

SKRIPSI

***IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI/UX WEB
PENGARSIPAN SURAT DI BAGIAN TATA PEMERINTAHAN KANTOR
PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL***



ALIFA SUKMA NARINDRA

195610115

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN *UI/UX WEB*
PENGARSIPAN SURAT DI BAGIAN TATA PEMERINTAHAN KANTOR PEMERINTAH
KABUPATEN BANTUL**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

Program Sarjana

Program Studi SISTEM INFORMASI

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun oleh

ALIFA SUKMA NARINDRA

195610115

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin arrahmanirrohim

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Penulis menyadari tidak akan sanggup menyelesaikan skripsi ini sendiri. Oleh sebab itu penulis ucapkan banyak terimakasih. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta Bapak dan Ibu yang sangat luar biasa mendidik, mendukung dan memotivasi saya sehingga dapat menyelesaikan Skripsi.
2. Untuk Saudara Kandung saya Kakak Pertama dan Kakak Kedua yang telah mempercayai, mendukung, dan membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Tak lupa juga Bibi, Paman, Pakde, Bude serta Eyang yang telah mendukung saya selama menuntut ilmu di Universitas Teknologi Digital Indonesia selama ini.
4. Teman-teman saya satu angkatan satu kelas semuanya yang telah menemani saya selama ini dari awal berkuliah hingga akhir masa penyelesaian penulisan Skripsi ini.
5. Bapak Dison Librado S.E., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, mengarahkan, dan memberi petunjuk penulis selama masa penulisan Skripsi ini.

MOTTO

“If its not a clear YES, then it’s a clear NO.”

*_****_*

“Semesta akan meninggikan orang-orang yang merendahkan hatinya.”

*_****_*

“Pikirkan dulu dalam hati ketika memberi nasihat kepada orang lain. Apakah benar nasehat yang ditunjukkan untuk dia yang lebih baik, atau justru ingin membuat dia terlihat rendah.”

*_****_*

“Kadang sedih justru bisa membawa kita ke tempat yang lebih tinggi.”

*_****_*

“Mau itu dipilih, Mahir itu dilatih, Manfaat itu dibagikan.”

*_****_*

“Urip iku Urup.”

-Wong tuo-

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena oleh anugerah-Nya, kemurahan dan kasih sayang-Nya yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul: “ IMPLEMENTASI *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN *UI/UX WEB* PENGARSIPAN SURAT DI BAGIAN TATA PEMERINTAHAN KANTOR PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL”.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. sebagai Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.
3. Bapak Dison Librado S.E., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam penulisan Skripsi ini.
4. Para Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia yang telah membagi ilmu dan memperluas wawasan.

Kiranya Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan masukan bagi pembaca. Terima Kasih.

Yogyakarta, 21 Juli 2023

Penulis

HALAMAN COVER	i
SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 <i>User Interface</i>	9
2.2.2 <i>User Experience</i>	9
2.2.3 <i>Design Thinking</i>	9
2.2.4 <i>Usability</i>	10
2.2.5 Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul	10
2.2.6 Kedudukan	11
2.2.7 Domisili	11
2.2.8 Struktur Organisasi	11
2.2.7 Tugas Pokok dan Fungsi	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Bahan/Sumber Data	14
3.2 Peralatan	14

3.3	Prosedur dan Pengumpulan Data	15
3.4	Analisis dan Rancangan Sistem	15
3.4.1	Tahap <i>Empathize</i>	16
3.4.2	Tahap <i>Define</i>	16
3.4.3	Tahap <i>Ideate</i>	17
3.4.3.1	<i>User Flow</i>	17
3.4.3.2	<i>UI Kit</i>	17
3.4.3.3	<i>Wireframe</i>	17
3.4.4	Tahap <i>Prototype</i>	17
3.4.4.1	<i>High Fidelity Protoype</i>	17
3.4.5	Tahap <i>Testing</i>	18
3.4.5.1	<i>User Testing</i>	18
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	19
4.1	Implementasi	19
4.2	Pembahasan	19
4.2.1	<i>Empathize</i>	19
4.2.1.1	<i>User Scenario</i>	20
4.2.1.2	<i>Empathy map</i>	21
4.2.2	<i>Define</i>	21
4.2.2.1	<i>Customer Journey map</i>	22
4.2.3	<i>Ideate</i>	23
4.2.3.1	<i>Userflow</i>	23
4.2.3.2	<i>Wireframe</i>	24
4.2.3.3	<i>UI Kit</i>	27
4.2.4	<i>Prototype</i>	31
4.2.5	<i>Test</i>	38
BAB V	PENUTUP	40
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran	41
DAFTAR	PUSTAKA	42
LAMPIRAN	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Bagtapem	11
Gambar 4.1 <i>User flow</i>	23
Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> laman depan/login	24
Gambar 4.3 <i>Wireframe</i> laman utama	24
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> laman <i>folder</i> arsip surat	25
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> laman <i>folder</i> tahun arsip	25
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> laman unggah <i>file</i> secara instan	26
Gambar 4.7 Logo Setda Bantul	27
Gambar 4.8 <i>High Fidelity Design</i> laman depan	31
Gambar 4.9 <i>High Fidelity Design</i> laman login	32
Gambar 4.10 <i>High Fidelity Design</i> laman utama	32
Gambar 4.11 <i>High Fidelity Design</i> laman arsip PKS	33
Gambar 4.12 <i>High Fidelity Design</i> laman arsip MoU	33
Gambar 4.13 <i>High Fidelity Design</i> laman arsip Adendum	34
Gambar 4.14 <i>High Fidelity Design</i> laman <i>folder</i> PKS tahun arip 2018	34
Gambar 4.15 <i>High Fidelity Design</i> laman mengunggah <i>file</i> PKS secara instan	35
Gambar 4.16 <i>High Fidelity Design</i> laman penambahan <i>folder</i> tahun arsip	35

