

**EVALUASI DAN OPTIMASI USER INTERFACE WEBSITE
PEMERINTAH KABUPATEN MANGGARAI TIMUR DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

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



disusun oleh

ANYELIUS VICTORY DHARMANSUR

21.12.2053

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2026**

**EVALUASI DAN OPTIMASI USER INTERFACE WEBSITE
PEMERINTAH KABUPATEN MANGGARAI TIMUR
DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

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



disusun oleh

ANYELIUS VICTORY DHARMANSUR

21.12.2053

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EVALUASI DAN OPTIMASI USER INTERFACE WEBSITE
PEMERINTAH KABUPATEN MANGGARAI TIMUR
DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh

Anyelius Victory Dharmansur

21.12.2053

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Acihmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302238

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
EVALUASI DAN OPTIMASI USER INTERFACE WEBSITE
PEMERINTAH KABUPATEN MANGGARAI TIMUR
DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

yang disusun dan diajukan oleh

Anyelius Victory Dharmansur

21.12.2053

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ria Andriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302458

Dr. Wili Nurastuti, S.E., M.T.
NIK. 190302258

Acihmah Sidauruk, S.kom., M.kom
NIK. 190302238

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Anyelius Victory Dharmansur

NIM : 21.12.2053

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

EVALUASI DAN OPTIMASI USER INTERFACE WEBSITE PEMERINTAH KABUPATEN MANGGARAI TIMUR DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

Dosen Pembimbing: Acihmah Sidauruk, 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, 21 Mei 2026.

Yang Menyatakan,

Anyelius Victory Dharmansur



HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai rasa syukur dan terima kasih. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Saya mempersembahkan skripsi ini kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai ungkapan syukur yang mendalam atas kasih, penyertaan, dan berkat-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah dalam perjalanan akademik ini. Tanpa pertolongan dan anugerah-Nya, saya tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Segala hormat dan kemuliaan hanya bagi-Nya.
2. Saya mempersembahkan skripsi ini untuk Bapa, Mama dan keluarga tercinta sebagai wujud terima kasih yang mendalam atas segala doa, dukungan, kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada henti. Tanpa bimbingan, kesabaran, dan cinta yang tulus dari kalian, saya tidak akan sampai pada titik ini. Semoga skripsi ini menjadi bukti kecil dari usaha dan perjuangan yang kalian selalu dukung dengan penuh kasih.
3. Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga tercinta di tanah rantau sebagai wujud rasa terima kasih atas kebersamaan, pembelajaran, serta dukungan yang telah diberikan selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Evaluasi dan Optimasi User Interface Pada Website Pemerintah Kabupaten Manggarai Timur Dengan Pendekatan *Design Thinking*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Acihmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bpk/Ibu selaku Tim Dosen Penguji atas masukan dan sarannya.
3. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi atas ilmu dan wawasan yang diberikan.
4. Kedua orang tua dan seluruh keluarga atas doa serta dukungannya.
5. Terima kasih kepada Pemerintah Kabupaten Manggarai Timur atas kesempatan dan dukungannya dalam penelitian ini.
6. Terima kasih kepada warga Manggarai Timur yang telah berpartisipasi sebagai pengguna uji coba dan memberikan masukan berharga dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 2 Mei 2025.

