

**REDESIGN WEBSITE VISITING JOGJA UNTUK
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

HAFIDZ IKHTIAR

21.12.2114

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**REDESIGN WEBSITE VISITING JOGJA UNTUK
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh
HAFIDZ IKHTIAR
21.12.2114

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**REDESIGN WEBSITE VISITING JOGJA UNTUK
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Hafidz Ikhtiar

21.12.2114

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,


Nur Widjivati, M.Kom
NIK. 190302425

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**REDESIGN WEBSITE VISITING JOGJA UNTUK
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Hafidz Ikhtiar

21.12.2114

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302163

Bety Wulan Sari, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302254

Nur Widjiyati, M.Kom
NIK. 190302425



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
12 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hafidz Ikhtiar
NIM : 21.12.2114

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Redesign Website Visiting Jogja Untuk Meningkatkan User Experience
Menggunakan Metode Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Nur Widjiyati, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUMPERNAH 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, 12 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Hafidz Ikhtiar

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kemudahan yang diberikan dalam menyelesaikan karya sederhana ini, saya persembahkan kepada:

1. Untuk Bapak dan Ibu yang selalu memberikan semangat dan selalu memberikan kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Tidak bisa dipungkiri Bapak dan Ibu menjadi salah satu motivasi terbesar untuk menyelesaikan skripsi. Dukungan mereka sangat berarti bagi saya. Terima kasih Bapak dan Ibu atas semua yang diberikan sehingga saya bisa berada di titik sekarang, semoga diberi kesehatan dan panjang umur agar selalu dapat menemani setiap perjalananku.
2. Seluruh dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu serta pengalaman yang berharga.
3. Teman – teman terbaik dari Sistem Informasi 2021, semua anak kelas SI04 yang selalu memberikan motivasi dan support kepada penulis.
4. Kepada seseorang yang pernah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis, Terima kasih atas semua momen berharga, semangat, serta kenangan yang telah kita bagi tetap berharga untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang mengerti arti pengalaman, pendewasaan, sabar, dan arti kehilangan sebagai bentuk proses penempuan menghadapi dinamika hidup. Semoga yang terbaik selalu menyertai langkahmu ke depan.
5. Skripsi ini saya dedikasikan kepada diri saya sendiri sebagai pengingat bahwa setiap perjuangan memiliki makna dan setiap impian layak untuk diperjuangkan hingga tuntas. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Setiap bantuan dan dorongan yang diberikan sangat berarti dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi setiap pembacanya.

