



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE  
*EMPLOYEE BENEFIT* PASARPOLIS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*  
*THINKING***

**LAPORAN PENELITIAN**

**PANJI DHARMAWAN**

**191420088**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS BINA DARMA**

**PALEMBANG**

**2023**



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE*  
*EMPLOYEE BENEFIT* PASARPOLIS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*  
*THINKING***

**PANJI DHARMAWAN**

**191420088**

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana  
Komputer**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS BINA DARMA**

**2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE*  
*EMPLOYEE BENEFIT* PASARPOLIS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*  
*THINKING***

**PANJI DHARMAWAN**

**191420088**

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika

Palembang, 12 September 2023  
Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Sains Teknologi  
Universitas Bina Darma  
Dekan,

Pembimbing,



Universitas Bina Darma  
Fakultas Sains Teknologi

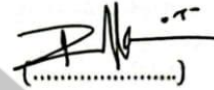
**Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom    Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian yang berjudul "PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE EMPLOYEE BENEFIT* PASARPOLIS MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*" Oleh "Panji Dharmawan" telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari **Senin** tanggal **14 Agustus 2023**.

### Komisi Penguji

1. Ketua : Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom.



(.....)

2. Anggota : Diana, S.St., M.Kom.



(.....)

3. Anggota : Dinny Komalasari, M.Kom.



(.....)

Mengetahui,  
Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Sains Teknologi  
Universitas Bina Darma  
Ketua,



Universitas Bina Darma  
Fakultas Sains Teknologi

Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Panji Dharmawan

NIM : 191420088

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 5 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Panji Dharmawan

NIM : 191420088

## ABSTRAK

PasarPolis, didirikan pada tahun 2014, adalah perusahaan asuransi *online* pertama di Indonesia. Visi perusahaan ini adalah untuk menjadi penyedia layanan asuransi terkemuka di Indonesia dengan menawarkan solusi asuransi yang mudah diakses, cepat, dan terjangkau. Saat ini, situs web *Employee Benefit* Pasarpolis menghadapi beberapa masalah, termasuk tampilan yang kurang menarik, navigasi yang rumit, dan interaksi pengguna yang kurang intuitif. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini menggunakan metodologi *design thinking*, yang menyediakan kerangka kerja yang kuat untuk memahami, merancang, dan mengimplementasikan solusi yang berpusat pada pengguna. Implementasi metode *design thinking* dalam penelitian ini melibatkan lima tahap: pengumpulan data (*empathize*), definisi dan analisis masalah (*define*), curah pendapat solusi (*ideate*), pembuatan desain antarmuka (*prototype*), dan pengujian desain (*testing*). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membawa perubahan positif pada situs web Pasarpolis *Employee Benefit*. Perubahan tersebut meliputi *user interface* yang lebih intuitif, tampilan yang lebih menarik, dan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan.

**Kata Kunci :** *Website, Employee Benefit, PasarPolis, Design Thinking, Testing*

## ABSTRACT

PasarPolis, established in 2014, is the first online insurance company in Indonesia. The company's vision is to become a leading insurance service provider in Indonesia by offering accessible, fast, and affordable insurance solutions. Currently, Pasarpolis' Employee Benefit website faces several problems, including a less attractive appearance, complicated navigation, and less intuitive user interaction. To address these challenges, this research uses the design thinking methodology, which provides a powerful framework for understanding, designing, and implementing user-centered solutions. The implementation of the design thinking method in this research involves five stages: data collection (empathize), problem definition and analysis (define), solution brainstorming (ideate), interface design creation (prototype), and design testing (testing). The results of this research are expected to bring positive changes to the Pasarpolis Employee Benefit website. These changes include a more intuitive user interface, a more attractive appearance, and a more satisfying user experience.

**Keywords :** *Website, Employee Benefit, PasarPolis, Design Thinking, Testing*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaannya peneliti dapat menyelesaikan Laporan Penelitian yang berjudul **"PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE EMPLOYEE BENEFIT PASARPOLIS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING"** tepat pada waktu yang ditentukan. Dalam penulisan ini, peneliti menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan dan petunjuk dari semua pihak tidak mungkin laporan ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi
3. Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom. Selaku Dosen pembimbing karya akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan laporan penelitian ini dengan baik pada teori maupun praktek.
5. Diana, S.Si., M.Kom. Selaku Dosen penguji pertama yang telah banyak memberikan saran dan arahan dalam penulisan laporan penelitian ini.
6. Dinny Komalasari, M.Kom. Selaku Dosen penguji kedua yang juga telah banyak memberikan saran dan arahan dalam penulisan laporan penelitian ini.
7. Orang tua, saudara-saudari ku dan nenekku yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya.