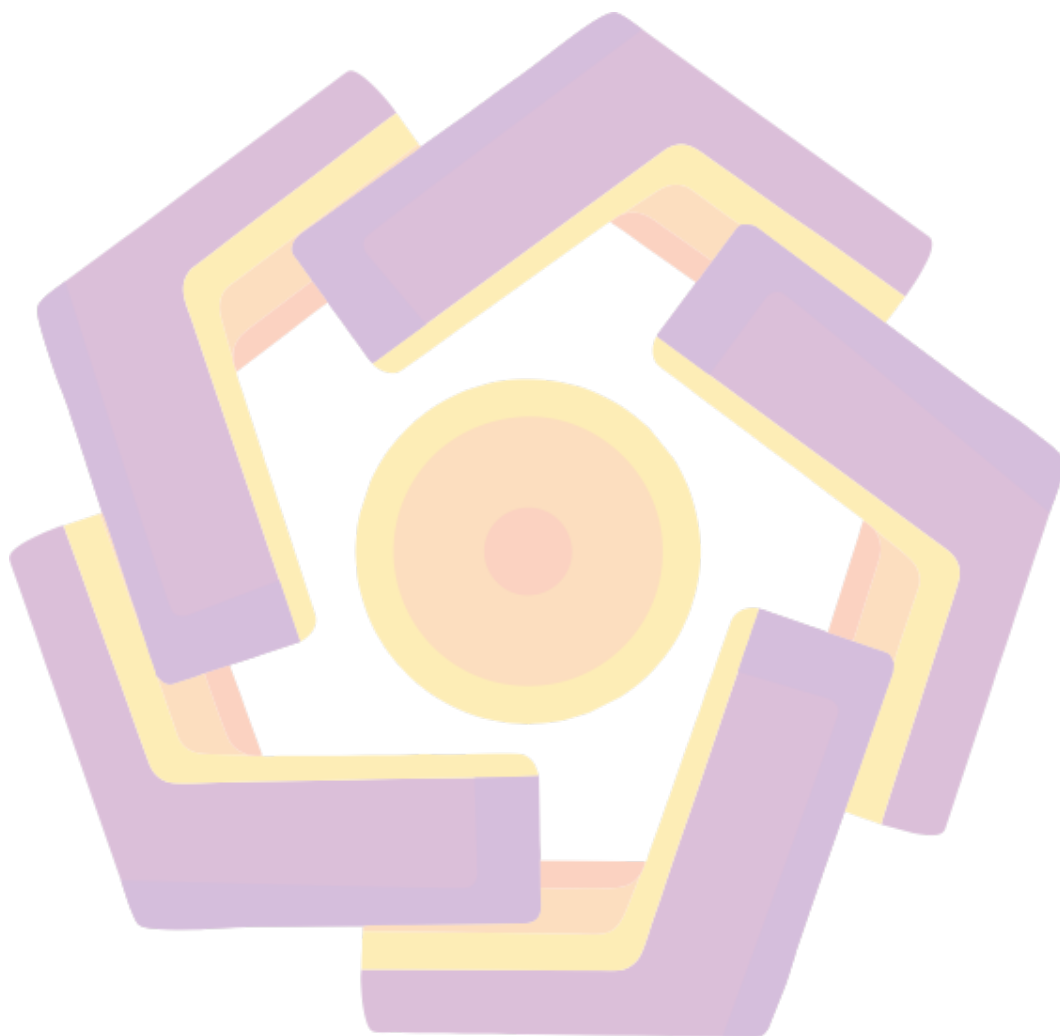
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	1
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.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3

1.6	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		6
2.1	Studi Literatur	6
2.2	Dasar Teori.....	13
2.3	Teknologi Pengembangan	24
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan	25
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Objek Penelitian	28
3.2	Alur Penelitian.....	29
3.3	Alat dan Bahan	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Gambaran Website Pemerintah Kabupaten Manggarai Timur	38
4.2	Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale (SUS)	41
4.3	Hasil Wawancara Pengguna.....	45
4.4	Identifikasi Permasalahan Usability.....	47
4.5	Penerapan Metode Design Thinking	49
4.6	Implementasi Desain	69
4.7	Perbandingan Hasil Usability.....	73
BAB V PENUTUP		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
REFERENSI		77

LAMPIRAN.....	80
---------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2 Pernyataan System Usability Scale (SUS).....	18
Tabel 2.3 Interpretasi Skor System.....	21
Tabel 3.1 Pernyataan Wawancara Pengguna	33
Tabel 4.1 Jawaban Responden Kuisioner SUS.....	43
Tabel 4.2 Data Jawaban Responden R1.....	44
Tabel 4.3 Perhitungan Skor SUS Seluruh Responden.....	45
Tabel 4.4 Interpretasi Skor System Usability Scale (SUS).....	46
Tabel 4.5 Hasil Wawancara.....	47
Tabel 4.6 Identifikasi Permasalahan Usability.....	48
Tabel 4.7 Solusi Rancangan Desain Antarmuka.....	53
Tabel 4.8 Hasil Kuisioner SUS Prototype.....	67
Tabel 4.9 Perhitungan Skor SUS Prototype.....	68
Tabel 4.10 Interpretasi Skor SUS Prototype.....	69
Tabel 4.11 Perbandingan Skor SUS.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Roda Warna	14
Gambar 2.2 Jenis Huruf.....	15
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan Ikon.....	16
Gambar 2.4 Kolom Vertikal	16
Gambar 2.5 Baris Horizontal	16
Gambar 2.6 Tahapan Design Thinking.....	21
Gambar 2.7 Contoh Sitemap.....	23
Gambar 2.8 Contoh Wireframe Sederhana.....	24
Gambar 2.9 Contoh Mockup.....	24
Gambar 2.10 Contoh Prototype Interaktif.....	25
Gambar 2.11 Tampilan Utama Figma.....	27
Gambar 2.12 Tampilan Utama Visual Studio Code	28
Gambar 3.1 Logo Manggarai Timur.....	29
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama (Header & Footer).....	39
Gambar 4.2 Menu Navigasi.....	40
Gambar 4.3 Halaman Berita.....	41
Gambar 4.4 Fitur E-Lapor.....	42
Gambar 4.5 User Persona.....	52
Gambar 4.6 Sitemap Sesudah Perancangan Ulang.....	55
Gambar 4.7 Wireframe Halaman Beranda.....	56
Gambar 4.8 Wireframe Halaman Profil.....	57
Gambar 4.9 Wireframe Halaman Informasi Daerah.....	57
Gambar 4.10 Wireframe Halaman Daftar Berita Daerah.....	58

