

**PERANCANGAN ULANG DESAIN UI/UX PADA WEBSITE
BAKTI KOMDIGI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN***

THINKING



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

MUHAMMAD SANDI BUKUSU

11211516

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMASI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

JAKARTA

2025

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur yang tak bertepi, kuucapkan puji kepada Allah S.W.T, atas limpahan rahmat, hidayah, dan kekuatan yang senantiasa mengiringi setiap langkahku. Dalam derasnya arus waktu, badai keraguan, dan lelah yang tak terucap, akhirnya tugas akhir ini dapat kuselesaikan dengan segenap jiwa dan usaha. Tiada satupun keberhasilan ini yang berdiri sendiri, karena dalam tiap paragrafnya terukir doa, semangat, dan cinta dari banyak hati.

Maka dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, karya ini kupersembahkan kepada:

1. Kepada kedua orangtua tercinta, ayah dan ibu, Terima kasih atas cinta yang tak pernah meminta balas, atas setiap doa yang kalian panjatkan dalam diam. Setiap nasihat yang menjadi petunjuk, dan senyum yang menguatkan saat dunia terasa berat. Kalian adalah rumah tempatku pulang, cahaya dalam gelap, dan alasan terbesar mengapa aku tak berhenti melangkah. Tiada kata cukup untuk membalas semua cinta dan pengorbanan kalian, tetapi izinkan aku mempersembahkan karya kecil ini sebagai tanda baktiku.
2. Untuk diriku sendiri, yang bertahan dalam gelisah, bangkit dari lelah, dan tetap percaya saat jalan terlihat kabur. Terima kasih karena tidak menyerah ketika ingin menyerah.
3. Kepada seorang kakak sang penulis, Indah Nuansa Bukusu. Terima kasih karena selalu membantu adikmu yang terkadang suka susah dibilangin ini, selalu sabar dalam menemani, membantu, meluangkan waktunya, tenaga, serta

memberikan dukungan baik berupa materi maupun emosional untuk penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir di perguruan tinggi ini

4. Kepada Fedhira Syaila Putri Azzahra. Terima kasih atas semuanya telah menemani perjalanan dari magang sampai pembuatan tugas akhir ini, yang telah hadir sebagai teman berbagi cerita, semangat, dan doa dalam setiap langkah perjuangan ini. Dukunganmu telah menjadi cahaya saat aku hampir menyerah. Semoga kebaikanmu selalu dibalas dengan kebahagiaan tanpa akhir.
5. Kepada rekan seperjuangan sekaligus sahabat penulis, Dhia Ramadhan terima kasih atas segala canda, tawa, dan saling support di tengah lelahnya perjalanan kuliah. Semoga ikatan ini tetap terjaga, walau langkah kita nantinya akan mengambil jalan masing-masing
6. Kepada Pencipta Spotify dan Para Pembuat Playlist Lagu Spotify, Terima kasih telah membuat spotify dan playlist-playlist yang bagus untuk didengarkan saat mengerjakan tugas akhir ini.

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Muhammad Sandi Bukusu
NIM : 11211516
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: **“Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Website BAKTI Komdigi Menggunakan Metode *Design Thinking*”**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian 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 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 : Jakarta
Pada tanggal : 28 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Sandi Bukusu

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Muhammad Sandi Bukusu
NIM : 11211516
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Website BAKTI Komdigi Menggunakan Metode *Design Thinking*”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih media atau *format-kan*, mengelola dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkannya atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya 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 sebenar-benarnya.

Dibuat: Jakarta

Pada tanggal: 28 Juli 2025

Yang menyatakan,



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

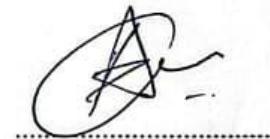
Nama : Muhammad Sandi Bukusu
NIM : 11211516
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Website BAKTI Komdigi Menggunakan Metode Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2025-1 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, 15 Agustus 2025

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Dr. Kursehi Falgenti, M.Kom.

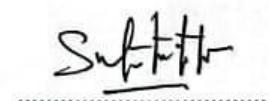


D E W A N P E N G U J I

Penguji I : Rani Irma Handayani, M.Kom.



Penguji II : Sulistianto, S.Pd., M.M., M.Kom., S.ST.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Website BAKTI Komdigi Menggunakan Metode *Design Thinking*”**, adalah hasil karya tulis asli MUHAMMAD SANDI BUKUSU 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 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 dibawah ini:

Nama : Muhammad Sandi Bukusu
Alamat : Jln. Gotong Royong 1 No.21 Rt04/Rw01 Ragunan, Pasar Minggu
No. Telp/Hp : 082112108594
Email : sandibukusu19@gmail.com

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Website BAKTI Komdigi Menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Sistem Informasi pada Universitas Nusa Mandiri. Penulisan tugas akhir ini didasarkan pada hasil penelitian melalui wawancara, kuesioner pengguna dan observasi langsung terhadap website BAKTI Komdigi, serta dilengkapi dengan teori dan literatur yang mendukung penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini 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. Bapak Kursehi Falgenti, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Bapak/Ibu Dosen Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan ilmu, motivasi, serta masukan selama masa perkuliahan.
7. Staff/karyawan/dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri

8. Bapak Dede Sukartoyo S. Kom selaku staf Direktorat Sumber Daya dan Administrasi.
9. Staff/Pegawai di lingkungan BAKTI Komdigi
10. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan semangat.
11. Responden yang telah bersedia mengisi kuesioner dengan jujur dan penuh tanggung jawab.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu hingga terwujudnya penulisan ini, penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis sangat terbuka dengan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

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

Jakarta, 28 Juli 2025

Penulis



Muhammad Sandi Bukusu

ABSTRAK

Muhammad Sandi Bukusu (11211516), Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Website BAKTI Komdigi Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Website BAKTI Komdigi merupakan sarana digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan layanan kepada masyarakat dalam rangka mendukung pemerataan akses dan literasi digital di Indonesia, khususnya di wilayah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal). Namun, berdasarkan hasil observasi dan tanggapan pengguna, *website* ini masih memiliki berbagai kekurangan, seperti tampilan antarmuka yang kurang menarik, navigasi yang tidak konsisten, serta pengalaman pengguna (*UX*) yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang desain *UI/UX* *website* BAKTI Komdigi menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada 30 responden dengan pendekatan purposive sampling. Pengujian usability dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa desain ulang berhasil meningkatkan tampilan dan kemudahan navigasi *website*. *Prototipe* yang dirancang memperoleh skor *SUS* rata-rata sebesar 80.17, yang termasuk dalam kategori “*Excellent*” dan “*Acceptable*”. Dengan demikian, perancangan ulang ini dinilai efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan dapat menjadi acuan dalam pengembangan situs digital pemerintahan yang lebih modern dan responsif.

Kata Kunci: *UI/UX*, *Website*, *Design Thinking*, *System Usability Scale (SUS)*,
BAKTI Komdigi

ABSTRACT

Muhammad Sandi Bukusu (11211516), *Redesigning the UI/UX of the BAKTI Komdigi Website Using the Design Thinking Method*

The BAKTI Komdigi website serves as a digital platform to deliver information and services to the public in support of equitable access to digital literacy across Indonesia, especially in 3T (frontier, outermost, and disadvantaged) regions. However, based on observations and user feedback, the website still presents several issues, such as an outdated user interface, inconsistent navigation flow, and a suboptimal user experience (UX). This study aims to redesign the UI/UX of the BAKTI Komdigi website using the Design Thinking methodology, which includes five stages: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test*. Data collection methods include observation, interviews, and distribution of questionnaires to 30 respondents using purposive sampling. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) method. The results show that the redesign successfully improved the website's appearance and navigation structure. The newly designed prototype achieved an average SUS score of 80.17, categorized as "Excellent" and "Acceptable." Therefore, this redesign is considered effective in enhancing the user experience and can serve as a reference for developing modern and responsive government digital platforms.

Keywords: UI/UX, Website, Design Thinking, System Usability Scale (SUS), BAKTI Komdigi

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Putra, M. Affandes, Y. Vitriani, and I. Iskandar, “Analisa dan Desain Kembali Aplikasi Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Menggunakan Metode Design Thinking,” 2022. doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5306.
- [2] A. E. Cahyo, “Perancangan Design User Interface Website Company Profile Aplikasi Hade Matpro,” 2022.
- [3] M. Ryan and L. I. Prahartiwi, “Analisis Dan Perancangan Desain Ui/Ux Website Badan Penyuluhan Dan Pengembangan Sdm Kementerian Lhk Dengan Metode Design Thinking,” *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 2, p. 126, 2023, doi: 10.36549/ijis.v8i2.283.
- [4] R. Aulia, L. Hadjaratie, M. Polin, M. R. Katili, and S. Olii, “Desain UI / UX Sistem Informasi Skripsi dan Kerja Praktik (SISKP) Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 4, no. 2, pp. 46–57, 2024.
- [5] A. M. Fauzi, A. P. Yahya, and F. Rahman, “Desain Ui/Ux Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Siliwangi Seri Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, p. 2022, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/6274>
- [6] A. Farzah and S. Oktaviana, “Analisa Usability Website BAKTI-Kemkominfo Menggunakan System Usability Scale,” *Multinetics*, vol. 8, no. 1, pp. 17–27, 2022, doi: 10.32722/multinetics.v8i1.4495.
- [7] M. K. Dendy Kurniawan, S.Kom, *BELAJAR PEMROGRAMAN WEB DASAR HTML, CSS & JAVA SCRIPT Untuk Pemula*. 2022. [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbaneco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SYSTEM PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- [8] Aorinka Anendya, “Apa itu Website? Ini Pengertian, Fungsi & Komponennya!,” DEWA WEB. Accessed: Mar. 11, 2025. [Online]. Available: <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-website-lengkap/>
- [9] S. Ergasheva and A. Kruglov, “Software Development Life Cycle early phases and quality metrics: A Systematic Literature Review,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1694, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1694/1/012007.
- [10] BINAR, “SDLC: 6 Tahapan & Metode Software Development Life Cycle Populer.” [Online]. Available: <https://www.binar.co.id/blog/sdlc-6-tahapan-metode-software-development-life-cycle-populer>
- [11] R. Basatha, A. Kristianto, T. Rahmawati, B. Adiwena, N. T. Hariyanti, and A. Wirapraja, *UI / UX Design : Panduan , Teori dan Aplikasi*. 2022.
- [12] Team, “User Interface Adalah? Pengertian, Manfaat, dan Contohnya,” Coding Studio. [Online]. Available: <https://codingstudio.id/blog/user-interface-adalah/>
- [13] T. I. Sugiharti and R. Mujiastuti, “Pembuatan Prototype Aplikasi Mimopay Dengan Metode Design Thinking,” *Just IT J. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan*

- Komput.*, vol. 13, no. 3, pp. 191–198, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- [14] H. H. M. Y. F, *BUKU AJAR INTERFACE USER EXPERIENCE*. 2020. [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbaneco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SYSTEM PEMBETUNGAN TERPUSAT STRATEGI MELESTARI
- [15] S. Nurmaharani and Heriyanto, “Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi,” *INFOTECH J.*, vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i1.4393.
- [16] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, “Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Tematik*, vol. 9, no. 1, pp. 70–78, 2022, doi: 10.38204/tematik.v9i1.915.
- [17] T. den Dekker, *Design Thinking*. 2020. [Online]. Available: <https://library.wu.ac.th/km/design-thinking-คืออะไร-และทำอะไรต่อ/>
- [18] N. R. Arifin and S. N. D. Mahmud, “A Systematic Literature Review of Design Thinking Application in STEM Integration,” *Creat. Educ.*, vol. 12, no. 07, pp. 1558–1571, 2021, doi: 10.4236/ce.2021.127118.
- [19] R. Julius, M. F. A. Nasrullah, D. K. Sari, and M. A. Alban, “Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya,” in *Eureka Media Aksara*, no. January, 2022, pp. 1–74.
- [20] C. Müller-roterberg, *Handbook of Design Thinking*, no. January. 2020.
- [21] T. B. Ayu and N. Wijaya, “Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android,” *MDP Student Conf.*, vol. 2, no. 1, pp. 68–75, 2023, doi: 10.35957/mdp-sc.v2i1.4065.
- [22] Y. Margaretta, T. A. Despayani, Y. Amri, D. N. Watunglawar, and A. Taryana, “Implementasi Design Thinking Pada Prototype Konten Media Sosial Produk Ac Ramah Lingkungan,” *J. Ilm. Manajemen, Ekon. Akunt.*, vol. 8, no. 2, pp. 1904–1923, 2024, doi: 10.31955/mea.v8i2.4260.
- [23] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [24] R. Kurniawan and M. Budi, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [25] N. Thomas, “How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website.” [Online]. Available: <https://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>

- [26] R. M. Candra, F. A. Firdausi, J. Hr, S. Km, and N. Pekanbaru, “Analisa dan Desain Kembali UI / UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa menggunakan Metode Design Thinking,” no. November, pp. 9–16, 2021.
- [27] M. R. Setiawan and A. Prasetyo, “Analisa dan Rancangan UI / UX Aplikasi Reservasi Pasien Praktik Dokter Menggunakan Metode Desain Thinking,” vol. 8, no. 2, pp. 175–183, 2024, doi: 10.52362/jisicom.v8i2.1647.
- [28] M. J. Nugroho and D. H. Zulfikar, “Analisa Perancangan UI / UX Aplikasi Absensi dengan Metode Design Thinking pada PT . Pertamina Patra Niaga Sumbagsel,” no. November, pp. 226–239, 2023.
- [29] D. Hermina and N. Huda, “Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif,” *J. Syntax DMIRATION*, vol. 5, no. 12, pp. 5937–5948, 2024.
- [30] Asrulla, Risnanita, M. S. Jailani, and F. Jeka, “Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 3, pp. 26320–26332, 2023.
- [31] P. G. Subhaktiyasa, “Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 9, pp. 2721–2731, 2024.
- [32] S. K. Ahmed, “Sample size for saturation in qualitative research: Debates, definitions, and strategies,” *J. Med. Surgery, Public Heal.*, vol. 5, no. April, p. 100171, 2025, doi: 10.1016/j.gmedi.2024.100171.
- [33] N. Azizah, “Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, pp. 6637–6643, 2025.
- [34] Z. I. Aditya Wardhana, *Uji Validitas dan Reliabilitas pada Data Penelitian Kuantitatif*, no. Juni. 2024. [Online]. Available: <https://exsight.id/blog/2022/04/18/uji-validitas-reliabilitas-di-kuisisioner/>

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI