

**PERANCANGAN USER INTERFACE KARANG
TARUNA GELORA MUDA SINDUHARJO MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

TOYIB ABDUL KARIM

18.11.2364

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN USER INTERFACE KARANG TARUNA
GELORA MUDA SINDUHARJO MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

TOYIB ABDUL KARIM

18.11.2364

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTERFACE KARANG TARUNA
GELORA MUDA SINDUHARJO MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING BERBASIS WEBSITE**

yang disusun dan diajukan oleh

Toyib Abdul Karim

18.11.2364

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Januari 2025

Dosen Pembimbing,

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN USER INTERFACE KARANG TARUNA
GELORA MUDA SINDUHARJO MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING BERBASIS WEBSITE

yang disusun dan diajukan oleh

Toyib Abdul Karim

18.11.2364

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T.
NIK. 190302298

Rumini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302246

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Toyib Abdul Karim
NIM : 18.11.2364

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN USER INTERFACE KARANG TARUNA GELORA MUDA SINDUHARJO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEBSITE

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, 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, 24 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Toyib Abdul Karim

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas segala rahmat yang telah dikaruniakan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN USER INTERFACE KARANG TARUNA GELORA MUDA SINDUHARJO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEBSITE” ini dengan baik dan lancar. Tidak terlepas juga atas bantuan dari berbagai pihak yang mensupport dan membantu sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu saya ucapkan banyak terimakasih dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Saya ucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT karena mendengar doa doa agar dalam mengerjakan skripsi ini diberikan kelancaran,serta kebarokahan.
2. Saya berterimakasih kepada Almarhumah ibu saya, yang selalu senantiasa mendoakan hasil yang terbaik untuk saya dan juga selalu menjadi motivator saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Saya berterimakasih kepada Bapak saya yang juga selalu mensupport saya dan memaksa saya agar tidak malas menyelesaikan skripsi ini
4. Saya berterimakasih kepada keluarga besar kakak,adik,saudara yang juga selalu memberikan semangat kepada saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, saya ucapkan banyak terimakasih, meskipun saya sering terlambat dalam mengikuti bimbingan beliau senantiasa sabar membimbing saya dalam proses pengerjaan skripsi ini hingga akhir.
6. Kepada Omegita Yessi Hastari pacar Saya, Andi Martin, Rekan rekan Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo, Rekan rekan discord Anti Penghancur, saya ucapkan terimakasih karna sudah banyak membantu saya mengajari saya dalam mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta pertolongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN USER INTERFACE KARANG TARUNA GELORA MUDA SINDUHARJO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEBSITE” ini dengan hasil yang sebaik mungkin untuk mencapai gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan rasa hormat kepada Beliau :

1. Bapak Prof. Dr.M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom. . selaku pembimbing yang selalu memberi arahan dengan baik
3. Bapak Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom. . selaku dosen wali selama masa kuliah
4. Bapak Sudarja selaku Lurah Sinduharjo yang telah memberikan izin penelitian
5. Arindya Laras selaku ketua Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo

Dalam melakukan penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan yang harus disempurnakan lagi, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi.

