

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE
COMPANY PROFILE PT. KDS MINING SERVICES
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

JOSE REYNAL DWI PUTRA

22.12.2380

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2026

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE
COMPANY PROFILE PT. KDS MINING SERVICES
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

JOSE REYNAL DWI PUTRA

22.12.2380

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE
COMPANY PROFILE PT. KDS MINING SERVICES
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

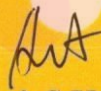
yang disusun dan diajukan oleh

Jose Reynal Dwi Putra

22.12.2380

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 februari 2026

Dosen Pembimbing,



Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE
COMPANY PROFILE PT. KDS MINING SERVICES
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Jose Reynal Dwi Putra

22.12.2380

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

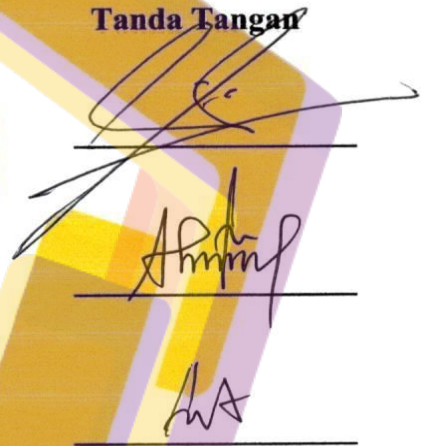
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302242

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

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302354



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Jose Reynal Dwi Putra
NIM : 22.12.2380

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan UI/UX dan Front-End Website Company Profile PT.KDS
Mining Services Menggunakan Metode Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, 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 SA YA 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 penulis, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Jose Reynal Dwi Putra

