

**ANALISIS *DESIGN* UI/UX *WEBSITE* SMA ISLAM
ASSYAFIIYAH 02 MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

ABD. MUTALIP

11220646

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bersemangatlah melakukan hal yang bermanfaat untukmu dan meminta tolonglah pada Allah, serta janganlah engkau malas.

(HR. Muslim)

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Ayahanda M.Kasim dan Ibunda Siti Ramlah, yang telah mendoakan, menasihati, dan memotivasi penulis agar skripsi ini bisa di selesaikan.
2. Istri memotivasi penulis agar skripsi ini bisa di selesaikan.
3. Dosen Pembimbing Ibu Lusa Indah Prahartiwi M.kom
4. Rektor Universitas Nusa mandiri Prof .Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, ASEAN.Eng
5. Staf Tata Usaha SMA Islam Assyafiiyah 02 Kota Bekasi, yang telah memberikan informasi berupa data sekolah untuk memudahkan penulis dalam menyusun skripsi.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi
7. Bapak Fadlan Jani, S.T selaku kepala Sekolah SMA Islam Assyafiiyah 02 Kota Bekasi, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian ini.

Doa, bimbingan, bantuan, dan motivasi yang kalian berikan semua amat penulis rasakan manfaatnya. Penulis juga menyadari tidak bisa membalas kebaikan kalian semua. Semoga skripsi ini bermanfaat dan membawa kebaikan bagi diri pribadi penulis maupun pembaca. *Allahumma Aamiin.*

Tanpa mereka,

Saya dan karya ini tak pernah ada

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ABD. Mutalip

NIM : 11220646

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Analisis Design UI/UX Website SMA Islam Assyafiiyah 02 Menggunakan Metode Design Thinking”**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 1 Januari 2024
Yang menyatakan,



Abd. Mutalip

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ABD. Mutalip
NIM : 11220646
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
Jenis Karya : Skripsi

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Analisis Design UI/UX Website SMA Islam Assyafiiyah 02 Menggunakan Metode Design Thinking”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 1 Januari 2024
Yang menyatakan,


Abd. Mutalip

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Abd. Mutalip
NIM : 11220646
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisa Design UI/UX Website SMA Islam Assyafiiyah 02
menggunakan Metode Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2023-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 17 Januari 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Lusa Indah Prahartiwi, M.Kom.


.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Juarni Siregar, S.Pd., M.Kom.


.....

Penguji II : Cahyani Budihartanti, M.Kom


.....

LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul **“Analisis Design UI/UX Website SMA Islam Assyafiiyah 02 Menggunakan Metode Design Thinking”** adalah hasil karya tulis asli ABD. MUTALIP dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : ABD. MUTALIP

Alamat : Jl. Jl.Raya Jatiwaringin Pondok Gede Bekasi Komplek
Pondok Pesantren Putara As-syafi'iyah

No. Telp : 081283992163

Email : abdmutalip42@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Skripsi pada Program Strata Satu (S1) ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Analisis Design UI/UX Website SMA Islam Assyafiiyah 02 Menggunakan Metode Design Thinking”**.

Tujuan penulisan Skripsi pada Program Strata Satu (S1) ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Lusa Indah Prahartiwi, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri
7. Orang Tua Tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8E.06.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 1 Januari 2024

Penulis



Abd. Mutalip

ABSTRAK

ABD. Mutalip (11220646), Analisis Design UI/UX Website SMA Islam Assyafiiyah 02 Menggunakan Metode Design Thinking.

SMA Islam Assyafiiyah 02 memiliki website sekolah resmi untuk memudahkan dalam membagikan informasi sekolah melalui internet. Website ini terdiri dari beberapa informasi penting sekolah seperti berita sekolah, informasi pengajar, visi misi, sejarah sekolah, dan sebagainya. Walaupun website tersebut sudah memiliki informasi dasar yang dibutuhkan, desain website tidak terlihat menarik. Halaman-halaman website terlihat monoton dan seperti template design web biasa. Design thinking merupakan suatu pendekatan yang memiliki basis solusi kreatif beralur disiplin. Metode ini menggabungkan pemikiran yang analitis dan kemampuan yang praktis serta kreatif dalam berpikir. Terdapat 5 tahapan dalam menggunakan metode ini yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Penelitian ini menggunakan figma untuk melakukan rancangan ulang prototype website dan mendapatkan hasil bahwa rancangan ulang website tersebut berhasil membuat para responden puas dan sangat setuju dengan semua pernyataan yang penulis berikan dalam kuesioner. Sebelum dilakukan perbaikan, hampir semua masalah memiliki hubungan dengan tampilan website yang tidak menarik, kurang penjelasan, dan sebagainya. Setelah dilakukan perbaikan, seluruh masalah teratasi dengan baik dengan mendapatkan nilai 69.