Yogyakarta, 2025

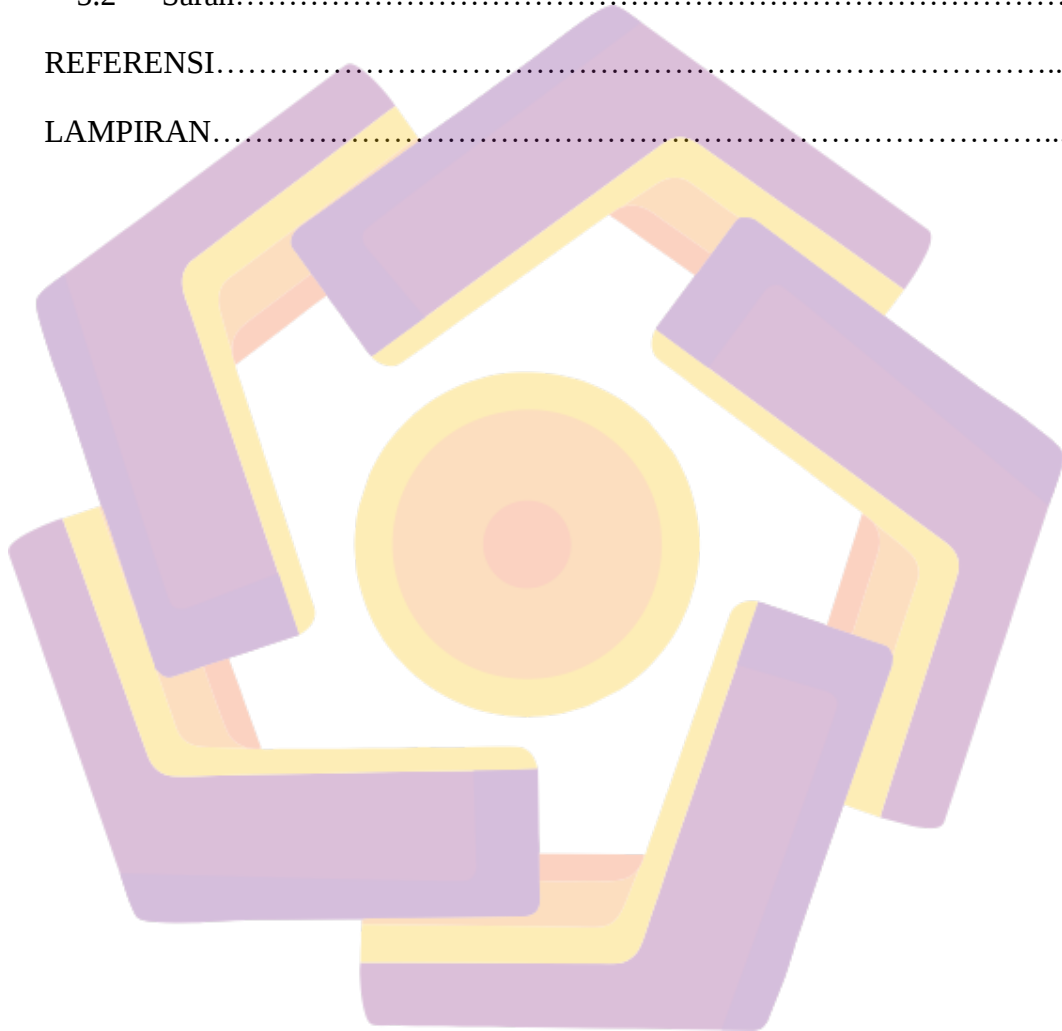
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	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.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori.....	11

