

**PENGEMBANGAN WEBSITE EDUKASI INTERAKTIF
TENTANG BAHAYA MEROKOK DAN JUDI ONLINE
DENGAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN MAHASISWA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BENTAR CAHYO PAMUNGKAS

21.11.3828

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN WEBSITE EDUKASI INTERAKTIF
TENTANG BAHAYA MEROKOK DAN JUDI ONLINE
DENGAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN KESADARAN MAHASISWA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BENTAR CAHYO PAMUNGKAS

21.11.3828

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN WEBSITE EDUKASI INTERAKTIF TENTANG
BAHAYA MEROKOK DAN JUDI ONLINE DENGAN METODE DESIGN
THINKING UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN MAHASISWA**

yang disusun dan diajukan oleh

Bentar Cahyo Pamungkas

21.11.3828

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN WEBSITE EDUKASI INTERAKTIF TENTANG
BAHAYA MEROKOK DAN JUDI ONLINE DENGAN METODE DESIGN
THINKING UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN MAHASISWA**

yang disusun dan diajukan oleh

Bentar Cahyo Pamungkas

21.11.3828

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ike Verawati, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302237

Nafiatun Sholihah, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302524

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bentar Cahyo Pamungkas
NIM : 21.11.3828

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PENGEMBANGAN WEBSITE EDUKASI INTERAKTIF TENTANG
BAHAYA MEROKOK DAN JUDI ONLINE DENGAN METODE DESIGN
THINKING UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN MAHASISWA**

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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, 18 Juni 2025



Bentar Cahyo Pamungkas

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, dengan puji syukur kepada Allah SWT atas berkah dan anugerah-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Dengan hati yang tulus, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tersayang Purwo Sukotjo dan Kasmawati yang senantiasa memberikan dukungan serta doa tulus dalam setiap sujud untuk keberhasilan penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
2. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mendampingi penulis hingga skripsi ini selesai.
3. Erman Saputra, Romiza Farrel A.A, dan Purnamasari atas kebersamaan dan dukungan mereka selama ini.
4. Selfia Purwita Sari, Renia Wulandari, dan Bella Widya Ninggrum, terima kasih atas dukungan berupa doa dan materi yang diberikan kepada penulis.
5. Muhammad Yazide Alfarizi, terima kasih atas doa dan semangat yang terus menginspirasi penulis hingga saat ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh keyakinan, kesabaran, dan kerendahan hati. Skripsi berjudul "Pengembangan Website Edukasi Interaktif Tentang Bahaya Merokok dan Judi Online dengan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Kesadaran Mahasiswa Amikom Yogyakarta" ini merupakan syarat untuk meraih gelar sarjana di Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari banyak pihak telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi, sehingga dengan penuh rasa hormat, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Informatika, dan Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng, selaku Sekretaris Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom, dengan baik memberikan ilmu dan arahan berharga selama menyusun skripsi ini. Ibu menginspirasi dengan kebijaksanaan, dan saran membantu menyempurnakan Skripsi ini.
5. Kedua orangtua tersayang Purwo Sukotjo dan Kasmawati yang selalu memberikan dukungan dan doa tulus. Terima kasih atas cinta tak pernah habis dan kehangatan hati yang menjadi cahaya dalam setiap langkah, serta kekuatan tak tergoyahkan yang memotivasi hingga selesai.
6. Untuk diri penulis sendiri, terima kasih telah bertahan hingga kini dan menyelesaikan skripsi sederhana ini dengan baik.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Penulis

