

**REDESIGN UI/UX WEBSITE PROJECT-BASED INTERNSHIP
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA**

LAPORAN NON REGULER

MAGANG IT

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

AHDAN NAUFAL SYUKRI

22.11.4965

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**REDESIGN UI/UX WEBSITE PROJECT-BASED INTERNSHIP
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA**

LAPORAN NON-REGULER

MAGANG IT

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

AHDAN NAUFAL SYUKRI

22.11.4965

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

REDESIGN UI/UX WEBSITE PROJECT-BASED INTERNSHIP MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA

yang disusun dan diajukan oleh

Ahdan Naufal Syukri

22.11.4965

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 20 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Nur Aini, A.Md., S.Kom., M.Kom

NIK. 190302066

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

REDESIGN UI/UX WEBSITE PROJECT-BASED INTERNSHIP MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA

yang disusun dan diajukan oleh

Ahdan Naufal Syukri
22.11.4965

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Subektiningsih, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302413

Nur'aini, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302066

Tanda Tangan



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ahdan Naufal Syukri

NIM : 22.11.4965

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

Redesign UI/UX Website Project-Based Internship Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna

Dosen Pembimbing : Nur Aini, A.Md., 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 kegiatan 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 ketidak-benaran 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, 20 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Ahdan Naufal Syukri

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua saya, karena telah membantu saya dalam perjalanan perkuliahan dalam bentuk materi atau tidak materi. Kepada pembimbing atas dukungan dan arahannya selama proses skripsi ini berlangsung. Tidak lupa juga kepada teman, rekan, dan mentor yang telah turut berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan non-reguler yang berjudul “Redesign UI/UX Website Project-Based Internship Menggunakan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna” dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Laporan ini merupakan hasil kegiatan magang berbasis jalur non-reguler yang dilaksanakan di PT Teknologi Edukasi Indonesia (Luarsekolah) dengan posisi sebagai UI/UX Designer dalam proyek Revamp Website Project-Based Internship.

Penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

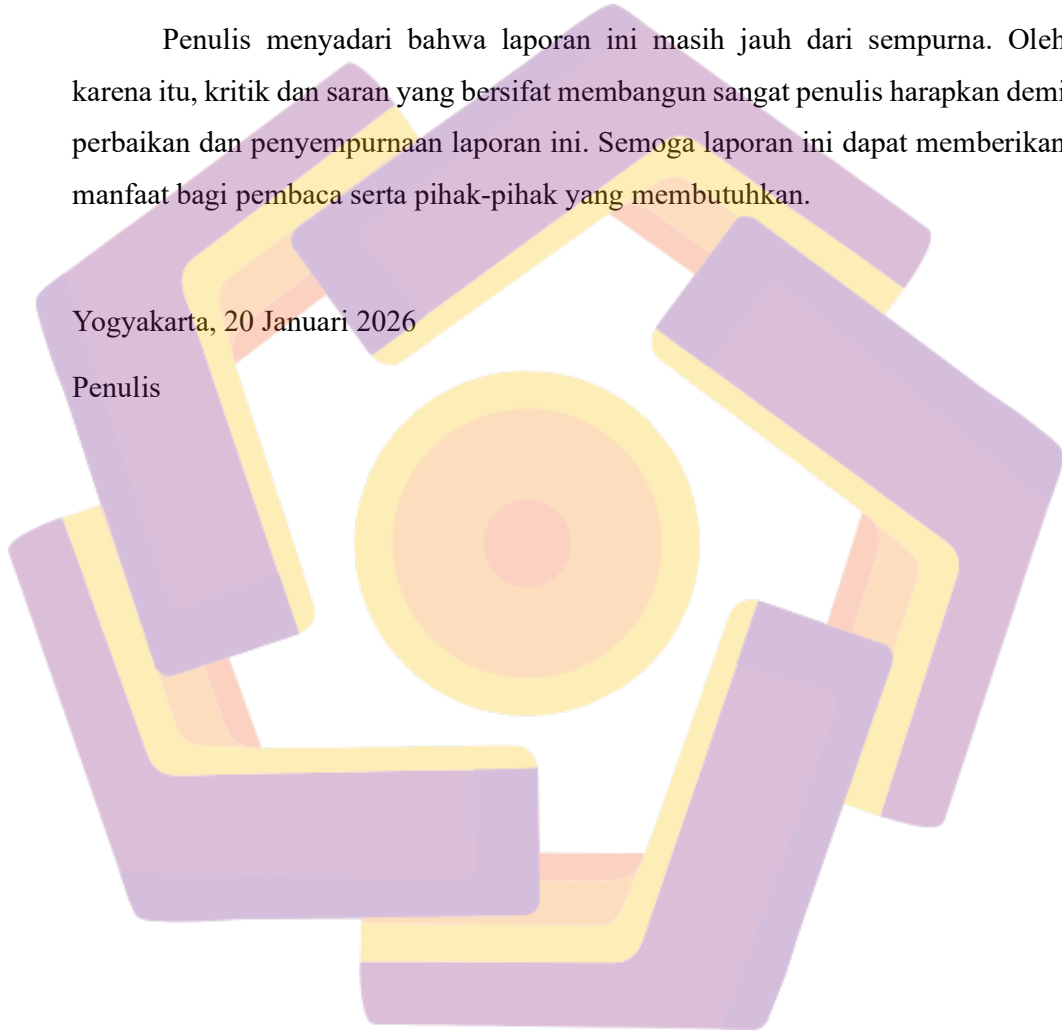
1. Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Nur Aini, A.Md., S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan secara konsisten selama proses penyusunan laporan ini.
3. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tidak pernah padam kepada penulis.
4. Kak Ichan dan Kak Helmi, selaku mentor magang dari Luarsekolah yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan umpan balik yang sangat berharga selama pelaksanaan kegiatan magang.
5. Seluruh rekan magang di Luarsekolah yang telah bersama-sama menjalani proses magang, berkolaborasi lintas divisi, serta saling mendukung selama pelaksanaan proyek.