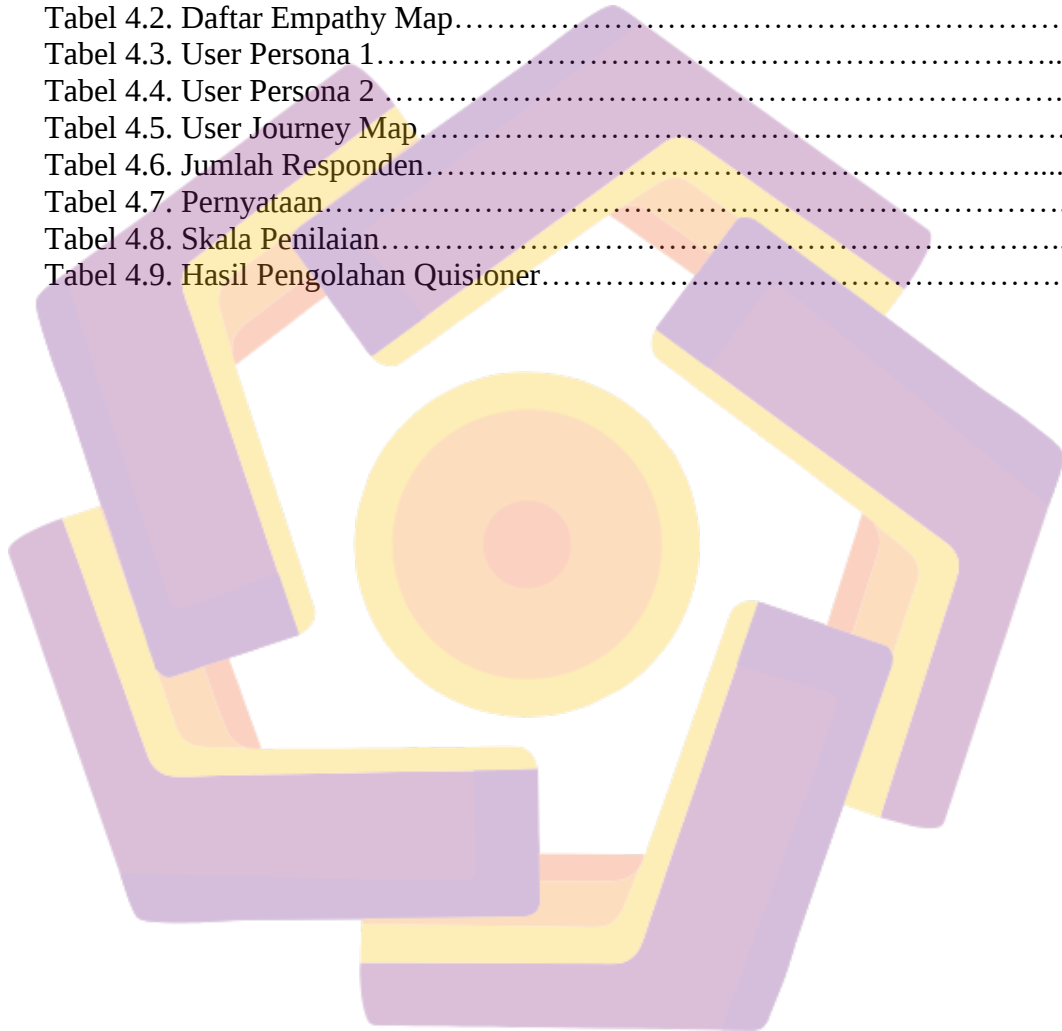
2.2.1	User Interface (UI)	11
	Prinsip UI yang Efektif.....	11
2.2.2	User Experience (UX)	12
2.2.3	Design Thinking.....	12
2.2.4	Website dan Teknologi Pengembangan.....	13
2.2.4.1	CSS.....	13
2.2.4.2	HTML.....	14
2.2.4.3	Javascript.....	15
2.2.4.4	Bootstrap.....	16
2.2.4.5	System Usability Scale.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		18
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.2	Alur Penelitian.....	18
3.2.1	Studi Literatur.....	19
3.2.2	Pengumpulan Data.....	19
3.2.2	Empathize.....	20
3.2.3	Define.....	21
3.2.5	Prototype.....	22
3.2.6	Test.....	23
3.2.7	Dokumentasi.....	25
3.3	Alat dan Bahan.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Empathize.....	27
4.3	Define.....	29
4.4	Ideate.....	31

4.5 Prototype.....	32
4.6 Test.....	38
BAB V PENUTUP.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	42
REFERENSI.....	43
LAMPIRAN.....	45