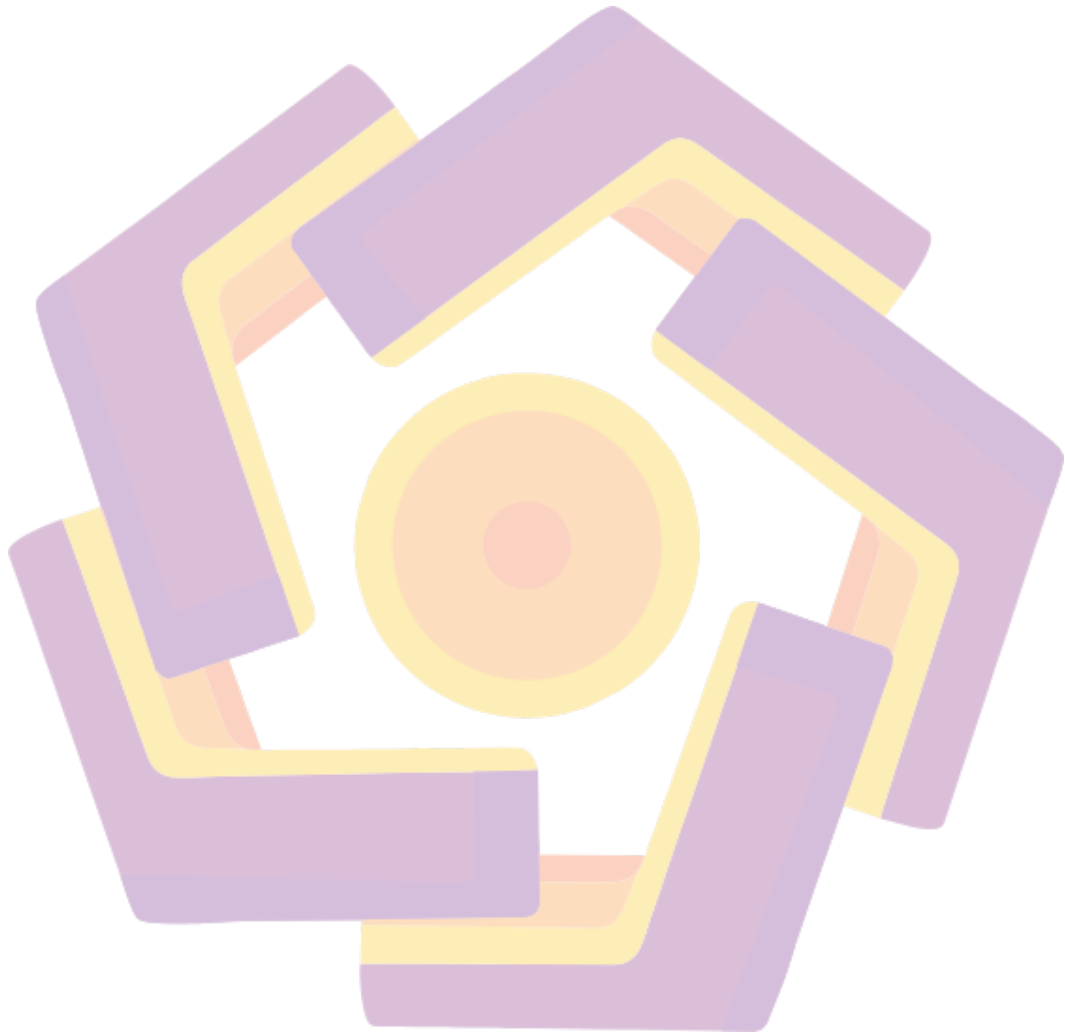
DAFTAR ISI

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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	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	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 Website Edukasi Interaktif	13
2.2.2 Design Thinking	13
2.2.3 User Interface (UI)	15
2.2.4 User Experience (UX)	15
2.2.5 HTML	15
2.2.6 CSS Tailwind	16

2.2.7	PHP	16
2.2.8	Database	17
2.2.9	Java Script	18
2.2.10	Rokok	19
2.2.11	Judi Online	20
2.2.12	Skala Likert	20
2.2.13	Uji Validitas dan Reliabilitas	21
2.2.14	N-Gain Score	23
2.3	Analisis	24
2.3.1	Metode Pengumpulan Data	24
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	24
2.4	Testing	24
2.4.1	Kuesioner Testing	25
2.4.2	Black Box Testing	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian	26
3.1.1	Jenis Penelitian	26
3.2	Alur Penelitian	26
3.3	Alat dan Bahan	28
3.3.1	Data Penelitian	28
3.3.2	Alat/instrumen	28
3.4	Empathize	28
3.4.1	Pengumpulan Data	28
3.4.2	Sumber Data	29
3.4.3	Uji Validitas dan Reliabilitas	30
3.4.4	Posttest dan Pretest	33
3.4.5	Observasi	34
3.4.6	Desain Awal	34
3.4.7	Desain Landing Page	34
3.4.8	Desain Form Log In dan Sign Up	35
3.4.9	Desain Halaman Dashboard	35