KATA PENGANTAR

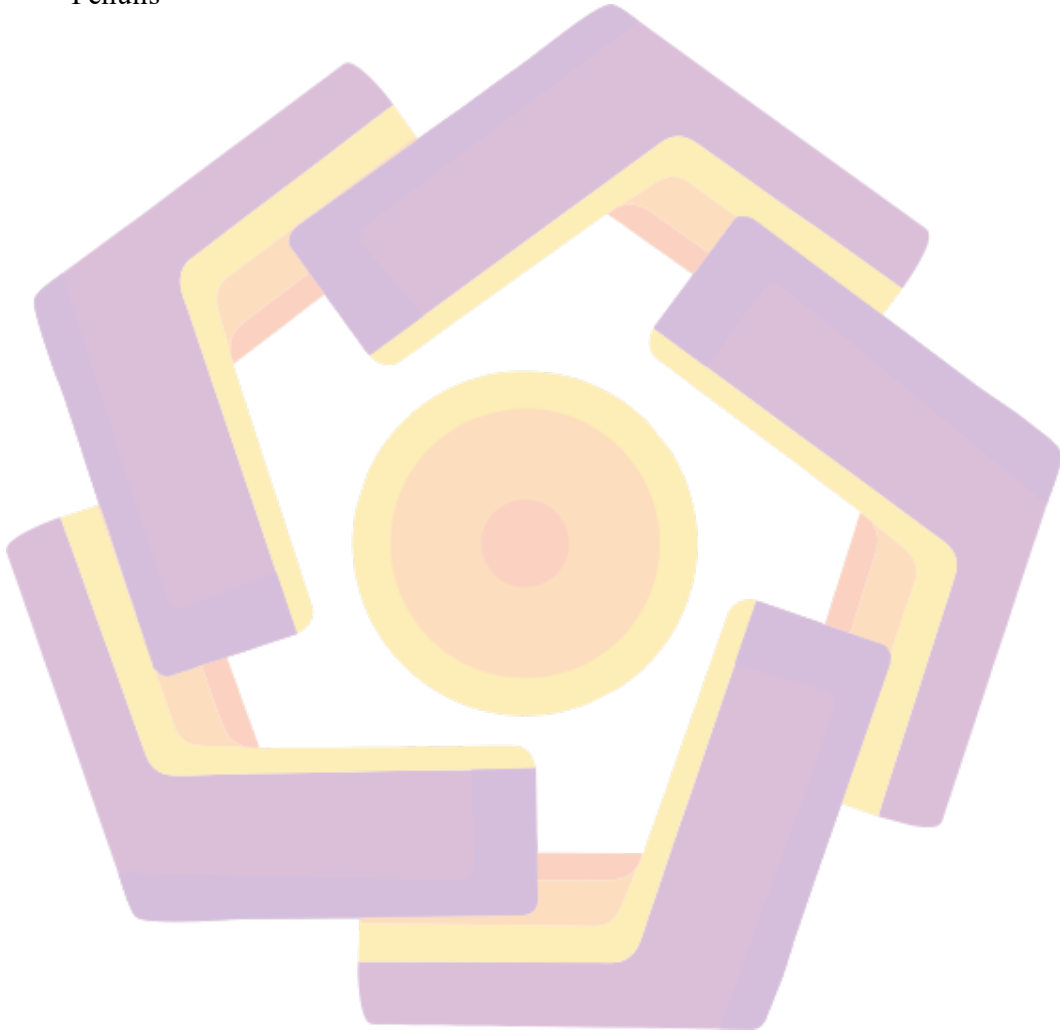
Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam Skripsi ini penulis mengambil judul **“Redesign Website Visiting Jogja Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Design Thinking”**. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, Dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kedua Orang tua, Bapak Drs. Slamet dan Sri Lestari, kakak saya Fitri Nur Anisa, atas kasih sayang, doa, dukungan motivasinya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Ibu Nur Widjiyati, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman terdekat yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan masukan, semangat dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang telah berperan dalam proses penyusunan skripsi ini, terima kasih atas dukungan, dorongan semangat, dan doa yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, meski tidak semua dapat disebutkan satu per satu dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Kepada diri sendiri, terima kasih usaha yang diberikan untuk bisa sampai di titik ini, perjalanan masih panjang