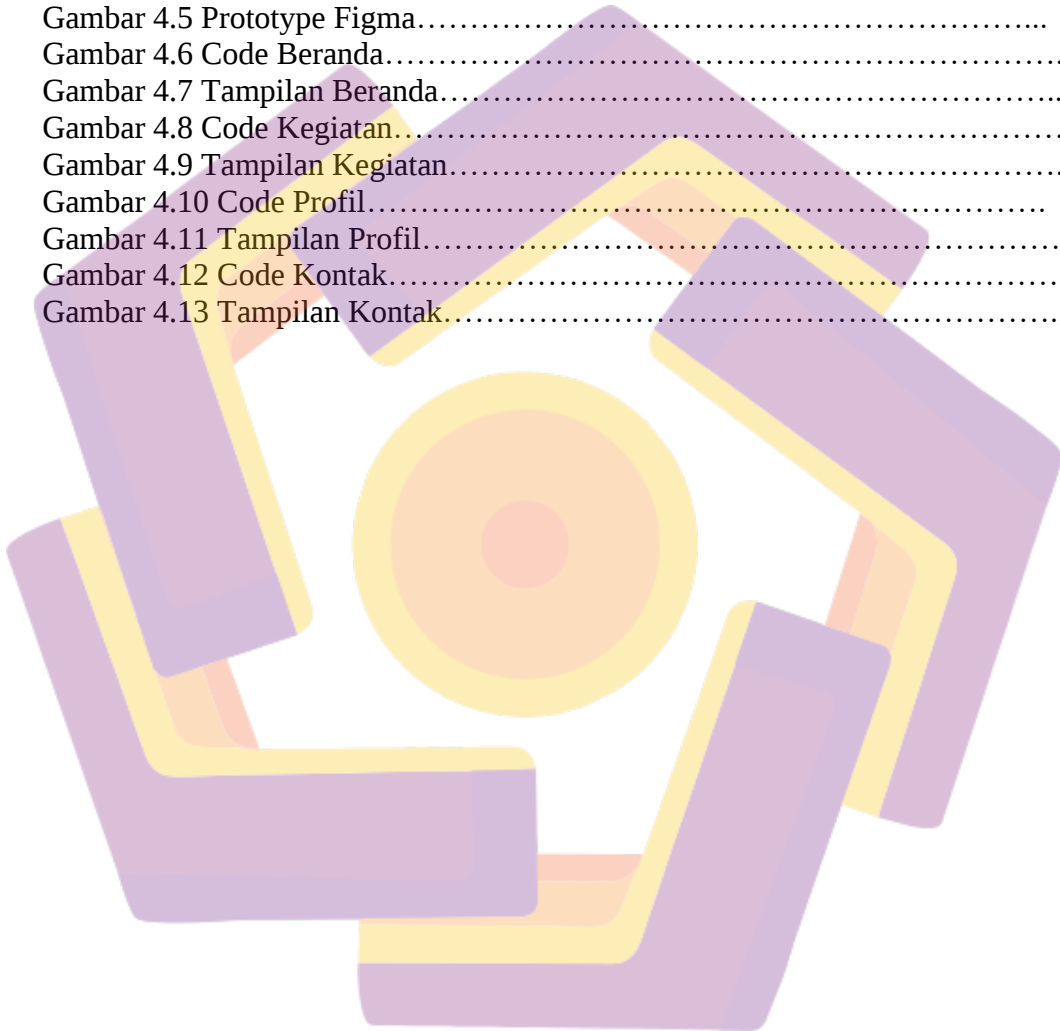
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1. Daftar Pertanyaan.....	20
Tabel 3.2. Daftar Kategori Emphaty Map.....	21
Tabel 3.3. Daftar Kategori Afinity Diagram.....	21
Tabel 4.1. Daftar Jawaban.....	28
Tabel 4.2. Daftar Empathy Map.....	28
Tabel 4.3. User Persona 1.....	30
Tabel 4.4. User Persona 2	30
Tabel 4.5. User Journey Map.....	31
Tabel 4.6. Jumlah Responden.....	38
Tabel 4.7. Pernyataan.....	39
Tabel 4.8. Skala Penilaian.....	39
Tabel 4.9. Hasil Pengolahan Quisioner.....	39



