

**Perancangan Ulang *Design User Interface* Pada Website
Naruna Ceramic Studio menggunakan metode *Design
Thinking***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem
Informasi



Dibuat Oleh :

Ariel Valentino Putra Wibowo

191710252

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN ULANG DESIGN USER INTERFACE PADA WEBSITE NARUNA CERAMIC STUDIO
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun oleh

Ariel Valentino Putra Wibowo

191710252

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 Januari 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Prof. Ir. A. Djoko Budiyanto SHR., M.Eng., Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 25 Januari 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttt.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir saya yang berjudul :

“Perancangan Ulang Desain Website Naruna Ceramic Studio Menggunakan Metode *Design Thinking*”

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan syarat wajib untuk memenuhi syarat lulus pada mata kuliah tugas akhir untuk syarat menempuh program Sarjana pada Fakultas Teknik Industri, Program Studi Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dan mendukung penulis hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Yohanes Priadi Wibisono, S.T. , M.M. selaku dosen pembimbing dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang telah memberikan ilmu, arahan dan waktu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.
2. Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan proses penyusunan Tugas Akhir.
3. Para dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, pembelajaran selama masa perkuliahan.

4. Kepada orang tua saya yang telah memberikan dukungan kepada saya dalam perjalanan menyelesaikan penelitian ini.
5. Kepada Naruna Ceramic Studio sebagai objek penelitian yang telah memberikan persetujuan, arahan, dan waktu selama proses penelitian berlangsung.
6. Saudara Alvin Indra, Johannes Reynaldi, Yonathan Fabiano, Alvin Kurnia, Gabriel Maheswara sebagai responden pada penelitian Tugas Akhir ini yang telah memberikan waktunya untuk membantu menyelesaikan penelitian Tugas Akhir ini.

Saya berharap penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi para pembaca sehingga dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang. Saya mohon maaf jika Tugas Akhir saya memiliki kekurangan didalamnya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 4 November 2023

Penulis,



Ariel Valentino Putra Wibowo

ABSTRAK

Perancangan Ulang *Design User Interface* pada *Website* Naruna Ceramic Studio Menggunakan metode *Design Thinking*

User Interface merupakan tampilan dari sebuah produk yang dapat menghubungkan antara sistem dengan pengguna / *user*. *User Interface* sendiri bisa berupa website, aplikasi atau yang lainnya. *User Interface* sendiri merupakan suatu tampilan yang bisa meliputi warna, bentuk dan tulisan yang didesain menjadi semenarik mungkin untuk menarik minat pengguna kepada sistem. *User Interface* sendiri mempunyai 4 Komponen dasar antara lain : Warna Tampilan, Tata Letak, Tipografi dan juga Grafik. Dikarenakan tampilan dari website Naruna Ceramic Studio perlu adanya perombakan di *User Interface* nya dikarenakan peneliti menilai bahwa Desain dan Tampilan yang ditampilkan dalam website tidak menjangkau pengguna dengan baik, Maka dari itu Peneliti akan melakukan Perancangan *Design User Interface* pada *Website* Naruna Ceramic Studio menggunakan metode *Website Design Thinking*. Metode *Design Thinking* sendiri dipilih dikarenakan selaras dengan *step-by-step* dari perancangan dan perencanaan yang akan dibuat.

Kata Kunci : *User Interface, Design, Design Thinking.*

ABSTRACT

Redesigning the User Interface Design on the Naruna Ceramic Studio Website Using the Design Thinking method

User Interface is the appearance of a product that can connect the system with the user. The user interface itself can be a website, application or something else. The User Interface itself is a display that can include colors, shapes and writing that is designed to be as attractive as possible to attract users' interest in the system. The User Interface itself has 4 basic components, including: Display Color, Layout, Typography and also Graphics. Due to the appearance of the Naruna Ceramic Studio website, there needs to be an overhaul of the User Interface because the researcher considers that the design and appearance displayed on the website do not reach users well, therefore the researcher will carry out a User Interface Design Design on the Naruna Ceramic Studio Website using the Website Design method. Thinking. The Design Thinking method itself was chosen because it is in line with the step-by-step design and planning that will be made.