Yogyakarta, 2 Agustus 2025

Penulis



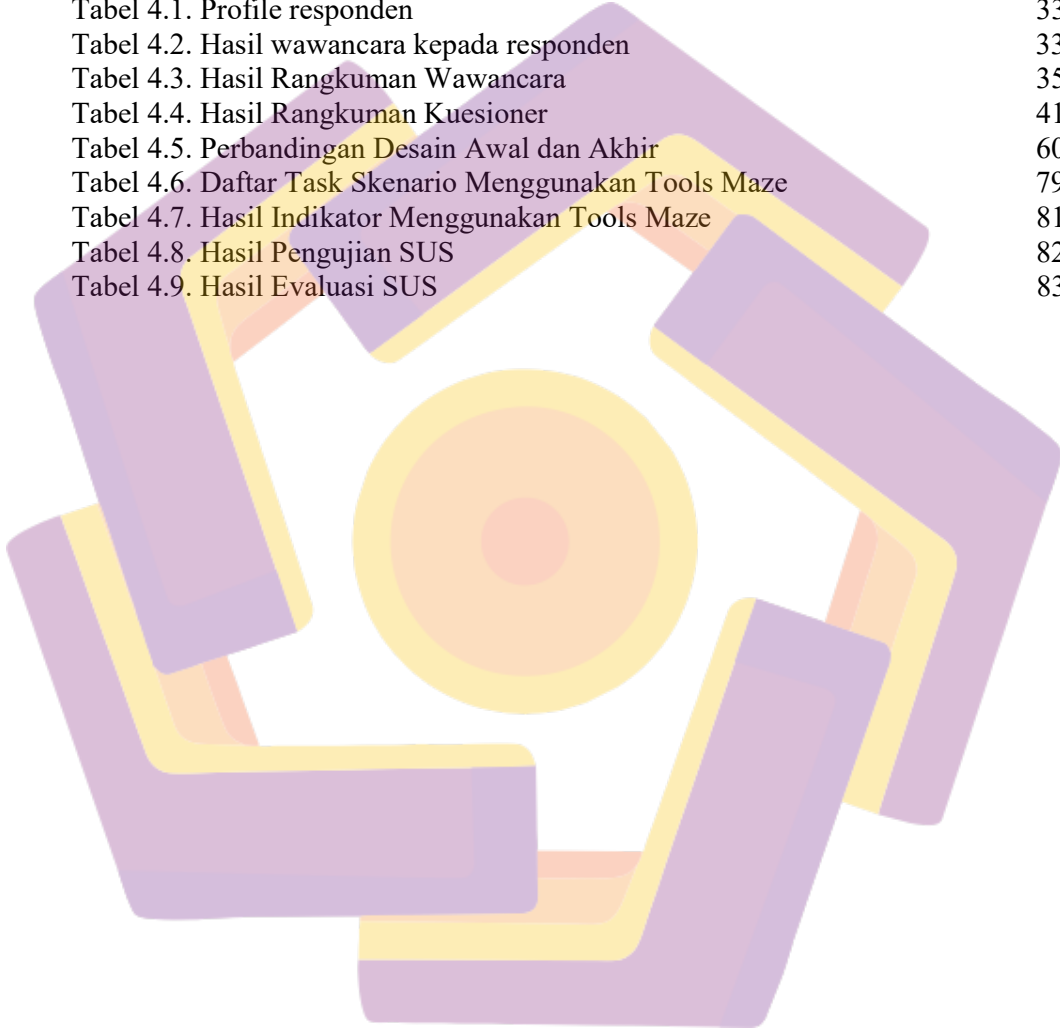
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
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	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6

2.2	Dasar Teori.....	12
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Objek Penelitian.....	20
3.2	Alur Penelitian	21
3.3	Studi Pustaka.....	21
3.4	Waktu Penelitian	22
3.5	Penentuan Partisipan.....	22
3.6	Metode Pengumpulan Data.....	23
3.6.1	Observasi.....	23
Tabel 3.1 Kuesioner Evaluasi Tahap Awal.....		26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
BAB V PENUTUP		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	85
REFERENSI		87
LAMPIRAN.....		91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	9
Tabel 2.2. Tabel Scoring System Usability Scale	18
Tabel 3.1. Kuesioner Evaluasi Tahap Awal	26
Tabel 3.2. Kuesioner Evaluasi Tahap Akhir	29
Tabel 4.1. Profile responden	33
Tabel 4.2. Hasil wawancara kepada responden	33
Tabel 4.3. Hasil Rangkuman Wawancara	35
Tabel 4.4. Hasil Rangkuman Kuesioner	41
Tabel 4.5. Perbandingan Desain Awal dan Akhir	60
Tabel 4.6. Daftar Task Skenario Menggunakan Tools Maze	79
Tabel 4.7. Hasil Indikator Menggunakan Tools Maze	81
Tabel 4.8. Hasil Pengujian SUS	82
Tabel 4.9. Hasil Evaluasi SUS	83

