

SKRIPSI

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE
PADA CV PUTRA JAYA MANDIRI DENGAN METODE
*DESIGN THINKING***



MUHAMMAD KEMAL RAFI ABRAR

1512620047

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Perancangan *User Interface* dan *User Experience*
Company Profile Berbasis *Website* Pada CV Putra Jaya
Mandiri dengan Metode *Design Thinking*

Penyusun : Muhammad Kemal Rafi Abrar

NIM : 1512620047

NAMA DOSEN

M. Ficky Duskarnaen, S.T., M.Sc

Dosen Pembimbing 1

**TANDA
TANGAN**

TANGGAL

.....

15/07/2024

.....

Irma Permata Sari, S.Pd., M.Eng

Dosen Pembimbing 2



.....

12 Juli 2024

.....

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN

ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd., M.Pd.T.

Ketua Penguji

**TANDA
TANGAN**

TANGGAL



.....

11 Juli 2024

.....

Via Tuhamah Fauziastuti, M.Ed.

Dosen Penguji 1

.....

11 Juli 2024

.....

Ressy Dwitias Sari, S.T., M.T.I.

Dosen Penguji 2

.....

11 Juli 2024

.....

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 15 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Muhammad Kemal Rafi Abrar

NIM. 1512620047





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Kemal Rafi Abrar
NIM : 1512620047
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : muhammadkemalrafiabrar_1512620047@mhs.unj.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE COMPANY PROFILE
BERBASIS WEBSITE PADA CV PUTRA JAYA MANDIRI DENGAN METODE DESIGN
THINKING

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Juli 2024,
Penulis

(Muhammad Kemal Rafi Abrar)

KATA PENGANTAR

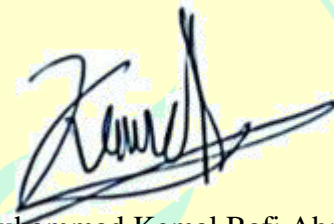
Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi yang dilaksanakan di SD Al-Azhar. Pada kesempatan ini, kami menyusun Skripsi dengan judul "Perancangan *User Interface* Dan *User Experience Company Profile* Berbasis *Website* Pada CV Putra Jaya Mandiri Dengan Metode *Design Thinking*". Tujuan dari pelaksanaan Skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan mendapatkan gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Selama penyusunan Skripsi penulis banyak mendapat bimbingan, arahan, dan petunjuk dari berbagai pihak, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis yang memberikan dukungan moral dan semangat.
2. M. Ficky Duskarnaen, S.T., M.Sc selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I penulis selama pengerjaan skripsi ini.
3. Irma Permata Sari, S.Pd., M.Eng selaku Dosen Pembimbing II dalam penulisan Skripsi.
4. Teman seperjuangan selama perkuliahan, David Akbar Rangkuti, Noor Wahyu Syarif Hidayah, dan Istnain Faiz Alfajri yang setia saling membantu dalam memotivasi dan membuat proses pembuatan skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Teman seangkatan dan teman kelas A PTIK angkatan 2020 yang sudah membantu berdiskusi banyak untuk membahas permasalahan yang sama serta menyelesaikan atau mencari solusi bersama.
6. Pemilik CV Putra Jaya Mandiri yaitu Bapak Agus Setiadi yang bersedia perusahaannya dijadikan sebagai tempat penelitian dalam skripsi ini.
7. Seluruh pihak terlibat yang sudah membantu dan terlibat dalam proses penyusunan dan penelitian skripsi baik secara langsung maupun tidak.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dari segi penulisan maupun dari isi skripsi itu sendiri. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari para pembaca, agar laporan ini bisa menjadi lebih baik di masa mendatang. Penulis sangat menghargai setiap masukan yang diberikan, karena hal tersebut akan sangat membantu dalam memperbaiki dan menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan ini tetap dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna bagi semua yang membacanya.

Jakarta, 15 Juli 2024



Muhammad Kemal Rafi Abrar



ABSTRAK

MUHAMMAD KEMAL RAFI ABRAR, Perancangan *User Interface* dan *User Experience Company Profile* Berbasis *Website* Pada CV Putra Jaya Mandiri dengan Metode *Design Thinking*, Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. 2024. Dosen Pembimbing : Muchammad Ficky Duskarnaen, S.T, M.Sc. dan Irma Permata Sari, S.Pd., M.Eng.