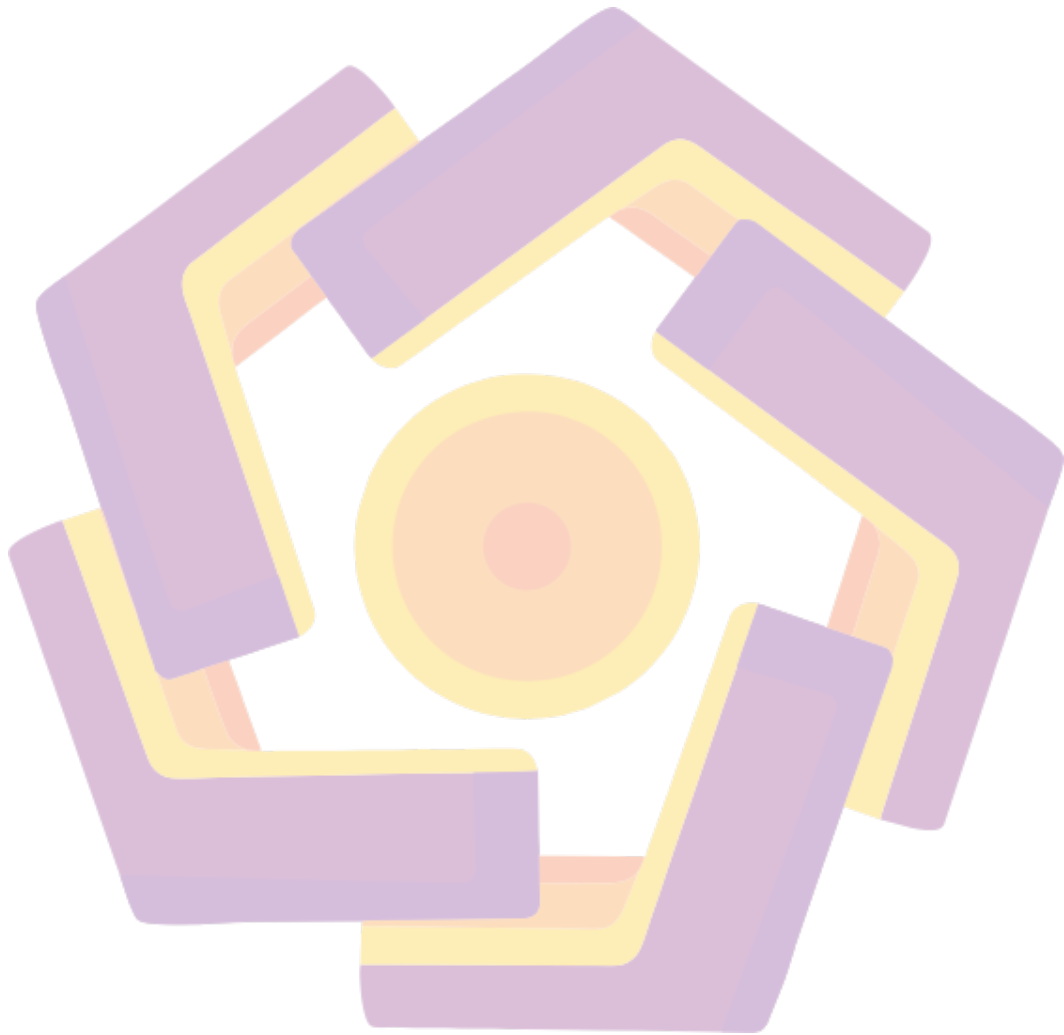
HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus, atas segala rahmat nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tanpa izin dan pertolongan-Nya, penyusunan karya ilmiah ini tidak akan terlaksana. Karya skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak A.Zaini & Ibu Bulan Baya tercinta selaku orang tua atas kasih sayang, doa, dukungan serta pengorbanan yang tidak terputus. Terima kasih untuk setiap usaha dan pekerjaan yang dilakukan kepada penulis, keringat, dan usaha yang selalu mereka usahakan untuk penulis bisa berkuliah dan sampai di titik ini. Terima kasih untuk tidak pernah berhenti untuk percaya kepada penulis, bahkan disaat penulis merasa hilang arah dan putus asa. Semoga suatu hari nanti penulis bisa membuktikan serta membuat rasa bangga dan sedikit membalas rasa lelah. Terima kasih sudah menjadi rumah kecil dan tempat untuk pulang, terima kasih sudah menjadi alasan untuk penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kakak tercinta Christian Eka Putra dan keluarga besar Turan atas doa dan semangat yang senantiasa memberikan dukungan.
2. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing, Ibu Atik Nurmasani atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Direktorat Kehumasan Dan Urusan Internasional, sebagai tempat wadah penulis untuk berkembang dan tempat support, terkhusus nya Ibu Yusnia Andra Puspitaloka sebagai orang tua penulis, dan team rekan kerja penulis Kak Dandi dan Kak Flo sebagai pendengar dan support system dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kak Raisabeliita & Kak Fajar, terima kasih sudah memberikan dukungan, motivasi disaat merasa putus asa, lelah dan ragu dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat terdekat yaitu, Armis Dayanti, M Dimas Wiku, dan Fadhil Maulana, Terima kasih sudah menjadi pendengar, dan penyemangat dalam suka dan duka, sudah menjadi tempat pertongan dalam menyusun naskah skripsi ini dengan baik.
6. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada teman kerabat atau yang sudah menjadi keluarga selama melakukan perkuliahan di jogja yaitu, keluarga sulitfam, ami, mas nanda, fadhil, chull, aqil, zana, fajar, tri, dan dimas, yang sudah mau berteman dengan penulis dari awal kuliah sampai dengan menyelesaikan kuliah, terima kasih sudah menjadi garda terdepan selama menjadi teman, terima kasih untuk proses yang kita lalui bersama, banyak suka dan duka, semoga kita selalu bersama dan tetap menjadi keluarga walaupun berbeda pulau, penulis sangat sayang dengan kalian semua, sulitfam.
7. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada forum duta kampus amikom 2024, terkhususnya patner penulis selama menjabat tugas, Karen Ainun Jayatri. Terima kash sudah menjadi teman dan patner selama menjalankan tugas dan tanggung jawab sebagai duta kampus amikom Yogyakarta.
8. Terima kasih penulis sampaikan kepada Perusahaan PT. KDS Mining Services yang sudah memberikan peluang dan tempat untuk melakukan penelitian dan sangat support kepada penulis akan mengembangkan perusahaan lebih baik lagi kedepan nya.
9. Teman- teman dan keluarga yang ada secara langsung dan tidak langsung yang sudah memberikan dukungan, semangat, serta menemani penulis dalam masa perkuliahan.
10. Terakhir sebelum penulis akhiri, teruntuk penulis, Jose Reynal Dwi Putra. Terima kasih sudah bertahan, berusaha, berjuang, untuk menuju sebuah kesuksesan. Terkadang proses yang dilalui tidak mudah, jatuh, bangkit, jatuh dan bangkit lagi. Terima kasih sudah mau menerima diri sendiri dan tetap hidup sampai saat ini. Kesuksesan bukan berdasarkan tempat kuliah nya, tempat kuliah hanyalah wadah, yang menentukan kesuksesan adalah