6. Sahabat-sahabat di grup Abah dan keluarga yang selalu hadir memberikan semangat, doa, dan kehangatan di tengah kesibukan pengerjaan laporan ini.
7. Teman-teman komunitas Discord Server Nugas Terus yang telah menjadi tempat berbagi, berdiskusi, dan saling menyemangati selama proses pengerjaan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 20 Januari 2026

Penulis

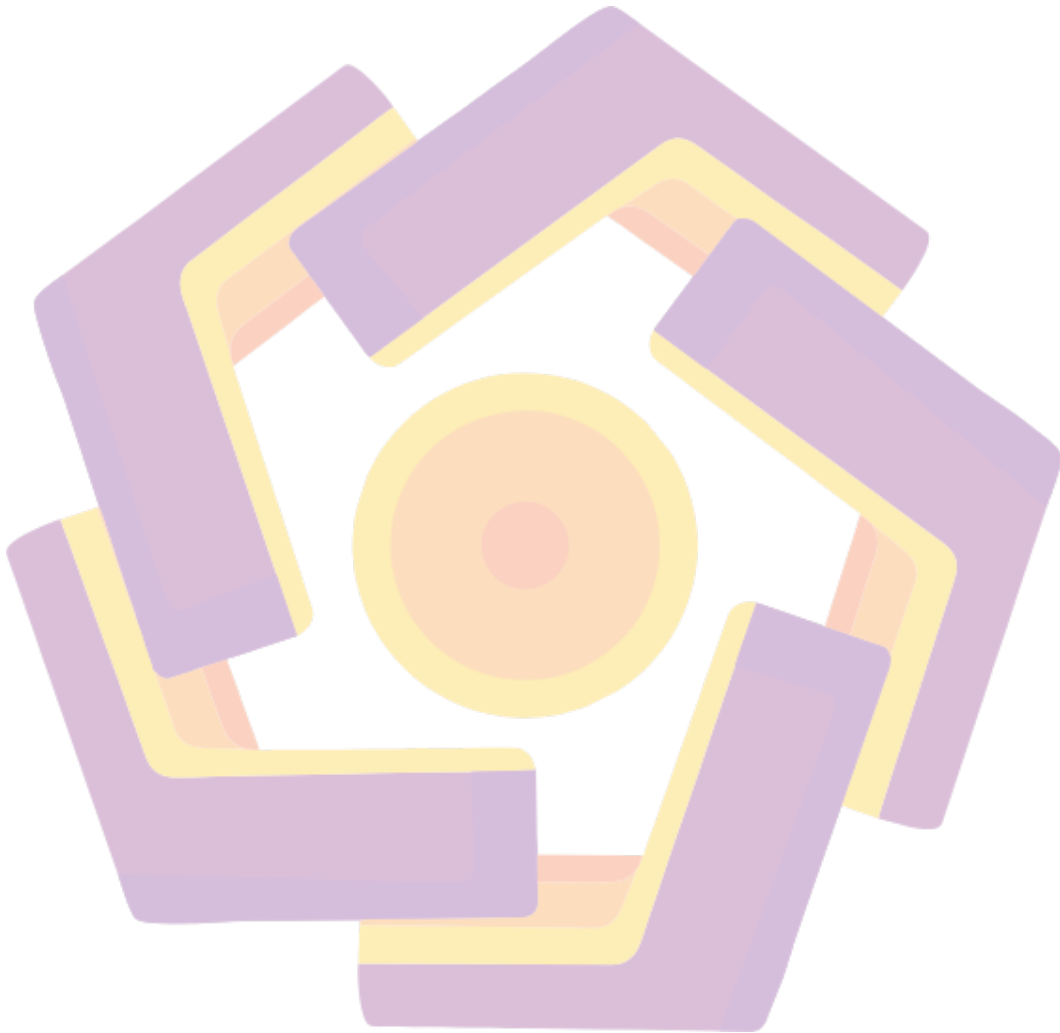


DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Gambaran Umum	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	3
BAB 2 TEORI DAN METODE.....	4
2.1. Teori	4
2.1.1. <i>User Interface</i> (UI).....	4
2.1.2. <i>User Experience</i> (UX)	4
2.1.3. <i>Design Thinking</i>	5
2.1.4. <i>Usability</i>	5
2.1.5. <i>Homepage</i>	6
2.2. Analisis.....	6
2.2.1. <i>Empathize</i>	7
2.2.2. <i>Define</i>	7
2.2.3. <i>Ideate</i>	8

