

SKRIPSI

PERANCANGAN UI UX PADA WEBSITE SMKN 1 AESESA MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING



Oleh :

Egidius Mite

NIM: 19083000027

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2023**

**PERANCANGAN UI UX PADA WEBSITE SMKN 1 AESESA
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



SKRIPSI

Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Oleh :

Egidius Mite

NIM: 19083000027

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

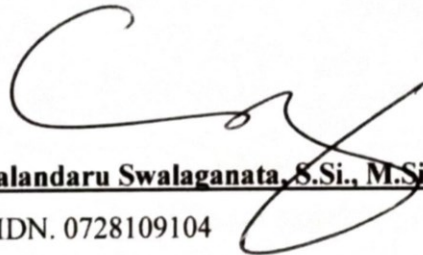
Nama : Egidius Mite
Nomor Pokok : 19083000027
Universitas : Universitas Merdeka Malang
Fakultas : Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN UI UX PADA WEBSITE SMKN 1
AESESA MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING

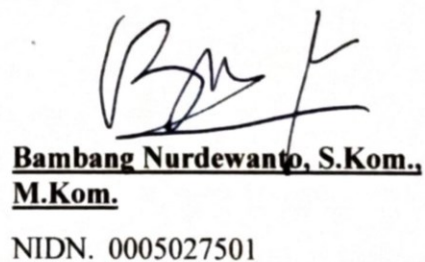
Malang, 27 Juli 2023

DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi Sistem Informasi

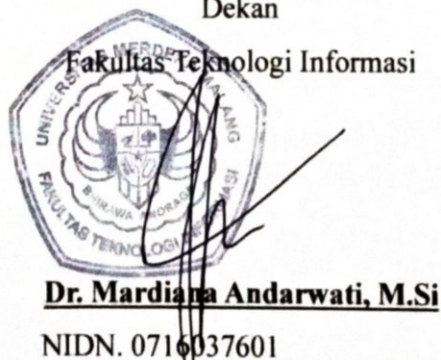
Dosen Pembimbing


Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si
NIDN. 0728109104


**Bambang Nurdewanto, S.Kom.,
M.Kom.**
NIDN. 0005027501

Dekan

Fakultas Teknologi Informasi


Dr. Mardiana Andarwati, M.Si
NIDN. 0716037601

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN UI UX PADA WEBSITE SMKN 1 AESESA
MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dipersiapkan dan disusun oleh

Egidius Mite

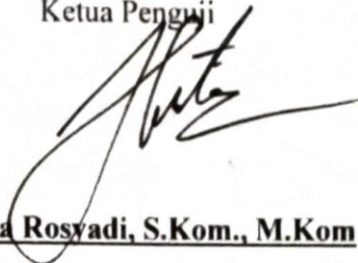
19083000027

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 27 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



Hudan Eka Rosyadi, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0720079201

Sekertaris Penguji



Aditya Galih Sulaksono, S.Kom.,

M.Kom.

NIDN. 0714018502

Anggota Penguji



Bambang Nurdewanto, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0005027501

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Peryaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Malang, 10 Agustus 2023

Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang



Dr. Mardiana Andarwati, M.Si

NIDN. 0716037601

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Egidius Mite
Nomor Pokok : 19083000027
Program Studi : Sistem Informasi
Bidang Kajian Skripsi : Perancangan ui ux pada website
Judul Skripsi : PERANCANGAN UI UX PADA WEBSITE
SMKN 1 AESESA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING

Lokasi Tempat Penelitian : SMKN 1 Aesesa
Alamat Rumah Asal : Nangadhero
No. Telp/Email : 081238446432

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut di atas benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. Jika saya melakukan plagiasi maka saya bersedia untuk dicabut gelar dan akademik saya. Demikian surat pernyataan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27 Juli 2023

