



**PENINGKATAN KUALITAS DESAIN UI/UX
WEBSITE PRODI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS BINA DARMA
DENGAN METODE DESIGN THINKING
LAPORAN PENELITIAN**

KIAGUS FALLAH ABRAR AL KARIM

211420038

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG**

2025



**PENINGKATAN KUALITAS DESAIN UI/UX
WEBSITE PRODI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS BINA DARMA
DENGAN METODE DESIGN THINKING**

KIAGUS FALLAH ABRAR AL KARIM

211420038

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

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

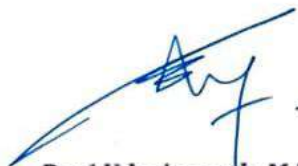
**PENINGKATAN KUALITAS DESAIN UI/UX WEBSITE PRODI
TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS BINA DARMA
DENGAN METODE DESIGN THINKING**

KIAGUS FALLAH ABRAR AL-KARIM

211420038

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

Pembimbing



Devi Udariansyah, M.Kom

**Palembang, 22 Agustus 2025
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,**




Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul " PENINGKATAN KUALITAS DESAIN UI/UX WEBSITE PRODI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS BINA DARMA DENGAN METODE DESIGN THINKING" Oleh "Klagus Fallah Abrar Al-karim", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Jumat tanggal 22 Agustus 2025.

Komisi Penguji

1. Ketua : **Devi Udariansyah, M.Kom**
2. Anggota : **Vivi Sahfitri, S.Kom., M.M.**
3. Anggota : **Nurul Huda, M.Kom.**

(.....)
(.....)
(.....)

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

Universitas Bin
Darma
Fakultas Sains Teknologi

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kiagus Fallah Abrar Al Karim

NIM : 211420038

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, 29 September 2025

Yang membuat pernyataan,



Kiagus Fallah Abrar Al Karim

211420038

MOTTO

*“Masalah yang mengeruh Ohh, perasaan yang rapuh Ini belum separuhnya
Biasa saja Kamu tak apa Perjalanan yang jauh Kau bangun untuk bertaruh
Hari belum selesai Biasa saja Kamu tak apa”*

— Hindia, Evaluasi (Baskara Putra, 2019)

*“Jangan cepat menyerah saat diuji.
Jangan cepat puas saat dipuji. Jangan
cepat percaya saat diberi janji. Jangan
cepat ngegas kamu bukan elpiji. Sikap”*

— Fiersa Besari 2022



ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan website program studi sebagai media komunikasi dan informasi. Namun, website Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma masih menghadapi berbagai permasalahan dalam kenyamanan dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan survei terhadap 100 mahasiswa menggunakan metode evaluasi heuristik, ditemukan sejumlah masalah seperti ketiadaan penanda menu aktif, desain yang kurang menarik, ikon dan bahasa yang membingungkan, serta tidak adanya fitur pencarian dan halaman pertanyaan umum. Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking untuk merancang ulang antarmuka pengguna. Hasil prototipe kemudian diuji menggunakan platform Maze melalui empat misi navigasi. Evaluasi menunjukkan seluruh pengguna berhasil menyelesaikan misi dengan rata-rata skor usability Maze sebesar 89, menandakan prototipe sudah cukup efisien dan mudah digunakan. Hasil ini memperkuat bahwa desain ulang yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kualitas UI/UX dan dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut.

Kata Kunci: UI/UX, Website, Heuristic Evaluation, Design Thinking

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa saya panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, Dzat Yang Maha Memberi Kemudahan, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta kesehatan dan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini dengan judul "Peningkatan Kualitas Desain UI/UX Website Prodi Teknik Informatika Universitas Bina Darma dengan Metode Design Thinking."

Tanpa pertolongan Allah Ta'ala dan doa orangtua, niscaya langkah-langkah dalam proses ini tidak akan terlaksana dengan baik. Dalam setiap tantangan dan keraguan yang datang, Segala bentuk bantuan, baik secara mental maupun materil, sangat membantu saya dan memberikan dorongan besar dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sepenuh hati.

Untuk itu Dengan segenap ketulusan, saya menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi dalam proses penyusunan laporan ini:

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Alex Wijaya, S.Kom., M.I.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Devi Udariansyah, M.Kom., selaku dosen pembimbing, atas segala bimbingan, nasihat, dan ketelitiannya dalam membimbing penulis selama proses penulisan laporan ini.
5. Kedua orang tua, saudari dan saudara, yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat dan doa bagi penulis hingga skripsi ini selesai.
6. Teman-teman KAUM OPET dan GEFA atas kebersamaan dan bantuannya. Rekan-rekan mahasiswa Teknik Informatika angkatan 2021.
7. Para narasumber dan responden yang telah bersedia membantu untuk kelengkapan data dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis memohon maaf apabila terdapat kekeliruan, baik dalam penulisan maupun dalam penyampaian gagasan. salam