3.4.10	Desain Halaman Profil Saya	36
3.4.11	Desain Halaman Edit Profil dan Foto Profil	36
3.4.12	Desain Halaman Cek Gejala	37
3.4.13	Desain Halaman Kuis dan Hasil Kuis	37
3.4.14	Desain Halaman Pusat Bantuan dan Tentang Kami	38
3.4.15	Desain Halaman Games dan Toko Buku	38
3.4.16	Penyebaran Kuesioner Skala Likert	39
3.4.17	Penyebaran Kuesioner Pretest dan Posttest	40
3.5	Define	41
3.5.1	Mind Mapping	41
3.5.2	Flowchart	41
3.5.3	Komponen	42
3.6	Ideate	42
3.6.1	Sitemap	43
3.6.2	ERD	43
3.6.3	Relasi Tabel	44
3.7	Prototype	45
3.8	Test	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Pengumpulan Data	47
4.2	Hasil Uji Desain Skala Likert	47
4.3	Implementasi	50
4.3.1	Implementasi Database	51
4.3.2	Implementasi Interface	52
4.4	Pengujian	57
4.4.1	Black Box Testing	57
4.4.2	Kuesioner Testing Skala Likert	60
4.4.3	Hasil Pretest dan Posttest	69
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.

REFERENSI.....	72
LAMPIRAN.....	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 Tahapan Design Thinking	14
Tabel 2. 3 Perbandingan Framework PHP	17
Tabel 2. 4 Perbandingan Jenis Database	18
Tabel 2. 5 Peran Penting Javascript	18
Tabel 2. 6 Dampak Kesehatan Akibat Merokok	19
Tabel 3. 1 Perangkat Hardware dan software	28
Tabel 3. 2 Skala Penilaian	29
Tabel 3. 3 Pertanyaan Desain Skala Likert	39
Tabel 3. 4 Pertanyaan Website Skala Likert	39
Tabel 3. 5 Pertanyaan Pretest dan Posttest	40
Tabel 4. 1 Observasi	47
Tabel 4. 2 Nilai Validitas Uji Desain	47
Tabel 4. 3 Nilai Reliabilitas Uji Desain	48
Tabel 4. 4 Form Hasil Pengujian Desain	48
Tabel 4. 5 Keterangan Kriteria Skor	50
Tabel 4. 6 Penyelesaian Akhir Uji Desain	50
Tabel 4. 7 Black Box Testing	57
Tabel 4. 8 Nilai Validitas Uji Website	61
Tabel 4. 9 Nilai Reliabilitas Uji Website	61
Tabel 4. 10 Form Hasil Pengujian Website	66
Tabel 4. 11 Penyelesaian Akhir Uji Website	68
Tabel 4. 12 Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain Score	69
Tabel 4. 13 Keterangan Kriteria N-Gain Score	70

