

PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA *WEBSITE* PENDIDIKAN KAHFI EDUCATION



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

MUHAMMAD DHIA RAMADHAN

11210894

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2025

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kemudahan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa batas dalam setiap langkah hidup saya.
2. Dosen pembimbing dan seluruh dosen di Program Studi, yang telah membimbing dan memberikan ilmu serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
3. Founder Kahfi Education dan seluruh keluarga besar Kahfi Education, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penelitian ini.
4. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, doa, dan motivasi hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Diriku sendiri, sebagai pengingat bahwa setiap usaha, sekecil apa pun, adalah bagian dari perjalanan belajar dan pengabdian.
6. Salsabila, yang selalu setia dan memberikan semangat.

Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi langkah awal dalam memberikan manfaat untuk pengembangan pendidikan, khususnya dalam membantu lembaga pendidikan Islam berbasis digital untuk terus berkembang dan memberi kemudahan bagi masyarakat dalam menuntut ilmu.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Dhia Ramadhan
NIM : 11210894
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 UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Website Pendidikan Kahfi Education”**, 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 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 : Jakarta
Pada Tanggal : 01 – Agustus – 2025
Yang menyatakan,



Muhammad Dhia Ramadhan

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Dhia Ramadhan
NIM : 11210894
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 Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pendidikan Kahfi Education”**, 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 izin 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 : 01 – Agustus – 2025
Yang menyatakan,



Muhammad Dhia Ramadhan

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Dhia Ramadhan
NIM : 11210894
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING PADA WEBSITE PENDIDIKAN
KAHFI EDUCATION

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, 22 Agustus 2025

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Indah Purnamasari, S.T., M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Syaifur Rahmatullah A.R, M.Kom.



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



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pendidikan Kahfi Education**” adalah hasil karya tulis asli Muhammad Dhia Ramadhan 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	: Muhammad Dhia Ramadhan
Alamat	: Jl. Tegal Parang Utara I No.130 RT008/RW005 Jakarta Selatan
No.Telp	: 081298847024
E-mail	: dhiaramadhan3@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN *UI/UX* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* PADA *WEBSITE* PENDIDIKAN KAHFI EDUCATION”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi.

Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam, kepada keluarga, sahabat, dan seluruh umat Islam yang senantiasa istiqamah mengikuti sunnah beliau hingga akhir zaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran daring dan sistem pengelolaan kelas yang optimal pada lembaga Kahfi Education sebagai lembaga pendidikan Islam, di mana *website* sebelumnya masih terbatas pada landing page sederhana. Dengan menerapkan metode *Design Thinking*, penulis berupaya menggali kebutuhan pengguna dan merancang desain antarmuka *website* yang lebih efektif, ramah pengguna, serta dapat mendukung kegiatan operasional dan pembelajaran secara daring secara lebih baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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 Indah Purnamasari, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Ibu Adelia A'fa Nafasha, S.Kom selaku *Founder* Kahfi Education.
8. Staff/karyawan di lingkungan Kahfi Education.
9. Teman-teman magang Kahfi Education.
10. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
11. Salsabila yang selalu memberikan semangat dan juga setia.

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang *UI/UX* dan pengembangan sistem pembelajaran daring pada lembaga pendidikan Islam. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi perbaikan ke depannya.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi amal jariyah bagi penulis serta semua pihak yang terlibat dalam penyusunannya.