diri sendiri. Adapaun kekurangan dan kelebihan penulis, mari terus hidup bahagia atas segala proses di masa yang akan datang.



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. Kusriani, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku wali kelas
5. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
6. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

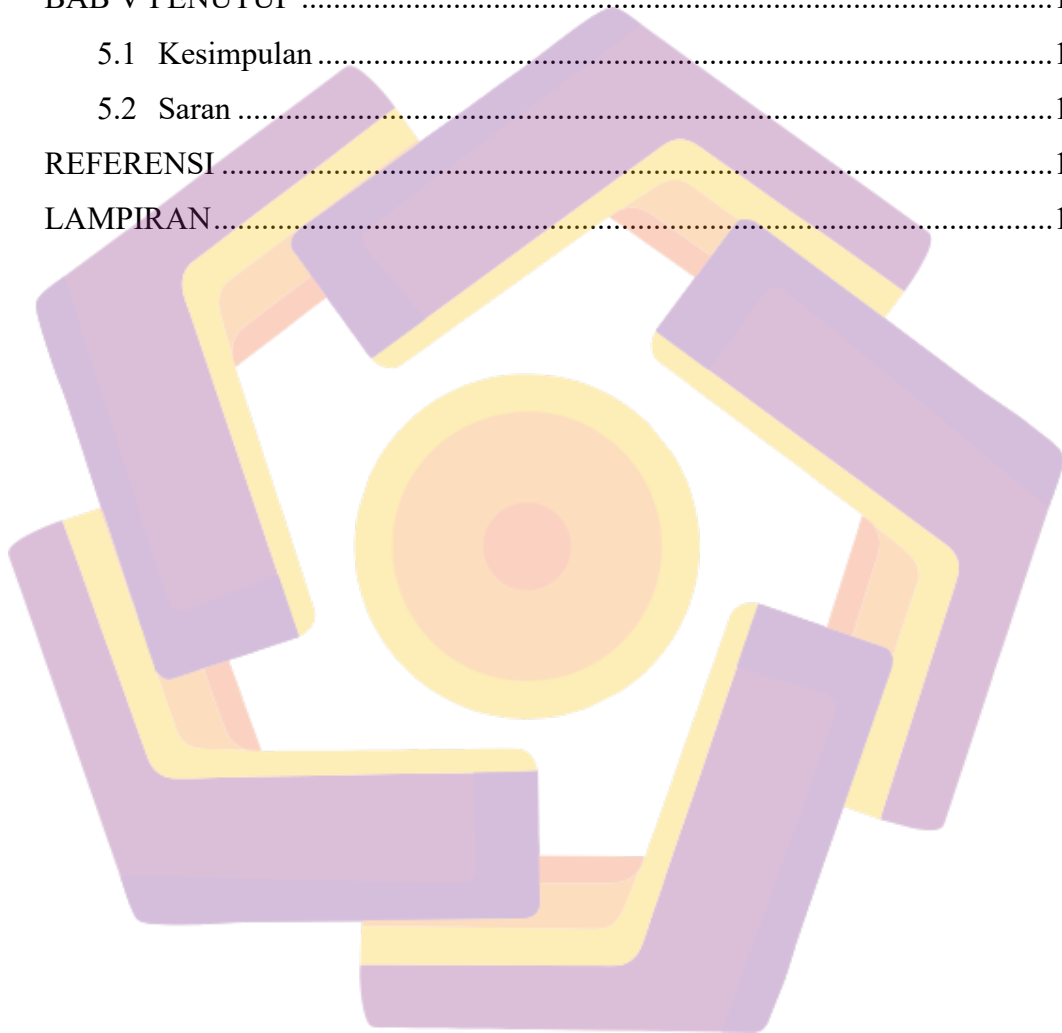
Yogyakarta, 18 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN_PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	14
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Objek Penelitian.....	20
3.2 Alur Penelitian	21
3.3 Alat dan Bahan.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Emphatize	29
4.2 Define.....	64

