

**PENGEMBANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*  
MENGUNAKAN *DESIGN THINKING* PADA *WEBSITE* SIHACI  
(SISTEM INFORMASI HAYU AMENG KA CIANJUR)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi



**Oleh :**

**DAVIE MUHAMAD NIDA ULFALAH**

**NIM : 1905858**

**PROGRAM STUDI**

**PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS DAERAH DI PURWAKARTA**

**2023**

## LEMBAR HAK CIPTA

### **PENGEMBANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* MENGUNAKAN *DESIGN THINKING* PADA *WEBSITE SIHACI* (SISTEM INFORMASI HAYU AMENG KA CIANJUR)**

Oleh

Davie Muhamad Nida Ulfalah

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

© Davie Muhamad Nida Ulfalah

Universitas Pendidikan Indonesia

JUNI 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. Skripsi ini tidak boleh  
diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di foto  
kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**DAVIE MUHAMAD NIDA ULFALAH**

**PENGEMBANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*  
MENGUNAKAN *DESIGN THINKING* PADA *WEBSITE SIHACI*  
(SISTEM INFORMASI HAYU AMENG KA CIANJUR)**

Disetujui dan diarahkan oleh Pembimbing :


Pembimbing I



**Rian Andrian S.T., M.T.**

**NIP. 02180319881125101**

Pembimbing II



**Dian Permata Sari S.Kom., M.Kom**

**NIP. 920171219890308201**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi**

**Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi**



**Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 920171219910625101**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Davie Muhamad Nida Ulfalah  
Nim : 1905858  
Prodi/Departemen : Pendidikan Teknologi dan Sistem Informasi  
Fakultas : Kampus Daerah Purwakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul 'Pengembangan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan *Design thinking* Pada *Website SIHACI* (Sistem Informasi Hayu Ameng Ka Cianjur)' ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam budaya keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Davie Muhamad Nida Ulfalah

NIM. 1905858

**PENGEMBANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*  
MENGUNAKAN *DESIGN THINKING* PADA *WEBSITE* SIHACI  
(SISTEM INFORMASI HAYU AMENG KA CIANJUR)**

Davie Muhamad Nida Ulfalah

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi dan internet sangat membawa pengaruh yang sangat kuat dalam dalam aktivitas manusia. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi adalah kegiatan dalam bidang pariwisata. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi seperti sekarang, pengembangan dan promosi pariwisata terlihat semakin nyata. Penggunaan *website* sebagai alat mempromosikan pariwisata semakin marak digunakan. Sistem Informasi merupakan sebuah sistem yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah informasi. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Cianjur, Jawa Barat, mencatat angka kunjungan wisatawan ke Cianjur hingga Oktober 2022 sekitar 1,6 juta orang. Dengan pemanfaatan teknologi informasi seperti *website* ini terdapat menginformasikan terkait tempat wisata yang berada di Cianjur yang bertujuan meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah Cianjur. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan UI/UX *website* SIHACI guna untuk meningkatkan kenyamanan *user* dalam mengakses informasi terkait destinasi wisata yang berada di Cianjur. Metode yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mencari masalah dan mengumpulkan data terkait kenyamanan penggunaan *website* SIHACI dengan prosedur *design thinking* dan melakukan pengujian dengan *usability testing*. Dengan penelitian ini diharapkan menjadi solusi yang dapat digunakan untuk media informasi dalam mencari tempat wisata di daerah Cianjur. Pada hasil penelitian didapatkan hasil *usability testing* dengan *metric effectiveness* Yang emndapatkan waktu untuk mengerjakan tugas dengan rata 19,6 detik, *metric effecience* 100% dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan dan nilai skor sus yang didapatkan pada penilaian pengujian produk di dapatkan hasil skor 88,6 yang berarti *acceptable*

**Kata Kunci :** Priwisata, *In-depth Interview*, *UI*, *UX*, *Usability testing*, *Design Thinking*

***USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE DEVELOPMENT USING  
DESIGN THINKING ON SIHACI WEBSITE (SISTEM INFORMASI HAYU  
AMENG KA CIANJUR)***