Jakarta, 01 – Agustus – 2025

Penulis



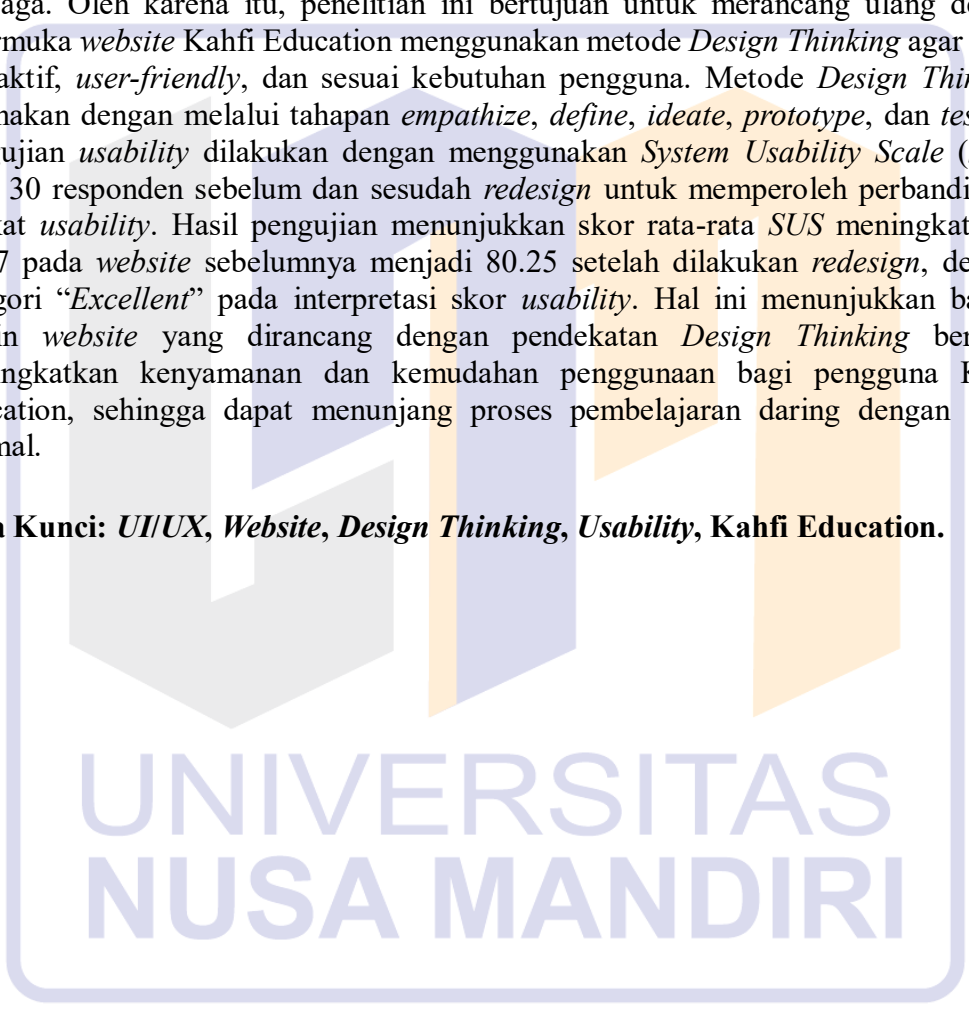
Muhammad Dhia Ramadhan

ABSTRAK

Muhammad Dhia Ramadhan (11210894), Perancangan *UI/UX* Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada *Website* Pendidikan Kahfi Education

Website sebagai media informasi dan layanan pendidikan memiliki peranan penting dalam menunjang kegiatan operasional lembaga pendidikan. Namun, *website* Kahfi Education sebelumnya masih sangat sederhana dan kurang menarik beserta berupa *landing page*, sehingga tidak optimal dalam mendukung kebutuhan pengguna dan lembaga. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang desain antarmuka *website* Kahfi Education menggunakan metode *Design Thinking* agar lebih interaktif, *user-friendly*, dan sesuai kebutuhan pengguna. Metode *Design Thinking* digunakan dengan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengujian *usability* dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* pada 30 responden sebelum dan sesudah *redesign* untuk memperoleh perbandingan tingkat *usability*. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata *SUS* meningkat dari 53.17 pada *website* sebelumnya menjadi 80.25 setelah dilakukan *redesign*, dengan kategori “Excellent” pada interpretasi skor *usability*. Hal ini menunjukkan bahwa desain *website* yang dirancang dengan pendekatan *Design Thinking* berhasil meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan bagi pengguna Kahfi Education, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran daring dengan lebih optimal.

Kata Kunci: *UI/UX*, *Website*, *Design Thinking*, *Usability*, Kahfi Education.