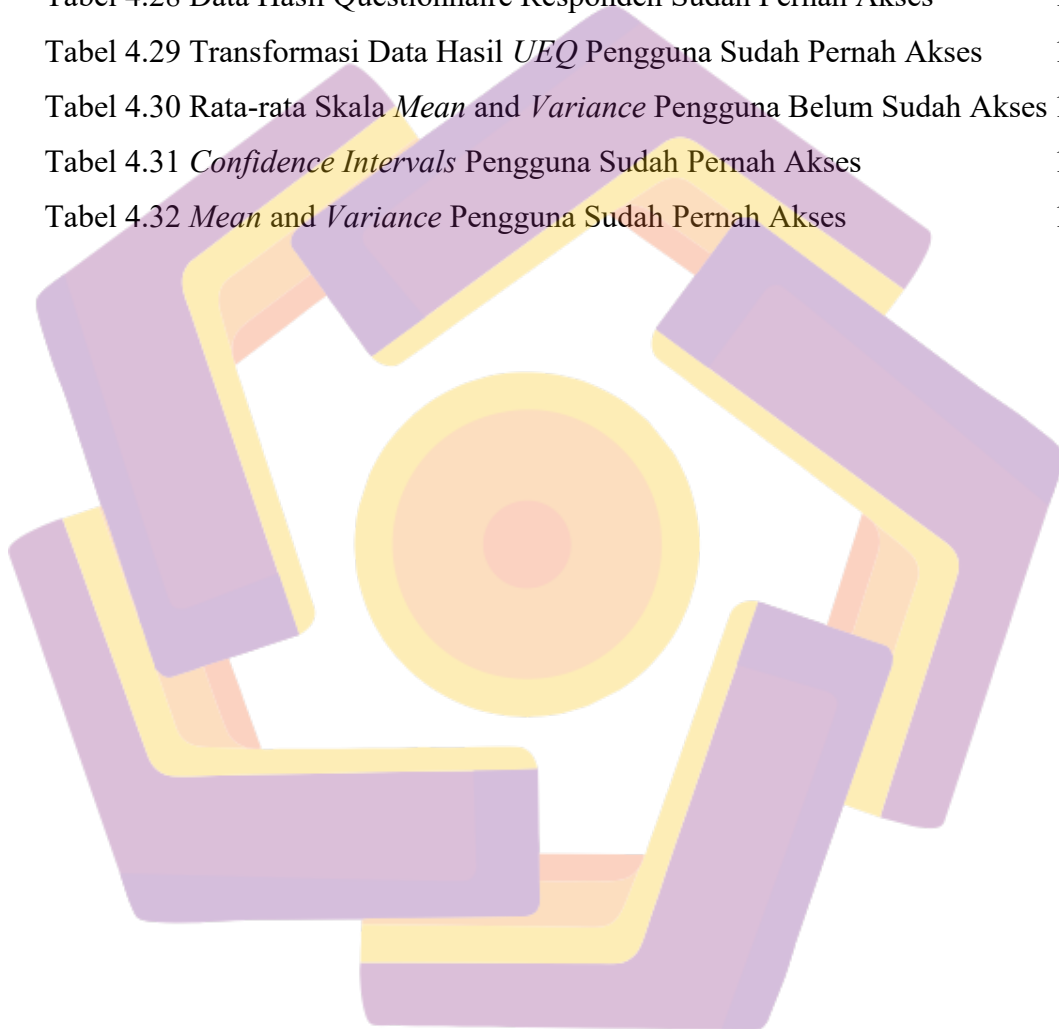
4.3 Ideate.....	68
4.4 Prototype.....	75
4.5 Implementasi Front End.....	90
4.6 Pengujian Black Box	101
4.7 Pengujian Usability UEQ.....	106
BAB V PENUTUP	121
5.1 Kesimpulan	121
5.2 Saran	122
REFERENSI	123
LAMPIRAN.....	125



