2.2	Kebutuhan Pembuatan Desain	26
4.3	<i>Ideate</i>	28
4.4	<i>Prototype</i>	30
4.4.1	<i>Low Fidelity Prototype</i>	30
4.4.2	<i>High Fidelity Prototype</i>	36
4.5	<i>Test</i>	40
BAB V PENUTUP		43
5.1	Kesimpulan	43
5.2	Saran	43
REFERENSI		44
LAMPIRAN		46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Daftar Pernyataan Kuesioner	23
Tabel 4.1 <i>Emphaty Map</i>	25
Tabel 4.2 Skor SUS.....	41

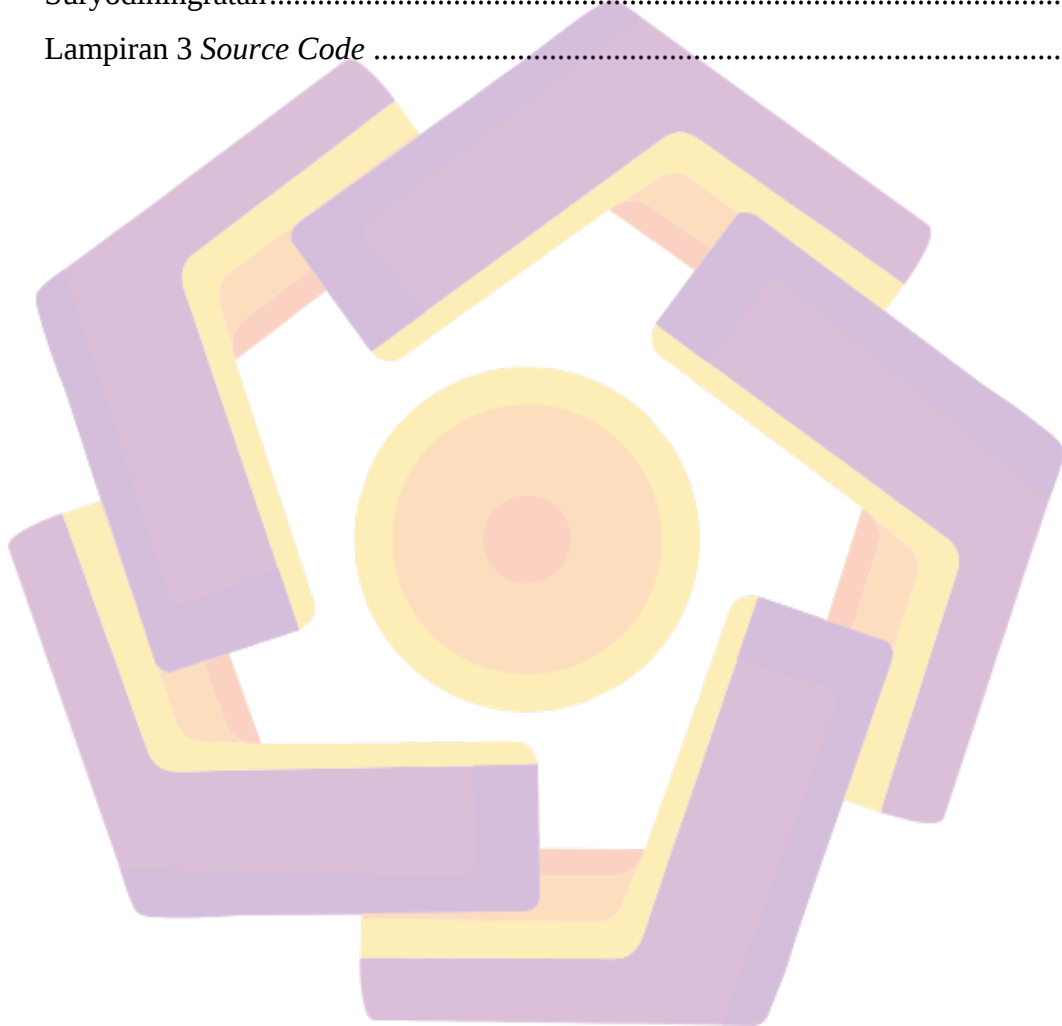


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 2.2 <i>SUS Score</i>	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	18
Gambar 3.2 Alur Penelitian	19
Gambar 4.1 <i>Font Name</i>	27
Gambar 4.2 <i>Font Size</i>	27
Gambar 4.3 <i>HEX Colour Code</i>	28
Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Pengguna Website	29
Gambar 4.5 <i>Sitemap</i> Desain Website	29
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> Beranda	31
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Kami	32
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Halaman Galeri	33
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Halaman Kontak	34
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Kegiatan	35
Gambar 4.11 Halaman Beranda	36
Gambar 4.12 Halaman Tentang Kami	37
Gambar 4.13 Halaman Galeri	38
Gambar 4.14 Halaman Kontak	39
Gambar 4.15 Halaman Kegiatan	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Proses Wawancara dengan Ketua Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan.....	46
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Ketua Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan.....	47
Lampiran 3 <i>Source Code</i>	48



INTISARI

Website merupakan media penting dalam menyampaikan informasi. Perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) yang intuitif dan responsif menjadi kunci agar *website* dapat berfungsi optimal dalam memenuhi kebutuhan informasi penggunanya. Penelitian ini berfokus pada perancangan *user interface website* Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan desain antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengutamakan pengalaman pengguna (*user experience*) melalui literasi dan validasi ide-ide inovatif. Tantangan utama yang dihadapi organisasi masyarakat ini adalah belum memanfaatkan *website* sebagai media promosi dalam menyampaikan informasi yang lengkap dan jelas serta mudah diakses kepada masyarakat luas.

Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan *website* Rintisan Kelurahan Budaya Suryodiningratan telah memberikan kemudahan bagi penggunanya.. Hal ini dapat dilihat dari feedback pengguna yang dilakukan pada tahapan *test (usability testing)* mengenai tampilan desain interface *website* dengan hasil yang baik.

Kata kunci: Desain Interface, Promosi Digital, Media Informasi, *Design Thinking*, *Website*, *System Usability Scale*

ABSTRACT

Websites are an important thing for conveying information. Designing an intuitive and responsive user interface is the key so that a website can function optimally in meeting the information needs of its users. This research focuses on designing the user interface of the Suryodiningratan Cultural Village Pilot website using the Design Thinking method which consists of five stages, namely Emphasize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This approach is expected to produce interface designs that are not only visually attractive, but also prioritize user experience through literacy and validation of innovative ideas. The main challenge faced by these community organizations is that they have not utilized websites as promotional media to convey complete, clear and easily accessible information to the wider community.

The results obtained in this research are that the application of the Design Thinking method in the design of the Suryodiningratan Cultural Village Pilot website has provided convenience for its users. This can be seen from user feedback carried out at the test stage (usability testing) regarding the appearance of the website interface design with good results.

.Keyword: Interface Design, Digital Promotion, Information Media, Design Thinking, Website, System Usability Scale