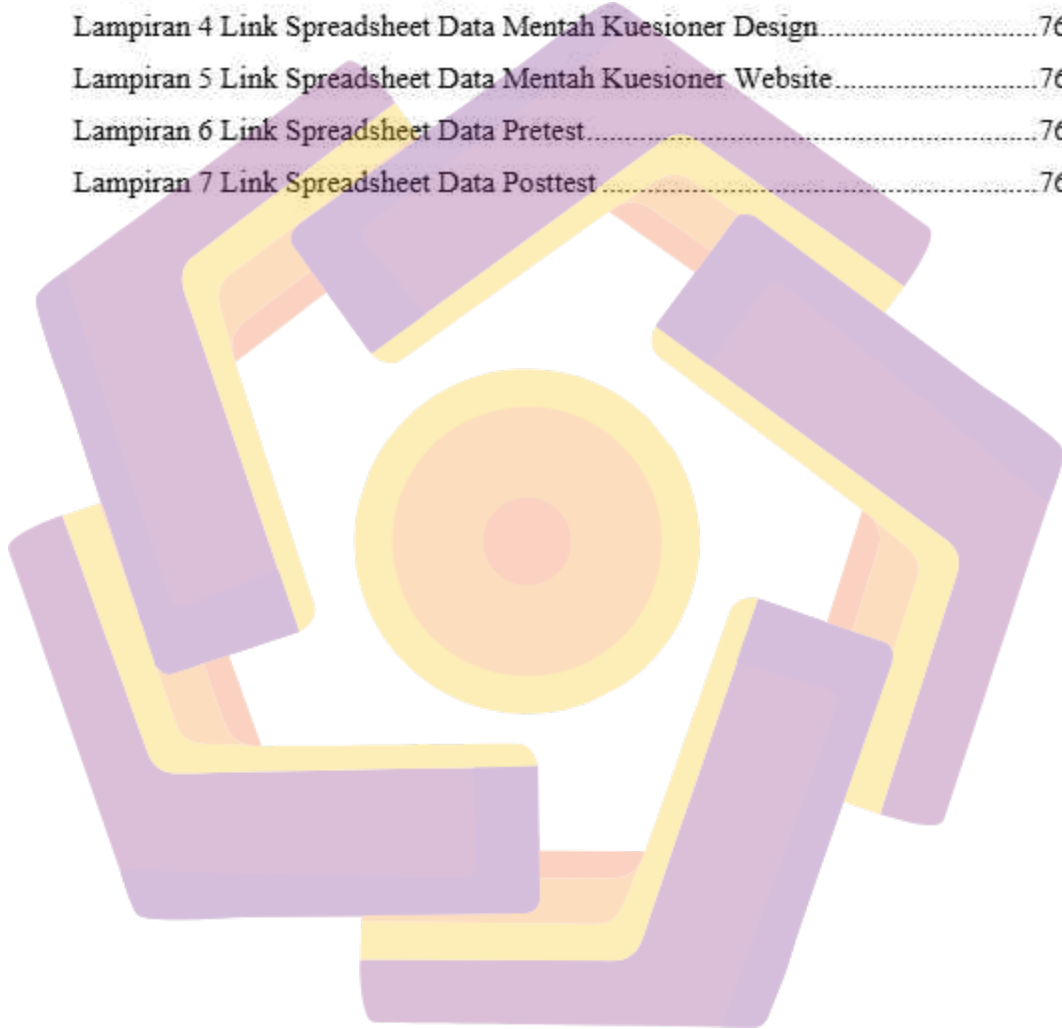
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	26
Gambar 3.2 Desain Landing Page.....	35
Gambar 3.3 Desain Form Log In dan Sign Up	35
Gambar 3.4 Desain Dashboard	36
Gambar 3.5 Desain Profil Saya.....	36
Gambar 3.6 Desain Halaman Edit Profil dan Foto Profil	37
Gambar 3.7 Desain Halaman Cek Gejala	37
Gambar 3.8 Desain Halaman Kuis dan Hasil Kuis	38
Gambar 3.9 Desain Halaman Pusat Bantuan dan Tentang Kami	38
Gambar 3.10 Desain Halaman Games dan Toko Buku	39
Gambar 3.11 Mind Mapping EduSmoGam	41
Gambar 3.12 Flowchart	42
Gambar 3.13 Components	42
Gambar 3.14 Sitemap.....	43
Gambar 3.15 ERD	44
Gambar 3.16 Relasi Tabel.....	44
Gambar 3.17 Wireframe	45
Gambar 3.18 Prototipe	45
Gambar 4. 1 Tabel Database.....	51
Gambar 4. 2 Tabel users dan user_profiles.....	51
Gambar 4. 3 Tabel answers dan Tabel hanswers	51
Gambar 4. 4 Tabel diagnosa dan penyakit.....	52
Gambar 4. 5 Tabel questions dan Tabel hquestions	52
Gambar 4. 6 Landing Page.....	53
Gambar 4. 7 form Log In dan Sign Up	53
Gambar 4. 8 Pusat Bantuan dan Tentang Kami	54
Gambar 4. 9 Dashboard	54
Gambar 4. 10 Profile.....	55
Gambar 4. 11 Form Edit Profile dan Edit Foto Profile	55

