

SKRIPSI

IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM

PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI KEARSIPAN

PADA PT. TRISAKTI PILAR PERSADA



NILUH YASMIATI

NIM : 205610004

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

SKRIPSI
IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM
PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI KEARSIPAN
PADA PT. TRISAKTI PILAR PERSADA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

Program Sarjana

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun Oleh

NILUH YASMIATI

NIM : 205610004

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIEVRSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Judul : Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam
Perancangan UI/UX Sistem Informasi
Kearsipan Pada PT. Trisakti Pilar Persada

Nama : Niluh Yasmiami

NIM : 205610004

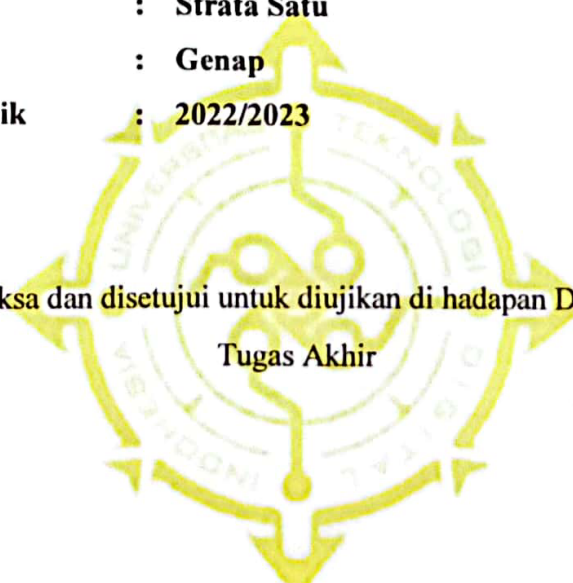
Program Studi : Sistem Informasi

Program : Strata Satu

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022/2023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji
Tugas Akhir



Yogyakarta, 15 Agustus 2023

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, belonging to Cosmas Haryawan, is written over the text 'Dosen Pembimbing'.

Cosmas Haryawan, S.TP., S.Kom., M.Cs.

NIDN. 0519067401

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI KEARSIPAN PADA PT. TRISAKTI PILAR PERSADA

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir dan dinyatakan
diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Yogyakarta, 15 Agustus 2023

Dewan Penguji

NIDN

Tandatangan

1. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.

0015037802

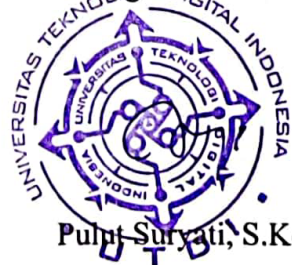
2. Cosmas Haryawan, S.TP., S.Kom., M.Cs.

0519067401



Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.

NIDN. 0015037802

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini penulis menyatakan bahwa naskah skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Juli 2023



Niluh Yasmiati

NIM : 205610004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa, yang selalu memberikan kekuatan dan kelancaran.
2. Kedua orang tua, kakak dan adik, yang selalu memberikan doa dan motivasi tanpa henti sepanjang proses kehidupan saya.
3. Teman-teman, baik teman dekat sedari SMA, teman Sistem Informasi 2020, UKM Informatika & Komputer serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses perkuliahan.
4. Dosen pembimbing, yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan selama proses pengerjaan hingga terselesainya skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

"Kesuksesan adalah hasil dari perpaduan antara keberanian untuk bermimpi besar dan ketekunan untuk mengambil tindakan kecil."

(Niluh Yasmianti)

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu terpanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Sistem Informasi Kearsipan Pada PT. Trisakti Pilar Persada”, sebagai tugas akhir dalam menempuh Pendidikan Strata Satu (1) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
3. Bapak Cosmas Haryawan, S.TP., S.Kom., M.Cs. selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing skripsi, terimakasih karena selalu sabar dalam menuntun serta memberikan masukan kepada penulis dari awal hingga akhir penyusunan naskah.
4. Kedua orangtua, kakak dan adik yang selalu mendukung dan memberikan doa selama ini.
5. Teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan motivasi dan pembelajaran hidup yang berharga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran diharapkan dapat membantu dalam penyempurnaan skripsi ini menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Yogyakarta, 21 Juli 2023



Niluh Yasmiati

NIM : 205610004

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II <u>T</u> INJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	9
BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN.....	17
3.1 Bahan atau Data.....	17
3.2 Peralatan	17
3.3 Prosedur dan Pengumpulan Data	18
3.4 Analisis dan Rancangan Sistem.....	19
3.4.1 <i>Empathize</i>	20
3.4.2 <i>Define</i>	22

