

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PINTU RUMAH**

JALUR SCIENTIST

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



disusun oleh

ROY WENANG ROBBANI

21.12.1936

Kepada

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

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PINTU RUMAH**

JALUR NON REGULER - SCIENTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

ROY WENANG ROBBANI

21.12.1936

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER - SCIENTIST

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN
UI/UX WEBSITE PINTU RUMAH**

yang disusun dan diajukan oleh

Roy Wenang Robbani

21.12.1936

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 10 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Ika Nur Fajri, M.Kom

NIK. 190302268

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR SCIENTIST

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN
UI/UX WEBSITE PINTU RUMAH**

yang disusun dan diajukan oleh

Roy Wenang Robbani

21.12.1936

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yoga Pristvanto, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302412

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302268



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Roy Wenang Robbani
NIM : 21.12.1936

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Website Pintu Rumah

Dosen Pembimbing : Ika Nur Fajri, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan, rumusan maupun penelitian yang orisinal dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 10 Mei 2025

Yang Menyatakan,

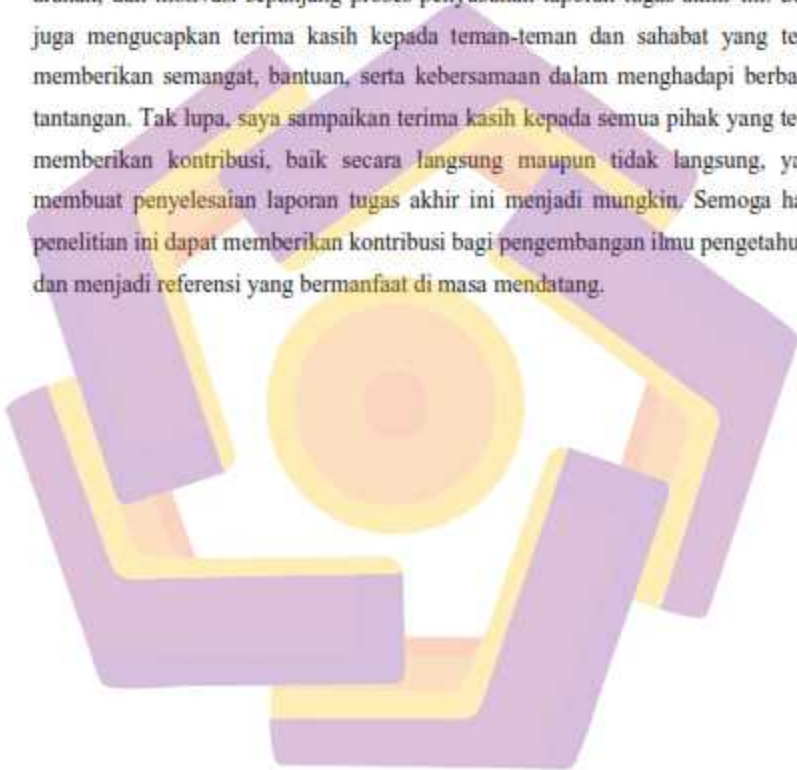


The image shows a blue official stamp of Universitas AMIKOM Yogyakarta. The stamp contains the university's logo, the name 'UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA', and a unique ID '88EAMX440754258'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Roy Wenang Robbani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan skripsi ini kepada orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa yang tiada henti, serta kepada dosen pembimbing saya yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sepanjang proses penyusunan laporan tugas akhir ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman dan sahabat yang telah memberikan semangat, bantuan, serta kebersamaan dalam menghadapi berbagai tantangan. Tak lupa, saya sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang membuat penyelesaian laporan tugas akhir ini menjadi mungkin. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dan menjadi referensi yang bermanfaat di masa mendatang.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Ika Nur Fajri, M.Kom., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan yang luar biasa selama proses penulisan artikel dan laporan ini. Bimbingan yang diberikan sangat berharga dan menjadi motivasi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Kepada orang tua saya, yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa yang tiada henti sepanjang perjalanan pendidikan saya. Tanpa cinta, dorongan, dan pengorbanan mereka, saya tidak akan dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Kepada pasangan saya, Faizatul Ulya, yang selalu mendampingi, memberikan motivasi, dan dukungan penuh baik secara emosional maupun praktis selama perjalanan studi ini. Kehadiran dan kesabaran Anda sangat berarti bagi saya.

7. Kepada teman-teman dan sahabat yang telah memberikan semangat, bantuan, serta kebersamaan dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Tanpa dukungan moral dan kerja sama kalian, penulis mungkin tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

Yogyakarta, 10 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I IDENTITAS PUBLIKASI.....	1
BAB II PROSES SUBMIT	3
2.1 Lembar Review.....	3
2.2.1 Hasil Reviewer A.....	3
2.2.2 Hasil Reviewer B.....	4
2.2 Lembar Persetujuan (LoA).....	5
BAB III ISI KARYA ILMIAH.....	7
3.1 Intisari	7
3.2 Pendahuluan	8
3.3 Metode	10
3.4 Hasil dan Pembahasan.....	14
3.4.1 Empathize	14
3.4.2 Define	15
3.4.3 Ideate.....	17
3.4.4 Prototype	19
3.4.5 Test.....	25
3.5 Kesimpulan	29
3.6 Referensi	30
LAMPIRAN.....	33

INTISARI

Sewa properti adalah kegiatan pemanfaatan properti oleh penyewa untuk jangka waktu tertentu dengan biaya yang disepakati. Jenis properti yang disewa meliputi hunian, komersial, dan industri, yang menjadi pilihan banyak orang karena fleksibilitasnya. Seiring berkembangnya teknologi, pencarian dan transaksi properti kini lebih mudah diakses melalui *platform digital* seperti situs web dan aplikasi mobile. *Platform* ini memungkinkan penyewa atau pembeli mendapatkan informasi yang lebih cepat dan tepat sesuai kebutuhan mereka. Namun, banyak *platform* sewa properti yang masih menghadapi tantangan dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal, seperti antarmuka yang rumit dan kurangnya interaksi langsung antara penyewa dan pemilik properti. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada *platform* sewa properti dengan menambahkan fitur janji temu yang memungkinkan komunikasi langsung antara penyewa dan pemilik properti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *Empathy*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. *Prototype* yang dikembangkan diuji menggunakan Maze, sebuah platform pengujian pengguna secara real-time. Hasil pengujian menunjukkan bahwa platform ini memiliki *Maze Usability Score (MAUS)* sebesar 69,63%, yang tergolong dalam kategori "Good". Meskipun secara umum *platform* sudah dapat digunakan dengan baik, terdapat area yang perlu diperbaiki, seperti tingkat kesalahan klik yang tinggi pada proses penambahan properti oleh pemilik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa meskipun platform berfungsi efektif, masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal kejelasan dan kemudahan navigasi.

Kata kunci: Platform Sewa Properti; Pengalaman Pengguna; Design Thinking; Pengujian Usability; Desain Antarmuka.

ABSTRACT

Property rental is the activity of utilizing property by tenants for a certain period of time at an agreed-upon cost. The types of property rented include residential, commercial, and industrial, which are the choices of many people because of their flexibility. As technology evolves, property searches and transactions are now more accessible through digital platforms such as websites and mobile applications. This platform allows tenants or buyers to get faster and more precise information according to their needs. However, many property rental platforms still face challenges in providing an optimal user experience, such as a complicated interface and a lack of direct interaction between tenants and property owners. This study aims to improve the user experience on property rental platforms by adding an appointment feature that allows direct communication between tenants and property owners. The method used in this study is Design Thinking, which consists of five stages: Empathy, Define, Ideate, Prototype, and Test. The developed prototype was tested using Maze, a real-time user testing platform. The test results show that this platform has a Maze Usability Score (MAUS) of 69.63%, which is classified as "Good". Although in general the platform can be used well, there are areas that need improvement, such as the high level of click errors in the process of adding properties by the owner. The conclusion of this study is that although the platform functions effectively, there is still room for improvement in terms of clarity and ease of navigation.

Keywords: Property Rental Platform; User Experience; Design Thinking; Usability Testing; Interface Design.