Davie Muhamad Nida Ulfalah

**ABSTRACT**

The advancement of technology and the internet has had a significant impact on human activities. One of the sectors that has benefited from these technological advancements is the tourism industry. With the current state of information technology, the development and promotion of tourism have become more tangible. The utilization of *websites* as a means of promoting tourism is becoming increasingly prevalent. Information *System* is a *system* that aims to generate information. The Cianjur Culture and Tourism Office (Disbudpar), located in West Java, has recorded approximately 1.6 million tourist visits to Cianjur until October 2022. By utilizing information technology, such as this *website*, there is readily available information about tourist attractions in Cianjur, which aims to increase the number of tourists visiting the area. This research focuses on the UI/UX development of the SIHACI *website* in order to enhance *user* convenience when accessing information about tourist destinations in Cianjur. The qualitative method was employed in this study, which involved identifying problems and collecting data related to the *user*-friendliness of the SIHACI *website*. *Design thinking* procedures were applied, and *usability testing* was conducted. This research aims to provide a solution that can serve as an information medium for discovering tourist attractions in the Cianjur area. The results of the study included the findings from *usability testing*, which showed an average *Task* completion time of 19.6 seconds, 100% *Task* completion rate, and a SUS score of 88.6, indicating an acceptable product assessment.

***Keyword*** : Priwisata, *In-depth Interview*, *UI*, *UX*, *Usability testing*, *Design Thinking*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Pengembangan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan *Design thinking* Pada *Website SIHACI* (Sistem Informasi Hayu Ameng Ka Cianjur). Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw beserta kepada para keluarga dan sahabatnya dan semoga juga sampai kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam perjuangan menyelesaikan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kekuatan, petunjuk dan bimbingan-Nya selama penelitian, pengolahan data dan penyusunan karya tulis skripsi ini.
2. M Ece Munawar dan Iis Maspupah selaku orang tua peneliti yang selalu memberikan bantuan dan pertolongannya berupa doa, materi dan ucapan semangat untuk memotivasi peneliti menyelesaikan tugas ini.
3. Rian Andrian S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 1 peneliti yang selalu memberikan bimbingannya dan saran juga masukan untuk kebaikan langkah-langkah penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Dian Permata Sari S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 peneliti yang juga tidak henti untuk memberikan bimbingannya kepada peneliti agar proses penelitian dan penulisan skripsi berjalan dengan baik.
5. Nuur Wachid Abdulmajid S.Pd., M.Pd Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, yang sudah membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Prof. Turmudi, M.Ed., M.Sc., Ph.D Sebagai Direktur Kampus Purwakarta Universitas Pendidikan Indonesia.

7. Pratama Nugraha Emmawan S.H., M.SI., Sebagai Kepala Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Cianjur, yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Cianjur
8. Seluruh Staf Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Cianjur yang sudah membantu dengan mengizinkan peneliti mengumpulkan data penelitian hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh narasumber yang telah menyempatkan waktunya untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan skripsi.

Peneliti

Purwakarta, 30 Juni 2003



## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti hendak menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Pihak-pihak tersebut telah memberikan bantuannya berupa doa, moril dan materil sehingga memudahkan peneliti dalam proses penelitian ketika transportasi, akomodasi dan sebagainya. Adapun pihak-pihak tersebut adalah diantaranya.

1. M Ece Munawar dan Iis Maspupah selaku orang tua peneliti yang berperan sangat penting dalam perjalanan dan proses penelitian dengan menyertakan doa-doanya, bantuan materi dan memberikan semangat untuk memotivasi peneliti.
2. Rian Andrian. ST.MT. sebagai dosen pembimbing 1. Beliau telah memberikan bimbingan, bantuan dan motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Beliau pun telah memberikan pelayanan yang baik kepada peneliti selama prosesi bimbingan hingga skripsi ini dapat diselesaikan
3. Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing 2, karena atas bantuan dan bimbingannya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Rekan-rekan yang telah memberikan bantuannya berupa semangat dan ikut serta mendoakan peneliti selama proses penelitian dan penulisan skripsi. Adapun bantuan-bantuan yang sangat diapresiasi berupa akomodasi tempat untuk mengerjakan skripsi ini dan lain sebagainya sangat membantu peneliti selama penyelesaian skripsi.
5. Narasumber yang telah berpartisipasi dalam penyelenggaraan penelitian ini sehingga skripsi ini dapat ditulis dan diselesaikan.
6. Terima kasih kepada Davie Muhamad Nida Ulfalah (diri sendiri) yang telah sabar mengerjakan skripsi ini dengan penuh ketabahan, yang dimana melewati berbagai proses perkuliahan sampai skripsi ini. Terimakasih telah berjuang hingga titik ini

7. Kepada rekan-rekan yang telah memberikan dukungan terutama (1905707) telah memberikan dukungan yang penuh dalam menyelesaikan skripsi, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
8. Serta seluruh pihak yang sudah berjasa dalam membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Purwakarta, 30 Januari 2023

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Pembatasan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Struktur Organisasi Skripsi .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 <i>Human Computer Interaction</i> .....	7
2.2 <i>User Center Design</i> .....	8
2.3 <i>Metode Design Thinking</i> .....	9
2.3.1 <i>Empathize</i> .....	11
2.3.2 <i>Define</i> .....	14

