



**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN DEBAT BAHASA INGGRIS
BERBASIS WEBSITE DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING DI SOUTH SUMATRA
ENGLISH COMMUNITY UNIVERSITAS BINA DARMA**

LAPORAN PENELITIAN

**AHMAD DZULFAQQOR FAISHOL
201410034**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

2024



**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN DEBAT BAHASA INGGRIS
BERBASIS WEBSITE DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING DI SOUTH SUMATRA
ENGLISH COMMUNITY UNIVERSITAS BINA DARMA**

LAPORAN PENELITIAN

AHMAD DZULFAQQOR FAISHOL

201410034

Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN DEBAT
BAHASA INGGRIS BERBASIS WEBSITE DENGAN PENDEKATAN DESIGN
THINKING DI SOUTH SUMATRA ENGLISH COMMUNITY UNIVERSITAS
BINA DARMA**

Oleh:

AHMAD DZULFAQQOR FAISHOL

201410034

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Sistem Informasi**

Palembang, 09 AGUSTUS 2024

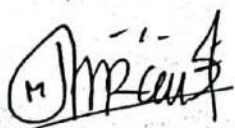
Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Dekan,

Pembimbing,



Maria Ulfa, M.Kom.



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM

HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian berjudul "PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN DEBAT BAHASA INGGRIS BERBASIS WEBSITE DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING DI SOUTH SUMATRA ENGLISH COMMUNITY UNIVERSITAS BINA DARMA" oleh AHMAD DZULFAQQOR FAISHOL telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Jumat 9 Agustus 2024

Komisi Penguji


1. Ketua : Maria Ulfa, M. Kom.

()

2. Anggota : Ilman Zuhri Yadi, S.Kom., M.M., M.Kom

()

3. Anggota : Nia Oktaviani, M. Kom.

()

Mengetahui,

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Ketua,

Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi


Nita Rosa Damayanti., M.Kom., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Dzulfaqqor Faishol

NIM : 201410034

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, 31 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Ahmad Dzulfaqqor Faishol

201410034

ABSTRAK

Dengan meningkatnya penggunaan produk digital, perancangan desain UI/UX yang sesuai menjadi faktor penting untuk memfasilitasi pengalaman pengguna yang memuaskan, terlebih pada media pembelajaran digital. Pembelajaran melalui media digital seperti aplikasi berbasis *website (web application)* menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang semakin marak digunakan. Hal ini sejalan dengan kemajuan teknologi dan bagaimana semakin banyak sektor yang terkomputerisasi, termasuk sektor pendidikan. Penelitian ini merespon kebutuhan akan akses belajar debat Bahasa Inggris di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) *South Sumatra English Community* atau SSEC Universitas Bina Darma. Berawal dari sulitnya akses belajar debat melalui buku fisik dan *file-file pdf* yang tidak terorganisir secara runtut dan rapi, penulis berinisiatif untuk menciptakan desain perancangan UI/UX untuk media pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis *website* agar materi dapat tersip dengan baik disertai dengan akses yang mudah. Perancangan desain UI/UX menjadi faktor penting untuk keberhasilan suatu media pembelajaran yang akan dibuat mengingat pentingnya faktor kenyamanan *end-user* atau pengguna dalam menggunakan *website*. Perancangan desain akan berorientasi pada pendekatan *Design Thinking*, yaitu suatu metode perancangan yang menitikberatkan pada preferensi dan pemecahan masalah melalui perspektif pengguna. Penelitian ini tidak hanya berpotensi meningkatkan aksesibilitas pembelajaran debat, tetapi juga menekankan pentingnya kenyamanan dalam menggunakan *website* melalui perancangan UI/UX yang matang.

Kata kunci: Perancangan, Debat Bahasa Inggris, *Website*, *Design Thinking*, UI/UX.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan penelitian ini dapat diselesaikan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Riset Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan program strata satu (S1). Meskipun laporan ini masih memiliki kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, diharapkan saran dan kritik yang konstruktif untuk memperbaikinya di masa depan.