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	3
1.6.2 Alat dan Bahan	4
1.6.3 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Metode Pengembangan	4
1.7.1 Metode Heuristik Evaluation	4
1.7.2 Metode <i>Design Thinking</i>	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 <i>User Interface</i>	8
2.2 <i>User Experience</i>	8
2.3 <i>Website</i>	8
2.4 <i>Maze Design</i>	8
2.5 Figma	9
2.6 Penelitian Terdahulu	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 <i>Empathize</i>	10
3.1.1 Survei.....	10
3.1.2 Wawancara	15

3.1.3	User Persona	18
3.2	<i>Define</i>	18
3.2.1	Pain Point	18
3.2.2	How Might We	19
3.3	<i>Ideate</i>	20
3.3.1	Solution Idea	20
3.3.2	Prioritization Idea	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		22
4.1	<i>Prototype</i>	22
4.1.1	<i>Design System</i>	22
4.1.2	Low Fidelity Wireframe	28
4.1.3	<i>High Fidelity Wireframe</i>	33
4.2	<i>Test</i>	49
4.2.1	Akses Halaman “Staf Pengajar” melalui navbar “Tentang”	49
4.2.2	Akses halaman “Detail Berita” melalui navbar “Informasi”	51
4.2.3	Akses “Mata Kuliah Bidang Minat” melalui navbar “Kurikulum” 52	
4.2.4	Akses panduan melalui navbar “Panduan”	53
4.2.5	Maze Usability Score	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Design Thinking.....	10
Gambar 3. 2 <i>User Persona</i>	18
Gambar 3. 3 <i>Paint Point</i>	19
Gambar 3. 4 <i>How Might We</i>	19
Gambar 3. 5 <i>Solution Idea</i>	20
Gambar 3. 6 <i>Prioritization Idea</i>	21
Gambar 4. 1 User Flow Tentang.....	22
Gambar 4. 2 User Flow Informasi	23
Gambar 4. 3 User Flow Kurikulum	24
Gambar 4. 4 <i>Colors</i>	25
Gambar 4. 5 <i>Typography</i>	26
Gambar 4. 6 <i>Component</i>	26
Gambar 4. 7 <i>Icon</i>	27
Gambar 4. 8 LFW Dashboard Sejarah Visi&Misi.....	28
Gambar 4. 9 LFW Staf Pengajar Prestasi Prasarana.....	29
Gambar 4. 10 LFW Akreditasi Berita Detail Berita.....	30
Gambar 4. 11 LFW Profil Lulusan Kurikulum Bimbingan Akademik	31
Gambar 4. 12 LFW Kerja Sama MBKM Pengumuman.....	32
Gambar 4. 13 HFW Landing Page	33
Gambar 4. 14 HFW Sejarah	34
Gambar 4. 15 HFW Visi&Misi.....	35
Gambar 4. 16 HFW Staf Pengajar	36
Gambar 4. 17 HFW Prestasi.....	37
Gambar 4. 18 HFW Prasarana	38
Gambar 4. 19 HFW Kerja Sama	39
Gambar 4. 20 HFW MBKM.....	40
Gambar 4. 21 HFW Akreditasi Internasional	41
Gambar 4. 22 HFW Pengumuman	42
Gambar 4. 23 HFW Berita dan Detial Berita.....	43
Gambar 4. 24 HFW Lowongan Kerja	44
Gambar 4. 25 HFW Profil Lulusan	45
Gambar 4. 26 HFW Kurikulum	46
Gambar 4. 27 HFW Bimbingan Akademik	47
Gambar 4. 28 HFW Panduan	48
Gambar 4. 29 Screen Usability Score Misi Pertama	50
Gambar 4. 30 Mission Usability Score Misi Pertama	50
Gambar 4. 31 Screen Usability Score Misi kedua	51
Gambar 4. 32 Mission Usability Score Misi Kedua.....	52
Gambar 4. 33 Screen Usability Score Misi Ketiga.....	52
Gambar 4. 34 Mission Usability Score Misi Ketiga.....	53
Gambar 4. 35 Screen Usability Score Misi Keempat	54
Gambar 4. 36 Mission Usability Score Misi Keempat	54
Gambar 4. 37 Maze Usability Score.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel <i>Severty Rating</i>	6
Tabel 3. 1 Pertanyaan Informasi	11
Tabel 3. 2 Pertanyaan Kuesioner	11
Tabel 3. 3 Tabel Hasil Responden.....	12
Tabel 3. 4 Rangkum Nilai Responden.....	14
Tabel 3. 5 Perhitungan Evaluasi HE	14
Tabel 3. 6 Perhitungan <i>Severty Rating</i>	14
Tabel 3. 7 Informasi Narasumber Pertama	15
Tabel 3. 8 Hasil Wawancara	15
Tabel 3. 9 Informasi Narasumber Kedua.....	16
Tabel 3. 10 Hasil Wawancara	16
Tabel 3. 11 Informasi Narasumber Ketiga	17
Tabel 3. 12 Hasil Wawancara	17

