

**ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA WESITE
BKPSDM KABUPATEN KARAWANG DENGAN
METODE DESIGN THINKING**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

KHARISMADI PRAWIRA

11230199

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI
JAKARTA**

2024

PERSEMBAHAN

Ketika aku tahu, aku semakin tahu kalau aku tidak tahu apa-apa

(Imam Safe'i)

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

1. Istriku, Nur Rohiimatullah Aziizah, Penyemangat hidupku yang menjadi curahan hatiku, yang memberi warna pada hidupku, yang telah memberikan semangat pada hari-hari ku dan yang selalu aku sayang.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku.

Teman-temanku yang selalu setia dan memberikan semangat.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

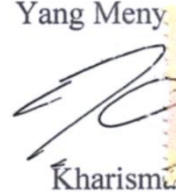
Nama : Kharismadi Prawira
NIM : 11230199
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Analisis dan Perancangan Desain UI/UX pada Website BKPSDM Kabupaten Karawang dengan Metode Design Thinking”**, adalah asli (orisinil) 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 Agustus 2024

Yang Meny


Kharismadi Prawira



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Kharismadi Prawira
NIM : 11230199
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Analisis dan Perancangan Desain UI/UX pada Website BKPSDM Kabupaten Karawang dengan Metode Design Thinking”**, beserta perangkat yang diperlukan.

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolaannya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusukannyadan 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 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 : Jakarta
Pada tanggal : 1 Agustus 2024
Yang menyatakan,



Kharismadi Prawira

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Kharismadi Prawira

NIM : 11230199

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Jenjang : Strata Satu(S1)

Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan Desain UI/UX pada Website
BKPSDM Kabupaten Karawang dengan Metode Design
Thinking

Untuk dipertahankan pada Periode I-2024 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Informatika Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 1 Agustus 2024

PEMBIMBING SRIPSI

Dosen Pembimbing : Nur Lutfiyana, M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Tuti Haryanti M. Kom

.....

Penguji II : Maruloh, M.Kom

.....



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul **“Analisis dan Perancangan Desain UI/UX pada Website BKPSDM Kabupaten Karawang dengan Metode Design Thinking”** adalah hasil karya tulis asli Kharismadi Prawira 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 seizing 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 : Kharismadi Prawira

Alamat : Perumahan Green Harmony Residence Blok F5 No. 2, Desa
Pasirjengkol, Kec. Majalaya, Kab. Karawang,
Jawa Barat 41371

No.Telp : 08978847570

E-mail : kharismadiprawira@gmail.com

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan SKRIPSI ini dengan baik dimana tugas ini penulis sajikan, adapun judul atau tema yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: **“Analisis dan Perancangan Desain UI/UX pada Website BKPSDM Kabupaten Karawang dengan Metode Design Thinking”**.

Tujuan penulisan SKRIPSI ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
3. Ketua Program Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ibu Nur Lutfiyana, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
5. Bapak Asep Aang Rahmatullah, S.STP, MP selaku Plt Kepala BKPSDM Kabupaten Karawang dan staff yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
6. Staff / karyawan /dosen dilingkungan Universitas Nusa Mandiri Jatiwaringin
7. Keluarga, orang tua, kakak dan adik yang telah memberikan doa dan dukungannya kepada penulis