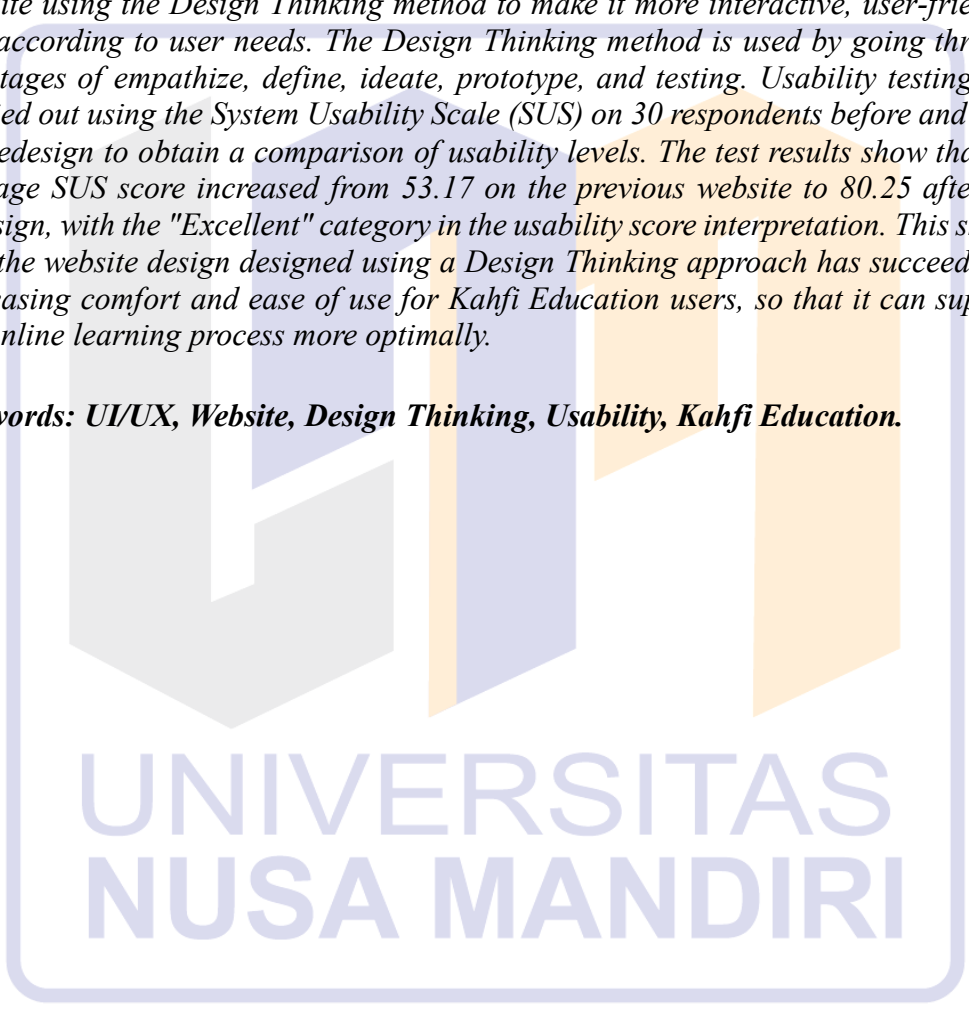
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Muhammad Dhia Ramadhan (11210894), *UI/UX Design Using the Design Thinking Method on the Kahfi Education Education Website*

A website as information media and educational services have an important role in supporting the operational activities of educational institutions. However, the previous Kahfi Education website was still very simple and not attractive enough in the form of a landing page, so it was not optimal in supporting the needs of users and institutions. Therefore, this research aims to redesign the interface design of the Kahfi Education website using the Design Thinking method to make it more interactive, user-friendly, and according to user needs. The Design Thinking method is used by going through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. Usability testing was carried out using the System Usability Scale (SUS) on 30 respondents before and after the redesign to obtain a comparison of usability levels. The test results show that the average SUS score increased from 53.17 on the previous website to 80.25 after the redesign, with the "Excellent" category in the usability score interpretation. This shows that the website design designed using a Design Thinking approach has succeeded in increasing comfort and ease of use for Kahfi Education users, so that it can support the online learning process more optimally.

