

**PERBAIKAN USER INTERFACE PADA WEBSITE KONNCO STUDIO
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE**

TUGAS AKHIR



Milfian Haryanto

NPM : 211711099

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERBAIKAN USER INTERFACE PADA WEBSITE KONNCO STUDIO MENGGUNAKAN METODE
PROTOTYPE

yang disusun oleh

Milfian Haryanto

211711099

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 27 Januari 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr.FI. Spty Rahayu, ST., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr.FI. Spty Rahayu, ST., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Emanuel Ristian Handoyo, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 27 Januari 2025

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 KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Milfian Haryanto
NPM : 211711099
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : PERBAIKAN USER INTERFACE PADA WEBSITE
KONNCO STUDIO MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

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, 29 Desember 2024

Yang menyatakan,



Milfian Haryanto

211711099

LEMBAR PENYATAAN

Persetujuan dari Instansi Asal Penelitian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Syah Rizal

Jabatan : Direktur Konnco Studio

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Milfian Haryanto

NPM : 211711099

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : PERBAIKAN USER INTERFACE PADA WEBSITE KONNCO STUDIO MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan, dan telah diaplikasikan pada sistem terkait.
2. 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.
3. Memberikan kepada perusahaan berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*NonExclusive-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, 23 Desember 2024

Yang menyatakan,



Syah Rizal

Direktur Konnco Studio

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas kasih dan penyertaan-Nya yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Ulang User Interface pada Website Koncco Studio Menggunakan Metode Prototype" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi yang penulis tekuni.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu menjadi sumber kekuatan, hikmat, dan anugerah dalam setiap langkah hidup penullis.
2. Ayah penulis yang telah tiada, yang meskipun tidak lagi bersama penulis, selalu menjadi inspirasi, motivasi, dan sumber semangat dalam menjalani setiap perjalanan hidup ini.
3. Keluarga tercinta, terutama ibu dan kedua kakak penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang tak terbatas, serta kedua kakak penulis yang selalu mendukung saya dari berbagai aspek, baik secara moral, material, maupun motivasi.
4. Ibu Dr. Fl. Spty Rahayu, ST., M.Kom., dan Ibu Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan inspirasi selama masa perkuliahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.
6. Sahabat-sahabat penulis (Rich Onty, Sughoi Club) yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan bantuan selama penulis menjalani proses pengerjaan skripsi ini.
7. Seluruh Teman-teman kantor Koncco Studio yang telah bersedia membantu penulis selama proses penelitian dengan bersedia menjadi narasumber.

ABSTRAK

Web merupakan layanan yang dipakai di internet yang berfungsi memberikan informasi dengan dukungan multimedia berbentuk teks, video, gambar ataupun suara. Pemakaian website sebagai media penyaluran informasi dipandang lebih mudah dalam memperbaiki, efisien serta efektif dalam menyalurkan informasi. Koncco Studio menggunakan website sebagai *Company Profile* untuk memperkenalkan Koncco Studio dan layanan yang mereka berikan. Namun website milik Koncco Studio mempunyai kekurangan dalam tampilan *user interface*, yaitu informasi yang kurang lengkap pada bagian *contact us* dan detail produk serta beberapa ukuran gambar dan subjudul yang masih terlalu besar yang mengganggu kenyamanan pengguna. Tujuan dari penelitian ini untuk memperbaiki UI Website Koncco Studio dengan proses *redesign* agar website ini menjadi lebih baik dari segi tampilan UI dan juga menambah kepuasan pengguna jika dibandingkan dengan website sebelumnya. Metode yang digunakan adalah *Prototype* dengan pendekatan pada manusia berdasarkan karakteristik, psikologis dan persepsi manusia. Penelitian ini menghasilkan bahwa UI yang sudah di *redesign* menghasilkan skor evaluasi *Single Ease Question* lebih dari 6 dengan nilai tertinggi yaitu 6,6 yang menyatakan jika pengguna merasa puas atas hasil *redesign*. Peneliti juga melakukan evaluasi design dan menghasilkan beberapa perbaikan yaitu penambahan *button* pada menu karir agar langsung menuju linkedin Koncco Studio, penambahan portofolio per divisi pada menu *about us* dan memperbaiki ukuran *font* pada tampilan *home*.

Kata Kunci : *User Interface*, Website, Koncco Studio, *Prototype*, *Single Ease Question*

ABSTRACT

The web is a service used on the internet that provides information with multimedia support in text, video, images, or sound. The use of a website as a medium for distributing information is considered easier to improve, efficient, and effective in disseminating information. Konnco Studio uses a website as a Company Profile to introduce Konnco Studio and the services they provide. However, Konnco Studio's website has shortcomings in the user interface display, namely incomplete information in the Contact Us and product details sections and some image sizes and subtitles that are still too large which interfere with user comfort. The purpose of this study is to improve the Konnco Studio Website UI with a redesign process so that this website becomes better in terms of UI appearance and also increases user satisfaction when compared to the previous website. The method used is Prototype with an approach to humans based on human characteristics, psychology, and perception. This study resulted in the redesigned UI producing a Single Ease Question evaluation score of more than 6 with the highest value of 6.6 which states that users are satisfied with the results of the redesign. The researcher also conducted a design evaluation and produced several improvements, namely the addition of a button on the career menu to go directly to Konnco Studio's LinkedIn, the addition of portfolios per division on the About Us menu, and improving the font size on the home display.

Keywords: User Interface, Website, Konnco Studio, Prototype, Single Ease Question

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR PERUBAHAN	13
BAB PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	3
1.4. Batasan Penelitian	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	3
1.7. Bagan Keterkaitan	4
BAB 2.....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1. Studi Sebelumnya	5
2.2. Dasar Teori.....	8
2.2.1. <i>User interface</i>	8
2.2.2. Metode Prototype	9
2.2.3. <i>Single Ease Question</i>	10
2.2.4. <i>Company Profile</i>	10
2.2.5. <i>Metode Perancangan</i>	11
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1. Waktu Penelitian	12
3.2. Lokasi Penelitian	12
3.3. Metode Penelitian	12
3.4. Tahapan Penelitian	12
3.4.1. Pengumpulan Data.....	13
3.4.2. Analisis kebutuhan sistem.....	14
3.4.2.4. Use Case Diagram.....	15
3.4.2.5. Acitivity Diagram	15
3.4.3. Prototype.....	15
3.4.4. Pengujian.....	16
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	18

4.1. Studi Literatur	18
4.2. Wawancara	18
4.3. Pendefinisian Masalah.....	18
4.4. Brainstorming	20
4.5. Sitemap.....	21
4.6. Use Case Diagram	22
4.6.1. Use Case Diagram Tampilan Home	22
4.6.2. Use Case Diagram Tampilan Tentang Kami	23
4.6.3. Use Case Diagram Tampilan Produk	23
4.6.4. Use Case Diagram Tampilan Kontak	24
4.6.5. Use Case Diagram Tampilan Karir	25
4.7. Activity Diagram	25
4.7.1. Activity Diagram Tampilan Home	25
4.7.2. Activity Diagram Tampilan Tentang Kami	26
4.7.3. Activity Diagram Tampilan Produk.....	27
4.7.4. Activity Diagram Tampilan Kontak.....	27
4.7.5. Activity Diagram Tampilan Karir.....	28
4.8. UI Style Guide	28
4.9. Perancangan Wireframe.....	29
4.9.1. Wireframe Home.....	29
4.9.2. Wireframe Tentang Kami	30
4.9.3. Wireframe Produk.....	31
4.9.4. Wireframe Kontak.....	32
4.9.5. Wireframe Karir.....	33
4.10. Perancangan Prototype	34
4.10.1. Prototype Home.....	34
4.10.2. Prototype About Us.....	35
4.10.3. Prototype Produk	35
4.10.4. Prototype Contact Us	38
4.10.5. Prototype Careers	40
4.10.6. Prototype	42
4.11. Evaluasi Perancangan	43
4.11.1. Hasil Pengujian <i>Single Ease Question</i> Desain Awal	43
4.11.2. Hasil Pengujian <i>Single Ease Question</i> Desain Akhir	44
4.11.3. Perbandingan Hasil Pengujian.....	45