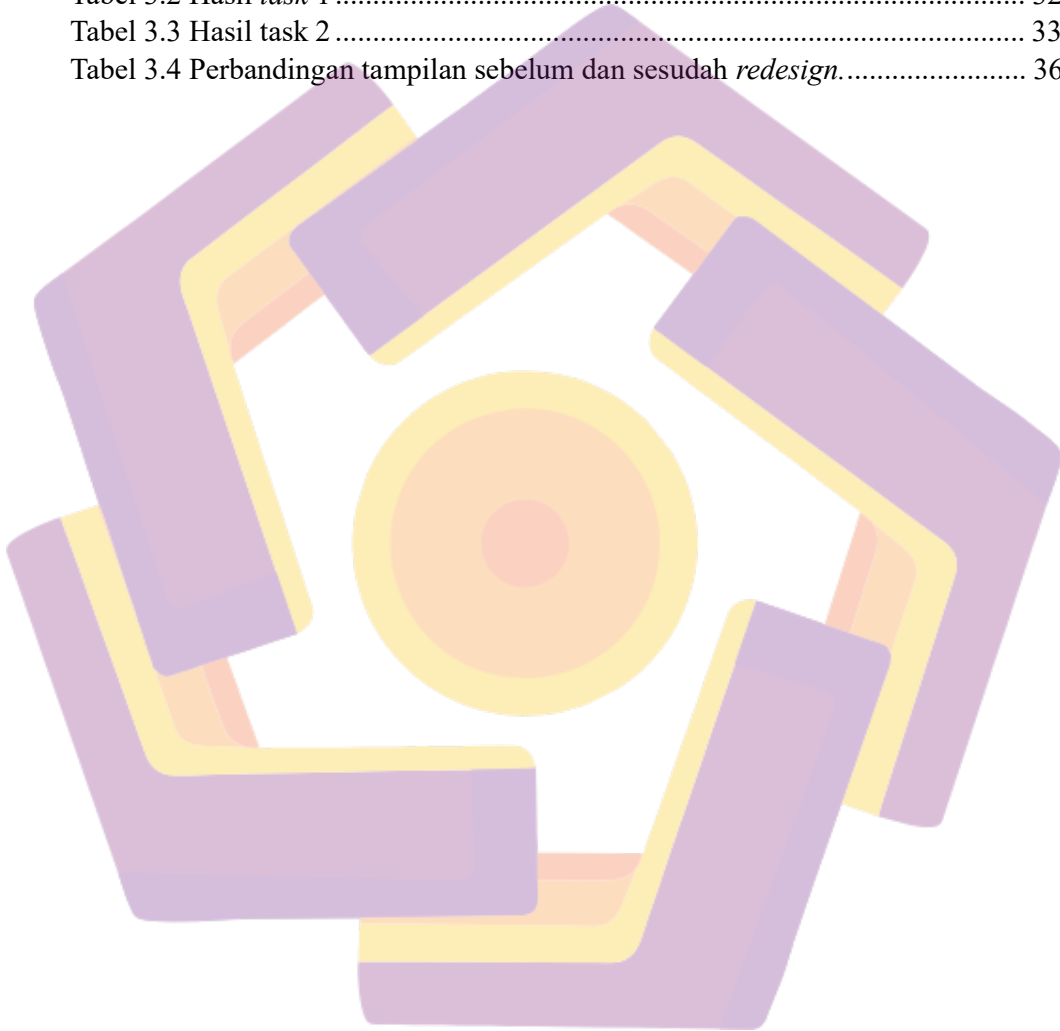
2.2.4. <i>Prototype</i>	8
2.2.5. <i>Test</i>	9
2.3. Profil Perusahaan	9
2.3.1. Gambaran Umum Perusahaan	9
2.3.2. Visi dan Misi Perusahaan	11
2.4. Alur Pengembangan	11
2.4.1. <i>Emphasize</i>	12
2.4.2. <i>Define</i>	13
2.4.3. <i>Ideate</i>	13
2.4.4. <i>Prototype</i>	13
2.4.5. <i>Test</i>	13
BAB 3 HASIL DAN PEMBAHASAN	15
3.1. Gambaran Umum Kegiatan	15
3.2. Tahap Persiapan Kegiatan	15
3.3. Pelaksanaan Proyek PBI	16
3.4. Proses <i>Redesign</i> UI/UX	16
3.4.1. Pengumpulan Data (Survei & Observasi)	16
3.4.2. Analisis Permasalahan	18
3.4.3. Perumusan <i>Problem Statement</i> dan <i>How Might We?</i>	20
3.4.4. Perumusan Ide dan Kemungkinan Solusi	21
3.4.5. Penyusunan <i>User Flow</i>	22
3.4.6. Pembuatan <i>Wireframe</i>	23
3.4.7. Desain dan <i>Prototyping</i>	23
3.4.8. Usability Testing	32
3.5. Evaluasi	34
3.5.1. Proses Magang	34
3.5.2. Hasil Proyek PBI	35
3.5.3. Kendala dan Keterbatasan	37
3.5.4. Pembelajaran dan Pengembangan Kompetensi	38
BAB 4 KESIMPULAN	39
4.1. Kesimpulan	39
4.2. Saran	39