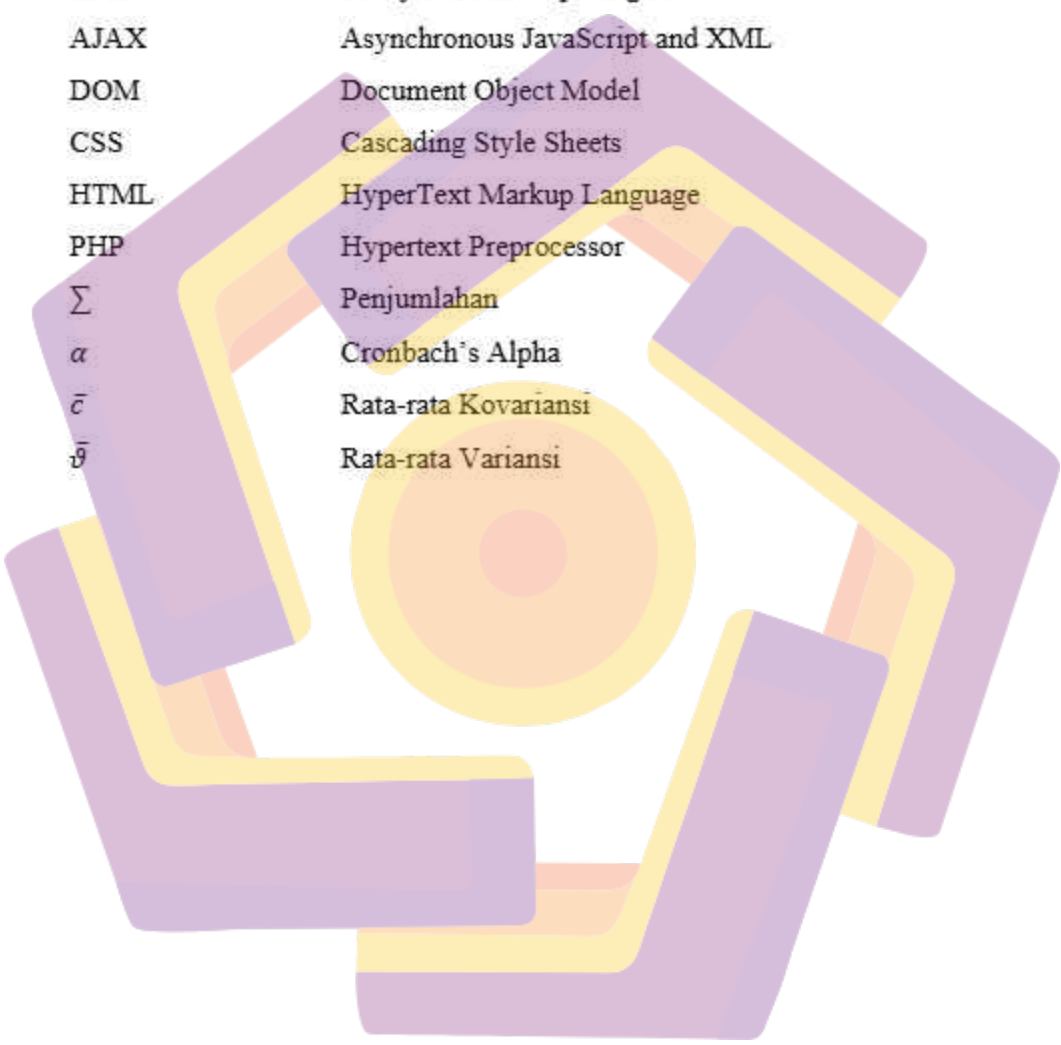
Gambar 4. 12 Games dan Toko Buku.....	56
Gambar 4. 13 Cek Gejala.....	56
Gambar 4. 14 Kuis dan Hasil.....	57
Gambar 4. 15 Status Pendidikan dan Asal Universitas.....	62
Gambar 4. 16 Kuesioner.....	62
Gambar 4. 17 Hasil Pengujian Kuesioner.....	63
Gambar 4. 18 Hasil Pengujian Kuesioner 2.....	63
Gambar 4. 19 Hasil Pengujian Kuesioner 3.....	64
Gambar 4. 20 Hasil Pengujian Kuesioner 4.....	64
Gambar 4. 21 Hasil Pengujian Kuesioner 5.....	65
Gambar 4. 22 Hasil Pengujian Kuesioner 6.....	65
Gambar 4. 23 Hasil Pengujian Kuesioner 7.....	65
Gambar 4. 24 Hasil Pengujian Kuesioner 8.....	66
Gambar 4. 25 Hasil Pengujian Kuesioner 9.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi.....	76
Lampiran 2 Link Design Figma.....	76
Lampiran 3 Link Koleksi Diagram Draw.io.....	76
Lampiran 4 Link Spreadsheet Data Mentah Kuesioner Design.....	76
Lampiran 5 Link Spreadsheet Data Mentah Kuesioner Website.....	76
Lampiran 6 Link Spreadsheet Data Pretest.....	76
Lampiran 7 Link Spreadsheet Data Posttest.....	76