Sistem informasi yang tepat untuk memperkenalkan bisnis dan layanan perusahaan adalah *company profile*. CV Putra Jaya Mandiri belum memiliki *Company Profile* berbasis *Website*, kurang memanfaatkan media digital, memiliki banyak pesaing bisnis di bidang yang sama, dan belum memiliki rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu design thinking yang memiliki 5 tahapan, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil dari penelitian ini yaitu *Prototype High-Fidelity* sebagai referensi pembuatan *Company Profile* berbasis *Website* pada CV Putra Jaya Mandiri yang sudah sesuai dengan kebutuhan user yaitu pemilik, pekerja, pelanggan tetap, dan calon pelanggan. *Prototype high-fidelity* yang telah dikembangkan mencapai skor 87.5 pada pengujian UI oleh Ahli Desain. Dari hasil tersebut, maka UI yang dirancang pada penelitian ini mendapatkan Kualifikasi **Baik** dengan keterangan **Tidak Perlu Direvisi** keberhasilan pada aplikasi maze 87 dengan kategori **High** dan Skor SUS 93. Berdasarkan hasil skor S tersebut, maka usability *prototype* yang dikembangkan pada penelitian ini dapat diterima atau **Acceptable** dan tingkat penerimaan dengan peringkat *adjective* yang memperoleh nilai **Best Imaginable** serta dengan *grade scale* yang mendapatkan **grade A+** .

Kata Kunci : *Company Profile*, *Website*, *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*, *System Scale Usability* (SUS).

ABSTRACT

MUHAMMAD KEMAL RAFI ABRAR, *User Interface and User Experience Development of Website-Based Company Profile at CV Putra Jaya Mandiri with Design Thinking Method, Thesis. Informatics and Computer Engineering Education Study Program, Faculty of Engineering, State University of Jakarta. 2024. Supervisor: Muchammad Ficky Duskarnaen, S.T, M.Sc. and Irma Permata Sari, S.Pd., M.Eng.*

*The right information system to introduce the company's business and services is a company profile. CV Putra Jaya Mandiri does not yet have a Website-based Company Profile, does not utilize digital media, has many business competitors in the same field, and does not yet have a User Interface (UI) and User Experience (UX) design. The method used in this research was design thinking which has 5 stages, Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The result of this research is a High-Fidelity Prototype as a reference for making a Website-based Company Profile at CV Putra Jaya Mandiri which is in accordance with the needs of users, namely owners, workers, regular customers, and potential customers. The high-fidelity prototype that has been developed achieved a score of 87.5 in UI testing by Design Experts. From these results, the UI designed in this study received a **Good Qualification** with a description of **No Need to Revise** the success of the maze application 87 with the **High** category and a SUS Score of 93. Based on the SUS score results, the usability prototype developed in this study was **Acceptable**, and the level of acceptance with adjective ratings received the **Best Imaginable** value and a **grade scale A+**.*

Keyword : *Company Profile, Website, User Interface, User Experience, Design Thinking, System Scale Usability (SUS).*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	7
2.1.1 Pengembangan Metode <i>Design Thinking</i>	7
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan	11
2.3 Kerangka Teoritik.....	17
2.3.1 Sistem Informasi	17
2.3.2 <i>Company Profile</i>	18
2.3.3 User Interface (UI).....	18

2.3.4	Prinsip Desain	20
2.3.5	<i>User Experience (UX)</i>	21
2.3.6	<i>Website</i>	22
2.3.7	CV Putra Jaya Mandiri.....	24
2.3.8	<i>Style Guide</i>	27
2.3.9	<i>Prototype</i>	28
2.3.10	<i>Wireframe</i>	29
2.3.11	Figma	30
2.3.12	<i>Usability Testing</i>	30
2.3.13	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	32
2.3.14	Skala Likert	35
2.4	Kerangka Berpikir	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		38
3.1	Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian Penelitian	38
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	38
3.2.1	Alat Penelitian.....	38
3.2.2	Bahan Penelitian.....	39
3.3	Metode Pengembangan Produk.....	39
3.3.1	Tujuan Pengembangan	39
3.3.2	Metode Pengembangan	39
3.3.3	Sasaran Produk.....	39
3.4	Prosedur Pengembangan	40
3.4.1	<i>Empathize</i>	40
3.4.2	<i>Define</i>	42
3.4.3	<i>Ideate</i>	42
3.4.4	<i>Prototype</i>	50