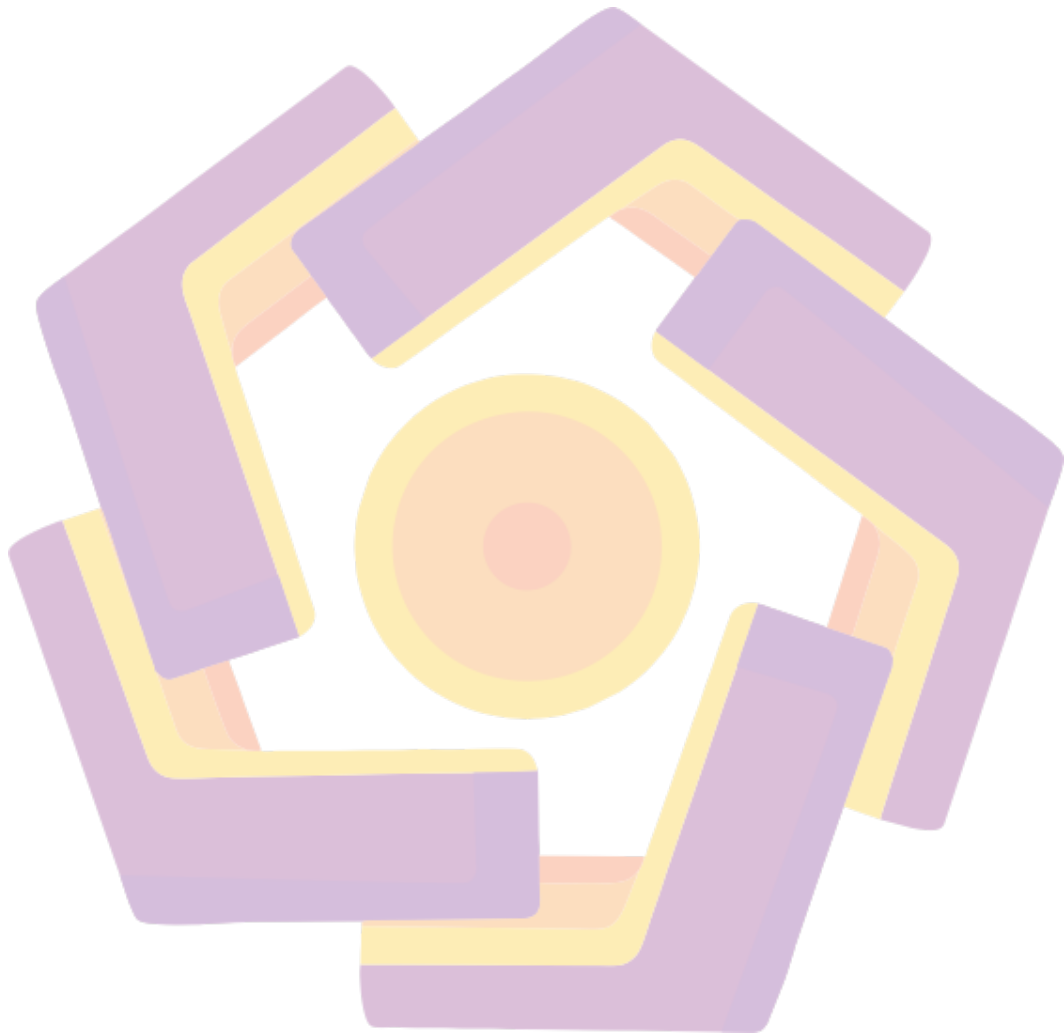
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Wireframe Kasar.....	23
Gambar 4.1 Hasil Observasi.....	27
Gambar 4.2 Afinity Diagram.....	29
Gambar 4.3 Mood Board.....	32
Gambar 4.5 Prototype Figma.....	33
Gambar 4.6 Code Beranda.....	33
Gambar 4.7 Tampilan Beranda.....	34
Gambar 4.8 Code Kegiatan.....	34
Gambar 4.9 Tampilan Kegiatan.....	35
Gambar 4.10 Code Profil.....	35
Gambar 4.11 Tampilan Profil.....	37
Gambar 4.12 Code Kontak.....	37
Gambar 4.13 Tampilan Kontak.....	38