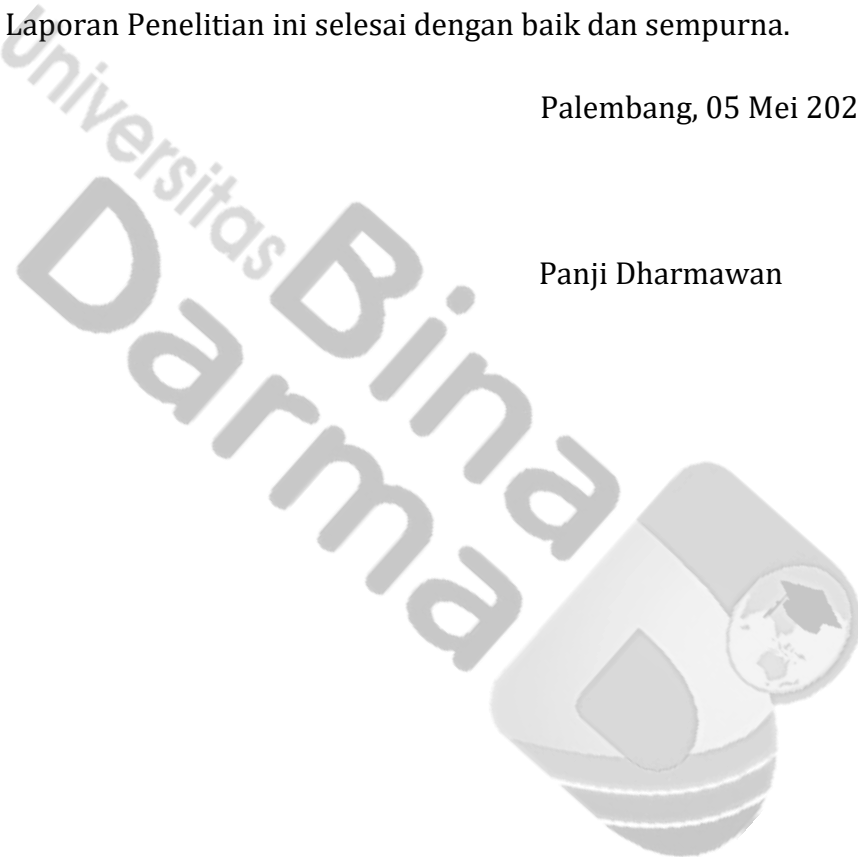


8. Sahabat-sahabatku, Syahrul, Yudha, Yogik, Deka, Varnando, Anshori, Fharid, Hafizin, Farhan, Dwi Robbi dan teman-temanku lainnya yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan Laporan Penelitian ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin supaya Laporan Penelitian ini selesai dengan baik dan sempurna.

Palembang, 05 Mei 2023

Panji Dharmawan



## DAFTAR ISI

HALAMAN KULIT MUKA.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	1
1.3. Tujuan Penelitian .....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN TEORI .....	4
2.1. Perancangan.....	4
2.2. Asuransi .....	4
2.3. Desain .....	4
2.4. <i>User Interface</i> .....	4
2.5. <i>User Experience</i> .....	5
2.6. <i>Figma</i> .....	5
2.7. Penelitian Terdahulu .....	5
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	7
3.1. <i>Design Thinking</i> .....	7

3.2. Metode Pengumpulan Data.....	9
3.2.1. Wawancara .....	9
3.2.2. Observasi .....	9
3.2.3. Penelitian Studi Pustaka.....	10
3.3. Jenis Data Penelitian.....	10
3.3.1. Data Primer.....	10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12
4.1. Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> .....	12
4.1.1. Empathize.....	12
4.1.2. <i>Define</i> .....	16
4.1.3. <i>Ideate</i> .....	18
4.1.4. Prototype.....	20
4.2. Penerapan Tahapan <i>Usability Testing</i> .....	38
4.2.1. Usability Testing.....	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1. Kesimpulan.....	42
5.2. Saran .....	42
DAFTAR PUSTAKA .....	44
LAMPIRAN.....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Design Thinking.....	7
Gambar 4. 1 Pain Point.....	17
Gambar 4. 2 How-Might We .....	18
Gambar 4. 3 Solution Idea .....	19
Gambar 4. 4 Prioritization Idea.....	20
Gambar 4. 5 UserFlow Pendaftaran Akun.....	20
Gambar 4. 6 UserFlow Login Akses .....	22
Gambar 4. 7 Akses PasarPolis.....	23
Gambar 4. 8 Akses Asuransi .....	24
Gambar 4. 9 Wireframe Login Page.....	26
Gambar 4. 10 Wireframe Home Page .....	26
Gambar 4. 11 Wireframe HR Portal.....	27
Gambar 4. 12 Wireframe Employee Benefit .....	27
Gambar 4. 13 Wireframe Asuransi .....	28
Gambar 4. 14 Wireframe Status Asuransi.....	28
Gambar 4. 15 Wireframe Pendaftaran .....	29
Gambar 4. 16 Design System Color.....	29
Gambar 4. 17 Design System Button.....	30
Gambar 4. 18 Design System Text Style.....	30
Gambar 4. 19 Design System Checkbox.....	30
Gambar 4. 20 Design System TextField.....	31
Gambar 4. 21 Design System Dropdown.....	31
Gambar 4. 22 Design System Radio Button.....	31
Gambar 4. 23 Design System Tab .....	32
Gambar 4. 24 UI Design Home Page .....	32
Gambar 4. 25 UI Design Login Page.....	33
Gambar 4. 26 UI Design Pendaftaran Akun .....	34
Gambar 4. 27 UI Design HR Portal .....	34
Gambar 4. 28 UI Design Employee Benefit.....	35
Gambar 4. 29 UI Design Asuransi.....	36
Gambar 4. 30 UI Design Pembayaran .....	36
Gambar 4. 31 UI Design Klaim Asuransi.....	37
Gambar 4. 32 UI Design Status Asuransi .....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 4. 1 Informasi Responden.....	12
Tabel 4. 2 Ice Breaking Question.....	13
Tabel 4. 3 Trigger & Paint Point of Insurance.....	15
Tabel 4. 4 Perception and Needs Towards Feature.....	16
Tabel 4. 5 Informasi Responden.....	39
Tabel 4. 6 Question Usability Testing.....	40
Tabel 4. 7 Hasil Score SEQ.....	41

