

**REDESAIN DAN EVALUASI WEBSITE BISA DESIGN MENGGUNAKAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana di Program
Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi*



Oleh

Sepia Putri Kristiani

NIM 1908947

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS PURWAKARTA

2023

LEMBAR HAK CIPTA

**REDESAIN DAN EVALUASI WEBSITE
BISA DESIGN MENGGUNAKAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

Oleh

Sepia Putri Kristiani

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Kampus Daerah Purwakarta

© Sepia Putri Kristiani

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

SEPIA PUTRI KRISTIANI

**REDESAIN DAN EVALUASI WEBSITE BISA DESIGN MENGGUNAKAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom.
NIP. 92017121989038201

Pembimbing II

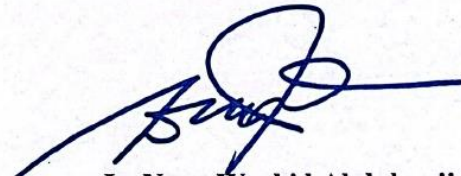


Dr. Suprih Widodo, S.Si., M.T.
NIP.19801217005021007

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Kampus Daerah Purwakarta



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd.
NIP. 920171219910625101

HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sepia Putri Kristiani
NIM : 1908947
Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Redesain dan Evaluasi Website Bisa Design Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Oktober 2023

Pembuat Pernyataan



Sepia Putri Kristiani
NIM.1908947

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat, kasih, dan karunia, serta mukjizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Redesain dan Evaluasi Website Bisa Design Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*”.

Penulis telah berusaha dengan sebaik mungkin dengan kemampuan yang ada dalam menyelesaikan skripsi ini untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sangat menghargai segala kritik dan saran yang bersifat membangun ke arah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Purwakarta, Oktober 2023

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyusun skripsi ini, penulis tidak luput dari berbagai kesulitan dan hambatan, namun atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, yaitu kepada:

1. Kepada Ibu Peris Mangentang dan Alm. Bapak Yong Him Fung sebagai orang tua penulis yang selalu mendoakan, memberi dukungan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Suprih Widodo, S.Si., M.T selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi PSTI UPI Kampus di Purwakarta.
5. Seluruh dosen UPI Kampus Purwakarta dan Civitas Akademik yang telah memberikan pengetahuan, arahan, dan membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan, rekan-rekan mahasiswa/i jurusan PSTI, khususnya angkatan 2019.
7. Aulia Anggita Putri, Teresia Ratna Calista, Elia Hutagaol, Sanni Deslia Pasaribu, dan Asti Aulia selaku teman-teman yang mendukung dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Linda Triwahyuni, Bapak Yefanus Sugiyarto, dan Bapak Thomson Pasolon sebagai hamba Tuhan yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, semangat, dan bantuan dana, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Untuk semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan skripsi ini.

REDESAIN DAN EVALUASI WEBSITE BISA DESIGN MENGGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

SEPIA PUTRI KRISTIANI

NIM : 1908947

ABSTRAK

Kemunculan berbagai perusahaan *startup* pada zaman ini merupakan salah satu dari dampak perkembangan teknologi yang sangat pesat dan salah satunya adalah pada bidang *edutech*. Perusahaan *startup* dengan berbasis *edutech* ini menyediakan berbagai *course* mulai dari yang gratis hingga berbayar untuk membantu orang-orang, khususnya para mahasiswa supaya bisa meningkatkan *soft skill*, maupun *hard skill* mereka, khususnya di bidang desain. Salah satu perusahaan *startup* yang membuka kesempatan ini adalah PT Bisa Design Academy. Melalui situs *website* Bisa Design, mahasiswa bisa mengasah kemampuannya hanya dengan mempelajari *course* yang telah disediakan oleh Bisa Design. Akan tetapi, pada umumnya pengguna masih mengalami beberapa kendala seperti sulitnya menemukan informasi yang ingin didapat pada *website* Bisa Design. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan melakukan redesain untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses *website* Bisa Design menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Metode yang digunakan adalah metode *research and development* dengan pendekatan *design thinking* melalui tahapan, seperti *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rancangan desain yang telah dibuat berhasil menyelesaikan masalah yang ada, sehingga didapatkan solusi berupa fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses *website* Bisa Design.

Kata kunci : redesain, desain antarmuka, evaluasi *website*, *design thinking*, *user experience*.

