

**TUGAS AKHIR**

**EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX PADA *WEBSITE*  
GROWPRENEUR BY BRI MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN THINKING***



**FARAH SOFIATUL NUR AMANAH  
19102084**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

**TUGAS AKHIR**

**EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX PADA *WEBSITE*  
GROWPRENEUR BY BRI MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN THINKING*  
*EVALUATION AND IMPROVEMENT OF UI/UX ON  
THE GROWPRENEUR BY BRI WEBSITE USING THE  
DESIGN THINKING METHOD***



**FARAH SOFIATUL NUR AMANAH  
19102084**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

# HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX PADA  
WEBSITE GROWPRENEUR BY BRI MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**


***EVALUATION AND IMPROVEMENT OF UI/UX ON  
GROWPRENEUR BY BRI WEBSITE USES  
DESIGN THINKING METHOD***

Dipersiapkan dan Disusun oleh


**FARAH SOFIATUL NUR AMANAH**  
19102084

**Fakultas Informatika  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
4 Agustus 2023**

Pembimbing Utama,

  
**Abednego Dwi Septiadi, S.Kom., M.Kom**  
NIDN. 0616098901

Pembimbing Pendamping,

  
**Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng**  
NIDN/0622018403

# LEMBAR PENGESAHAN

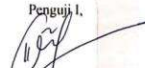
## LEMBAR PENGESAHAN

### EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX PADA WEBSITE GROWPRENEUR BY BRI MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING *EVALUATION AND IMPROVEMENT OF UI/UX ON THE GROWPRENEUR BY BRI WEBSITE USING THE DESIGN THINKING METHOD*


Dipersiapkan dan Disusun oleh  
FARAH SOFIATUL NUR AMANAH  
19102084

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir Pada  
Hari Jumat, Tanggal 18 Agustus 2023

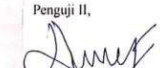
Penguji I,

  
Cahyo Prihantoro, S.Kom., M.Eng  
NIDN. 0621019002


Pembimbing Utama


  
Abednego Dwi Septiadi, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0616098901

Penguji II,

  
Arief Rais Bahtiar, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0604119101

Pembimbing Pendamping

  
Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng  
NIDN. 0622018403

  
Auliya Buganudin, S.Si., M. Kom.  
NIK. 11020008

iii

# HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Farah Sofiatul Nur Amanah  
NIM : 19102084  
Program Studi : S1 Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX PADA WEBSITE GROWPRENEUR BY BRI  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Dosen Pembimbing Utama : Abednego Dwi Septiadi, S.Kom., M.Kom  
Dosen Pembimbing Pendamping : Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 4 Agustus 2023,  
Yang Menyatakan,

  
  
Farah Sofiatul Nur Amanah

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proposal Penelitian Tugas Akhir dengan judul “Evaluasi dan Perbaikan UI/UX Pada Website Growpreneur by BRI Menggunakan Metode Design Thinking”. Adapun tujuan dari penulisan proposal ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program Strata-1 di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Proposal Penelitian ini masih memiliki kelemahan dan keterbatasan bahkan jauh dari kesempurnaan, maka dari itu peneliti berharap memperoleh saran dan masukan yang membangun. Proses penyusunan Laporan Proposal Penelitian ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, peneliti menyampaikan rasa hormat dan juga terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
4. Bapak Abednego Dwi Septiadi, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat penyusunan Tugas Akhir.
6. Kepada Maria Isabella selaku Direktur Ruang Initiatives dan Kak Shafiyah selaku pengelola *Growpreneur* yang telah membantu mendapatkan informasi untuk melakukan penelitian di *website Growpreneur*.

7. Kepada Ibu penulis Kuryati yang tak henti-hentinya mendoakan kesuksesan dan keselamatan penulis selama menempuh di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
8. Kepada Geng Lambe Swasta (Gigih, Fajar, Riau, Abi, Farhan, Endro) yang selalu menyemangati saya dan membantu saya apabila mengalami kesulitan dalam penyusunan Tugas Akhir.
9. Kepada seluruh teman-teman program studi S1 Teknik Informatika Institusi Teknologi Telkom Purwokerto yang telah berbagi motivasi, pengalaman, suka dan duka selama dibangku perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat yang bagi untuk semua orang dan semoga Allah SWT senantiasa memudahkan dalam penyusunan laporan proposal penelitian ini.

Purwokerto, 18 Agustus 2023



Farah Sofiatul Nur Amanah

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR ISTILAH .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Pertanyaan Penelitian .....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Batasan Penelitian .....	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Manfaat Bagi <i>Entrepreneur</i> .....	4
1.6.2. Manfaat Bagi Pendidikan.....	4
1.6.3. Manfaat Bagi Peneliti.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	5
2.1. Kajian Pustaka .....	5
2.2. Dasar Teori .....	11
2.2.1. <i>Growpreneur</i> .....	11
2.2.2. Website.....	12
2.2.3. User Interface .....	12
2.2.4. User Experience .....	13