Dengan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, dan pemikiran dalam penulisan laporan ini, terutama kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Bapak Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM. selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi.
3. Ibu Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Maria Ulfa, M. Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
5. Keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungan.
6. Seluruh Dosen dan Staf Universitas Bina Darma.
7. Seluruh anggota ukm bahasa Inggris South Sumatra English Community dan staff Language Center Universitas Bina Darma.
8. Serta teman-teman mahasiswa Universitas Bina Darma.

Palembang, 31 Juli 2024

Ahmad Dzulfaqqor Faishol

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
SURAT PERNYATAAN	III
ABSTRAK.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	IX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Umum.....	5
2.1.1 Objek Penelitian.....	5
2.1.2 Penelitian Terdahulu.....	5
2.1.3 Urgensi Perancangan Desain UI/UX.....	6
2.1.4 Desain Media Belajar Aplikasi Berbasis <i>Website</i>	7
2.1.5 Debat untuk Peningkatan Kualitas SDM.....	7
2.1.6 Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i>	8
2.1.7 Figma dan Wordpress sebagai <i>Tools</i>	8
2.1.8 <i>Usability Testing</i> menggunakan matriks SEQ.....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	10
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	10
3.2 Metode Perancangan Desain.....	10
3.2.1 <i>Emphatize</i>	10
3.2.2 <i>Define</i>	10
3.2.3 <i>Ideate</i>	11
3.2.4 <i>Userflow</i> dan <i>Wireframe</i>	11
3.2.5 <i>Prototyping</i>	11
3.2.6 <i>Testing</i>	11
3.3 Alat Perancangan Desain.....	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
4.1 <i>Design Thinking Process</i>	13

4.1.1 <i>Emphatize</i>	13
4.1.2 <i>Define</i>	14
4.1.3 <i>Ideate</i>	17
4.1.4 <i>Userflow dan Wireframe</i>	18
4.1.5 <i>Prototype</i>	20
4.1.6 <i>Testing</i>	25
4.2 Implementasi Hasil Prototipe	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	29
5.1 Kesimpulan	29
5.2 Saran	29
Daftar Pustaka	30
Lampiran	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media buku tulis.....	2
Gambar 1.2 Media papan tulis dan PPT.....	2
Gambar 3.1 <i>Metode Design Thinking</i>	10
Gambar 4.1 <i>Emphatize</i>	13
Gambar 4.2 <i>Pain Points</i>	14
Gambar 4.3 <i>Affinity Diagram</i>	15
Gambar 4.4 <i>How Might We</i>	16
Gambar 4.5 <i>Ideate</i>	17
Gambar 4.6 <i>Priorization idea</i>	18
Gambar 4.7 <i>Get Started Userflow</i>	19
Gambar 4.8 <i>Format Userflow</i>	19
Gambar 4.9 <i>Motions Userflow</i>	19
Gambar 4.10 <i>Get Started Wireframe</i>	19
Gambar 4.11 <i>Format Wireframe</i>	20
Gambar 4.12 <i>Motions Wireframe</i>	20
Gambar 4.13 <i>Design System</i>	20
Gambar 4.14 <i>Halaman Landing Page</i>	21
Gambar 4.15 <i>Halaman Get Started</i>	21
Gambar 4.16 <i>Halaman Format</i>	22
Gambar 4.17 <i>Halaman Motions</i>	22
Gambar 4.18 <i>Halaman Category</i>	23
Gambar 4.19 <i>Halaman Achievements</i>	23
Gambar 4.20 <i>Halaman Post</i>	24
Gambar 4.21 <i>User Testing Prototipe</i>	25
Gambar 4.22 <i>Implementasi Website melalui Wordpress</i>	28

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Interpretasi.....	25
Tabel 4.2 Tabel Skenario 1.....	26
Tabel 4.3 Tabel Skenario 2.....	26
Tabel 4.4 Tabel Skenario 3.....	26
Tabel 4.5 Tabel Hasil.....	27