REDESIGN AND EVALUATION WEBSITE OF BISA DESIGN USING DESIGN THINKING APPROACH

SEPIA PUTRI KRISTIANI

NIM : 1908947

ABSTRACT

The emergence of various startup companies in this era is one of the impacts of very rapid technological developments and one of them is in the field of edutech. This edutech-based startup company provides various courses ranging from free to paid to help people, especially students to improve their soft skills, as well as hard skills, especially in the field of design. One of the startup companies that opens this opportunity is PT Bisa Design Academy. Through the Bisa Design's website, students can hone their skills only by learning the courses that have been provided by Bisa Design. However, in general, users still experience some obstacles such as the difficulty of finding the information they want to find on the Bisa Design website. There are other problems such as inconsistent design display, lack of prevention and handling if faced with problems, and user difficulties in finding information. Therefore, research was carried out by doing a redesign to increase user comfort in accessing the Bisa Design's website using a Design Thinking approach. The method used is a research and development method with a design thinking approach through stages, such as Emphasize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The results showed that the results of the design design that had been made successfully solved the existing problems, so that solutions were obtained in the form of features that could make it easier for users to access the Bisa Design website.

Keywords : *redesign, user interface, website evaluation, design thinking, user experience.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer	7
2.1.1 Ruang Lingkup Interaksi Manusia dan Komputer	8
2.1.2 Tujuan Interaksi Manusia dan Komputer	10
2.1.3 Antarmuka Manusia dan Komputer.....	10
2.2 Redesain	11
2.3 Evaluasi	12
2.3.1 Evaluasi <i>Website</i>	13
2.4 <i>Website</i>	13

2.4.1	Website Performance.....	16
2.4.2	Kualitas dan Keefektifan Website	19
2.5	User Interface (UI)	20
2.6	User Experience (UX)	22
2.7	Design Thinking.....	23
2.8	Bisa Design	25
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Desain Penelitian	27
3.2	Populasi dan Sampel	27
3.3	Prosedur Penelitian	28
3.4	Instrumen Penelitian	29
3.4.1	Studi Literatur.....	29
3.4.2	Kuesioner	30
3.5	Analisis Data	31
3.5.1	Data Kuantitatif (Kuisisioner).....	31
3.5.2	Data Kualitatif.....	31
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Temuan Penelitian.....	32
4.1.1	<i>Empathize</i>	32
4.1.2	<i>Define</i>	33
4.1.3	<i>Ideate</i>	34
4.1.4	<i>Prototype</i>	36
4.1.5	Testing	52
4.2	Pembahasan	54
4.2.1	Solusi Permasalahan Pada <i>Website</i> Bisa Design.....	54
4.2.2	Perancangan Ulang <i>Website</i> Bisa Design	55

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	57
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Rekomendasi.....	57
DAFTAR RUJUKAN	58
LAMPIRAN.....	61
RIWAYAT HIDUP	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Mengevaluasi Isi Dari Suatu <i>Website</i>	13
Tabel 3.1 Pertanyaan-Pertanyaan Kuesioner	30
Tabel 4.1 <i>High Fidelity Prototype</i>	46
Tabel 4.2 Jawaban Kuisisioner	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola pikir desainer IMK	8
Gambar 2.2 Interaksi antara manusia dan komputer.....	9
Gambar 2.3 Konteks antara manusia dan komputer	9
Gambar 2.4 Tahapan <i>Design Thinking</i>	24
Gambar 4.1 Tahap Pengumpulan <i>Pain Points</i>	32
Gambar 4.2 <i>Define Problem Statement</i>	33
Gambar 4.3 Tahapan <i>How Might We</i>	34
Gambar 4.4 Tahapan <i>Feature Prioritization</i>	35
Gambar 4.5 Tahapan <i>Conclusion of Prioritization</i>	35
Gambar 4.6 <i>Primary Colour</i>	37
Gambar 4.7 <i>Secondary Colour</i>	37
Gambar 4.8 <i>Secondary Colour</i>	38
Gambar 4.9 Jenis <i>Font</i> dan Penamaan	38
Gambar 4.10 <i>Typography</i>	39
Gambar 4.11 <i>Main Icons</i>	40
Gambar 4.12 <i>Course Icons</i>	41
Gambar 4.13 <i>Astronauts Vector</i>	41
Gambar 4.14 <i>Buttons</i>	43
Gambar 4.15 <i>Text Fields</i>	44
Gambar 4.16 <i>Header</i>	44
Gambar 4.17 <i>Footer</i>	45
Gambar 4.18 <i>Cards</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Submit Artikel	61
Lampiran 2. <i>Letter of Acceptance</i>	62
Lampiran 3. Bukti <i>Publish</i>	63
Lampiran 4. <i>Prototype High Fidelity Design</i>	64