REFERENSI	41
LAMPIRAN DAN BUKTI PENDUKUNG	43



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alur kegiatan beserta diagram pelaksanaan <i>redesign website</i> PBI dengan <i>design thinking</i>	12
Tabel 3.1 Hasil Survei skala <i>likert</i> (1-4) dari 20 orang	17
Tabel 3.2 Hasil <i>task</i> 1	32
Tabel 3.3 Hasil <i>task</i> 2	33
Tabel 3.4 Perbandingan tampilan sebelum dan sesudah <i>redesign</i>	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi lima tahap <i>design thinking</i>	5
Gambar 2.2 Ilustrasi tahap <i>empathize</i>	7
Gambar 2.3 Ilustrasi tahap <i>define</i>	7
Gambar 2.4 Ilustrasi tahap <i>ideate</i>	8
Gambar 2.5 Ilustrasi tahap <i>prototype</i>	8
Gambar 2.6 Ilustrasi tahap <i>test</i>	9
Gambar 2.7 Logo Luarsekolah.....	10
Gambar 2.8 Logo Belajar Bekerja	10
Gambar 3.1 Hasil <i>empathy map</i> berdasarkan masukan responden	19
Gambar 3.2 Matriks Effort dan Impact dari ide solusi yang ditawarkan	22
Gambar 3.3 Penampakan user flow yang digunakan	22
Gambar 3.4 Hasil wireframe	23
Gambar 3.5 <i>Hero</i> sebelum dilakukan <i>redesign</i>	24
Gambar 3.6 <i>Hero</i> setelah melakukan <i>redesign</i>	24
Gambar 3.7 Fitur lihat mentor.....	25
Gambar 3.8 Tampilan informasi mentor magang.....	25
Gambar 3.9 Informasi terkait magang sebelum <i>redesign</i>	26
Gambar 3.10 Informasi terkait magang setelah <i>redesign</i>	26
Gambar 3.11 Mini PBI dan <i>Benefit</i> sebelum <i>redesign</i>	27
Gambar 3.12 Kontak, lihat mentor, dan <i>benefit</i> setelah <i>redesign</i>	27
Gambar 3.13 Sekilas informasi tentang komunitas bagi alumni.....	28
Gambar 3.14 Informasi tambahan.....	28
Gambar 3.15 Testimoni alumni sebelum.....	29
Gambar 3.16 Testimoni alumni setelah.....	29
Gambar 3.17 FAQ sebelum <i>redesign</i>	30
Gambar 3.18 FAQ setelah <i>redesign</i>	30
Gambar 3.19 <i>Footer</i> sebelum.....	31
Gambar 3.20 <i>Footer</i> setelah.....	31