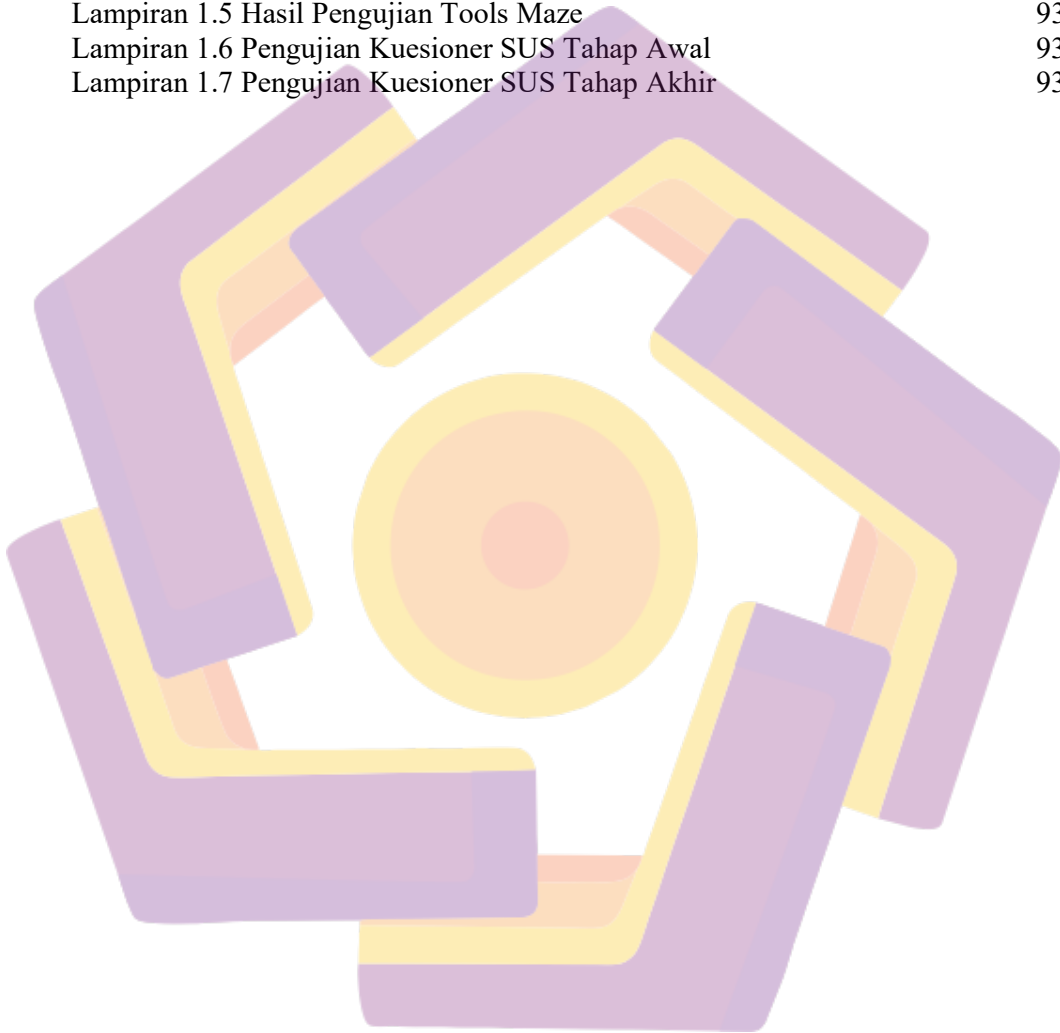


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Range Scoring System Usability Scale	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian	21
Gambar 4.1 Presentase Pertanyaan 1	35
Gambar 4.2 Presentase pertanyaan 2	35
Gambar 4.3 Presentase pertanyaan 3	36
Gambar 4.4 Presentase pertanyaan 4	36
Gambar 4.5 Presentase pertanyaan 5	37
Gambar 4.6 Presentase pertanyaan 6	37
Gambar 4.7 Presentase pertanyaan 7	38
Gambar 4.8 Presentase pertanyaan 8	38
Gambar 4.9 Presentase pertanyaan 9	39
Gambar 4.10 Presentase pertanyaan 10	39
Gambar 4.11 Emphaty Map Hasil Wawancara dan Kuesioner	41
Gambar 4.12 User Persona 1	42
Gambar 4.13 User Persona 2	43
Gambar 4.14 User Persona 3	44
Gambar 4.15 Brainstroming	45
Gambar 4.16 User Flow Login dan Register	46
Gambar 4.17 User Flow Halaman Destinasi	47
Gambar 4.18 User Flow Halaman Kuliner	48
Gambar 4.19 User Flow Halaman Event	48
Gambar 4.20 User Flow Halaman Berita	49
Gambar 4.21 User Flow Halaman Akomodasi	49
Gambar 4.22 Pembuatan Moodboard	50
Gambar 4.23 Pembuatan Style Guideline	51
Gambar 4.24 Pembuatan Desain Wireframe	52
Gambar 4.25 Wireframe Halaman Login dan Register	53
Gambar 4.26 Wireframe Halaman Homepage	54
Gambar 4.27 Wireframe Halaman Destinasi	55
Gambar 4.28 Wireframe Halaman Berita	56
Gambar 4.29 Wireframe Halaman Event	57
Gambar 4.30 Wireframe Halaman Kuliner	58
Gambar 4.31 Wireframe Halaman Akomodasi	59
Gambar 4.32 Wireframe Halaman Deskripsi	59
Gambar 4.33 Usability Task Skenario 1	72
Gambar 4.34 Usability Task Skenario 2	73
Gambar 4.35 Usability Task Skenario 3	74
Gambar 4.36 Usability Task Skenario 4	75
Gambar 4.37 Usability Task Skenario 5	76
Gambar 4.38 Usability Task Skenario 6	77
Gambar 4.39 Usability Task Skenario 7	78
Gambar 4.40 Hasil Usability Menggunakan Tools Maze	79
Gambar 4.41 Range Scoring SUS	80