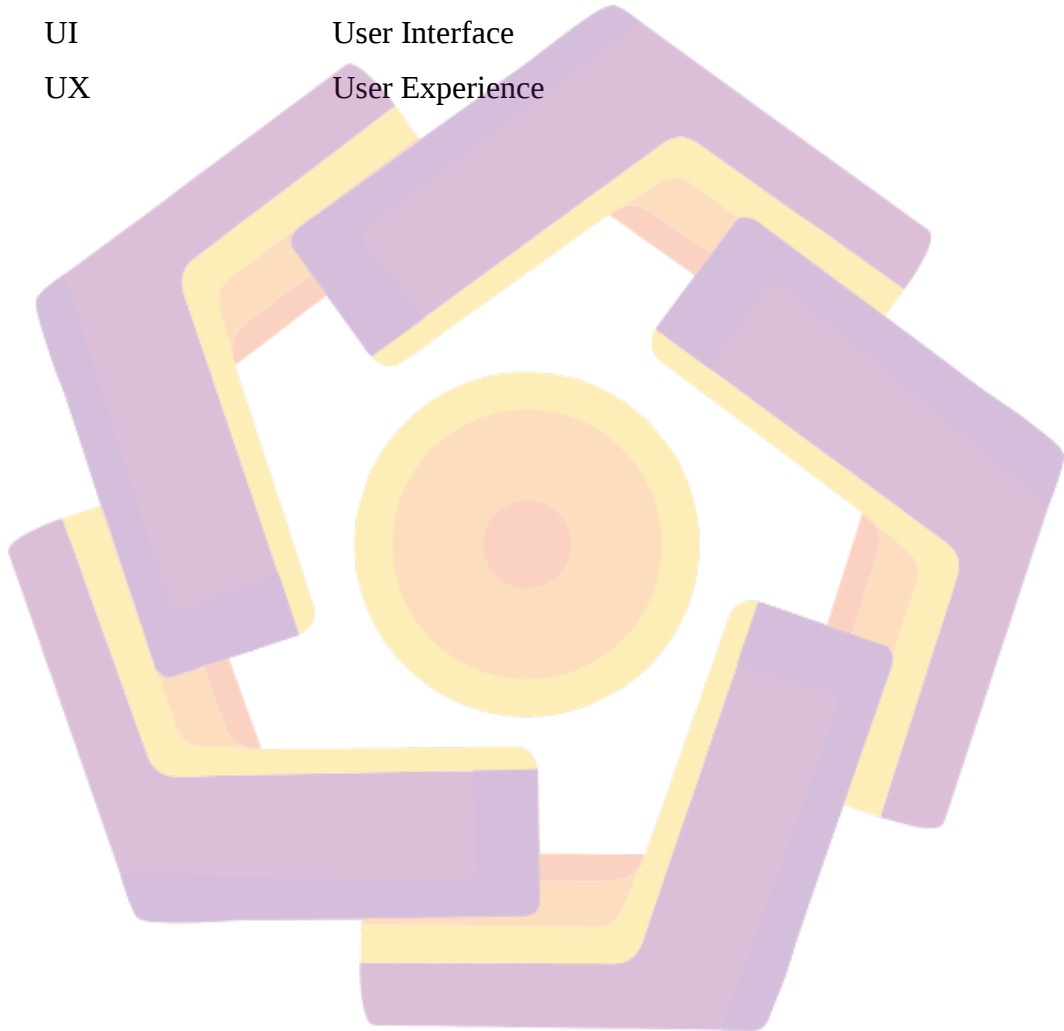
Gambar 4.11 Wireframe Halaman Detail Berita.....	59
Gambar 4.12 Mockup Halaman Beranda	60
Gambar 4.13 Mockup Halaman Profil.....	60
Gambar 4.14 Mockup Halaman Informasi Daerah.....	61
Gambar 4.15 Mockup Daftar Berita Daerah.....	62
Gambar 4.16 Mockup Halaman Detail Berita.....	62
Gambar 4.17 Prototype Interaktif.....	63
Gambar 4.18 Prototype Halaman Beranda.....	64
Gambar 4.19 Navigasi Menu Informasi Daerah.....	64
Gambar 4.20 Prototype Halaman Kategori Informasi.....	65
Gambar 4.21 Prototype Halaman Daftar Berita Daerah.....	65
Gambar 4.22 Prototype Halaman Detail Berita.....	66
Gambar 4.23 Implementasi Halaman Beranda.....	71
Gambar 4.24 Implementasi Halaman Profil.....	71
Gambar 4.25 Implementasi Halaman Informasi Daerah.....	72
Gambar 4.26 Implementasi Halaman Daftar Berita Daerah.....	73
Gambar 4.27 Implementasi Halaman Detail Berita.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Proses Desain Wireframe.....	80
Lampiran 2 Proses Desain Mockup.....	80
Lampiran 3 Proses Implementasi Desain.....	80
Lampiran 4 Uji Coba Prototype Interaktif.....	81
Lampiran 5 Tampilan Web Setelah Implementasi.....	81
Lampiran 6 Hasil olahan data kuesioner web sekarang.....	82
Lampiran 7 Hasil olahan data kuesioner Prototype baru.....	83
Lampiran 8 Hasil olahan data wawancara.....	84

