

**ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN USER INTERFACE
PADA WEBSITE PT. DIGDAYA IDHANG YUGALA MENGGUNAKAN
METODE DESIGN SPRINT**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Sang Putu Hendra Aditya Jyoty

NPM: 201710995

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

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE PT. DIGDAYA IDHANG
YUGALA MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT

yang disusun oleh

SANG PUTU HENDRA ADITYA JYOTY

201710995

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 29 Januari 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr. FI. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr. FI. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 29 Januari 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

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

LEMBAR PENYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sang Putu Hendra Aditya Jyoty

NPM : 201710995

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE
PT. DIGDAYA IDHANG YUGALA MENGGUNAKAN METODE DESIGN
SPRINT

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Januari 2024

Yang menyatakan,



Sang Putu Hendra Aditya Jyoty
201710995



PT DIGDAYA IDHANG YUGALA

Jl Cabe No 16 RT 03 RW 60 Sambilegi Kidul Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta
NPWP. 96.974.200.6-542.000. Telp. 0815-6774-0022
Email : ptdigdayaidhangyugala@gmail.com

LEMBAR PENYATAAN

Persetujuan dari Instansi Asal Penelitian (Jika penelitian membutuhkan akses data organisasi eksternal)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Ester Budi Setiyani

Jabatan : Direktur Utama PT Digdaya Idhang Yugala

Departemen : Departemen Utama PT Digdaya Idhang Yugala

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Sang Putu Hendra Aditya Jyoty

NPM : 201710995

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN USER INTERFACE PADA WEBSITE PT. DIGDAYA IDHANG YUGALA MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT.

Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan, dan telah diaplikasikan pada sistem terkait.

1. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
2. Memberikan kepada perusahaan berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Januari 2024



Direktur Utama PT Digdaya Idhang Yugala

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat karunia dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Analisis Kebutuhan Dan Perancangan *User Interface* Pada *Website* PT. Digdaya Idhang Yugala Menggunakan Metode *Design Sprint*”. Dalam Penyusunan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan bimbingan dalam setiap langkah dan selalu menyertai penulis dalam segala kondisi.
2. Keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Fl. Spty Rahayu, ST., M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 yang telah senantiasa membimbing dan memberikan saran dan kritik kepada penulis, terutama soal penulisan tugas akhir ini.
4. Elisabeth Marsella. S.S. M.Li. selaku dosen pembimbing 2 yang telah senantiasa membimbing dan memberikan saran dan kritik kepada penulis.
5. Teman – teman penulis yang selalu menemani penulis dalam suka dan duka.

Akhir kata peneliti menyadari penyusunan ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan di sebabkan karena keterbatasan kemampuan serta pengalaman peneliti, oleh karena itu peneliti meminta maaf jika terdapat kesalahan dalam penelitian ini. Demikian penyusunan penelitian ini. peneliti mohon kritik dan saran demi kelayakan penelitian ini dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) untuk *website* PT Digdaya Idhang Yugala, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang telekomunikasi dan konstruksi di Yogyakarta. Tujuan utama pembuatan *website* ini adalah untuk memperluas jangkauan mitra melalui pemanfaatan profil *website* sebagai alat promosi tambahan selain *Instagram*. Proses pembuatan *website* melibatkan beberapa tahap, di antaranya pembuatan UI, yang memiliki peran penting dalam mengembangkan tampilan visual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design sprint*, dengan enam tahap: *understand* (wawancara dan pengumpulan informasi), *define* (penetapan tujuan), *devirege* (pembuatan sketsa), *decide* (pembuatan *storyboard*), *prototype* (pembuatan desain *high-fidelity*), dan *validate* (pengujian kecocokan dengan keinginan dan kebutuhan melalui *usability testing single ease question*).

Kata Kunci: *User Interface (UI)*, *Design sprint*, *Usability testing*, PT Digdaya Idhang Yugala

ABSTRACT

This research aims to design a user interface (UI) for the website of PT Digdaya Idhang Yugala, a company operating in the telecommunications and construction sector in Yogyakarta. The main aim of creating this website is to expand the reach of partners through the use of website profiles as an additional promotional tool besides Instagram. The website creation process involves several stages, including UI creation, which has an important role in developing the visual appearance. The method used in this research is a design sprint, with six stages: understand (interview and information gathering), define (goal setting), devise (sketching), decide (creating a storyboard), prototype (creating a high-fidelity design), and validate (testing suitability with desires and needs through usability testing single ease question).

