

SKRIPSI

**UJI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING PADA
PERANCANGAN WEBSITE KAMPUNG.NET**



Oleh:

MOHAMAD ARIS KURNIAWAN

NIM: 19083000020

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

**UJI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING PADA
PERANCANGAN WEBSITE KAMPUNG.NET**



SKRIPSI

Diajukan kepada

Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Oleh:

MOHAMAD ARIS KURNIAWAN

19083000020

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

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

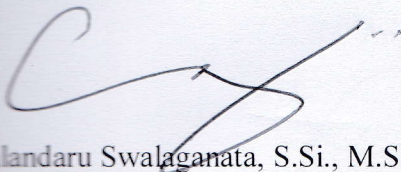
Nama : Mohamad Aris Kurniawan
Nomor Pokok : 19083000020
Universitas : Universitas Merdeka Malang
Fakultas : Teknologi Informasi
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Skripsi : UJI *USER EXPERIENCE* MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING PADA WEBSITE KAMPUNG.NET

Malang, 26 September 2023

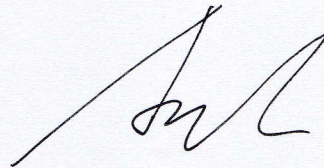
DISETUJUI DAN DITERIMA:

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Dosen Pembimbing



Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si



Andriyan Rizki Jatmiko, S.Si., M.Kom.

Dekan
Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si.

**UJI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA
WEBSITE KAMPUNG.NET**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Mohamad Aris Kurniawan

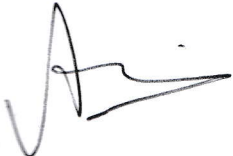
19083000020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 26 September 2023

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



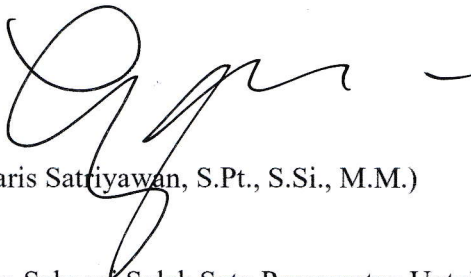
(Drs. Anis Zubair, M.Kom)

Sekretaris Penguji



(Andriyan Rizki Jatmiko, S.Si., M.Kom)

Anggota Penguji



(Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M.)

**Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer**

Malang, 26 September 2023
Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang



Dr. Mardiana Andarwati, M.Si.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohamad Aris Kurniawan
Nomor Pokok : 19083000020
Program Studi : SI Sistem Informasi
Bidang Kajian Skripsi : *User Experience*
Judul Skripsi : *UJI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE KAMPUNG.NET*
Lokasi Penelitian : Desa Sumberagung
Alamat Rumah Asal : Jl. Pisang candi barat no.87, Sukun, Malang
No. Telp/Email : 085815233607
ariskurniawan503@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut diatas benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam dengan disebutkan nama dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak kebenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Malang, 26 September 2023

Peneliti



Mohamad Aris Kurniawan

MOTTO

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.” - Ali bin Abi Thalib

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Ayah dan Ibu, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Saya persembahkan skripsi ini kepada Istri saya Sabila Siwi Dan Anak saya Arcelio Athallah Kurniawan, terima kasih atas semangat dan dukungannya karena sudah membantu dan mau menemani penelitian saya.
3. Hasil karya skripsi ini saya persembahkan untuk teman-teman saya semua yang mengenal saya. Kalian sudah menjadi teman terbaik untuk saya selama menempuh pendidikan sarjana.
4. Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Dosen Pembimbing tersabar (sebut nama) yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Uji User Experience menggunakan metode Design Thinking pada website Kampung.net*”. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak 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. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Bapak Andriyan Rizki Jatmiko, S.Si., M.Kom. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberi arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
5. Bapak dan Ibu Karyawan S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
6. Ibu dan Bapak serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dengan penuh.
7. Teman-teman mahasiswa Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
8. Seluruh pihak yang berperan secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, peneliti menyadari keterbatasan penelitian ini karena keterbatasan peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga karya yang sederhana dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Malang, 26 September 2023

Mohamad Aris Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 <i>Latar Belakang</i>	1
1.2 <i>Rumusan Masalah</i>	2
1.3 <i>Tujuan Penelitian</i>	3
1.4 <i>Batasan Penelitian</i>	3
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Landasan Teori</i>	4
2.2 <i>Penelitian Terdahulu</i>	12
BAB III	
METODE PENELITIAN	15
3.1 <i>Desain Penelitian</i>	15
3.2 <i>Lokasi dan Waktu Penelitian</i>	16
3.3 <i>Populasi dan Sempel</i>	16
3.4 <i>Teknik Pengumpulan Data</i>	16
3.5 <i>Teknik Analisis Data</i>	23
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 <i>Hasil Penelitian</i>	32
4.2 <i>Pembahasan</i>	39
BAB V PENUTUP	41

