

**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE SMAN 1 GAMBIRAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

LAPORAN TUGAS AKHIR



Oleh :
OKY DEVIANA PUTRI
NIM. 362055401210

**PROGRAM STUDI DIPLOMA IV
TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
POLITEKNIK NEGERI BANYUWANGI
2024**

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

PERANCANGAN ULANG *UI/UX* PADA *WEBSITE* SMAN 1 GAMBIRAN MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

LAPORAN TUGAS AKHIR



**Tugas Akhir Ini Dibuat dan Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Program Studi Diploma IV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dan
Mencapai Gelar Sarjana Terapan (S.Tr.Kom)**

**Oleh :
OKY DEVIANA PUTRI
NIM. 362055401210**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA IV
TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
POLITEKNIK NEGERI BANYUWANGI
2024**

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan penulisan tugas akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan, semangat dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu sudah sepantasnya dalam halaman persembahan ini penulis akan menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia dan anugerah-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Superhero dan panutanku, Ayahanda Ari Dwiyono terima kasih sudah berjuang untuk kehidupan penulis, selain itu terimakasih telah mendidik serta memotivasi penulis hingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
3. Pintu surgaku, Ibunda Luky Indah Kristanti yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa yang dipanjatkan selama ini sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
4. Kepada Bapak Khoirul Umam dan Bapak Subono selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan petunjuk untuk mengerjakan tugas akhir dengan benar, terima kasih atas segala bimbingan, ilmu, dan nasihat yang telah diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Kepada Ibu Indira Nuansa Ratri dan Bapak Alfin Hidayat selaku dosen penguji dari tugas akhir ini, terima kasih atas segala kritik, saran dan arahan yang telah diberikan.
6. Teristimewa dan tersayang, Bagas Ferdian Atmaja sebagai lelaki tampan yang senantiasa ada membantu dan mendengarkan segala keluhan, menyemangati dengan caranya tersendiri yang luar biasa. Terimakasih sudah selalu sabar menghadapi penulis, memotivasi hingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih atas kebersamaan, bantuan dan dukungan kalian.
8. Pihak SMA Negeri 1 Gambiran, terima kasih atas kesempatan kerjasama yang diberikan dalam penyusunan tugas akhir ini, dan semoga bermanfaat bagi pihak yang terlibat.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

MOTTO

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri - sendiri”

-Hindia

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Oky Deviana Putri

NIM : 362055401210

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Ulang UI/UX Pada Website SMAN 1 Gambiran Menggunakan Metode *Design Thinking*”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan atau plagiat. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Banyuwangi, 14 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Oky Deviana Putri
NIM. 362055401210

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

PERANCANGAN ULANG *UI/UX* PADA *WEBSITE* SMAN 1 GAMBIRAN MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Tugas Akhir disusun untuk Memenuhi Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom)

Politeknik Negeri Banyuwangi

Oleh :

Okv Deviana Putri
NIM. 362055401210

Tanggal Ujian :
14 Agustus 2024

Menyetujui,

Pembimbing 1 : Khoirul Umam, S.Pd, M.Kom

Pembimbing 2 : Subono, S.T., M.T.

Penguji 1 : Indira Nuansa Ratri, S.M., M.SM.

Penguji 2 : Alfin Hidayat, S.T., M.T.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengesahkan,
Ketua Jurusan
Bisnis dan Informatika



Mohamad Dimiyati Ayatullah, S.T., M.Kom
NIPPK. 197601222021211001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak



Dianni Yusuf, S.Kom., M.Kom.
NIPPK. 198403052021212004

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

PERANCANGAN ULANG *UI/UX* PADA *WEBSITE* SMAN 1 GAMBIRAN MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Nama : Oky Deviana Putri
NIM : 362055401210
Pembimbing : 1. Khoirul Umam, S.Pd, M.Kom.
2. Subono, S.T., M.T.

ABSTRAK

Perancangan Ulang atau *Redesign* merupakan tindakan membuat perubahan baru berdasarkan tampilan desain lama diganti dengan desain baru untuk mencapai tujuan positif yang mengarah pada kemajuan. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, hampir seluruh masyarakat di seluruh dunia kini tidak bisa terlepas dari penggunaan internet. Berbagai jenis layanan yang ada di internet, terdapat salah satu media yang sering digunakan oleh masyarakat, yang bernama *website*. Salah satunya yaitu *Website* SMAN 1 Gambiran yang berisi tentang tampilan informasi mengenai seputar SMAN 1 Gambiran. Melalui observasi terhadap *website* SMAN 1 Gambiran, ditemukan masalah pada aspek tampilan *UI/UX* pada *website*. Para responden yang sudah diuji melalui penyebaran kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), diperoleh skor rata-rata 66,08 dengan *rating scale F* untuk *Poor* yang artinya nilai *usability website* SMAN 1 Gambiran masih dibawah rata-rata. Beberapa masalahnya yaitu, tampilan kurang menarik, terlalu monoton, kurang fresh dan juga terlalu polos untuk tampilan *website*. Maka dari itu tampilan *website* SMAN 1 Gambiran perlu dilakukan perancangan ulang tampilan dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

kata kunci : Perancangan Ulang *UI/UX*, *Website*, Metode *Design Thinking*, *System Usability Scale* (SUS).