3.4.5	<i>Test</i>	51
3.5	Teknik Pengumpulan Data	51
3.5.1	Observasi.....	51
3.5.2	Wawancara.....	51
3.5.3	Studi Literatur	51
3.6	Teknik Analisis Data	52
3.6.1	Pengujian <i>User Interface</i>	52
3.7	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		58
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	58
4.1.1	Hasil Tahapan <i>Empathize</i>	58
4.1.2	Hasil Tahapan <i>Define</i>	61
4.1.3	Hasil Tahapan <i>Ideate</i>	65
4.1.4	Hasil Tahapan <i>Prototype</i>	75
4.1.5	Hasil Tahapan <i>Test</i>	88
4.2	Analisis Data Penelitian	91
4.2.1	Pengujian <i>User Interface</i>	91
4.3	<i>System Scale Usability (SUS)</i>	94
4.4	Pembahasan	96
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	99
4.5.1	Kelebihan	99
4.5.2	Kekurangan	100
4.6	Aplikasi Data Penelitian	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		101
5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran.....	101

DAFTAR PUSTAKA..... 103
LAMPIRAN..... 110



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	14
Tabel 2. 3 Rincian Skala Penilaian Skor SUS (Sauro, 2018).....	34
Tabel 2. 4 Skala Likert Minat Positif	35
Tabel 2. 5 Skala Likert Minat Negatif	35
Tabel 3. 1 Daftar Perangkat Keras Pada Laptop	38
Tabel 3. 2 Tabel Daftar Perangkat Keras Pada Smartphone	38
Tabel 3. 3 Tabel Daftar Perangkat Lunak	38
Tabel 3. 4 Contoh Data Kebutuhan User	42
Tabel 3. 5 Tabel kisi – kisi pertanyaan instrumen Prinsip Desain	52
Tabel 3. 6 Skala Likert Minat Positif	52
Tabel 3. 7 Skala Likert Minat Negatif	53
Tabel 3. 8 Pertanyaan Instrumen Ahli Desain	53
Tabel 3. 9 Kategori Penilaian (Arikunto, 2007).....	54
Tabel 3. 10 Pertanyaan SUS (Brooke, 1986)	55
Tabel 3. 11 Skala Likert	56
Tabel 3. 12 Rincian Skala Penilaian Skor SUS (Sauro, 2018).....	57
Tabel 4. 1 Hasil Tahapan Define.....	62
Tabel 4. 2 Tabel Kebutuhan User	65
Tabel 4. 3 Tabel Daftar Task Scenario Pengguna.....	89
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Penilaian Instrumen Ahli Desain.....	91
Tabel 4. 5 Tabel Kelayakan Produk	94
Tabel 4. 6 Tabel Skor Awal SUS Responden	95
Tabel 4. 7 Tabel Rincian Data Perhitungan SUS Responden	95
Tabel 4. 8 Perhitungan skor system usability scale (SUS).....	95
Tabel 4. 9 Hasil Gambar Interpretasi Penilaian Skor SUS (Sauro, 2018)	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Design Thinking Stanford University (2019).....	9
Gambar 2. 2 CV Putra Jaya Mandiri.....	25
Gambar 2. 3 Logo CV Putra Jaya Mandiri	25
Gambar 2. 4 Tangga Yayasan Buddha Tzu Chi 1	25
Gambar 2. 5 Tangga Yayasan Buddha Tzu Chi 2	26
Gambar 2. 6 Pagar depan Ponpes Miftahul Huda.....	26
Gambar 2. 7 Pagar depan Aria Puri	26
Gambar 2. 8 Kanopi Aria Puri	27
Gambar 2. 9 Style Guide (Puspita & Astriani, 2023)	27
Gambar 2. 10 Contoh Wireframe (Umiga, 2022)	29
Gambar 2. 11 Grafik Keefektifan Usability Test (Nielsen, 2000).....	35
Gambar 2. 12 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	40
Gambar 3. 2 Contoh User Persona.....	42
Gambar 3. 3 Contoh Sitemap	43
Gambar 3. 4 Contoh Style Guide	44
Gambar 3. 5 Wireframe Beranda	45
Gambar 3. 6 Wireframe Sejarah Perusahaan	46
Gambar 3. 7 Wireframe Visi Misi Perusahaan	47
Gambar 3. 8 Wireframe Proyek Perusahaan	48
Gambar 3. 9 Wireframe Kontak Perusahaan.....	49
Gambar 3. 10 Contoh High-Fidelity Prototype (Rasidi & Ramadhan, 2023).....	50
Gambar 4. 1 User Persona Pemilik	59
Gambar 4. 2 User Persona Pekerja.....	60
Gambar 4. 3 User Persona Pelanggan.....	60
Gambar 4. 4 User Persona Calon Pelanggan	60
Gambar 4. 5 Google	63
Gambar 4. 6 Apple	63
Gambar 4. 7 Site Map Website CV Putra Jaya Mandiri	66
Gambar 4. 8 Style Guide Website CV Putra Jaya Mandiri.....	66