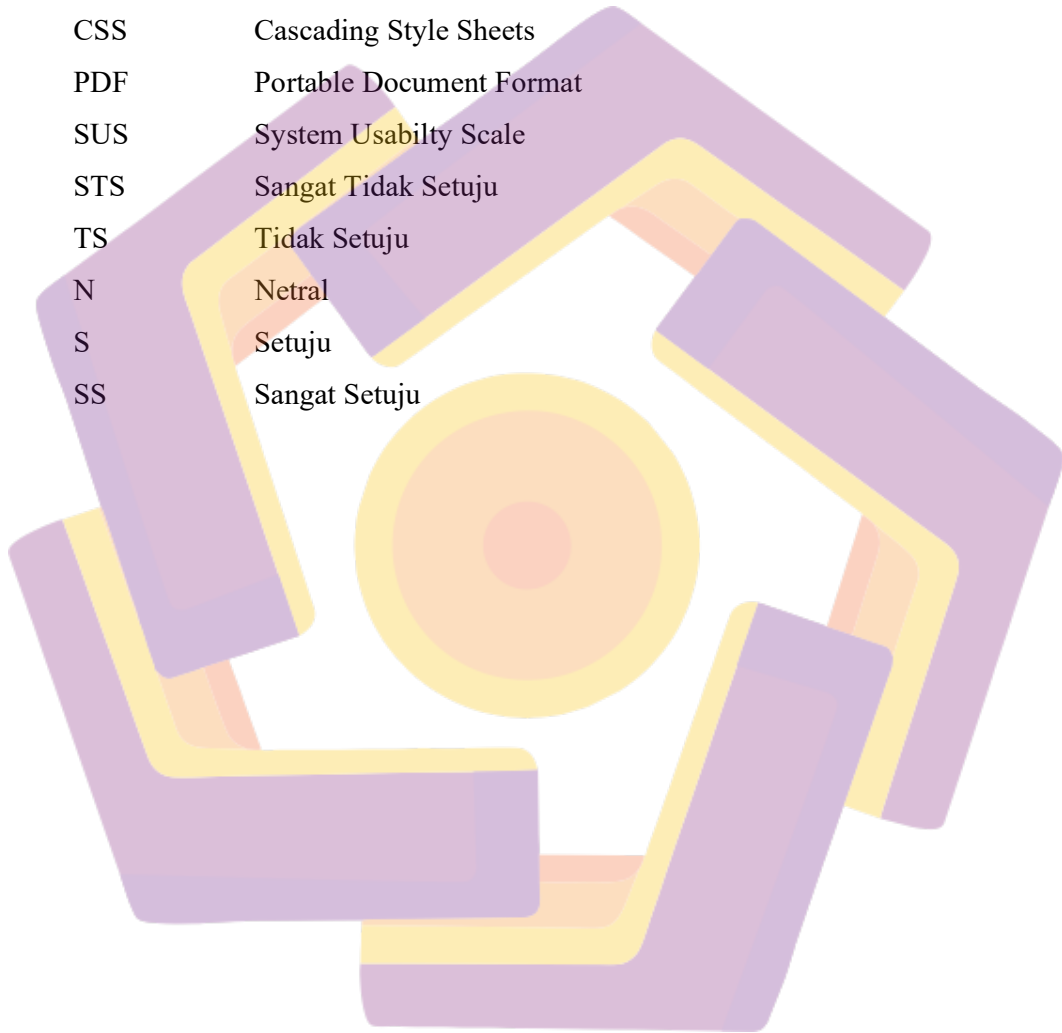
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Permohonan Penelitian	90
Lampiran 1.2 Surat Balasan Dinas Pariwisata DIY	91
Lampiran 1.3 Tempat Dinas Pariwisata DIY	92
Lampiran 1.4 Website Dinas Pariwisata DIY	92
Lampiran 1.5 Hasil Pengujian Tools Maze	93
Lampiran 1.6 Pengujian Kuesioner SUS Tahap Awal	93
Lampiran 1.7 Pengujian Kuesioner SUS Tahap Akhir	93