Keywords: *User Interface (UI), Design sprint, Usability testing, PT Digdaya Idhang Yugala.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
LEMBAR PENYATAAN	III
Orisinalitas & Publikasi Ilmiah.....	III
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK.....	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XIII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Tujuan Penelitian	4
1.7 Bagan Keterkaitan.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Sebelumnya	5
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 <i>User Interface dan Prototype</i>	8
2.2.2 <i>Design Sprint</i>	9
BAB III	12

METODE PENELITIAN	12
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	12
3.2 Tahapan Penelitian.....	12
3.2.1 Understand	13
3.2.1.1 Wawancara.....	13
3.2.1.2 How Might We	14
3.2.2 Sketch.....	14
3.2.3 Decide	15
3.2.4 Prototype.....	16
3.2.5 Validate	16
3.2.5.1 Usability Testing.....	16
BAB IV	18
HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Understand	18
4.1.1 Hasil Diskusi dan Wawancara	18
4.1.2 How Might We	23
4.2 Sketch.....	24
4.2.2 Wireframe	30
A. Wireframe Beranda.....	30
B. <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Kami	31
C. <i>Wireframe</i> Halaman Layanan	32
D. <i>Wireframe</i> Halaman Kontak	33
E. Wireframe Halaman Berita.....	34
F. <i>Wireframe</i> Halaman Karir	35
G. Wireframe Footer.....	37
4.3 Decide	38
A. Storyboard Home.....	38

B.	<i>Storyboard</i> Tentang Kami	39
C.	Storyboard Layanan	40
D.	Storyboard Kontak	41
E.	Storyboard Berita	42
F.	Storyboard Karir	43
G.	Storyboard Footer	44
4.4	Prototype	45
4.5	Validate	64
BAB V		69
KESIMPULAN DAN SARAN		69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN.....		75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Keterkaitan.....	4
Gambar 2. Fase Pada <i>Design Sprint</i> [25].....	9
Gambar 3. Tahapan Penelitian.....	12
Gambar 4. Skala Peringkat Single Ease Question (SEQ).....	17
Gambar 5. <i>How Might We</i>	24
Gambar 6. Site Map Website PT Digdaya Idhang Yugala	25
Gambar 7. <i>Crazy's 8</i>	28
Gambar 8. <i>Wireframe</i> Beranda	30
Gambar 9. <i>Wireframe</i> Tentang Kami	31
Gambar 10. <i>Wireframe</i> Lanjutan Tentang Kami	31
Gambar 11. <i>Wireframe</i> Layanan.....	32
Gambar 12. <i>Wireframe</i> Kontak.....	33
Gambar 13. <i>Wireframe</i> Highlight Berita	34
Gambar 14. <i>Wireframe</i> Uraian Berita.....	34
Gambar 15. <i>Wireframe</i> Karir	35
Gambar 16. <i>Wireframe</i> Uraian Karir	36
Gambar 17. <i>Wireframe</i> Footer	37
Gambar 18. <i>Storyboard Home</i>	38
Gambar 19. <i>Storyboard</i> Tentang Kami.....	39
Gambar 20. <i>Storyboard</i> Layanan	40
Gambar 21. <i>Storyboard</i> Kontak.....	41
Gambar 22. <i>Storyboard</i> Berita.....	42
Gambar 23. <i>Storyboard</i> Karir	43
Gambar 24. <i>Storyboard</i> Footer	44
Gambar 25. Text Style	45
Gambar 26. <i>Color Style</i>	46
Gambar 27. <i>Button Style</i>	47
Gambar 28. <i>User Interface</i> Beranda	48
Gambar 29. <i>User Interface</i> Tentang Kami	50
Gambar 30. <i>User Interface</i> Layanan.....	52
Gambar 31. <i>User Interface</i> Kontak.....	54
Gambar 32. <i>User Interface</i> Highlight Berita	56

Gambar 33. <i>User Interface</i> Uraian Berita.....	58
Gambar 34. <i>User Interface</i> Karir	60
Gambar 35. <i>User Interface</i> Uraian Karir	62
Gambar 36. <i>Prototype</i> Beranda Sebelum Revisi	67
Gambar 37. <i>Prototype</i> Beranda Setelah Revisi	67
Gambar 38. <i>Prototype</i> Karir Sebelum Revisi	68
Gambar 39. <i>Prototype</i> Karir Setelah Revisi	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Studi Sebelumnya	7
Tabel 2. Rangkuman Wawancara	19
Tabel 3. Task Pengujian Responden.....	65
Tabel 4. Hasil Skor Responden.....	65
Tabel 5. Revisi Desain	66
Tabel 6. Hasil Revisi Desain.....	67
Tabel 7. Hasil Revisi Desain (Lanjutan).....	68