5.1	<i>Kesimpulan</i>	41
5.2	<i>Saran</i>	41
	Daftar Pustaka	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuisisioner	17
Tabel 3. 2 Kuesioner Tahap Define	18
Tabel 3. 3 Kuesioner Tahap Ideate	18
Tabel 3. 4 Kuesioner Tahap Prototype	19
Tabel 3. 5 Kuesioner SUS Penilaian Website.....	21
Tabel 3. 6 Identifikasi Kebutuhan Data	31
Tabel 4. 1 Pertanyaan Kuesioner	32
Tabel 4. 2 Analisa Masalah dan Kebutuhan	35
Tabel 4. 3 Daftar Kebutuhan Pengguna.....	36
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Kampung.net.....	8
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitia.....	15
Gambar 3. 2 Wireframe Tampilan Home	20
Gambar 3. 3 Wireframe Pilihan Paket	20
Gambar 3. 4 Rumus Hitung RAW SUS.....	23
Gambar 3. 5 DFD Level 0 Sistem.....	27
Gambar 3. 6 Diagram Konteks	28
Gambar 3. 7 ERD.....	29
Gambar 3. 8 UML Class Diagram	29
Gambar 3. 9 Flowmap.....	30
Gambar 4. 1 Grafik Umur Responden	34
Gambar 4. 2 Grafik Jenis Kelamin Responden.....	34
Gambar 4. 3 Grafik Tingkat Pendidikan Responden	34
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Prototype	37
Gambar 4. 5 Prototype Homepage.....	37
Gambar 4. 6 Prototype Halaman Daftar Paket.....	38
Gambar 4. 7 Prototype Halaman Registrasi.....	38
Gambar 4. 8 Prototype Halaman Login	39

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Halaman Riwayat Hidup.....</i>	<i>44</i>
<i>Lampiran 2 Hasil Cek Plagiasi.....</i>	<i>45</i>
<i>Lampiran 3 Lembar Persetujuan Tugas Akhir.....</i>	<i>46</i>

UJI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE KAMPUNG.NET

Mohamad Aris Kurniawan
Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas
Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
Email : ariskurniawan503@gmail.com

ABSTRAK

Kampung.net, sebuah penyedia jaringan wifi rt/rw di Desa Sumberagung, mengalami penurunan peminat yang drastis karena banyaknya pesaing yang muncul dan mulai menggunakan teknologi yang lebih canggih dari pada Kampung.net yang masih menggunakan teknologi konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna agar Kampung.net dapat bersaing kembali dengan pesaingnya. Penelitian ini membahas tentang perancangan *User Experience* Kampung.net menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* akan digunakan dalam tiga tahap utama, yaitu pengumpulan informasi dan pemahaman, pembuatan konsep, dan pengujian dan evaluasi. Dalam tahap pengumpulan informasi dan pemahaman, akan dilakukan pemahaman kebutuhan dan masalah pengguna serta mengumpulkan masukan dan saran dari berbagai pihak terkait. Pada tahap pembuatan konsep, akan mengembangkan konsep solusi yang inovatif dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan melibatkan tim lintas disiplin dalam sesi *ideation* dan *prototyping*. Tahap pengujian dan evaluasi bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi konsep solusi yang dikembangkan dalam tahap sebelumnya dengan melibatkan pengguna dan stakeholders terkait untuk mendapatkan umpan balik dan memperbaiki solusi yang telah dirancang. Penelitian ini memberikan solusi inovatif pada Kampung.net dengan memanfaatkan metode *design thinking* dan lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna dievaluasi menggunakan metode *System Usability Scale*. Berdasarkan hasil evaluasi didapatkan skor rata-rata 87,6% yang menunjukkan bahwa rancangan website tersebut disetujui atau telah diterima oleh pengguna.

Kata kunci: *Kampung.net, User Experience, Design Thinking*

ABSTRACT

Kampung.net, a wifi network provider in the village of Sumberagung, has experienced a drastic decline in its customer base due to the emergence of numerous competitors using more advanced technologies compared to Kampung.net's conventional technology. This research aims to provide an innovative solution that is more responsive to user needs and preferences, enabling Kampung.net to regain its competitive edge against its rivals. The study focuses on the design of User Experience for Kampung.net using the design thinking method. The design thinking methodology will be employed in three primary stages, namely information gathering and understanding, concept creation, and testing and evaluation. In the information gathering and understanding stage, a comprehensive understanding of user needs and issues will be conducted, along with the collection of inputs and suggestions from various relevant parties. During the concept creation phase, innovative solution concepts that fulfill user requirements will be developed, involving a multidisciplinary team in ideation and prototyping sessions. The testing and evaluation phase aims to examine and assess the solution concepts developed in the previous stage. This involves active participation from users and relevant stakeholders to obtain valuable feedback and refine the proposed solutions accordingly. Through this iterative process, the design thinking approach ensures that the final solutions are finely tuned to meet the specific demands and preferences of the users, resulting in a more user-centric and effective outcome. This systematic and user-driven methodology empowers the research to deliver solutions that address real-world challenges faced by Kampung.net, positioning it for a competitive advantage in the market and enhancing overall user satisfaction. Innovative solutions for Kampung.net are developed using the design thinking approach and evaluated for responsiveness to user needs and preferences using the System Usability Scale method. Based on the evaluation results, an average score of 87.6% was obtained, indicating that the application design was approved or accepted by the user

Keywords: *Kampung.net, User Experience, Design Thinking*