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan UEQ	16
Tabel 3.1 Data Penelitian	23
Tabel 3.2 Data instrument penelitian	24
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Admin/Stakeholder Perusahaan	25
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Pengguna	26
Tabel 4.1 Temuan hasil observasi.	29
Tabel 4.2 Analisis Kompetitor.	30
Tabel 4.3 Kriteria Responden Wawancara	31
Tabel 4.4 hasil wawancara stakeholder perusahaan (direktur dan karyawan).	32
Tabel 4.5 hasil wawancara karyawan perusahaan.	33
Tabel 4.6 hasil wawancara karyawan perusahaan.	35
Tabel 4.7 hasil wawancara karyawan perusahaan.	36
Tabel 4.8 hasil wawancara karyawan perusahaan.	38
Tabel 4.9 hasil wawancara pengguna belum pernah akses	39
Tabel 4.10 hasil wawancara pengguna belum pernah akses	41
Tabel 4.11 hasil wawancara pengguna belum pernah akses.	44
Tabel 4.12 hasil wawancara pengguna belum pernah akses.	46
Tabel 4.13 hasil wawancara pengguna belum pernah akses.	48
Tabel 4.14 hasil wawancara pengguna sudah pernah akses.	50
Tabel 4.15 hasil wawancara pengguna sudah pernah akses.	52
Tabel 4.16 hasil wawancara pengguna sudah pernah akses.	54
Tabel 4.17 hasil wawancara pengguna sudah pernah akses.	56
Tabel 4.18 hasil wawancara pengguna sudah pernah akses.	60
Tabel 4.19 Tabel Pengujian Blackbox Pengguna	101
Tabel 4. 20 Tabel Pengujian Blackbox Admin	102
Tabel 4.21 Daftar Responden yang Pernah Mengakses	107
Tabel 4.22 Daftar Responden yang Belum Pernah Mengakses	108
Tabel 4. 23 Data Hasil <i>Questionnaire</i> Responden Belum Pernah Akses (Sebelum Transformasi Data)	109

Tabel 4. 24 Transformasi Data Hasil <i>UEQ</i> Pengguna Belum Pernah Akses	110
Tabel 4.25 Rata-rata Skala <i>Mean</i> and <i>Variance</i> Pengguna Belum Pernah Akses	111
Tabel 4.26 Confidence Intervals Pengguna Belum Pernah Akses	112
Tabel 4. 27 <i>Mean</i> and <i>Variance</i> Pengguna Belum Pernah Akses	112
Tabel 4.28 Data Hasil Questionnaire Responden Sudah Pernah Akses	115
Tabel 4.29 Transformasi Data Hasil <i>UEQ</i> Pengguna Sudah Pernah Akses	115
Tabel 4.30 Rata-rata Skala <i>Mean</i> and <i>Variance</i> Pengguna Belum Sudah Akses	117
Tabel 4.31 <i>Confidence Intervals</i> Pengguna Sudah Pernah Akses	117
Tabel 4.32 <i>Mean</i> and <i>Variance</i> Pengguna Sudah Pernah Akses	118