Keywords : *User Interface, Design, Design Thinking.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.	
ABSTRAK	v	
ABSTRACT.....	v	
DAFTAR ISI.....	viii	
DAFTAR GAMBAR	ixi	
DAFTAR TABEL.....	xiii	
1	BAB I PENDAHULUAN	1
	1.1 Latar Belakang.....	1
	1.2 Perumusan Masalah.....	3
	1.3 Pertanyaan Penelitian	4
	1.4 Tujuan Penelitian.....	4
	1.5 Batasan Masalah.....	5
	1.6 Manfaat Penelitian.....	5
	1.7 Bagan Keterkaitan	6
2	BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
	2.1 Studi Sebelumnya.....	7
	2.2 Dasar Teori	10
	2.2.1 <i>Website</i>	10
	2.2.2 <i>User Interface</i>	10
	2.2.3 <i>Design Thinking</i>	10
	2.2.4 <i>Figma</i> 13	
	2.2.5 <i>System Usability Scale</i>	14
	2.2.6 <i>Maze</i> 15	
3	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
	3.1 Tahapan Penelitian	17
	3.1.1 <i>Emphatise</i>	18
	3.1.2 <i>Define</i> 18	
	3.1.3 <i>Ideate</i> 19	

	3.1.4 <i>Prototype</i>	19
	3.1.4.1 <i>User Flow</i>	20
	3.1.4.2 <i>Wireframe</i>	20
	3.1.4.3 <i>High-Fidelity Design</i>	20
	3.1.4.4 <i>Prototype</i>	21
	3.1.5 <i>Testing</i>	21
4	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
	4.1 <i>Emphatise</i>	24
	4.2 <i>Define</i>	27
	4.3 <i>Ideate</i>	28
	4.4 <i>Prototype</i>	29
	4.4.1 <i>Sitemap Diagram</i>	29
	4.4.2 <i>Menentukan User Flow</i>	30
	4.4.3 <i>Wireframe (Low-Fidelity)</i>	35
	4.5 <i>UI Style Guide</i>	60
	4.6 <i>High-Fidelity Design</i>	63
	4.7 <i>Interactions Prototype</i>	80
	4.8 <i>Testing</i>	81
	4.8.1 <i>Hasil Testing Melalui Maze</i>	82
	4.8.2 <i>Hasil Testing System Usability Scale</i>	86
5	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
	5.1 <i>Kesimpulan</i>	90
	5.2 <i>Saran</i>	90
	DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan	6
Gambar 2.1 Alur Proses Design Thinking	12
Gambar 2.2 Skala <i>System Usability Scale</i>	15
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Dengan Pemilik Naruna	24
Gambar 4.2 <i>Sitemap Diagram</i>	29
Gambar 4.3 <i>User Flow</i> Lihat Katalog.....	30
Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Baca Berita.....	31
Gambar 4.5 <i>User Flow</i> Lihat Profil Naruna.....	32
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Lihat <i>Project</i>	33
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Lihat <i>Playclay</i>	34
Gambar 4.8 Halaman <i>Wireframe</i> Beranda	35
Gambar 4.9 Halaman <i>Wireframe</i> Beranda (Lanjutan)	36
Gambar 4.10 Halaman <i>Wireframe</i> Beranda (Lanjutan)	37
Gambar 4.11 Halaman <i>Wireframe</i> Katalog.....	38
Gambar 4.12 Halaman <i>Wireframe</i> Katalog (Lanjutan)	39
Gambar 4.13 Halaman <i>Wireframe</i> Detail Katalog	40
Gambar 4.14 Halaman <i>Wireframe</i> Berita Naruna	41
Gambar 4.15 Halaman <i>Wireframe</i> Berita Naruna (Lanjutan)	42
Gambar 4.16 Halaman <i>Wireframe</i> Berita Naruna Baca.....	43
Gambar 4.17 Halaman <i>Wireframe</i> Berita Naruna Baca (Lanjutan)	44
Gambar 4.18Halaman <i>Wireframe</i> Berita Naruna Result	45
Gambar 4.19 Halaman <i>Wireframe</i> Tentang Naruna	46
Gambar 4.20 Halaman <i>Wireframe</i> Tentang Kami.....	47
Gambar 4.21Halaman <i>Wireframe Project</i> Naruna.....	48
Gambar 4.22 Halaman <i>Wireframe Project</i> Naruna (Lanjutan)	49
Gambar 4.23 Halaman <i>Wireframe Project</i> Naruna Detail	50