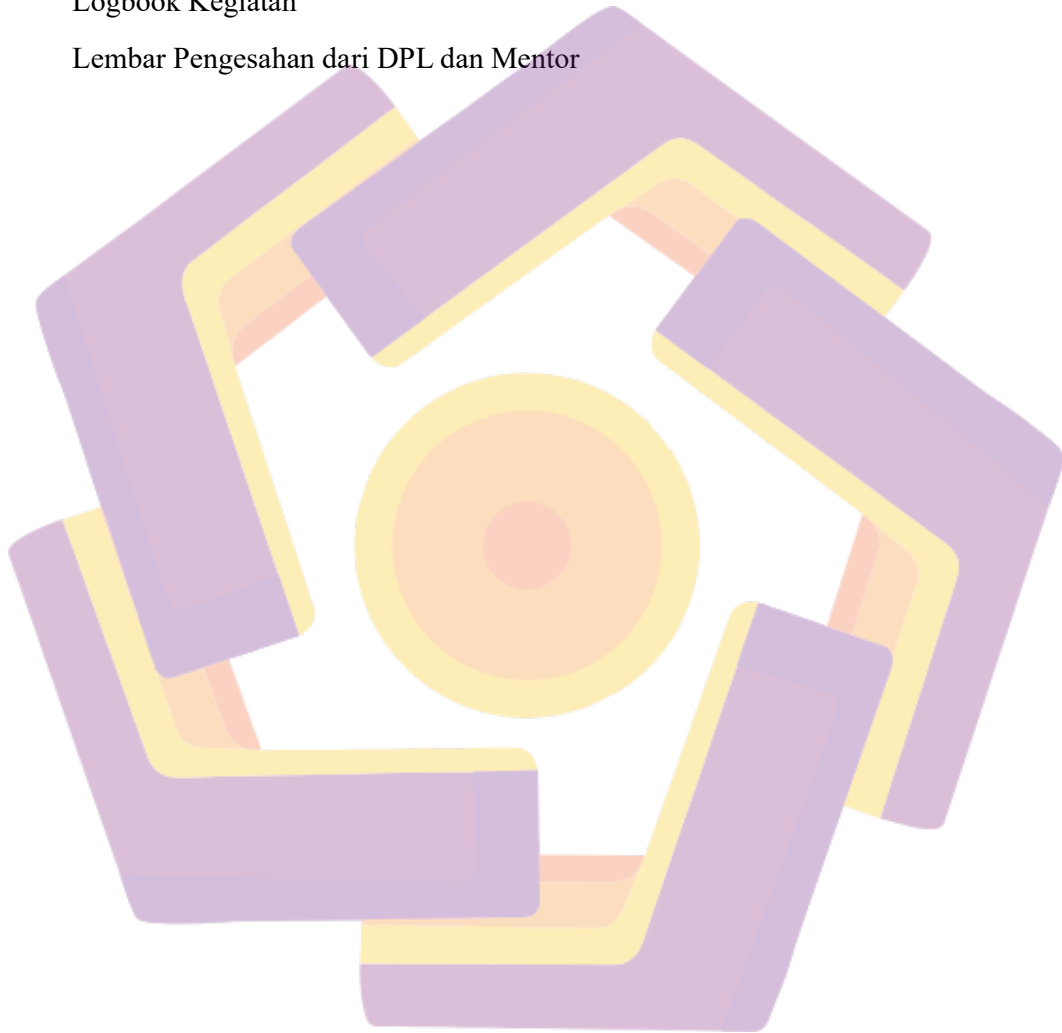
DAFTAR LAMPIRAN

Sertifikat Kegiatan

Transkrip Nilai Kegiatan

Logbook Kegiatan

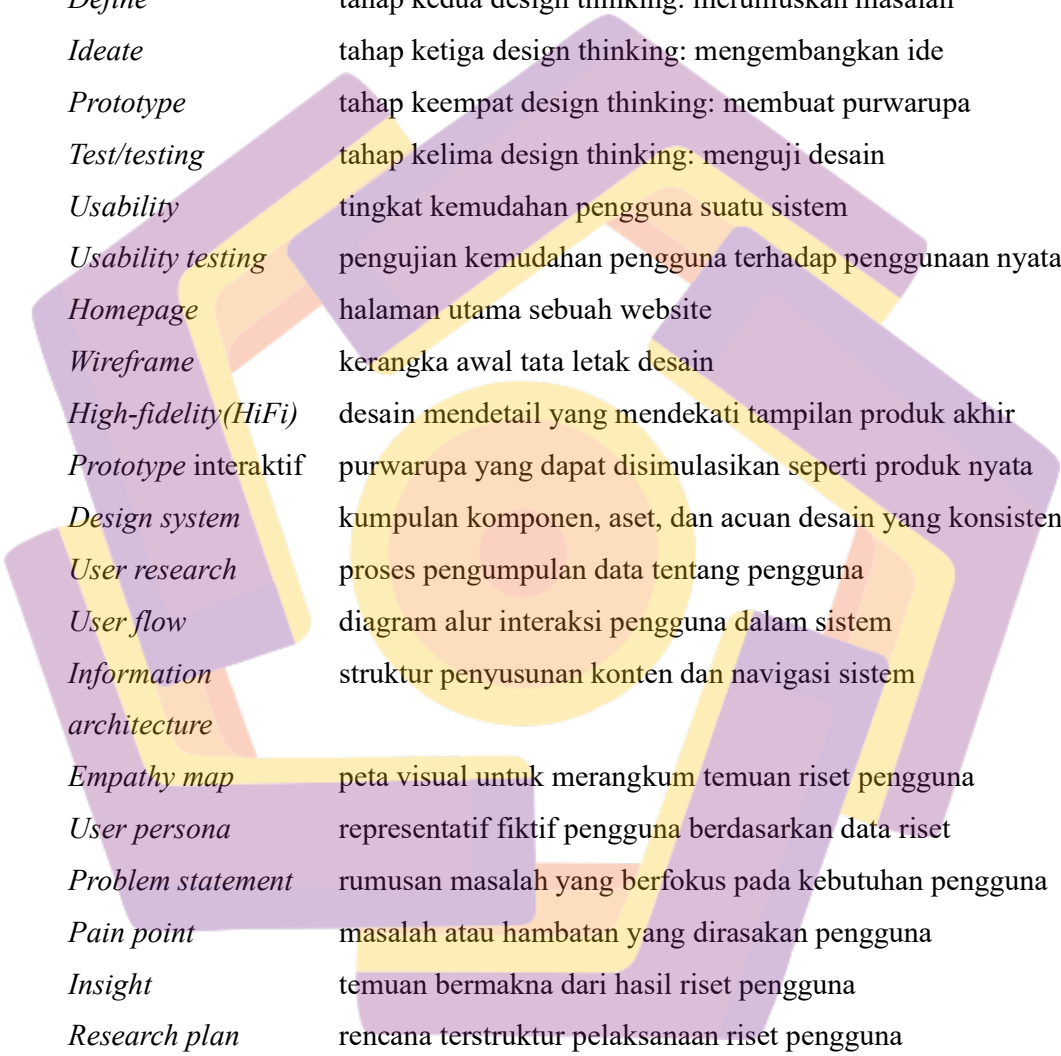
Lembar Pengesahan dari DPL dan Mentor



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

PBI	Project-based Internship
UI	Tampilan pengguna
UX	Pengalaman pengguna
PT	Perseroan terbatas
OLED	Teknologi layar Organic Light Emitting Diode
POV	Point of view alias Sudut pandang
HMW	Pertanyaan “How Might We?”
SUS	System Usability Scale
CTA	Click to action
FAQ	Frequently ask question
WFH	Work from home

DAFTAR ISTILAH



<i>Design Thinking</i>	metode perancangan berbasis empati pengguna yang iteratif
<i>Emphatize</i>	tahap pertama design thinking: memahami pengguna
<i>Define</i>	tahap kedua design thinking: merumuskan masalah
<i>Ideate</i>	tahap ketiga design thinking: mengembangkan ide
<i>Prototype</i>	tahap keempat design thinking: membuat purwarupa
<i>Test/testing</i>	tahap kelima design thinking: menguji desain
<i>Usability</i>	tingkat kemudahan pengguna suatu sistem
<i>Usability testing</i>	pengujian kemudahan pengguna terhadap penggunaan nyata
<i>Homepage</i>	halaman utama sebuah website
<i>Wireframe</i>	kerangka awal tata letak desain