2.3.3	<i>Ideate</i> .....	15
2.3.4	<i>Prototype</i> .....	16
2.3.5	<i>Testing</i> .....	17
2.4	<i>User Interface</i> .....	18
2.5	<i>User Experience</i> .....	18
2.6	Penelitian Relevan Terdahulu .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Metode Penelitian.....	21
3.2	Lokasi Penelitian .....	22
3.3	Populasi dan Sampel .....	22
3.4	Prosedur Peneliatian .....	22
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.6	Teknik Analisis Data .....	25
<b>BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>29</b>
4.1	Temuan Penelitian .....	29
4.1.1	<i>Initial Product Requirement</i> .....	29
4.1.2	<i>Empethize</i> .....	31
4.1.3	<i>Define</i> .....	37
4.1.4	<i>Ideate</i> .....	38
4.1.5	<i>Prptotype</i> .....	41
4.1.6	<i>Test</i> .....	66
4.1.7	Penilaian Pengujian Produk .....	71
4.2	Pembahasan .....	73
4.2.1	Solusi Permasalahan <i>Website</i> SIHACI .....	73
4.2.2	Desain <i>Website</i> SIHACI .....	74

4.2.3	Validasi Solusi <i>Website</i> SIHACI .....	75
<b>BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>76</b>
5.1	Simpulan .....	76
5.2	Implikasi .....	77
5.2.1	Implikasi Teoritis .....	77
5.2.2	Implikasi Parktis .....	77
5.3	Rekomendasi .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>79</b>
<b>LAMPIRAN 1.....</b>		<b>82</b>
<b>LAMPIRAN 2.....</b>		<b>89</b>
<b>LAMPIRAN 3.....</b>		<b>100</b>
<b>LAMPIRAN 4.....</b>		<b>102</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>126</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Angket SUS (Brooke, 1996) .....	26
Tabel 3. 2 Skala Likert (Sugiono,2013).....	27
Tabel 4. 1 <i>Validate User Problem</i> .....	35
Tabel 4. 2 <i>Low-fidelity</i> .....	42
Tabel 4. 3 Style Guilde Website SIHACI.....	49
Tabel 4. 4 High-Fidelity .....	50
Tabel 4. 5 <i>Task Usability testing</i> .....	66
Tabel 4. 6 Hasil Metric Effectiveness .....	67
Tabel 4. 7 <i>Metric Effeciency</i> .....	68
Tabel 4. 8 Metric Statificaton.....	68
Tabel 4. 9 Rekomendasi Perbaikan .....	69
Tabel 4. 10 Hasil Perbaikan Tampilan .....	69
Tabel 4. 11 Hasil <i>System usability scale (SUS)</i> score.....	71
Tabel 4. 12 <i>Metric Effectiveness</i> .....	72
Tabel 4. 13 <i>Metric Effeciency</i> .....	73
Tabel 4. 14 Rata-rata waktu .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode <i>Design thinking</i> .....	10
Gambar 2. 2 <i>User Persona</i> .....	12
Gambar 2. 3 <i>Hook Model Canvas</i> .....	12
Gambar 2. 4 <i>Validate User Problem</i> .....	13
Gambar 2. 5 <i>Challenge Metric</i> .....	14
Gambar 2. 6 <i>User Flow</i> .....	16
Gambar 2. 7 <i>Low Fidelity Wireframe</i> .....	17
Gambar 2. 8 <i>High Fidelity Wireframe</i> .....	17
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Borg&Gall.....	21
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	23
Gambar 4. 1 Potensial <i>Persona</i> Wisatawan.....	29
Gambar 4. 2 Potensial <i>Persona</i> Staf Disbudpar.....	30
Gambar 4. 3 <i>User persona</i> (1) .....	32
Gambar 4. 4 <i>User persona</i> (2) .....	33
Gambar 4. 5 <i>User persona</i> (3) .....	33
Gambar 4. 6 <i>User persona</i> (4) .....	34
Gambar 4. 7 <i>User persona</i> (5) .....	34
Gambar 4. 8 <i>Hook Model Canvas</i> .....	35
Gambar 4. 9 <i>User Journey Map</i> .....	36
Gambar 4. 10 <i>How Might We</i> .....	37
Gambar 4. 11 <i>Challenge Matrix</i> .....	38
Gambar 4. 12 <i>Generative design</i> .....	39
Gambar 4. 13 <i>Scenario Mapping</i> .....	40
Gambar 4. 14 <i>User Flow</i> .....	41