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

SUS	System Usability Scale
VS Code	Visual Studio Code
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheet
UI	User Interface
UX	User Experience



DAFTAR ISTILAH



Usability	Tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan sebuah produk (aplikasi, website, atau alat fisik) untuk mencapai tujuan mereka secara efektif dan efisien.
Sitemap	Dokumen atau file yang berisi daftar seluruh halaman penting dalam sebuah website.
Wireframe	Kerangka dasar atau visual sederhana dari sebuah halaman web atau aplikasi.
Mockup	Model desain yang menunjukkan tampilan akhir produk secara detail, lengkap dengan warna, tipografi, ikon, dan gambar.
Prototype	Model awal yang dibuat untuk menguji konsep, fitur, dan alur kerja sebuah produk sebelum dikembangkan lebih lanjut.
Prototype Interaktif	Model kerja dari sebuah produk yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan elemen-elemen di dalamnya.

INTISARI

Website Pemerintah Kabupaten Manggarai Timur saat ini masih menghadapi beberapa kendala pada sisi antarmuka pengguna, seperti tata letak yang kurang rapi, tampilan visual yang kurang menarik, serta kesulitan navigasi. Hal ini berdampak pada rendahnya kenyamanan dan efektivitas pengguna dalam mengakses informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan mengoptimalkan antarmuka pengguna website tersebut dengan pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan ini digunakan karena berfokus pada kebutuhan pengguna melalui lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan wawancara kepada pengguna. Prototipe antarmuka dirancang dan diuji untuk memastikan solusi desain yang lebih intuitif, efisien, dan sesuai dengan harapan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* mampu menghasilkan desain antarmuka yang lebih ramah pengguna, menarik secara visual, dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan antarmuka digital lainnya pada layanan pemerintah yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat.

Kata kunci: Website pemerintah, Antarmuka pengguna, Pengalaman pengguna, *Design Thinking*, Optimasi.

ABSTRACT

The Manggarai Timur Regency Government website currently still faces several issues on the user interface side, such as an untidy layout, an unattractive visual appearance, and navigation difficulties. These issues affect the level of user comfort and effectiveness in accessing information. This study aims to evaluate and optimize the user interface of the website using the Design Thinking approach. This approach is used because it focuses on user needs through five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection methods were carried out through distribution of questionnaires, and interviews to users. The interface prototype was designed and tested to ensure a design solution that is more intuitive, efficient, and aligned with user expectations. Testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) approach to evaluate aspects of usability and user satisfaction. The results of the study show that the implementation of Design Thinking is able to produce a more user-friendly interface design, visually appealing, and capable of improving the overall user experience. This research is expected to serve as a reference for the development of other digital interfaces in government services that are oriented toward publik needs.

Keyword: Government Website, User Interface, User Experience, Design Thinking, Optimization.