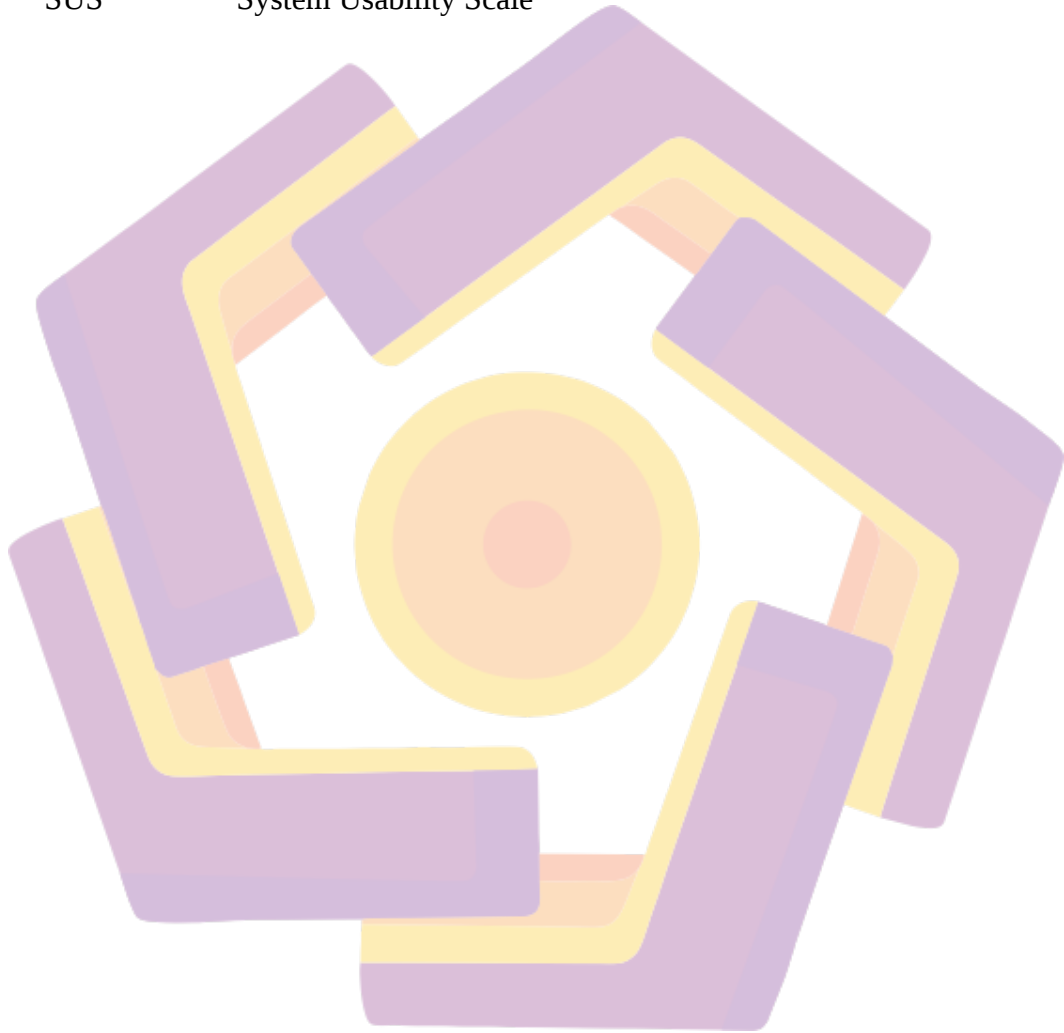
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian.....	37
---	----



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Σ	Jumlah
UI	User Interface
UX	User Experience
SUS	System Usability Scale



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (User Interface) website untuk Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo dengan menggunakan metode Design Thinking. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya penyampaian informasi secara luas dan detail pada lingkup Kalurahan Sinduharjo khususnya acara maupun berita. Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo mengalami beberapa permasalahan dalam memberi informasi kepada masyarakat Kalurahan Sinduharjo secara menyeluruh dan detail.

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri dari beberapa tahap : Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Beberapa tahapan ini digunakan untuk memahami dan mendefinisikan masalah, kemudian membuat ide kreatif dan prototipe, dan menguji solusi yang dihasilkan. Dari studi ini menemukan bahwa desain antarmuka website menjadi hal yang efektif untuk memberikan informasi secara detail dan lengkap.

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dibuat dapat membantu Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo dalam memberikan informasi kepada masyarakat Kalurahan Sinduharjo secara luas dan detail. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo untuk menyampaikan informasi secara lengkap.

Kata kunci: Website, Desain Antarmuka, Design Thinking, Karang Taruna

ABSTRACT

This research aims to design a user interface (UI) for the website of Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo using the Design Thinking method. The background of this research is the lack of broad and detailed information dissemination within the scope of Kalurahan Sinduharjo, especially regarding events and news. Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo faces several challenges in providing information to the people of Kalurahan Sinduharjo in a comprehensive and detailed manner.

This study uses the Design Thinking method, which consists of several stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. These stages are used to understand and define the problem, generate creative ideas and prototypes, and test the resulting solutions. The researcher found out that designing a website interface is an effective way to provide detailed and complete information.

This research shows that the designed user interface can help Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo deliver information to the people of Kalurahan Sinduharjo in a broad and detailed manner. The researcher hoped that this research will be used by Karang Taruna Gelora Muda Sinduharjo to convey information comprehensively.

Keyword: Website, User Interface, Design Thinking, Karang Taruna