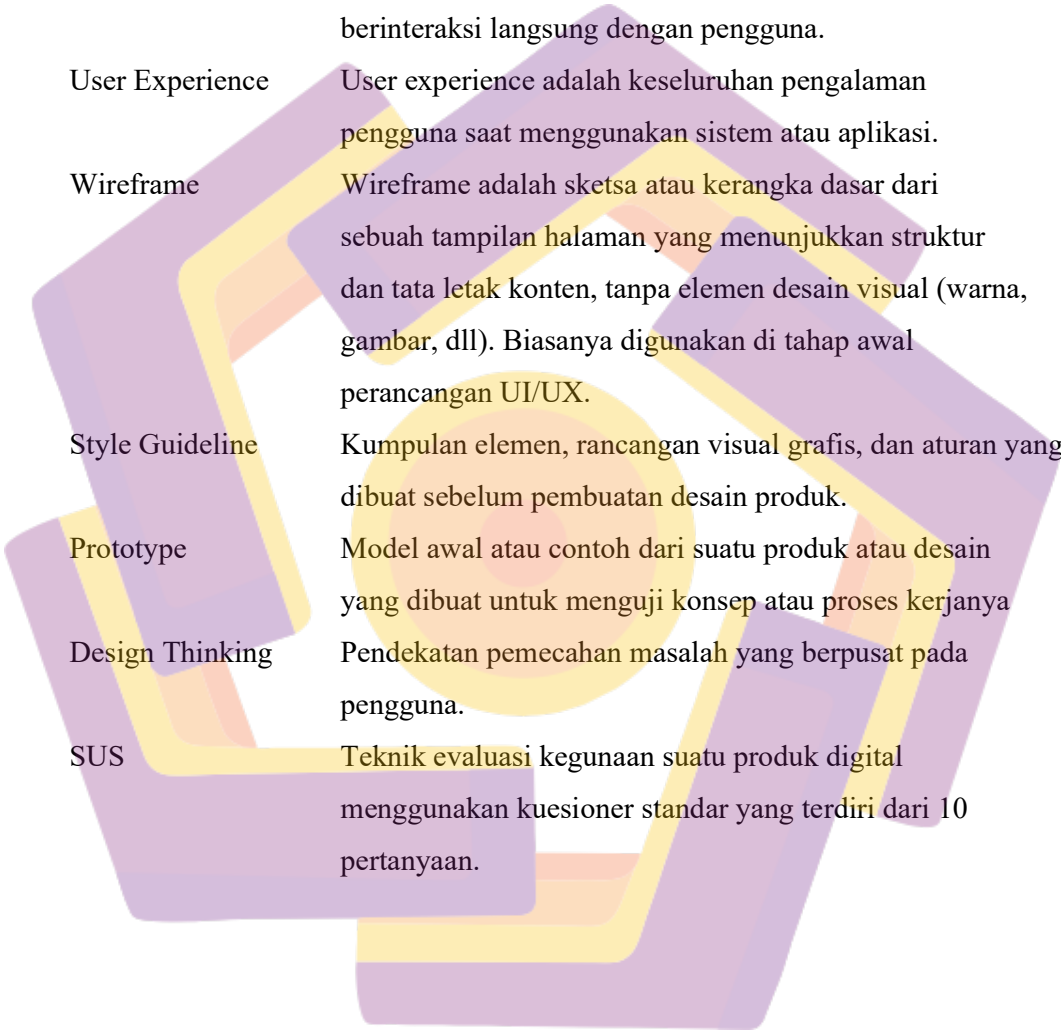


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
HTML	Hyper Text Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
PDF	Portable Document Format
SUS	System Usability Scale
STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
N	Netral
S	Setuju
SS	Sangat Setuju