<i>High-fidelity(HiFi)</i>	desain mendetail yang mendekati tampilan produk akhir
<i>Prototype interaktif</i>	purwarupa yang dapat disimulasikan seperti produk nyata
<i>Design system</i>	kumpulan komponen, aset, dan acuan desain yang konsisten
<i>User research</i>	proses pengumpulan data tentang pengguna
<i>User flow</i>	diagram alur interaksi pengguna dalam sistem
<i>Information architecture</i>	struktur penyusunan konten dan navigasi sistem
<i>Empathy map</i>	peta visual untuk merangkum temuan riset pengguna
<i>User persona</i>	representatif fiktif pengguna berdasarkan data riset
<i>Problem statement</i>	rumusan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna
<i>Pain point</i>	masalah atau hambatan yang dirasakan pengguna
<i>Insight</i>	temuan bermakna dari hasil riset pengguna
<i>Research plan</i>	rencana terstruktur pelaksanaan riset pengguna
<i>Negative space</i>	ruang kosong dalam desain untuk memberi keseimbangan visual
<i>Visual hierarchy</i>	pengaturan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingan
<i>User-centered design</i>	pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna
<i>Learnability</i>	Kemudahan dipelajari oleh pengguna baru
<i>Efficiency</i>	efisiensi pengguna dalam menyelesaikan tugas