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	7
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian lanjut	8
Tabel 3.1 Alur Penelitian	15
Tabel 4.1 <i>User Scenario Staff</i> Bagtapem Pemkab Bantul	20
Tabel 4.2 <i>Empathy map</i>	21
Tabel 4.3 <i>Customer Journey map</i>	22
Tabel 4.4 Jenis Button	29
Tabel 4.5 Jenis Button lanjut	30
Tabel 4.6 Penjelasan fungsi <i>button</i>	36
Tabel 4.7 Penjelasan fungsi <i>button</i> lanjut	37
Tabel 4.8 Rangkuman <i>Feedbacks</i>	39

ABSTRAK

Program pemerintah untuk mengakselerasi adanya Transformasi Digital, diharapkan mampu memberikan peningkatan kinerja Pemerintah dalam melayani urusan permasyarakatan, serta mampu menyelesaikan permasalahan transaksi surat menyurat seperti yang ada pada Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul ini. Melalui penelitian yang dilakukan untuk mencari solusi untuk Pemerintah Kabupaten Bantul dalam menangani urusan pengarsipan surat yang selama ini masih dilakukan secara manual untuk nantinya bisa dilakukan secara digital, maka dibuatlah sebuah rancangan *UI/UX* untuk sebuah sistem informasi berbasis *website* Pengarsipan Surat Perjanjian Kerja Sama yang terfokus pada kebutuhan pengguna dengan terstruktur dibangun menggunakan metode *Design Thinking*.

5 tahapan dalam metode ini, yaitu dimulai dari *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, menghasilkan sebuah *high fidelity prototype design UI/UX* untuk sebuah sistem informasi berbasis *website internal* bagi Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul.

Hasil uji pengguna yang dilakukan melalui *Focus Group Discussion*, menunjukkan bahwa rancangan desain *UI/UX website* pengarsipan surat bagi Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul sudah sesuai dengan kebutuhan, dan bisa aplikasikan untuk *UI/UX website* ini nantinya. *Staff* Pengarsipan surat Bagian Tata Pemerintahan mengaku puas dengan rancangan desain *UI/UX website* pengarsipan surat ini.

Kata kunci: *Design Thinking*, Transformasi Digital, *UI/UX*, *Website* pengarsipan surat

ABSTRACT

The government program to accelerate Digital Transformation is expected to be able to increase the Government's performance as a civil servant, also being able to give a solution for mail transaction problems such as those in the Bagian Tata Pemerintahan of Bantul Regency. Through research conducted to assist Bagian Tata Pemerintahan of Bantul Regency in handling problem in mail archiving which has been done manually so far it can be done digitally, a UI/UX design prototype was created for a website-based information system for archiving Cooperation Agreement Letters, that focuses on user needs in a structured manner built using the Design Thinking method.

The 5 stages in this method, starting from empathize, define, ideate, prototype, and test, will produce a high fidelity prototype UI/UX design for an internal website-based information system for the Bagian Tata Pemerintahan of Bantul Regency.

The results of user tests conducted through Focus Group Discussions, show that the UI/UX design for the mail archiving website is being able to fulfill the user needs, and can be applied for the UI/UX of this website later. The staff of Bagian Tata Pemerintahan said they were satisfied with the UI/UX design of this mail archiving website.

Keywords: Design Thinking, Digital Transformation, Mail archiving website, UI/UX