Peneliti,



Egidius Mite

MOTTO

*

*

*

**Tetaplah bertahan pada titik terendah, sampai masalah bukan lagi sebagai
hambatan**

*

*

*

LEMBAR PERSEMBAHAN

**PERANCANGAN UI UX PADA WEBSITE SMKN 1 AESESA
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Dipersembahkan kepada Universitas Merdeka Malang
Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di
Fakultas Teknologi Informasi

Oleh

Egidius Mite

19083000027

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA MALANG**

2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **PERANCANGAN UI UX PADA WEBSITE SMKN 1 AESESA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini, antara lain:

1. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. (alm) Bapak Fikri Amrullah, S.Kom., M.Kom., Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang terhitung sejak saya masuk kuliah sejak tahun ajaran 2019 hingga 2023, penulis mengucapkan terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan.
3. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
4. Bambang Nurdewanto, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
6. Untuk kedua orang tua saya yang telah senantiasa ada dalam mendukung materi, moral, nasehat serta mendoakan kelancaran studi, penulis mengucapkan terima kasih yang dalam.
7. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi yang tidak secara langsung memberi dukungan hingga kelancaran penulis dalam mengerjakan skripsi.
8. Untuk seluruh pihak yang berperan secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan semoga doa baik yang telah anda berikan dapat kembali dengan doa baik juga, Aamiin.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati dan keterbatasan penulis saat penyelesaian skripsi ini penulis ucapkan terima kasih yang sangat dalam. Semoga skripsi penulis yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Malang, 27 Juli 2023

Egidius Mite

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BIODATA PENULIS	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Bagi Universitas.....	3
1.4.2 Bagi Penulis	3
1.4.3 Bagi Sekolah	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 User interface.....	5
2.1.2 User experience.....	5
2.1.3 Design thinking.....	5
2.1.4 Prototyping	6
2.1.5 Figma	6
2.1.6 Website.....	6
2.1.7 Usability	7

2.1.8 Sistem Usability Scale (SUS)	8
2.2 Penelitian Terdahulu	9
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Desain Penelitian	16
3.1.1 Tahap Awal.....	17
3.1.2 Tahap Pengembangan	17
3.2 Lokasi penelitian	18
3.3 Populasi dan sampel	19
3.3.1 Populasi.....	19
3.3.2 Sampel	19
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.4.1 Observasi	21
3.4.2 Kuisisioner.....	21
3.4.3 Wawancara.....	21
3.4.4 Studi Literatur	22
3.5 Teknik Analisis Data.....	22
3.5.1 Olah Data Kuisisioner	22
3.5.2 Penghitungan SUS	22
3.6 <i>Wirframe</i>	23
3.6.1 Halaman Login	23
3.6.2 Halaman Beranda.....	23
3.6.3 Halaman Tentang Kami	24
3.6.4 Halaman Galeri	25
3.6.5 Halaman Berita	25
3.6.6 Halaman Data	26
3.6.7 Halaman Kontak	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Tahap Pengembangan	28
4.1.1 <i>Empathize</i>	28
4.1.2 <i>Define</i>	28
4.2.2.1 Dugaan Pernyataan.....	29

4.2.2.3 Menentukan Outcomes	29
4.1.3 Ideate	30
4.1.4 Prototype	30
4.2 Tahap Akhir	34
4.2.1 Testing.....	34
BAB V PENUTUP.....	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	9
Tabel 3. 1 Klasifikasi Jumlah Responden	18
Tabel 4. 1 Pertanyaan	23
Tabel 4. 2 Tabel Asumsi	23
Tabel 4. 3 Tabel Dugaan Pernyataan	24
Tabel 4. 4 Tabel Outcomes	24
Tabel 4. 5 Tabel Pertanyaan SUS	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Design thinking	15
Gambar 3. 2 Halaman Login.....	22
Gambar 3. 3 Halaman Beranda	23
Gambar 3. 4 Halaman Tentang Kami.....	23
Gambar 3. 5 Halaman Galeri	24
Gambar 3. 6 Halaman Berita.....	24
Gambar 3. 7 Halaman Data.....	25
Gambar 3. 8 Halaman Kontak.....	26
Gambar 4. 1 Login	26
Gambar 4. 2 Beranda.....	26
Gambar 4. 3 Galeri.....	27
Gambar 4. 4 Berita	28
Gambar 4. 5 Data Guru dan Siswa.....	29
Gambar 4. 6 Skor Asli.....	32
Gambar 4. 7 Skor Setelah Perhitungan SUS.....	33
Gambar 4. 8 Skor SUS.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara	47
Lampiran 2 Halaman Plagiasi	48
Lampiran 3 Halaman Persetujuan Skripsi.....	49