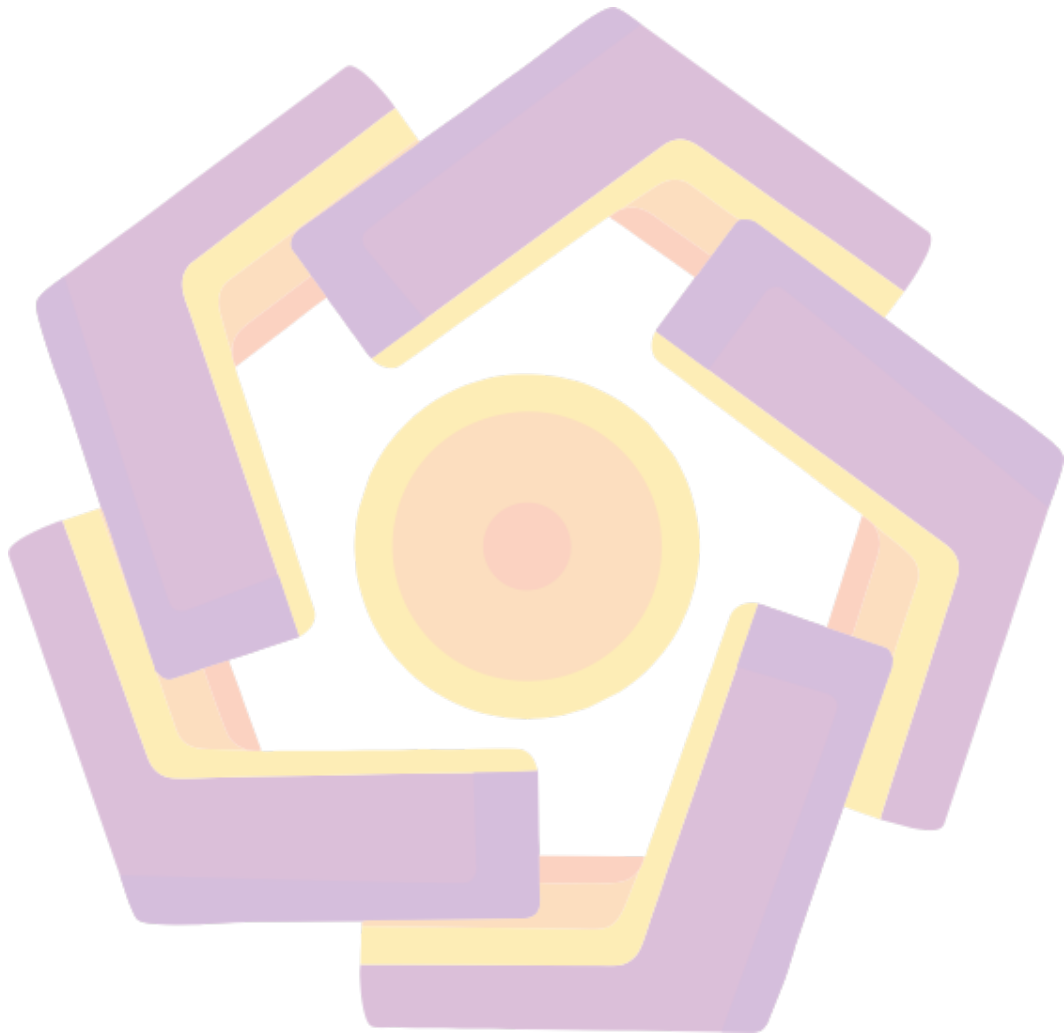
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan-tahapan design thinking	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian	21
Gambar 4.1 <i>Empathy Map Stakeholder</i>	63
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Pengguna belum pernah akses	63
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Pengguna sudah pernah akses	64
Gambar 4.4 <i>User persona stakeholder</i> perusahaan	65
Gambar 4.5 <i>User persona</i> belum pernah mengakses	66
Gambar 4.6 <i>User persona</i> sudah pernah mengakses	67
Gambar 4.7 <i>User Journey</i>	68
Gambar 4.8 <i>User flow Homepage</i>	69
Gambar 4.9 <i>User flow</i> halaman <i>About</i>	69
Gambar 4.10 <i>User flow</i> halaman <i>Headliners</i>	70
Gambar 4.11 <i>User flow Mining Equipment</i>	70
Gambar 4.12 <i>User flow</i> halaman <i>Our Team</i>	70
Gambar 4.13 <i>User flow Homepage</i>	71
Gambar 4.14 <i>User flow</i> halaman <i>Equipment</i>	71
Gambar 4.15 <i>User flow</i> halaman <i>Headliners</i>	72
Gambar 4.16 <i>User flow Team</i>	72
Gambar 4.17 <i>Komponen Design System</i>	73
Gambar 4.18 <i>Wireframe Low Fidelity</i> (a) Halaman Home dan (b) Halaman About	75
Gambar 4.19 <i>Wireframe Low Fidelity</i> (a) Halaman Headlines dan (b) Halaman Mining Equipment	76
Gambar 4.20 <i>Wireframe Low Fidelity</i> (a) Halaman Partner Documentation dan (b) Halaman Our Team	77
Gambar 4.21 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Halaman admin dashboard	78
Gambar 4.22 <i>Wireframe Low Fidelity</i> (a) Halaman Equipment dan (b) Halaman Edit Equipment	78
Gambar 4. 23 <i>Wireframe Low Fidelity</i> (a) Halaman Documentation dan (b) Halaman Add Documentation (c) Halaman Edit Documentation	79

Gambar 4.24 <i>Wireframe Low Fidelity</i> (a) dan (b) Halaman Team ,(c) Halaman Team Add Team, (d) Halaman Edit Team	80
Gambar 4.25 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Home	81
Gambar 4.26 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman About	82
Gambar 4.27 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Headlines	83
Gambar 4.28 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Mining Equipment	84
Gambar 4.29 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Our Team	85
Gambar 4.30 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Our Team	86
Gambar 4.31 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Dashboard	87
Gambar 4.32 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Admin Equipment	87
Gambar 4.33 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Admin Edit Documentation	88
Gambar 4.34 <i>Hi-Fi Prototype</i> Halaman Admin Our Team	89
Gambar 4. 35 Prototyping Pengguna dan Admin	89
Gambar 4. 36 Implementasi Halaman Home	95
Gambar 4.37 Implementasi Halama About	96
Gambar 4.38 Implementasi Halaman Headlines	96
Gambar 4.39 Implementasi Halaman Mining Equipment	97
Gambar 4.40 Implementasi Halaman Partner Documentation	97
Gambar 4.41 Implementasi Halaman Our Team	98
Gambar 4.42 Implementasi Halaman Dashboard	98
Gambar 4.43 Implementasi Halaman Equipment	99
Gambar 4.44 Implementasi Halaman Documentation	100
Gambar 4.45 Implementasi Halaman Team	100
Gambar 4.46 Digram <i>Beanchmark</i> Pengguna Belum Pernah Akses	113
Gambar 4.47 Diagram <i>Beanchmark</i> Pengguna Sudah Pernah Akses	119

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi bersama direktur PT.KDS mining Services.....	171
--	-----



INTISARI

Di era digital, *website company profile* menjadi media penting bagi perusahaan untuk menyampaikan informasi dan membangun citra profesional. PT. KDS Mining Services belum memiliki *website company profile* sehingga informasi perusahaan belum dapat disampaikan secara optimal kepada calon klien, mitra kerja, dan masyarakat. Kondisi ini menyebabkan keterbatasan akses informasi serta kurang optimalnya representasi digital perusahaan.

Penelitian ini bertujuan merancang *UI/UX* dan *front-end website company profile* PT. KDS Mining Services menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini terdiri dari tahapan *Empathize* untuk memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, *Define* untuk merumuskan masalah utama, *Ideate* untuk menghasilkan solusi desain, *Prototype* untuk membuat rancangan *website*, serta *Testing* untuk menguji rancangan dan memperoleh umpan balik pengguna.

Hasil penelitian berupa rancangan *UI/UX* dan implementasi *front-end website company profile* yang informatif, mudah digunakan, dan memiliki tampilan profesional. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh PT. KDS Mining Services sebagai media informasi dan promosi perusahaan serta menjadi referensi dalam pengembangan *website company profile* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *UI/UX, Company Profile, Design Thinking, Website, Pengalaman Pengguna.*

ABSTRACT

In the digital era, a company profile website plays an important role in delivering information and establishing a professional corporate image. PT. KDS Mining Services does not yet have a company profile website, resulting in limited dissemination of company information to prospective clients, business partners, and the general public. This condition restricts access to information and reduces the effectiveness of the company's digital presence.

This study aims to design the UI/UX and front-end of a company profile website for PT. KDS Mining Services using the Design Thinking method. The method consists of five stages Empathize, to understand user needs and problems through observation and interviews, Define to formulate the main problem, Ideate to generate design solutions, Prototype to develop website design prototypes and Testing to evaluate the design and gather user feedback.

The results of this study are a UI/UX design and front-end implementation of a company profile website that is informative, user-friendly, and professionally designed. The proposed website can be utilized by PT. KDS Mining Services as an information and promotional medium and may serve as a reference for the development of user-centered company profile websites.

Keywords: *UI/UX, Company Profile, Design Thinking, Website, User Experience.*