8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8C.06

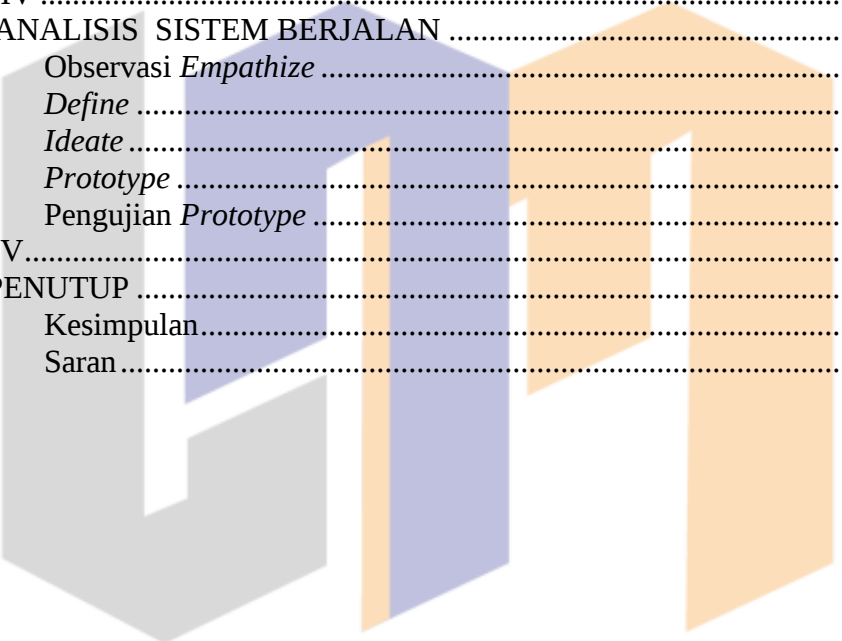
Untuk semua bimbingan dan petunjuk yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis dimasa yang akan datang.



DAFTAR ISI

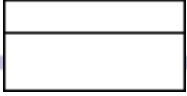
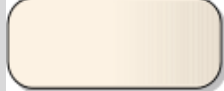
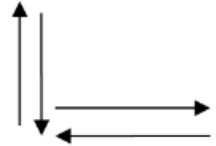
Lembar Judul Skripsi	i
Lembar Persembahan	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi	iii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iv
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Skripsi	v
Lembar Panduan Penggunaan Hak Cipta	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xix
Daftar Tabel	xx
BAB I	1
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup	4
BAB II	5
2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.1.1 Pengertian Analisis	5
2.1.2 Pengertian Sistem	6
2.1.3 Karakteristik Sistem	6
2.1.4 Jenis-jenis sistem	8
2.1.5 Pengertian Sistem Informasi	9
2.1.6 Pengertian <i>Empathy Map</i>	10
2.1.7 Pengertian <i>User Interface</i>	12
2.1.8 Pengertian Sampel	12
2.1.9 Pengertian Populasi	13
2.1.10 Pengertian Metode <i>Design Thinking</i>	14
2.1.11 Pengertian <i>Website</i>	15
2.2 Penelitian Terkait	16
2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian	22
2.3.1 Objek Penelitian	22
2.3.2 Visi dan Misi	23
2.3.3 Struktur Organisasi	23
BAB III	27

3	ANALISIS SISTEM BERJALAN	27
3.1	Tahapan Penelitian	27
3.2	Metode Penelitian.....	28
3.2.1	<i>Empathize</i>	28
3.2.2	<i>Define</i>	30
3.2.3	<i>Ideate</i>	30
3.2.4	<i>Prototype</i>	31
3.2.5	<i>Test</i>	32
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	33
3.3.1	Populasi	33
3.3.2	Sampel Penelitian	33
3.4	Waktu Penelitian	34
BAB IV		36
4	ANALISIS SISTEM BERJALAN	36
4.1	Observasi <i>Empathize</i>	36
4.2	<i>Define</i>	37
4.3	<i>Ideate</i>	39
4.4	<i>Prototype</i>	41
4.5	Pengujian <i>Prototype</i>	44
BAB V		50
5	PENUTUP	52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

Daftar Simbol

1.		ACTOR Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i> .
2.		CLASS Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3.		ASSOCIATION Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4.		HIMPUNAN ENTITAS Digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan dalam lingkungan pemakai.
5.		LINK Digunakan untuk menghubungkan <i>entity</i> dengan relasi dan <i>entity</i> dengan atribut.
6.		AKTIVITAS Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
7.		FLOW LINE Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari suatu proses ke proses lainnya.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Sampel <i>Empathy Map</i>	11
Gambar II.2	Tahapan <i>Design Thinking</i>	14
Gambar II.3	Struktur Organisasi BKPSDM Kab. Karawang	23
Gambar IV.1	<i>Empathize Maps</i>	36
Gambar IV.2	<i>Analysis Questions Builder</i>	37
Gambar IV.3	<i>Affinity DiagBram</i>	38
Gambar IV.4	<i>Wireframe</i>	40
Gambar IV.5	Rancangan <i>Interface Beranda</i>	42
Gambar IV.6	<i>Interface Menu</i>	43
Gambar IV.7	<i>Interface Chat Live</i>	44
Gambar IV.8	Skala <i>SUS Score</i>	51



DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Penentuan Jumlah Sampel dari Populasi Tertentu Dengan Taraf Kesalahan 15,5% dan 10%.....	13
Tabel II.2	Tabel Penelitian Terkait	16
Tabel III.1	Daftar Pertanyaan.....	29
Tabel III.2	Instrumen Pertanyaan.....	33
Tabel III.3	Jadwal Penelitian.....	35
Tabel IV.1	Ide dan Solusi	39
Tabel IV.2	Quesioner Responden	45
Tabel IV.3	Rekapitulasi hasil jawaban responden	46
Tabel IV.4	Rekapitulasi hasil hitung responden	49



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Kharismadi Prawira (11230199), Analisis dan Perancangan Desain UI/UX pada Website BKPSDM Kabupaten Karawang dengan Metode Design Thinking

Badan Kepegawaian Dan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Karawang adalah Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang tugas dan fungsinya adalah menangani masalah administrasi kepegawaian Aparatur Sipil Negara (ASN) yang ada di Kabupaten Karawang. Saat ini inovasi yang sudah dibuat dan diaplikasikan adalah Website. Website ini dirancang untuk memudahkan penyampaian informasi perihal Administrasi Kepegawaian Aparatur Sipil Negara (ASN) yang ada di Kabupaten Karawang. Metode yang digunakan dalam Analisis dan perancangan menggunakan metode *design thinking*. Metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna, ideasi kreatif, serta iterasi prototipe yang berfokus pada feedback pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis UI/UX Website BKPSDM Kabupaten Karawang menggunakan metode Design Thinking. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diidentifikasi permasalahan utama dalam penggunaan website. Dengan demikian, penelitian ini ikut andil dalam membantu memperbaiki serta mengembangkan website BKPSDM Kabupaten Karawang menjadi lebih baik. Harapannya jumlah pengguna mengalami kenaikan karena tertarik dengan tampilan website baru dengan pengalaman yang lebih menyenangkan serta kemudahan memperoleh informasi dengan efisien dan efektif.

Kata Kunci : Sumber Daya Manusia, UI/UX, *design thinking*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Kharismadi Prawira (11230199), Analysis and Design of UI/UX Design for BKPSDM Kabupaten Karawang website using Design Thinking Method

Personnel and Human Resources Agency Karawang Regency is a Regional Apparatus Organization whose duties and functions are to handle personnel administration issues for the State Civil Apparatus in Karawang Regency. Currently, the innovation that has been created and applied is the Website. This website is designed to facilitate the delivery of information regarding State Civil Service Personnel Administration in Karawang Regency. The method used in analysis and design uses the design thinking method. This method emphasizes deep understanding of users, creative ideation, and prototype iteration that focuses on user feedback. This research aims to analyze the UI/UX of the Website BKPSDM Karawang Regency uses the Design Thinking method. Through this research, it is hoped that the main problems in using the website can be identified. Thus, this research contributes to helping improve and develop the website BKPSDM Karawang Regency is getting better. It is hoped that the number of users will increase because they are interested in the appearance of the new website with a more pleasant experience and ease of obtaining information efficiently and effectively.

Keywords : Human Resources, UI/UX, design thinking

The logo of Universitas Nusa Mandiri features a stylized 'U' composed of several geometric shapes in shades of blue and orange. Below the 'U', the words 'UNIVERSITAS' and 'NUSA MANDIRI' are written in a bold, blue, sans-serif font, stacked vertically.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Darmawati, "Analisis Manajemen Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Mahasiswa Semester I Prodi Pendidikan Jasmani Unimerz Tahun 2022," *J. Innov. Res. Knowl.*, vol. 2, no. 10, pp. 3937–3946, 2023, doi: 10.53625/jirk.v2i10.5239.
- [2] I. F. Onsu, M. S. Mantiri, and F. Singkoh, "Analisis Pelaksanaan Tugas Pokok Dan Fungsi Camat Dalam Meningkatkan Pelayanan Publik Di Kecamatan Kawangkoan Barat Kabupaten Minahasa," *J. Eksek. J. Jur. Ilmu Pemerintah.*, vol. 3, no. 3, pp. 1–8, 2019.
- [3] Normah and F. Sihalo, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Pendistribusi Alat-alat Kesehatan pada PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 33–38, 2023.
- [4] Usman, "Rancang Sistem Pembelajaran Teknologi Informasi Komputer pada SMP Negeri 1 Marioriwawo' Rancang Sistem Pembelajaran Teknologi Informasi Komputer pada SMP Negeri 1 Marioriwawo," *J. Ilm. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 6, no. April, pp. 86–87, 2023.
- [5] A. Nitami, A. A. Munthe, and Masrizal, "Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis Web Dengan FrameworkCodeigniter," *J. Student Dev. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 3, pp. 7–17, 2021.
- [6] Maydianto and M. R. Ridho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop," *J. Comasie*, vol. 02, pp. 50–59, 2021.
- [7] D. Anjeli, S. T. Faulina, and A. Fakih, "Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 49 OKU Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Client Server," *J. Inform. dan Komput.*, vol. 13, no. 2, pp. 57–66, 2022.
- [8] I. Engineering *et al.*, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo," vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [9] F. A. Ardhana, S. H. Wijoyo, and S. Suprpto, "Perancangan User Experience pada Situs Web Jaringan Inovasi Pelayanan Publik Nasional (JIPPNAS) dengan menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 62–72, 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12103>
- [10] O. S. Vlasova and F. A. Bichkaeva, "Возрастные Изменения Параметров Углеводного Обмена И Обеспеченности Витаминами B1, B2 У Жителей Двух Северных Регионов," *Klin. Lab. Diagn.*, vol. 66, no. 8, pp. 465–471, 2021, doi: 10.51620/0869-2084-2021-66-8-465-471.
- [11] S. Sonny and S. N. Rizki, "pengembangan sistem presensi karyawan dengan teknologi GPS berbasis web," *J. Comasie*, vol. 6, no. 2, p. 3, 2021, [Online]. Available: [http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejurnal%0AJurnalComasieISSN\(Online\)2715-6265%0APERANCANGAN](http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejurnal%0AJurnalComasieISSN(Online)2715-6265%0APERANCANGAN)

- [12] USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. 2(2), 1158–1166
- [13] Perancangan User Interface Dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 8(1), i–23. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100136>
- [14] Supardianto, S., & Tampubolon, Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1), 74–83. <https://doi.org/10.30871/jaic.v4i1.2108>
- [15] Pratama, B. A., Proboyekti, U., & Wijana, K. Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas. *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 4(1), 33–43. <https://doi.org/10.21460/jutei.2020.41.192>
- [16] N. Komariah and N. Lutfiyana, “Perancangan Ui Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus Upt Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile,” *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 2, p. 207, 2023, doi: 10.51211/isbi.v8i2.2662
- [17] Aliwar, S.Ag., M.Pd. (Ed.). (2021). Buku ajar statistika dasar. Pascasarjana Universitas Kristen Indonesia.
- [18] R. Basatha et al., UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi Penulis. 2022. [Online]. Available: www.ikado.ac.id
- [19] Z. Sharfina and H. B. Santoso, “An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS),” in *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSIS 2016, 2017*, pp. 145–148.

Sumber Link Web : <https://bkpsdm.karawangkab.go.id/profil/struktur-organisasi-bkpsdm-karawang/>