Gambar 4. 9 Wireframe Beranda Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri.....	68
Gambar 4. 10 Wireframe Visi Misi Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri	69
Gambar 4. 11 Wireframe Sejarah Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri	69
Gambar 4. 12 Wireframe Layanan Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri	70
Gambar 4. 13 Wireframe Proyek Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri.....	70
Gambar 4. 14 Wireframe Galeri Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri	71
Gambar 4. 15 Wireframe Blog Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri	71
Gambar 4. 16 Wireframe Isi Blog Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri	72
Gambar 4. 17 Wireframe Kontak Desktop Website CV Putra Jaya Mandiri	72
Gambar 4. 18 Wireframe Beranda 1 versi Desktop	73
Gambar 4. 19 Wireframe Beranda 2 versi Desktop	73
Gambar 4. 20 Wireframe Visi Misi, Sejarah, dan Layanan versi Desktop.....	74
Gambar 4. 21 Wireframe Proyek dan Galeri versi Desktop	74
Gambar 4. 22 Wireframe Blog dan Kontak versi Desktop	75
Gambar 4. 23 Contoh Desain UI berdasarkan Layout grid di Sketch.....	76
Gambar 4. 24 Pengaplikasian Grid UI	76
Gambar 4. 25 Desain UI Beranda (Desktop)	79
Gambar 4. 26 Desain UI Layanan (Desktop).....	79
Gambar 4. 27 Desain UI Visi Misi (Desktop).....	80
Gambar 4. 28 Desain UI Sejarah Perusahaan (Desktop)	80
Gambar 4. 29 Desain UI Proyek (Desktop)	81
Gambar 4. 30 Desain UI Galeri (Desktop).....	81
Gambar 4. 31 Desain UI Blog (Desktop).....	82
Gambar 4. 32 Desain UI Isi Blog (Desktop).....	83
Gambar 4. 33 Desain UI Kontak Kami (Desktop).....	83
Gambar 4. 34 Desain UI Keseluruhan (Desktop)	84
Gambar 4. 35 Prototyping (Desktop).....	84
Gambar 4. 36 Desain UI Beranda 1 (Mobile).....	85
Gambar 4. 37 Desain UI Beranda 2 (Mobile)	85
Gambar 4. 38 Desain UI Visi Misi, Sejarah, dan Layanan (Mobile).....	86
Gambar 4. 39 Desain UI Proyek dan Galeri (Mobile)	86
Gambar 4. 40 Desain UI Blog dan Kontak Kami (Mobile)	87

Gambar 4. 41 Desain UI Keseluruhan (Mobile).....	87
Gambar 4. 42 Prototyping (Mobile).....	88
Gambar 4. 43 Usability Score (Maze).....	91
Gambar 4. 44 Hasil Skor Usability Prototype Website CV Putra Jaya Mandiri... 91	
Gambar 4. 45 Desain yang ditawarkan kepada pemilik.....	97
Gambar 4. 46 Desain sebelum revisi (kiri) dan sesudah (kanan).....	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing	110
Lampiran 2. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	111
Lampiran 3. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II	114
Lampiran 4. Lembar Pernyataan Persetujuan Pendaftaran Sidang Skripsi Dosen Pembimbing I.....	116
Lampiran 5. Lembar Pernyataan Persetujuan Pendaftaran Sidang Skripsi Dosen Pembimbing II.....	117
Lampiran 6. Surat Permohonan Penelitian.....	118
Lampiran 7. Validasi Instrumen Pertanyaan Pemilik Perusahaan	119
Lampiran 8. Hasil Wawancara Pemilik Perusahaan	121
Lampiran 9. Pertanyaan Wawancara untuk User Persona	123
Lampiran 10. Hasil Wawancara untuk User Persona.....	126
Lampiran 11. Validasi Instrumen Pengujian User Interface oleh Ahli Desain...	150
Lampiran 12. Hasil Pengujian User Interface oleh Ahli Desain.....	153
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	156

