

**RANCANGAN UI/UX DESIGN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat kelulusan Program Sarjana

Muhammad Reza Prasetya

11220939

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Informatika
Universitas Nusa Mandiri
Jakarta
2023**

PERSEMBAHAN

Barangsiapa yang menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu.

(HR. Ahmad)

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T. Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk:

1. Bapak Lukman Eko Prasetya dan Ibu Sri Nurlaela tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, yang selalu memberikan apa yang terbaik bagiku serta selalu mendo'akan aku untuk meraih kesuksesanku.
2. Bapak Yadi Sumyadi M,Pd Selaku Kepala Sekolah SMA Pusaka 1 Jakarta yang selalu memberikan kemudahan bagiku ketika PKL/Riset.
3. Bapak Rahmat Nur Setiawan, yang membantu memberikan ide untuk skripsi saya
4. Temaku Ibu Sri Rizki (Bucici), Ibu Lanny Arjuna yang selalu mendukung, memotivasiku untuk selalu semangat dan ceria.
5. Murid Siswa/Siswi SMA Pusaka 1 Jakarta Yang telah memberikan masukan kepada saya untuk melakukan skripsi saya.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Reza Prasetya
NIM : 11220939
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul :

“Rancangan UI/UX Desain Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Metode Desain Thinking”, adalah asli (orisinal) atau tidak Plagiat (Menjiplak) dan belum pernah diterbitkan /diublikasikan 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 memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa tugas akhir 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 : Bekasi

Pada tanggal : 30 Desember 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Reza Prasetya

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhammad Reza Prasertya
NIM : 11220939
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**. Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive royalty-free Righth*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Rancangan UI/UX Design Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan 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 minta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis atau pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 30 Desember 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Reza Prasertya

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Reza Prasetya
NIM : 11220939
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : **Rancangan UI/UX Design Media Pembelajaran berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking**

Untuk dipertahankan pada Periode II-2023 di hadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 11 Januari 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : **Dr. Nita Merlina, M.Kom.**



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Laela Kurniawati, M.Kom



Penguji II : Antonius Yadi Kuntoro, M.M.,
M.Kom.



PANDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul **“Rancangan UI/UX Design Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking”** adalah hasil karya tulis asli Muhammad Reza Prasetya dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seijin penulis.

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

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

Nama	: Muhammad Reza Prasetya
Alamat	: Jl, Bintara jaya 3 dalam Rt. 01 Rw. 08
No. Telp	: 081807499035
E-mail	: muhammadrezaprasetya0412@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut : **“Rancangan UI/UX Desain Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Metode Desain Thinking”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program 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 1 Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri
5. Ibu Dr. Nita Merlina, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi
6. Staff/Karyawan/Dosen dilingkungan Universitas Nusa Mandiri
7. Yadi Sumyadi M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMA Pusaka 1 Jakarta
8. Staff/Karyawan di lingkungan SMA Pusaka 1 Jakarta Timur
9. Siswa/Siswi SMA Pusaka 1 Jakarta Timur.
10. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis website semakin menjadi pilihan utama dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal pada media pembelajaran berbasis website dengan menerapkan metode thinking. Metode thinking melibatkan tahap-tahap pemikiran kreatif, analisis pengguna, dan iterasi desain untuk menciptakan solusi yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Pertama, penelitian ini akan melakukan analisis mendalam terhadap karakteristik pengguna potensial, baik dari segi demografi maupun preferensi pembelajaran. Selanjutnya, tahap ideation akan melibatkan pemikiran kreatif untuk menghasilkan gagasan-gagasan inovatif dalam perancangan UI/UX. Selama proses desain, pengguna akan terlibat secara aktif melalui uji coba prototipe, dan umpan balik mereka akan menjadi landasan untuk iterasi lebih lanjut. Melalui pendekatan ini, diharapkan rancangan UI/UX media pembelajaran dapat memperoleh kesesuaian yang tinggi dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Hasil akhirnya diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, efisiensi pembelajaran, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis website yang lebih adaptif dan responsif terhadap dinamika kebutuhan pengguna.

ABSTRACT

Website-based learning media is increasingly becoming the main choice in supporting an interactive and effective learning process. This research aims to design an optimal user interface (UI) and user experience (UX) on website-based learning media by applying thinking methods. The thinking method involves stages of creative thinking, user analysis, and design iteration to create solutions that are responsive to user needs. First, this research will conduct an in-depth analysis of the characteristics of potential users, both in terms of demographics and learning preferences. Next, the ideation stage will involve creative thinking to produce innovative ideas in UI/UX design. During the design process, users will be actively involved through prototype testing, and their feedback will become the basis for further iterations. Through this approach, it is hoped that the UI/UX design of learning media can achieve high conformity with user needs and expectations. The end result is expected to increase user engagement, learning efficiency, and create an engaging and accessible learning environment. This research contributes to the development of website-based learning media that is more adaptive and responsive to the dynamics of user needs.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Mochamad Nursalim, *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*, (Jakarta: AkademiaPermata, 2013), hlm. 5.
- [2]. Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada MediaGroup, 2011), hlm. 58.
- [3]. Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 8, No. 2, November 2010, hlm. 4.
- [4]. Siti Saptari Qomariah dan I Ketut R Sudiarditha, “Kualitas Media Pembelajaran Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa: Studi pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XII SMA Negeri 12 Jakarta”. Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta. Vol. 4, No. 1, Maret 2016, hlm. 36.
- [5]. Novi Yulya Sari dan Fredi Ganda Putra, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar”. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, UIN Raden Intan Lampung. Vol. 9, No. 2, Desember 2018, hlm. 74.
- [6]. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*,
- [7]. Dewangga Anjarkusuma P. dan Bambang Soepeno, “Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada

Maroon Wedding Malang”. Jurnal Akuntansi, Ekonomi, dan Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Batam. Vol. 2, No. 1, Juli 2014, hlm. 64-65.

[8]. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 292.

[9]. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 292.

[10]. Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan) Faruq Aziz¹ , Daniati Uki Eka Saputri² , Nurul Khasanah³ , Taopik Hidayat⁴

[11]. https://www.researchgate.net/profile/Taufik-Hidayat-32/publication/335227300_PEMBAHASAN_STUDI_KASUS_SEBAGAI_BAGIAN_METODOLOGI_PENELITIAN/links/5d58b188299bf151badcdc65/PEMBAHASAN-STUDI-KASUS-SEBAGAI-BAGIAN-METODOLOGI-PENELITIAN.pdf

[12]. Asnawir & M. Basyiruddin Usman (2002) “Media Pembelajaran”. Jakarta: Ciputat Pers.

[13]. Cholid Narbuka dan Achmadi Abu (1999). “Metode Penelitian”. Jakarta: Bumi Aksara.