4.12. Perbandingan Desain Awal dan Desain Akhir	47
4.12.1. Hasil Iterasi Design	51
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan.....	4
Gambar 2.2.2 Prototype Model.....	9
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	21
Gambar 4.2 Activity Diagram Tampilan Home.....	24
Gambar 4.3 Activity Diagram Tampilan Tentang Kami.....	24
Gambar 4.4 Activity Diagram Tampilan Produk.....	25
Gambar 4.5 Activity Diagram Tampilan Kontak.....	26
Gambar 4.6 Activity Diagram Tampilan Karir.....	26
Gambar 4.7 UI Style Guide.....	28
Gambar 4.8 Wireframe Home.....	28
Gambar 4.9 Wireframe Tentang Kami.....	29
Gambar 4.10 Wireframe Produk.....	30
Gambar 4.11 Wireframe Detail Produk.....	30
Gambar 4.12 Wireframe Kontak.....	31
Gambar 4.13 Wireframe Pesan Berhasil Terkirim.....	31
Gambar 4.14 Wireframe Karir.....	32
Gambar 4.15 Wireframe Detail Karir.....	32
Gambar 4.16 Prototype Home.....	33
Gambar 4.17 Prototype About Us.....	34
Gambar 4.18 Prototype Produk.....	35
Gambar 4.19 Prototype Detail Produk Aplikasi Administrasi.....	36
Gambar 4.20 Prototype Detail Produk Platform Kreatif.....	36
Gambar 4.21 Prototype Contact Us.....	37
Gambar 4.22 Prototype Contact Us Halaman Kedua.....	38
Gambar 4.23 Prototype Contact Us Halaman Ketiga.....	38
Gambar 4.24 Prototype Halaman Pesan Berhasil Terkirim.....	39
Gambar 4.25 Prototype Karir.....	39
Gambar 4.26 Prototype Detail Karir.....	40
Gambar 4.27 Prototype Detail Karir.....	40
Gambar 4.28 Flow Prototype.....	41

Gambar 4.29 Desain Home Awal.....	46
Gambar 4.30 Desain Home Akhir.....	46
Gambar 4.31 Desain About Us Awal.....	47
Gambar 4.32 Desain About Us Akhir.....	47
Gambar 4.33 Desain Product Awal.....	48
Gambar 4.34 Desain Product Akhir.....	48
Gambar 4.35 Desain Contact Us Awal.....	48
Gambar 4.36 Desain Contact Us Akhir.....	48
Gambar 4.37 Desain Halaman Pesan Terkirim Awal.....	49
Gambar 4.38 Desain Halaman Pesan Terkirim Akhir.....	49
Gambar 4.39 Desain Karir Awal.....	49
Gambar 4.40 Desain Karir Akhir.....	49
Gambar 4.41 Desain Home Awal.....	50
Gambar 4.42 Desain Home Setelah Redesign.....	50
Gambar 4.43 Desain Karir Awal.....	51
Gambar 4.44 Desain Karir Setelah Redesign.....	51
Gambar 4.45 Desain About Us Awal.....	52
Gambar 4.46 Desain About Us Akhir.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 4.2 Metode Perancangan.....	11
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Single Ease Question.....	16
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Evaluasi.....	16
Tabel 4.1 Pendefinisian Masalah.....	18
Tabel 4.2 Use Case Spesification Tampilan Home.....	21
Tabel 4.3 Use Case Spesification Tampilan Tentang Kami.....	22
Tabel 4.4 Use Case Spesification Tampilan Produk.....	22
Tabel 4.5 Use Case Spesification Tampilan Kontak.....	22
Tabel 4.5 Use Case Spesification Tampilan Karir.....	23
Tabel 4.6 Hasil Single Ease Question Desain Awal.....	40
Tabel 4.7 Hasil Single Ease Question Desain Akhir.....	42
Tabel 4.8 Selisih Hasil Single Ease Question.....	43
Tabel 4.9 Perbandingan Desain.....	45
4.11.1. Hasil Iterasi Design.....	49

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<ol style="list-style-type: none">1. Cover masih bertuliskan draf proposal tugas akhir.2. Mengubah judul menjadi perbaikan.3. Mengubah use case diagram menjadi sitemap4. Mengubah metode design thinking menjadi metode prototype.	<ol style="list-style-type: none">1. Mengubah tulisan draf draf menjadi proposal tugas akhir.2. Mengubah judul yang awalnya Perancangan ulang User Interface Pada Website Koncco Studio Menggunakan Metode Design Thinking menjadi Perbaikan User Interface pada Website Koncco Studio menggunakan metode prototype.3. Membuat sitemap untuk menggantikan use case diagram.4. Membuat perancangan dengan metode prototype.