<i>Memorability</i>	kemudahan diingat setelah tidak digunakan
<i>Errors</i>	tingkat kesalahan yang dibuat pengguna
<i>Satisfaction</i>	kepuasan pengguna terhadap sistem
<i>First impression</i>	kesan pertama pengguna saat mengakses halaman
<i>Engagement</i>	tingkat keterlibatan pengguna dengan konten
<i>Task success rate</i>	persentase keberhasilan penyelesaian tugas dalam penugasan
<i>Average completion time</i>	rata-rata waktu penyelesaian tugas
<i>Follow-up question</i>	pertanyaan lanjutan setelah sesi pengujian
<i>Unmoderated testing</i>	pengujian <i>usability</i> tanpa moderator secara langsung
<i>Moderated testing</i>	pengujian <i>usability</i> dengan moderator secara langsung
<i>Responden</i>	pengguna yang mengikuti pengujian dan memberikan respons
<i>In-depth Interview</i>	wawancara mendalam dengan responden
<i>Accordion</i>	pola interaksi buka-tutup konten
<i>Moodboard</i>	kumpulan referensi visual sebagai panduan arah desain
<i>Visual direction</i>	panduan arah estetika visual suatu produk
<i>Copywriting</i>	penulisan teks promosi atau pemasaran
<i>Hard skill</i>	kemampuan teknis yang dapat diukur
<i>Soft skill</i>	kemampuan interpersonal dan non-teknis
<i>Stakeholder</i>	pihak yang berkepentingan dalam suatu project
<i>Remote</i>	sistem kerja jarak jauh
<i>Framework</i>	kerangka kerja pengembangan perangkat lunak
<i>Localhost</i>	lingkungan server lokal untuk pengembangan
<i>Deploy</i>	proses penerbitan produk digital ke server publik
<i>Heatmap</i>	visualisasi data interaksi pengguna pada halaman
<i>Session recording</i>	rekaman sesi aktifitas pengguna di website
<i>Figma</i>	aplikasi desain <i>open-source</i> UI/UX berbasis web
<i>Maze</i>	platform pengujian <i>usability</i> berbasis web
<i>Flutter</i>	framework pengembangan aplikasi lintas platform

<i>Discord</i>	platform komunikasi daring berbasis teks dan suara
Skala <i>Likert</i>	skala pengukuran tingkat persetujuan responden
<i>Website</i>	produk digital berupa situs berbasis web
<i>Edutech</i>	sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran
<i>Internship</i>	magang
Kuesioner/survei	pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan
<i>Briefing</i>	pemberian arahan singkat sebelum bekerja atau proyek



INTISARI

Perkembangan teknologi digital menuntut penyedia layanan informasi untuk menghadirkan platform yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Website Project-based Internship (PBI) sebagai media penyampaian informasi magang memiliki peran penting bagi mahasiswa dan pekerja muda. Namun, berdasarkan hasil survei pengguna, tampilan homepage website PBI dinilai masih kaku, terlalu padat informasi, serta kurang relevan dengan karakteristik target pengguna berusia 18–24 tahun, sehingga berpotensi menurunkan kenyamanan dan efektivitas penggunaan.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan redesign pada desain UI/UX homepage website PBI menggunakan metode design thinking. Metode ini diterapkan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test, dengan pendekatan user-centered design yang berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Data diperoleh melalui survei dan observasi terhadap pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan utama pada tampilan dan alur penggunaan homepage.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan ulang homepage dengan visual yang lebih modern, tata letak yang lebih sederhana, serta penyusunan informasi yang lebih relevan mampu meningkatkan tingkat kenyamanan, kemudahan akses informasi, dan daya tarik visual bagi pengguna. Dengan demikian, redesign UI/UX homepage website PBI diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta mendukung efektivitas website sebagai media informasi magang bagi mahasiswa dan pekerja muda.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking*, *Website*, *Usability Testing*, *Homepage*

ABSTRACT

The rapid development of digital technology requires information service providers to deliver platforms that are not only functional but also capable of providing an optimal user experience. The Project-Based Internship (PBI) website serves as an important medium for delivering internship-related information to students and young professionals. However, based on user survey results, the homepage design of the PBI website is considered rigid, overly dense in information, and no longer relevant to the characteristics of the target users aged 18–24 years, which may reduce usability and user comfort.

This study aims to redesign the UI/UX design of the PBI website homepage using the Design Thinking method. This approach is implemented through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, emphasizing a user-centered design perspective that focuses on user needs and preferences. Data were collected through surveys and observations to identify key usability issues related to visual design, information structure, and user flow on the homepage.

The results indicate that the redesigned homepage, featuring a more modern visual appearance, simplified layout, and more relevant information structure, improves user comfort, accessibility of information, and overall visual appeal. Therefore, the UI/UX redesign of the PBI website homepage is expected to enhance user experience quality and support the effectiveness of the website as an internship information platform for students and young professionals.

Keyword: *UI/UX, Design Thinking, Website, Usability Testing, Homepage*