Kata Kunci: Rancang Ulang, Analisa Design, Design Thinking



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

ABD. Mutalip (11220646), Analisis Design UI/UX Website SMA Islam Assyafiiyah 02 Menggunakan Metode Design Thinking.

SMA Islam Assyafiiyah 02 has an official school website to make it easier to share school information via the internet. This website consists of several important school information such as school news, teacher information, vision and mission, school history, and so on. Even though the website already has the basic information needed, the website design does not look attractive. The website pages look monotonous and like an ordinary web design template. Design thinking is an approach that is based on creative solutions based on discipline. This method combines analytical thinking and practical and creative thinking skills. There are 5 stages in using this method, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. This research used Figma to redesign the website prototype and obtained the results that the website redesign was successful in making the respondents satisfied and strongly agree with all the statements the author gave in the questionnaire. Before improvements were made, almost all problems were related to an unattractive website appearance, lack of explanation, and so on. After repairs, all problems were resolved well with a score of 69.

Keywords: Redesign, Design Analysis, Design Thinking

The logo of Universitas Nusa Mandiri is centered on the page. It features a stylized 'U' made of geometric shapes in grey, blue, and orange. Below the 'U' is the text 'UNIVERSITAS NUSA MANDIRI' in a bold, blue, sans-serif font. The entire logo is enclosed within a thin blue rectangular border.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Izzah, "Pelatihan Membuat Dan Mengelola Website Sekolah," *J. Abdimas Bina Bangsa*, vol. 1, no. 2, hal. 247–256, 2020, doi: 10.46306/jabb.v1i2.40.
- [2] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, dan T. I. Hermanto, "Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, hal. 980, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [3] A. Hidayat dan H. M. Fauziyyah, "Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, hal. 1–10, 2022.
- [4] Y. Yulius dan E. Pratama, "Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual," *Besaung J. Seni Desain dan Budaya*, vol. 6, no. 2, hal. 111–116, 2021, doi: 10.36982/jsdb.v6i2.1720.
- [5] A. thyo Priandika, D. Pasha, dan Y. Indonesian, "Analisis Tata Kelola It Dengan Domain DSS Pada Instansi Xyz Menggunakan COBIT 5," *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, hal. 7–12, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i1.268.
- [6] J. P. Nugraha *et al.*, *Teori Perilaku Konsumen*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2021.
- [7] W. G. E. Bratha, "Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware," *J. Ekon. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, hal. 344–360, 2022, doi: 10.31933/jemsi.v3i3.824.
- [8] N. Y. Arifin *et al.*, *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Batam, 2021.
- [9] I. H. Santi, *ANALISA PERANCANGAN SISTEM*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2020.
- [10] A. F. Sallaby dan I. Kanedi, "Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Media Infotama*, vol. 16, no. 1, hal. 48–53, 2020, doi: 10.37676/jmi.v16i1.1121.
- [11] A. Wijaya, N. Hendrastuty, dan M. Ghufroni An, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, hal. 77, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [12] C. Y. Setyawati *et al.*, *Sistem Informasi Manajemen: Mengelola Perusahaan Digital*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.