Gambar 4.24 Halaman <i>Wireframe Play Clay</i>	51
Gambar 4.25 Halaman <i>Wireframe Play Clay</i> (Lanjutan)	52
Gambar 4.26 <i>Storyboard</i> Halaman Katalog	54
Gambar 4.27 <i>Storyboard</i> Halaman Berita	56
Gambar 4.28 <i>Storyboard</i> Halaman Tentang Naruna	56
Gambar 4.29 <i>Storyboard</i> Halaman Tentang <i>Project</i> Naruna	58
Gambar 4.30 <i>Storyboard</i> Halaman Tentang Naruna <i>Play Clay</i>	59
Gambar 4.31 <i>Color Palette</i>	60
Gambar 4.32 <i>Button</i>	61
Gambar 4.33 <i>Typography</i>	62
Gambar 4.34 <i>Section</i> Lihat Katalog	63
Gambar 4.35 <i>Section</i> Baca Berita	64
Gambar 4.36 <i>Section</i> Lihat Profil Naruna	65
Gambar 4.37 <i>Section</i> Lihat <i>Project</i>	66
Gambar 4.38 <i>Section</i> Lihat <i>Play Clay</i>	67
Gambar 4.39 <i>High Fidelity</i> Beranda	68
Gambar 4.40 <i>High Fidelity</i> Beranda (Lanjutan)	69
Gambar 4.41 <i>High Fidelity</i> Beranda (Lanjutan)	70
Gambar 4.42 <i>High Fidelity</i> Halaman Katalog Produk	71
Gambar 4.43 <i>High Fidelity</i> Halaman Detail Produk	72
Gambar 4.44 <i>High Fidelity</i> Halaman Berita Naruna	73
Gambar 4.45 <i>High Fidelity</i> Halaman Berita Naruna Baca	74
Gambar 4.46 <i>High Fidelity</i> Halaman Tentang Naruna	75
Gambar 4.47 <i>High Fidelity</i> Halaman Tentang Naruna Lanjutan	76
Gambar 4.48 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Project</i> Naruna	77
Gambar 4.49 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Project</i> Naruna Detail	78
Gambar 4.50 <i>High Fidelity</i> Halaman <i>Play Clay</i>	79
Gambar 4.51 <i>Interactions Prototype Figma</i>	80
Gambar 4.52 Hasil Penilaian Pada <i>Maze</i> Keseluruhan	82

Gambar 4.53 Hasil Penilaian Pada <i>Task 1</i>	82
Gambar 4.54 Hasil Penilaian Pada <i>Task 2</i>	83
Gambar 4.55 Hasil Penilaian Pada <i>Task 3</i>	83
Gambar 4.56 Hasil Penilaian Pada <i>Task 4</i>	84
Gambar 4.57 Hasil Penilaian Pada <i>Task 5</i>	84
Gambar 4.58 Hasil Penilaian Pada <i>Task 6</i>	85
Gambar 4.59 Hasil Penilaian Pada <i>Task 7</i>	85
Gambar 4.60 Hasil Interpretasi Skor dengan menggunakan <i>System Usability Scale</i> Pada Perancangan Ulang UI Naruna Ceramic Studio	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dan Observasi	25
Tabel 4.2 Permasalahan berdasarkan Kategori	27
Tabel 4.3 Hasil dari Solusi yang Diberikan	28
Tabel 4.4 Task Maze	81
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Yang Diisi Oleh Responden.....	86
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kuesioner Menggunakan <i>System Usability Scale</i>	87