Keywords: UI/UX, Website, Design Thinking, Usability, Kahfi Education.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Tifani and S. Solehatin, "Pengembangan UI UX Landing Page Website SFV (Smart Fisheries Village) Dengan Menerapkan Metode Design Thinking," *INFORMATICS Educ. Prof. J. Informatics*, vol. 9, no. 1, p. 44, 2024, doi: 10.51211/itbi.v9i1.2763.
- [2] F. Risyda, Y. Gardenia, M. Awaludin, Y. Lucia, and R. Rehatalanit, "Perancangan Desain UI / UX Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design," vol. 9675, pp. 165–174, 2025.
- [3] J. S. Prayogo, R. Kriswibowo, R. W. Febriana, and U. A. Medika, "PERANCANGAN DESAIN UI / UX KURSUS ONLINE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," vol. 2, no. 2, pp. 167–181, 2025.
- [4] A. Rachman and J. Sutopo, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur," *Semant. Tek. Inf.*, vol. 9, no. 2, p. 139, 2023, doi: 10.55679/semantik.v9i2.45878.
- [5] Interaction Design Foundation, "The Basics of User Experience Design," *Interact. Des. Found.*, pp. 58–64, 2018, [Online]. Available: <https://riskcue.id/uploads/ebook/20220201181424-2022-02-01ebook181200.pdf>
- [6] Suparyanto and Rosad, "Pemrograman Web PHP Dasar Database Mysql Dengan Bootstrap," vol. 5, no. 3. 2020.
- [7] I. M. A. Setiawan, *Graphical User Interface (GUI) Matlab dan Interface dengan Arduino*. 2022. [Online]. Available: [http://repository.polman-babel.ac.id/id/eprint/534/1/Graphical user Interface \(GUI\) Matlab dan Interface dengan Arduino.pdf](http://repository.polman-babel.ac.id/id/eprint/534/1/Graphical%20user%20Interface%20(GUI)%20Matlab%20dan%20Interface%20dengan%20Arduino.pdf)
- [8] V. Y. Alechnavicius, *Get Into Ux*. 2021.
- [9] Barnum et al, *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*, vol. 2, no. 2. 2020.
- [10] R. Rusito, S. Sumaryanto, S. Suprpti, and J. D. Susatyono, *Buku Ajar User Experience (UX) Design : Metodologi Konteks, Penelitian Pengguna, Prinsip-Prinsip Design Sampai Dengan Prototipe*. Eureka Media Aksara, 2024.
- [11] S. R. Wicaksono, *Design Thinking untuk Inovasi Digital : Strategi dan Penerapan Praktis*, no. January. 2025. doi: 10.5281/zenodo.14058892.
- [12] R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [13] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, "Perancangan Ui/Ux

- Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.560.
- [14] S. Nurrohmah and R. Andrian, “Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 29–43, 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.8756.
- [15] M. Raschintasofi and H. Yani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 343–353, 2023, doi: 10.33998/jms.2023.3.1.753.
- [16] K. H. Lim and N. Setiyawati, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123.
- [17] A. Indah Pratiwi and S. Rani, “Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata,” *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 3, no. 6, pp. 249–258, 2023, doi: 10.52436/1.jpti.303.
- [18] R. Alamsyah, I. Maruf Nugroho, and S. Alam, “REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana 123,” *Syariful Alam J. Ilm. Betrik*, vol. 13, no. 02, pp. 152–159, 2022.
- [19] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [20] 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.
- [21] J. Sauro and J. R. Lewis, “Chapter 8 - Standardized usability questionnaires,” J. Sauro and J. R. B. T.-Q. the U. E. (Second E. Lewis, Eds., Boston: Morgan Kaufmann, 2016, pp. 185–248. doi: <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-802308-2.00008-4>.
- [22] E. Haryono, M. Slamet, and D. Septian, “Statistika SPSS 28,” *PT Elexmedia Komputindo. Jakarta.*, pp. 1–23, 2023.
- [23] J. K. McDonald and E. Michela, “The design critique and the moral goods of studio pedagogy,” *Des. Stud.*, vol. 62, pp. 1–35, 2019, doi: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2019.02.001>.
- [24] 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.

- [25] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [26] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, and N. W. A. Majid, "Perancangan Desain Ui/Ux Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.
- [27] N. I. Assaufa and M. Arifin, "Perancangan UI / UX Aplikasi ' BISA ' Dengan Pendekatan Design Thinking," no. 2, pp. 50–61, 2023.
- [28] F. C. Wardana and I. G. L. P. E. Prisma, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–11, 2022, doi: 10.26740/jeisbi.v3i4.47740.
- [29] S. Sugiyono and P. Lestari, "Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)," 2021, *Alvabeta Bandung, CV*.
- [30] N. F. Amin, S. Garancang, and K. Abunawas, "Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian".
- [31] J. Nielsen, "Why you only need to test with 5 users," 2000, *Useit. com Alertbox*.
- [32] S. Widodo *et al.*, *Metodologi Penelitian*. 2023.
- [33] 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-realibilitas-di-kuisisioner/>

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI