

**PERANCANGAN *USER INTERFACE USER EXPERIENCE*
WEBSITE JUSTNAME.ID BERBASIS *MOBILE* DENGAN
METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Oleh:

Arga Kuntadi

201910225349



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS
BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang UI/UX Pada Website
JUSTNAME.ID Berbasis Mobile Dengan
Metode *Design Thinking*

Nama Mahasiswa : Arga Kuntadi

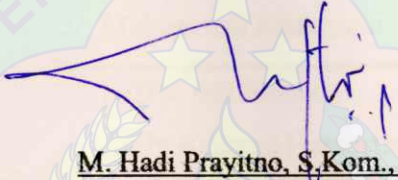
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910225349

Program Studi/Fakultas : Informatika/Illmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Februari 2024

Jakarta, 16/02/2024

MENYETUJUI,
Pembimbing I



M. Hadi Prayitno, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0430087003



Ketua Program Studi

Achmad Fathurrozi, S.E., M.M.SI.

NIP. 2012486

Program Studi Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
2024

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang *User Interface User Experience Website JUSTNAME.ID* Berbasis *Mobile* Dengan Metode *Design Thinking*

Nama Mahasiswa : Arga Kuntadi

NPM : 201910225349

Program Studi/Fakultas : Informatika/Ilmu Komputer

Tanggal Lulus Ujian : 16 Februari 2024

Skripsi

Jakarta, 18 Februari 2024

MENGESAHKAN,

Ketua Tim : Muhammad Khaerudin, S.Kom., M.Kom

Penguji
NIDN: 0413066604

Penguji I : Andy Achmad Hendharsetiawan, S.T., M.T.I


NIDN: 0317057204

Penguji II : Mokhammad Hadi Prayitno, S.Kom., M.Kom

NIDN: 0430087003

MENGETAHUI,

Ketua Prodi Informatika



Ahmad Fatmurozi, S.E., M.M.S.I.
NIP. 2012486

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Dr. Dra. Tyastuti Sri Lestari, M.M.
NIP. 1408206



LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arga Kuntadi
NPM : 201910225349
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang UI/UX Pada Website
JUSTNAME.ID Berbasis
Mobile Dengan Metode
Design Thinking

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan **hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya**. Apabila dikemudianhari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi, 18 Februari 2024
Peneliti



Arga Kuntadi

ABSTRAK

Arga Kuntadi, 201910225349. Perancangan Ulang User Interface User Experience Website Justname.id Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. Bekasi: Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. 2023

Penelitian ini membahas tentang perancangan ulang *User Interface User Experience website* berbasis *mobile* Justname.id dengan menggunakan teknik *design thinking*. Justname.id adalah platform pemasaran yang menggunakan media sosial untuk mempromosikan produk dan layanan bisnis. Studi ini berfokus pada masalah tampilan suboptimal pada perangkat seluler, seperti pemilihan warna yang kaku dan kesulitan dalam menavigasi *dashboard*. Penelitian ini menerapkan pemikiran desain untuk menciptakan desain baru yang lebih menarik dan responsif untuk perangkat seluler. Proses ini meliputi tahapan empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Telah diuji melalui skenario penggunaan dan hasilnya menunjukkan peningkatan kegunaan dengan skor rata-rata 78 dari 3 responden testing. Hasil penelitian akan memberikan kontribusi positif terhadap desain dan pengalaman pengguna Justname.id. Namun demikian, terdapat kebutuhan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak responden dan alat penilaian yang lebih baik lagi, Perancangan ini diharapkan dapat diterapkan oleh Justname.id untuk meningkatkan kualitas tampilan dan penggunaan pada perangkat seluler.

Kata Kunci: Perancangan ulang, *User Interface*, *User Experience*, *Mobile*, dan Media Sosial, Metode *Design Thinking*.

ABSTRACT

Arga Kuntadi, 201910225349. *User Interface User Experience Redesign on the Mobile-Based Justname.id Website Using the Design Thinking Method.* Bekasi: Faculty of Computer Science. Bhayangkara University, Greater Jakarta. 2023

This research discusses redesigning the User Interface User Experience of the Justname.id mobile-based website using design thinking techniques. Justname.id is a marketing platform that uses social media to promote business products and services. This study focuses on suboptimal display issues on mobile devices, such as clumsy color selection and difficulty in navigating the dashboard. This research applies design thinking to create new, more attractive and responsive designs for mobile devices. This process includes the stages of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. It has been tested through usage scenarios and the results show an increase in usability with an average score of 72 from 5 testing respondents. The research results will make a positive contribution to the design and user experience of Justname.id. However, there is a need to expand the scope of research by involving more respondents and better assessment tools. This design is expected to be implemented by Justname.id to improve the quality of display and use on mobile devices.

Keywords: *Redesign, User Interface, User Experience, Mobile and Social Media, Design Thinking Method.*



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya,
saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arga Kuntadi
NPM : 201910225349
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE JUSTNAME.ID
BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING**

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih mediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal: 18 Februari 2024
Yang Menyatakan



Arga Kuntadi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat memaparkan proposal skripsi ini yang berjudul "Perancangan Ulang UI/UX *Website* Justname.id Berbasis *Mobile* Dengan Metode *Design Thinking*". Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan lulus mata kuliah bagi mahasiswa program S-1 di program studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan dengan demikian, penulis berharap dapat menerima kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari banyak bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis dengan rendah hati dan rasa hormat yang besar ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan skripsi ini, terutama kepada mereka yang penulis hormati.

1. Bapak Irjen Pol. (Purna) Prof. Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., MM., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dr. Dra. Tyastuti Sri Lestari, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Ahmad Fathurrozi, S.E., M.M.S.I., selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Joni Warta, S.Si., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis.
5. Bapak Mokhammad Hadi Prayitno, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I skripsi penulis.
6. Kepada Keluarga dan Orang Tua saya, Bapak Agung Sumarsono dan ibu saya Arti Sumarni telah memberikan dukungan moral maupun material.
7. Bapak / Ibu dosen dan staf di lingkungan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, khususnya Fakultas Ilmu Komputer yang telah membantu penulis

untuk menyelesaikan penulisan skripsi penulis.

Selain itu, penulis juga ingin menyatakan rasa terima kasih yang besar kepada semua pihak yang telah terlibat dalam proses penulisan ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Bekasi, 18 Februari 2024

Hormat saya



Arga Kuntadi



untuk menyelesaikan penulisan skripsi penulis.

Selain itu, penulis juga ingin menyatakan rasa terima kasih yang besar kepada semua pihak yang telah terlibat dalam proses penulisan ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Bekasi, 18 Februari 2024

Hormat saya

Arga Kuntadi



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Batasan Masalah	4
1.7 Sistematika Pembahasan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka Jurnal.....	7
2.2 Perancangan.....	9
2.3 <i>Social Media Marketing</i>	9
2.4 <i>Aplikasi Mobile</i>	9
2.5 <i>User Interface</i>	10
2.6 <i>User Experience</i>	10
2.7 <i>Metode Design Thinking</i>	10
2.7.1 <i>Emphasize</i>	11
2.7.2 <i>Define</i>	11

2.7.3	<i>Ideate</i>	11
2.7.4	<i>Prototype</i>	12
2.7.5	<i>Test</i>	12
2.8	<i>Alur Prototype</i>	12
2.9	<i>Mockup</i>	13
2.10	<i>Wireframe</i>	14
2.11	<i>Figma</i>	14
2.12	<i>Usability</i>	15
2.13	<i>Sitemap</i>	15
2.14	<i>Miro</i>	15
2.15	<i>Maze</i>	15
2.16	<i>Flowchart</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.2	Profil Justname.id.....	18
3.3	Sejarah Singkat Justname.id.....	18
3.4	Visi Dan Misi.....	19
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	19
3.6	Kerangka Penelitian.....	20
3.7	Analisis Sistem berjalan.....	21
3.8	Analisis Permasalahan.....	30
3.9	Analisis Sistem Usulan.....	31
3.9.1	<i>Tahap Emphatize</i>	31
3.9.2	<i>Tahap Define</i>	37
3.9.3	<i>Tahap Ideate</i>	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i>	42
4.2	<i>Prototype</i>	42
4.3	<i>Test</i>	53
4.3.1	Skenario <i>Test 1</i>	54
4.3.2	Skenario <i>Test 2</i>	55
4.3.3	Skenario <i>Test 3</i>	56
4.3.4	Skenario <i>Test 4</i>	57
BAB V PENUTUP.....		59

5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		61



DAFTAR TABEL

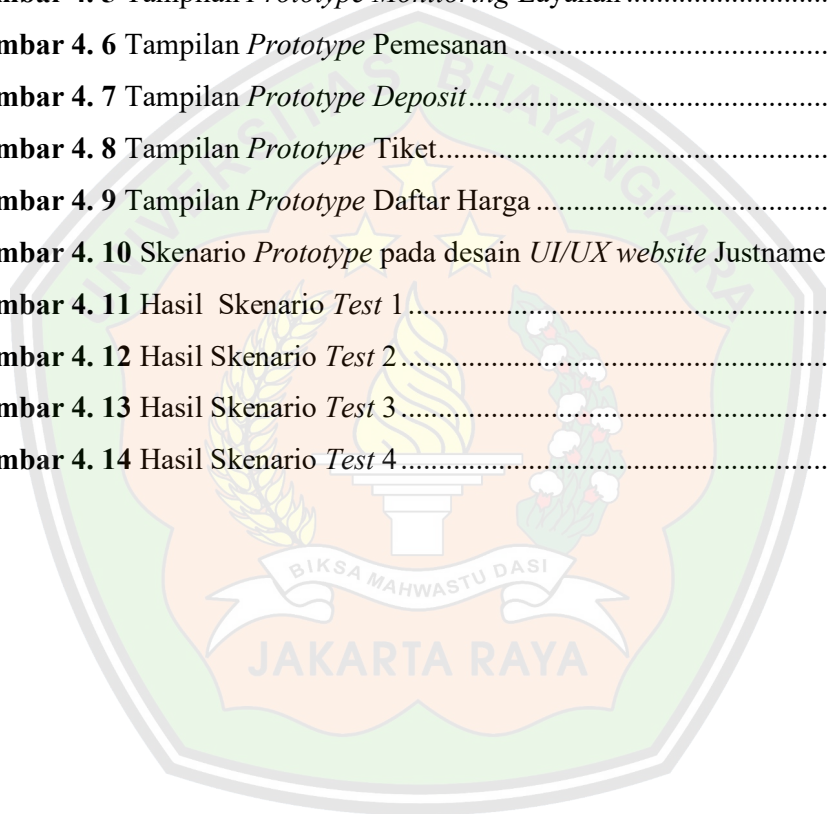
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka Jurnal	7
Tabel 3. 1 Hasil Kuesioner 1	33
Tabel 3. 2 Hasil Kuesioner 2	33
Tabel 3. 3 Hasil Kuesioner 3	34
Tabel 3. 4 Hasil Kuesioner 4	35
Tabel 3. 5 Hasil Kuesioner 5	36
Tabel 3. 6 Hasil Kuesioner 6	37
Tabel 3. 7 Tahap <i>Define</i>	38
Tabel 4. 1 Daftar Skenario <i>Usability Test</i> Menggunakan Maze.	54
Tabel 4. 2 Hasil Skenario <i>Testing</i> Skenario T1	54
Tabel 4. 3 Hasil Skenario <i>Testing</i> Skenario T2.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Skenario <i>Testing</i> Skenario T3.....	56
Tabel 4. 5 Hasil Skenario <i>Testing</i> Skenario T4.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Pada <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 2. 2 Contoh <i>Mockup</i>	13
Gambar 2. 3 Contoh <i>WireFrame</i>	14
Gambar 2. 4 Logo Figma.....	14
Gambar 3. 1 Lokasi Justname.id	18
Gambar 3. 2 Kerangka Penelitian Sumber: Hasil Penelitian, 2023	20
Gambar 3. 3 Homepage pada website JUSTNAME.ID	22
Gambar 3. 4 Halaman <i>Login Website</i> Justname.id.....	23
Gambar 3. 5 Halaman Daftar <i>Website</i> Justname.id	24
Gambar 3. 6 Halaman <i>Dashboard</i> Justname.id	25
Gambar 3. 7 Halaman <i>Monitoring Layanan</i> Justname.id	26
Gambar 3. 8 Halaman Pemesanan <i>Website</i> Justname.id	27
Gambar 3. 9 Halaman <i>Deposit Website</i> Justname.id.....	28
Gambar 3. 10 Halaman <i>Tiket Website</i> Justname.id.....	29
Gambar 3. 11 Halaman Daftar Harga <i>Website</i> Justname.id	30
Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner 1	32
Gambar 3. 13 Hasil Kuesioner 2	33
Gambar 3. 14 Hasil Kuesioner 3	34
Gambar 3. 15 Hasil Kuesioner 4	35
Gambar 3. 16 Hasil Kuesioner 5	36
Gambar 3. 17 Hasil Kuesioner 6	37
Gambar 3. 18 Tampilan Usulan <i>Mockup Homepage, Login, Daftar perangkat mobile</i>	39
Gambar 3. 19 Tampilan Usulan <i>Mockup Dashboard, Dokumentasi API, dan Daftar harga</i>	39

Gambar 3. 20 Tampilan Usulan <i>Mockup Monitoring</i> , Kontak Kami, Riwayat tiket.....	40
Gambar 3. 21 Tampilan Usulan <i>Mockup</i> pemesanan	40
Gambar 3. 22 Tampilan Usulan <i>Mockup Deposit</i>	41
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Prototype Homepage</i>	43
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Prototype</i> Daftar	44
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Prototype Login</i>	45
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Prototype Dashboard</i>	46
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Prototype Monitoring Layanan</i>	47
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Prototype Pemesanan</i>	48
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Prototype Deposit</i>	49
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Prototype Tiket</i>	50
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Prototype Daftar Harga</i>	51
Gambar 4. 10 Skenario <i>Prototype</i> pada desain <i>UI/UX website</i> Justname.id.....	52
Gambar 4. 11 Hasil Skenario <i>Test 1</i>	54
Gambar 4. 12 Hasil Skenario <i>Test 2</i>	55
Gambar 4. 13 Hasil Skenario <i>Test 3</i>	56
Gambar 4. 14 Hasil Skenario <i>Test 4</i>	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1. Kuesioner Via <i>Google Form</i>	64
Lampiran. 2. Hasil Plagiarism	66
Lampiran. 3. Kartu Bimbingan Skripsi	67
Lampiran. 4. Surat Pemberian Izin Dan Pengambilan Data.....	69
Lampiran. 5 Biodata Mahasiswa	70