2.2.5.	Design Thinking.....	13
2.2.6.	<i>Usability</i> .....	21
2.2.2.	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	22
2.2.3.	Figma.....	24
2.2.4.	<i>Hipertext Markup Language(HTML)</i> .....	25
2.2.5.	<i>Cascading Style Sheet (CSS)</i> .....	25
2.2.10.	Bootstrap.....	25
2.2.11.	<i>Severity Rating</i> .....	25
2.2.12.	Populasi dan sampel .....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		28
3.1.	Objek dan Subjek Penelitian .....	28
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian .....	28
3.2.1.	Alat Penelitian.....	28
3.2.2.	Bahan Penelitian.....	29
3.3.	Diagram Alur Penelitian .....	29
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	30
3.3.2	Studi Literatur .....	31
3.3.3	Menentukan Populasi dan Sampel .....	31
3.3.4	Menerapkan Metode <i>Design Thinking</i> .....	31
3.3.5	Analisis Perbandingan.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		35
4.1	Identifikasi Permasalahan.....	35
4.2	Studi Literarur .....	35
4.3	Menentukan Populasi dan Sampel.....	35
4.4	Menerapkan Metode <i>Design Thinking</i> .....	36
4.4.1	Tahapan <i>Empathize</i> .....	36
4.4.2	Tahapan <i>Define</i> .....	51
4.4.3	Tahapan Ideate .....	54
4.4.4	Tahapan Prototype .....	61
4.4.5	Tahapan Test.....	67
4.5	Analisis Perbandingan.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		82

5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran.....	82
	DAFTAR PUSTAKA .....	84
	LAMPIRAN.....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	7
Tabel 2. 2 Contoh Tabel Problem Statement [32].....	17
Tabel 2. 3 Contoh Tabel How Might We [36].....	18
Tabel 2. 4 Interpretasi skor SUS .....	23
Tabel 2. 5 Kuesioner SUS Brooke .....	24
Tabel 2. 6 Penilaian Severity Rating.....	26
Tabel 3. 1 Alat Penelitian.....	28
Tabel 4. 1 Data Asli Jawaban Kuisisioner SUS Desain Awal.....	36
Tabel 4. 2 Hasil Akhir Perhitungan SUS .....	39
Tabel 4. 3 Skala Penilaian SUS.....	43
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara .....	45
Tabel 4. 5 Data Responden .....	47
Tabel 4.6 Problem Statement .....	53
Tabel 4. 7 Data Asli Jawaban kuisioener SUS.....	68
Tabel 4. 8 Hasil Akhir Perhitungan SUS .....	71
Tabel 4. 9 Skala Penilaian SUS.....	74
Tabel 4. 10 Tabel Perbandingan Hasil Pengujian .....	79
Tabel 4. 11 Hasil Perbandingan Heatmap.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan website Growpreneur .....	12
Gambar 2. 2 Tahapan Design Thinking [18] .....	13
Gambar 2. 3 Contoh Heatmap[24] .....	15
Gambar 2. 4 Contoh User Persona[30] .....	16
Gambar 2. 5 Contoh Moodboard [37].....	18
Gambar 2. 6 Contoh Use Case [40] .....	19
Gambar 2. 7 Contoh Wireframe [41] .....	20
Gambar 2. 8 Contoh High Fidelity [44].....	21
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	30
Gambar 4. 1 Heatmap task Program .....	48
Gambar 4. 2 Heatmap Task Fasilitas .....	49
Gambar 4. 3 Heatmap Task lihat usaha yang sudah bergabung .....	50
Gambar 4. 4 User Persona Shafiyah Salsabila .....	51
Gambar 4. 5 User Persona Dian Safira .....	52
Gambar 4. 6 How Might We Pengelola .....	54
Gambar 4. 7 How Might We Pelaku UMKM.....	55
Gambar 4. 8 Moodboard .....	55
Gambar 4. 9 Use Case Desain Awal .....	56
Gambar 4. 10 Use Case Desain Baru .....	57
Gambar 4. 11 Wireframe Header .....	58
Gambar 4. 12 Wireframe Footer .....	58
Gambar 4. 13 Wireframe Beranda .....	59
Gambar 4. 14 Wireframe Program.....	59
Gambar 4. 15 Wireframe Kalender Event.....	60
Gambar 4. 16 Wireframe Fasilitas .....	60
Gambar 4. 17 Wireframe Member .....	61
Gambar 4. 18 Hasil Tampilan antarmuka halaman beranda .....	62
Gambar 4. 19 Landing Page Program .....	63

Gambar 4. 20 Tampilan Landing Page Fasilitas .....	64
Gambar 4. 21 Halaman Usaha yang Sudah Bergabung .....	65
Gambar 4. 22 Halaman Community .....	65
Gambar 4. 23 Halaman Kalender Event .....	66
Gambar 4. 24 FAQ.....	67
Gambar 4. 25 Heatmap task 1 setelah perbaikan .....	75
Gambar 4. 26 Heatmap fasilitas setelah perbaikan .....	76
Gambar 4. 27 Task Lihat Usaha Setelah Perbaikan.....	77
Gambar 4. 28 Task 4 Lihat Community.....	77
Gambar 4. 29 Task 5 Lihat Kalender Event.....	78
Gambar 4. 30 Task 6 FAQ.....	78

## DAFTAR ISTILAH

UI	: User Interface
UX	: User Experience
SUS	: System Usability Scale
UCD	: User Centered Design
UEQ	: User Experience Quistionnare
UMKM	: Usaha Mikro Kecil Menengah
HTML	: Hyper Text Markup Language
CSS	: Cascading Style Sheet

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi wawancara Direktur Ruang.....	93
Lampiran 2. Hasil Wawancara Direktur Ruang.....	93
Lampiran 3. Hasil Wawancara Pengguna .....	94
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara Tahap Empathize Syafiah Salsabila .....	96
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara Tahap Empathize Dian Safira.....	96
Lampiran 6. Surat izin permohonan pengambilan data .....	97
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian .....	98
Lampiran 8. Hasil Penyebaran Kuisisioner SUS Sebelum Perbaikan .....	98
Lampiran 9. Hasil kuisisioner SUS setelah perbaikan.....	104
Lampiran 10. Umpan Balik Pelaku UMKM Growpreneur.....	105
Lampiran 11. Usability Testing Maze sebelum perbaikan.....	108
Lampiran 12. Usability Testing Maze setelah perbaikan.....	111