ABSTRAK

SMKN 1 Aesesa merupakan lembaga pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Aesesa yang berada di Kec, Aesesa, Kab, Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur. SMKN 1 Aesesa memiliki 8 program jurusan yakni: Pertanian, Peternakan, Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Akuntansi, Otomotif, Listrik, Perikanan, dan Tataboga. Pada SMKN 1 Aesesa memiliki sebuah website resmi sekolah yang bertujuan untuk memberikan informasi serta program kegiatan akademik sekolah. Layanan informasi sekolah yang terdapat dalam laman website SMKN 1 Aesesa kurang begitu menarik karena tata letak menu berupa tampilan dan warna yang disajikan masih terbilang sangat sederhana. Padahal dengan adanya website resmi pada SMKN 1 Aesesa diharapkan dapat memberikan informasi berbagai kegiatan akademik kepada siswa yang berada di SMKN 1 Aesesa. . Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan membuat perancangan ui ux pada website smkn 1 aesesa. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. Metode ini selain berfokus terhadap pengguna juga berfokus terhadap tampilan *design*. Bukan hanya itu peneliti juga akan menguji *design* tersebut menggunakan pengujian *usability* dengan metode sus. Hasil pertama dari penelitian ini berbentuk rancangan *prototype* menggunakan aplikasi figma hasil kedua dari penelian ini berbentuk pengujian menggunakan *usability* dengan metode sus, dan didapatkan nilai rata rata skor sus yaitu 81 dari 100. Dengan hasil nilai rata rata skor sus sebesar 81, nilai tersebut masuk kedalam kategori *excellent*, kesimpulan yang dapat diambil yaitu metode *design thinking* dapat memaksimalkan proses perancangan desain antar muka website karena menggunakan sudut pandang pengguna.

Kata kunci : *Design thinking* , *usability*, SMKN 1 Aesesa

ABSTRACT

SMKN 1 Aesesa is an educational institution at the Aesesa 1 State Vocational School which is located in Kec, Aesesa, Kab, Nagekeo, East Nusa Tenggara Province. SMKN 1 Aesesa has 8 study programs, namely: Agriculture, Animal Husbandry, Computer and Network Engineering (TKJ), Accounting, Automotive, Electricity, Fisheries and Catering. SMKN 1 Aesesa has an official school website which aims to provide information and school academic activity programs. The school information services on the SMKN 1 Aesesa website are not very attractive because the menu layout in the form of appearance and colors presented is still very simple. In fact, with the official website at SMKN 1 Aesesa, it is hoped that it can provide information on various academic activities to students at SMKN 1 Aesesa. . Therefore, researchers conducted research by creating a UI UX design on the SMKN 1 Aesesa website. This research uses the design thinking method. This method, apart from focusing on the user, also focuses on the display design. Not only that, researchers will also test the design using usability testing using the sus method. The first result of this research is in the form of a prototype design using the figma application. The second result of this research is in the form of testing using usability with the sus method, and the average sus score is 81 out of 100. With the results of the average sus score being 81, this value is falls into the very good category, the conclusion that can be drawn is that the design thinking method can maximize the website interface design process because it uses the user's point of view.

Keywords: *Design thinking , usability, SMKN 1 Aesesa*