DAFTAR ISTILAH



Website	Halaman informasi yang diakses oleh pengguna yang menggunakan browser,
User Interface	Tampilan visual dari suatu sistem atau aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna.
User Experience	User experience adalah keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan sistem atau aplikasi.
Wireframe	Wireframe adalah sketsa atau kerangka dasar dari sebuah tampilan halaman yang menunjukkan struktur dan tata letak konten, tanpa elemen desain visual (warna, gambar, dll). Biasanya digunakan di tahap awal perancangan UI/UX.
Style Guideline	Kumpulan elemen, rancangan visual grafis, dan aturan yang dibuat sebelum pembuatan desain produk.
Prototype	Model awal atau contoh dari suatu produk atau desain yang dibuat untuk menguji konsep atau proses kerjanya
Design Thinking	Pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna.
SUS	Teknik evaluasi kegunaan suatu produk digital menggunakan kuesioner standar yang terdiri dari 10 pertanyaan.

INTISARI

Website Visiting Jogja saat ini memiliki peran penting sebagai sumber informasi utama bagi wisatawan dan masyarakat yang ingin mengetahui destinasi, agenda, layanan memesan tiket, serta merencanakan kunjungan kepariwisataan di Yogyakarta. Namun, beberapa permasalahan seperti tampilan antarmuka yang kurang menarik, navigasi yang membingungkan, dan informasi yang tidak tersaji secara optimal dapat mengganggu pengalaman pengguna (user experience). Penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang website Dinas Pariwisata Yogyakarta dengan fokus pada peningkatan UX melalui penerapan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* dipilih karena pendekatannya yang iteratif dan berpusat pada pengguna, yang meliputi tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Melalui tahapan ini, kebutuhan dan keinginan calon wisatawan diidentifikasi secara mendalam guna mempermudah akses informasi, pemilihan destinasi, dan pembelian tiket secara daring. Hasil dari penelitian ini diharapkan berupa prototipe website Dinas Pariwisata Yogyakarta yang memiliki UX yang lebih baik, intuitif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan interaksi pengguna, memperluas jangkauan informasi pariwisata, dan pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kunjungan wisatawan ke Yogyakarta. Hasil pengujian yang dilakukan dengan *Tools Maze* mendapat skor Tingkat keberhasilan sebesar 100% dan untuk pengujian pada metode SUS diperoleh skor total sebesar 77,26. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat *usability* website Visiting Jogja berada pada kategori B (*Good*) atau baik.

Kata kunci: Redesign Website, Visiting Jogja, User Experience, Metode Design Thinking.

ABSTRACT

The current website of the Yogyakarta Tourism Office plays a crucial role as a primary source of information for tourists and the public who wish to learn about destinations, events, ticket booking services, and plan tourism visits in Yogyakarta. However, several issues such as an unattractive user interface, confusing navigation, and poorly presented information can hinder the user experience (UX). This study aims to redesign the Yogyakarta Tourism Office website with a focus on enhancing UX through the application of the Design Thinking method. Design Thinking is chosen for its iterative and user-centered approach, which includes the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Through these stages, the needs and preferences of potential tourists are deeply identified to facilitate access to information, destination selection, and online ticket purchasing. The outcome of this study is expected to be a website prototype for the Yogyakarta Tourism Office with improved, intuitive, and engaging UX, thereby increasing user interaction, expanding the reach of tourism information, and ultimately contributing to a rise in tourist visits to Yogyakarta. The testing conducted using the Maze Tools achieved a success rate of 100%, while the evaluation using the SUS method obtained a total score of 77.26. This score indicates that the usability level of the Visiting Jogja website falls within category B (Good).

Keyword: Website Redesign, Visiting Jogja, User Experience, Design Thinking Method.