- [13] S. Y. Ningsih dan N. Mahyuddin, "Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 137–149, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1217.
- [14] R. Agustina, Y. S. Dwanoko, dan D. Suprianto, "Pelatihan Desain Logo Dan Kemasan Produk UMKM di Wilayah Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang," *J. Apl. Dan Inov. Ipteks "Soliditas,"* vol. 4, no. 1, hal. 69, 2021, doi: 10.31328/js.v4i1.1732.
- [15] R. F. Susanto, *Gen Z: Menghidupi Tantangan Transformasi (Kotak Puntung Rokok)*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2022.
- [16] H. Yasin, B. Warsito, dan A. R. Hakim, *Modifikasi Model Regresi Spasial*. BuatBuku.com, 2021.
- [17] A. Rozaq, *Konsep Perancangan Sistem Informasi Bisnis Digital*. Banjarmasin: Poliban Press, 2020.
- [18] P. I. Permana dan A. N. Purnomo, *Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2021.
- [19] A. Tutu, *Konfigurasi Dasar Mikrotik Menggunakan Metode GUI & CLI*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [20] Y. I. Putra, M. Hakiki, A. Ridoh, Fauziah, R. Fadli, dan Sundahry, *KONSEP INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022.
- [21] I. H. Santi dan B. Erdani, *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2021.
- [22] D. E. Fitriana dan A. F. Yanto, "Analisis User Experience (UX) Fitur Marketplace Facebook," *J. Ekon. dan Tek. Inform.*, vol. 8, no. 2, hal. 47–66, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/view/151>
- [23] D. Saputra dan R. Kania, "Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital," *Ind. Reasearch Work. Natl. Semin.*, vol. 13, hal. 1174–1178, 2022.
- [24] N. Made Mila Rosa Desmayani, N. Wayan Wardani, P. Gede Surya Cipta Nugraha, dan G. Surya Mahendra, "Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Salon Berbasis Website Dengan Metode SDLC," *J. Sist. Inf. dan Komput. Terap. Indones.*, vol. 4, no. 2, hal. 68–77, 2021, doi: 10.22146/jsikti.xxxx.
- [25] M. Ronaldo dan D. Pasha, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website," *Telefortech*, vol. 2, no. 1, hal. 17–20, 2021.

- [26] G. Nabila, Stephanie, dan S. Wahyuni, "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," *MDP Student Conf.*, hal. 231–238, 2022.
- [27] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, dan S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, hal. 45–55, 2020.
- [28] S. Maharani, D. P. Kynta, B. A. Fernando, M. Naufal, B. Putra, dan M. R. Pribadi, "Perancangan Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Nimblespace Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *Msc*, hal. 313–320, 2022.
- [29] R. F. Sunartama, P. Sukmasetya, dan M. Maimunah, "Implementasi Design Thinking pada UI/UX Bank Sampah Digital Banjarejo Berbasis Android," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 10, no. 2, hal. 590, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.6078.
- [30] H. Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2021. [Daring]. Tersedia pada: https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Praktis_Penyusunan_Instrumen_P/fLBYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- [31] M. S. Sofiyana *et al.*, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022. [Daring]. Tersedia pada: https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Pendidikan/apZnEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [32] I. K. Sukendra dan I. K. S. Atmaja, *Instrumen Penelitian*. 2020.
- [33] E. Masinambow, N. Solung, dan D. Polii, "Mengukur Skala Psychological Well-Being Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Para Pengusaha Online Di Masa Pandemi," *Psikopedia*, vol. 2, no. 4, 2021.
- [34] F. P. Sari, A. M. H. Pardede, dan Y. Maulita, "Pengelompokan populasi hewan ternak menggunakan metode (clustering)," *Pros. Senat.*, hal. 38–46, 2021.
- [35] "SMA ISLAM ASSYAFIIYAH 02," 2023. <https://smaislamassyafiiyah02.sch.id/>
- [36] A. A. Hidayat, *Cara Mudah Menghitung Besar Sampel*. Surabaya: Health Books Publishing, 2021. [Daring]. Tersedia pada: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=qqMaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=sampel+adalah+merupakan&ots=9IgPR8Q0Al&sig=Izue0kfR9pt04q5Kx7MG055l15c&redir_esc=y#v=onepage&q=sampel+adalah+merupakan&f=false

- [37] I. T. J. Ratuanak *et al.*, “Analisis Efektivitas Aplikasi RRI Play Go Dengan Pendekatan Metode System Usability Scale Terhadap Masyarakat Di Kota Malang,” no. September, hal. 3942–3952, 2023.
- [38] A. Cesar Lanjar Utomo dan A. Sujarwadi, “Pengujian Usability Interface Sistem Informasi Bersih Pada Desa Piyungan Yogyakarta Metode System Usability Scale (SUS),” *J. Sist. Informasi, Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, hal. 152–162, 2023, doi: 10.33020/jsimtek.v1i2.438.