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



FAQ	Frequently Asked Questions
EDUSMOGAM	Edukasi Smoking Gambling
ERD	Entity Relationship Diagram
AJAX	Asynchronous JavaScript and XML
DOM	Document Object Model
CSS	Cascading Style Sheets
HTML	HyperText Markup Language
PHP	Hypertext Preprocessor
Σ	Penjumlahan
α	Cronbach's Alpha
$\bar{c}$	Rata-rata Kovariansi
$\bar{d}$	Rata-rata Variansi

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan situs *web* edukasi interaktif yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang bahaya merokok dan judi *online*. Merokok bertanggung jawab atas munculnya kondisi kesehatan yang serius, dan judi *online* sering kali menyebabkan kecanduan finansial dan masalah psikologis. Oleh karena itu, diperlukan situs *web* edukasi yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan mudah diakses untuk komunikasi pesan yang efektif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan desain berpikir sebagai metode untuk memastikan bahwa situs *web* yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan perilaku mahasiswa secara memadai. Berdasarkan survei dan wawancara, kami dapat menentukan bagaimana mahasiswa memperoleh informasi, yang kemudian mempengaruhi konten situs *web*. Selain memiliki artikel dan informasi penting, situs *web* ini bersifat interaktif dengan menyertakan kuis, *video* edukasi, dan simulasi yang menggambarkan dampak dari kebiasaan merokok dan aktivitas judi *online*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode interaktif ini lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran mahasiswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Konten berbasis *web* ini akan menjadi alat pendidikan baru bagi institusi kesehatan, pendidik, dan mahasiswa. Di masa depan, penelitian dapat diarahkan pada pengembangan fitur yang dipersonalisasi dan perluasan cakupan konten pendidikan untuk meningkatkan manfaatnya bagi populasi yang semakin bertambah, seperti remaja dan masyarakat umum.

Kata kunci: Website Edukasi, Merokok, Judi Online, Design Thinking, Kesadaran Mahasiswa.

ABSTRACT

The present study aims to create an interactive educational website intended to enhance students' understanding regarding the dangers of smoking and internet gambling. Smoking is responsible for the development of severe health conditions, and internet gambling mostly results in addiction to money and psychological problems. As a result, an educational website that is not only informative but also interactive, and conveniently accessible, is required for effective communication of the message.

The present study utilizes design thinking as a method to guarantee that the resulting website adequately addresses the needs and behaviors of students. Based on surveys and interviews, we can determine how students obtain information, which consequently affects the content side of the website. Other than having articles and required information, the website is interactive in nature, including quizzes, educational videos, and simulations that illustrate the effects of smoking and online gambling activities.

The results of this research demonstrate that this interactive method has a greater effectiveness in raising students' awareness compared to traditional learning methods. This web-based content will be a new educational tool for health institutions, educators, and students. In the future, research can be directed towards the development of personalized features and the broadening of the scope of education content to enhance its benefits to an increasing population, such as young individuals and the general population.

Keyword: Educational Website, Smoking, Online Gambling, Design Thinking, Student Awareness.