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE SMAN 1 GAMBIRAN MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Nama : Oky Deviana Putri
NIM 362055401210
Pembimbing : 1. Khoirul Umam, S.Pd, M.Kom.
2. Subono, S.T., M.T.

ABSTRACT

Redesign is the act of making new changes based on the appearance of the old design being replaced with a new design to achieve positive goals that lead to progress. Along with the development of information and communication technology, almost all people throughout the world cannot be separated from using the internet. There are various types of services on the internet, there is onemedia that is often used by the public, which is called a website. One of them is the SMAN 1 Gambiran website which contains information about SMAN 1 Gambiran. Through observations of the SMAN 1 Gambiran website, problems were found in the UI/UX display aspects of the website. The respondents who were tested by distributing questionnaires using the System Usability Scale (SUS) method obtained an average score of 66.08 with a scale rating of F for Poor, which means the usability value of the SMAN 1 Gambiran website is still below average. Some of the problems are, the appearance is not attractive, too monotonous, not fresh and also too plain for the appearance of the website. Therefore, the appearance of the SMAN 1 Gambiran website needs to be redesigned using the Design Thinking method.

Keywords: UI/UX Redesign, Website, Design Thinking Method, System Usability Scale (SUS).

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	iii
PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vii
PERNYATAAN	ix
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Profil SMAN 1 Gambiran	6
2.2 Perancangan Ulang / <i>Redesign</i>	6
2.3 Website.....	6
2.4 <i>User Interface</i> (UI).....	7
2.5 <i>User Experience</i> (UX).....	7
2.6 Metode <i>Design Thinking</i>	7
2.7 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	10
2.8 Penelitian Terkait	11
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Waktu, Tempat dan Jadwal Penelitihan	18
3.1.1 Waktu Penelitian.....	18
3.1.2 Tempat Penelitian	18
3.1.3 Jadwal Penelitian	18
3.2 Metode Penelitian Tugas Akhir.....	19
3.2.1 <i>Evaluasi User Usability</i>	20

3.2.2 Metode <i>Design Thinking</i>	25
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Tahap <i>Emphatize</i>	32
4.2 Tahap <i>Define</i>	32
4.2.1 <i>Pain Points</i>	32
4.3 Tahap <i>Ideate</i>	33
4.4 Tahap <i>Prototype</i>	34
4.4.1 <i>Low-fidelity</i>	34
4.4.2 <i>High-fidelity</i>	41
4.4.3 <i>Prototype</i>	48
4.4.4 Komponen Visual Desain	48
4.5 Tahap <i>Testing</i>	49
BAB 5 KESIMPULAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Metode Design Thinking	8
Gambar 2.2 Penentuan Hasil Perhitungan SUS	11
Gambar 3.1 Alur penelitian	19
Gambar 3.2 Rumus Sus	21
Gambar 4.1 Kuesioner SUS	32
Gambar 4.2 <i>Pain Points</i>	33
Gambar 4.3 <i>Low-fidelity Landing Page</i>	35
Gambar 4.4 <i>Low-fidelity</i> Profil Sekolah	36
Gambar 4.5 <i>Low-fidelity</i> detail prestasi	37
Gambar 4.6 <i>Low-fidelity</i> manajemen	38
Gambar 4.7 <i>Low-fidelity</i> Informasi	39
Gambar 4.8 <i>Low-fidelity</i> Kontak	40
Gambar 4.9 Tampilan <i>Landing page</i> sebelumnya	41
Gambar 4.10 Tampilan <i>Landing page</i> setelah <i>Redesign</i>	41
Gambar 4.11 <i>Header UI</i> sebelumnya	42
Gambar 4.12 <i>Header UI</i> setelah <i>Redesign</i>	42
Gambar 4.13 Berita terkini sebelumnya	42
Gambar 4.14 Berita terkini setelah <i>redesign</i>	42
Gambar 4.15 Tampilan Profil sekolah sebelumnya	43
Gambar 4.16 Tampilan Profil Sekolah setelah <i>redesign</i>	43
Gambar 4.17 Tampilan Detail Prestasi sebelumnya	44
Gambar 4.18 Tampilan Detail Prestasi setelah <i>redesign</i>	44
Gambar 4.19 Tampilan Manajemen sebelumnya	45
Gambar 4.20 Tampilan Manajemen setelah <i>redesign</i>	45
Gambar 4.21 Tampilan Informasi sebelumnya	46
Gambar 4.22 Tampilan Infomasi setelah <i>redesign</i>	46
Gambar 4.23 Tampilan Kontak sebelumnya	47
Gambar 4.24 Tampilan Kontak setelah <i>redesign</i>	47
Gambar 4.25 Desain <i>Prototype</i>	48
Gambar 4.26 Pallet warna	49

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skor Kusioner SUS	10
Tabel 2.2 Penelitian Terkait	11
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tugas Akhir	18
Tabel 3.2 Pertanyaan SUS	20
Tabel 3.3 Respon atau Jawaban Responden Pengujian SUS	22
Tabel 3.4 Hasil Respon atau Jawaban Responden Pengujian SUS	23
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Wawancara	27
Tabel 3.6 Daftar Permasalahan Pengguna	28
Tabel 3.7 Daftar Kebutuhan Pengguna	29
Tabel 4.1 Solution Idea	34
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Setelah <i>Redesign</i>	49

“Halaman ini sengaja dikosongkan”