

**PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA  
PADA *WEBSITE* KULIAH KERJA NYATA  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

**Tugas Akhir**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan dalam tingkat Sarjana  
Komputer**



Dibuat Oleh:

**Alfred Julianto Massora**

**190710493**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE KULIAH KERJA NYATA UNIVERSITAS  
ATMA JAYA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun oleh

Alfred Julianto Massora

190710493

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 29 Januari 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Y. Sigit Purnomo WP., S.T.,M.Kom., Ph.D.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Irya Wisnubhadra, S.T.,M.T., Ph.D., IPM	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 29 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

## PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alfred Julianto Massora  
NPM : 190710493  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Perancangan Ulang Desain Antarmuka Pada  
*Website* Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya  
Yogyakarta Menggunakan Metode *Design  
Thinking*.

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2024

Yang menyatakan,

  
Alfred Julianto Massora

190710493

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan,  
Tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan*

*Amsal 1:7*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir “Perancangan Ulang Desain Antarmuka Pada *Website* Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini dibantu dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sangat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu menyertai penulis dan memberi kasih karunia, serta pengetahuan yang melimpah kepada penulis.
2. Bapak Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T., IPU., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Thomas Adi P.S., S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I dan juga dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan masukan serta arahan kepada penulis selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, dan tenaga sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Yohanes Sigit Purnomo Wuryo Putro., S.T., M.Kom., Ph.D. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta arahan kepada penulis selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, dan tenaga sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat, Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah mengizinkan dan mendukung penelitian tugas akhir ini.
6. Orang tua dan saudara saya Alan, Aldi, dan Adel yang selalu mendukung penuh, mendoakan, serta selalu menjadi motivasi selama perkuliahan dan kegiatan tugas akhir ini.
7. Orang yang saya kasihi Debora Enjoy Gevandy Putri serta keluarganya yang selalu setia mendukung maupun menemani saat mengerjakan tugas akhir.

8. Teman-teman saya yaitu Kiwo, Moro, Elsa yang selalu mendukung dan juga memberikan motivasi dalam pengerjaan tugas akhir ini.
9. Teman-teman dari Komunitas Mahasiswa Toraja UAJY yang mendukung dalam penulisan ini.
10. Teman-teman dari prodi Informatika yang mendukung selama penulisan tugas akhir ini.
11. Teman-teman dari Kuliah Kerja Nyata periode 82-84 yang memberikan dukungan selama pengerjaan tygas akhir ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan semua dalam penulisan tugas akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, apabila terdapat kesahan dalam penelitian ini, penulis mengucapkan mohon maaf, dan semoga penelitian ini dapat berguna kedepannya dan bermanfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, 2024



Alfred Julianto Massora

190710493

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS &amp; PUBLIKASI ILMIAH</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Penelitian .....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Metode Penelitian .....	4
1. Tahap Awal .....	4
2. Tahap Kedua (Design Thinking) .....	5
3. Tahap Ketiga (Akhir) .....	6
F. Sistematika Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	<b>22</b>
A. <i>Website</i> .....	22
B. <i>User Interface</i> .....	22
C. <i>Design Thinking</i> .....	23
D. <i>Website</i> Kuliah Kerja Nyata UAJY .....	24
E. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	24
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN</b> .....	<b>27</b>
A. Deskripsi Masalah .....	27
B. Analisis Kebutuhan Perancangan .....	27
1. Analisis Kebutuhan Responden.....	27

2.	Analisis Kebutuhan Kuesioner .....	27
3.	Analisis Kebutuhan Alat.....	29
C.	Perancangan Eksperimen.....	29
1.	<i>Emphatize</i> .....	29
2.	<i>Define</i> .....	34
3.	<i>Ideate</i> .....	35
4.	<i>Prototype</i> .....	37
<b>BAB V</b>	<b>HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A.	Deskripsi Eksperimen.....	55
B.	Hasil Eksperimen.....	56
C.	Pembahasan Eksperimen .....	58
D.	Implikasi .....	58
<b>BAB VI</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A.	Kesimpulan.....	60
B.	Saran .....	61
<b>Daftar Pustaka</b> .....		<b>62</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Design Thinking</i> .....	23
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> .....	38
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i> .....	38
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Wireframe</i> Halaman Pengumuman .....	39
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Wireframe</i> Halaman Profil.....	40
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Wireframe</i> Halaman <i>Upload</i> .....	41
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Wireframe</i> Halaman Penilaian Rekan.....	42
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Wireframe</i> Halaman Sertifikat .....	43
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Wireframe</i> Halaman Cetak Sertifikat.....	44
Gambar 4. 9 Antarmuka Halaman <i>Login</i> .....	46
Gambar 4. 10 Antarmuka Halaman <i>Home</i> .....	47
Gambar 4. 11 Antarmuka Halaman Pengumuman .....	48
Gambar 4. 12 Antarmuka Halaman Profil .....	49
Gambar 4. 13 Antarmuka Halaman <i>Upload</i> Tugas.....	50
Gambar 4. 14 Antarmuka Halaman Penilaian Rekan .....	51
Gambar 4. 15 Antarmuka Halaman Sertifikat.....	52
Gambar 4. 16 Antarmuka Halaman Cetak Sertifikat .....	52
Gambar 4. 17 Antarmuka <i>Sidebar Website</i> .....	53
Gambar 4. 18 Antarmuka <i>Footer Website</i> .....	53
Gambar 4. 19 Bagian <i>Prototyping</i> .....	54

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	13
Tabel 3. 1 Ketentuan Penilaian .....	25
Tabel 4. 1 Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> .....	28
Tabel 4. 2 Data Penyebaran Kuesioner Dengan Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	31
Tabel 4. 3 Hasil Skor Perhitungan Metode SUS.....	32
Tabel 4. 4 Persentasi <i>Score System Usability Scale</i> (SUS).....	34
Tabel 4. 5 Kategori Permasalahan .....	34
Tabel 4. 6 Tahap Solusi.....	35
Tabel 4. 7 Kode Warna .....	45
Tabel 5. 1 Hasil Rincian Skor .....	56
Tabel 5. 2 Hasil Hitung Skor.....	57
Tabel 5. 3 Persentasi Score <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	58

**INTISARI**  
**PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE**  
**KULIAH KERJA NYATA UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**  
**MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Alfred Julianto Massora

190710493

Penggunaan Internet berkembang pesat dimana *website* sebagai kategori wadah internet dalam penyebaran informasi dan komunikasi. Kuliah Kerja Nyata salah satu program dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam program pengabdian Pendidikan yang menggunakan peran sistem informasi. sistem informasi dalam hal ini yaitu sistem informasi *website* Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta (KKN UAJY). *Website* ini sebagai sarana informasi dan tugas para peserta (mahasiswa/mahasiswi) Kuliah Kerja Nyata. Namun, pada kenyataannya sistem informasi *website* ini memiliki banyak kekurangan pada bagian desain antarmuka yang terlihat monoton serta kurang menarik jika diakses oleh para pengguna, sehingga mengganggu kenyamanan para pengguna *website*. Sehingga dibuat rancangan ulang desain antarmuka sistem informasi *website* Kuliah Kerja Nyata Universitas Atma Jaya Yogyakarta (KKN UAJY) agar terlihat menarik, praktis, serta *user-friendly* agar sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan para pengguna.

Penelitian pada perancangan ulang desain antarmuka ini menggunakan metode *design thinking* dengan tujuan menghasilkan desain antarmuka yang sesuai dengan kepuasan dan kebutuhan para pengguna.

Penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan adanya peningkatan besar dalam penilaian. Sebelum perancangan ulang, penilaian rata-rata antarmuka *website* adalah kategori *awful*, dan setelah perancangan ulang, penilaian meningkat menjadi kategori *excellent*. Hal ini menandakan bahwa perancangan ulang berhasil menciptakan antarmuka yang lebih menarik, praktis, dan *user-friendly*, serta dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Kata Kunci: KKN UAJY, *Design Thinking*, *System Usability Scale*, Antarmuka

Dosen Pembimbing I : Thomas Adi P.S., S.T., M.T.

Dosen Pembimbing II : Yohanes Sigit Purnomo Wuryo Putro., S.T.,  
M.Kom., Ph.D.

Jadwal Sidang Tugas Akhir :