3.4.3	<i>Ideate</i>	23
3.4.4	<i>Prototype</i>	24
3.4.5	<i>Test</i>	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		29
4.1	Implementasi dan Uji Coba Sistem	29
4.1.1	<i>Empathize</i>	29
4.1.2	<i>Define</i>	35
4.1.3	<i>Ideate</i>	37
4.1.4	<i>Prototype</i>	43
4.1.5	<i>Test</i>	73
4.2	Pembahasan	79
BAB V PENUTUP.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.1	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82
CARA MENJALANKAN PROTOTYPE		84
LISTING		86
LAMPIRAN.....		96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skala Pengukuran SEQ (Afwan et al., 2022)	13
Gambar 2.2 Skala Pengukuran SUS (Bangor et al., 2009)	15
Gambar 4.1 User persona	32
Gambar 4.2 Empathy map.....	34
Gambar 4.3 User flow Cari Laporan.....	38
Gambar 4.4 User flow Pengelolaan Arsip.....	39
Gambar 4.5 Crazy 8's	42
Gambar 4.6 Wireframe Home Page	43
Gambar 4.7 Wireframe Detail Laporan	44
Gambar 4.8 Wireframe Halaman Daftar Akun	45
Gambar 4.9 Wireframe Halaman Masuk Akun	46
Gambar 4.10 Wireframe Dashboard Admin	47
Gambar 4.11 Wireframe Managemen User	48
Gambar 4.12 Wireframe Halaman Log activity.....	49
Gambar 4.13 Wireframe Halaman Rapat.....	50
Gambar 4.14 Wireframe Halaman Laporan.....	51
Gambar 4.15 Wireframe Kontrak	52
Gambar 4.16 Wireframe Halaman Data.....	53
Gambar 4.17 Wireframe Halaman Dokumentasi.....	54
Gambar 4.18 Wireframe Halaman Dokumen Lelang	55
Gambar 4.19 Wireframe Halaman Detail Profil	56
Gambar 4.20 Wireframe Halaman Ubah Password	57
Gambar 4.21 UI Home Page	58
Gambar 4.22 UI Detail Laporan.....	59
Gambar 4.23 UI Daftar Akun.....	60
Gambar 4.24 Masuk Akun	61
Gambar 4.25 UI Dashboard Admin	62
Gambar 4.26 UI Log activity	63
Gambar 4.27 UI Managemen User	63
Gambar 4.28 UI Menu Rapat	64

Gambar 4.29 UI Menu Laporan	65
Gambar 4.30 UI Menu Kontrak	65
Gambar 4.31 UI Menu Data.....	66
Gambar 4.32 UI Menu Dokumentasi	66
Gambar 4.33 UI Menu Dokumen Lelang	67
Gambar 4.34 UI Tambah data (Rapat).....	67
Gambar 4.35 UI Pop-up Simpan Data	68
Gambar 4.36 UI Pop-up Edit data.....	69
Gambar 4.37 UI Pop-up Hapus Data	69
Gambar 4.38 UI Detail Profil.....	70
Gambar 4.39 UI Ubah Password.....	71
Gambar 4.40 Prototype	72
Gambar 4.41 <i>Prototype</i> Masuk ke <i>Dashboard</i>	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan SEQ	27
Tabel 3.2 Pertanyaan SUS	28
Tabel 4.1 Umpan Balik Pengujian	74
Tabel 4.2 Hasil Pengukuran SEQ Partisipan 1.....	75
Tabel 4.3 Hasil Pengukuran SEQ Partisipan 2.....	76
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi SEQ.....	77
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi SUS.....	78
Tabel 4.6 Skor SUS.....	79

INTISARI

PT. Trisakti Pilar Persada merupakan perusahaan konsultan yang bergerak di bidang kajian kebijakan, perancangan pembangunan, media literasi, pengembangan sumber daya alam dan jasa survey. Perusahaan ini memiliki banyak dokumen, akan tetapi penyimpanan dokumen atau proses pengarsipan saat ini kurang efektif karena masih dilakukan secara manual seperti *hardfile* disimpan di dalam rak dan *softfile* dalam folder *Google Drive*.

Oleh karena itu, perlu adanya sebuah sistem informasi kearsipan untuk membantu meningkatkan keefektifan dalam pengelolaan dokumen arsip. Perancangan UI/UX sistem ini sangat diperhatikan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna sekaligus mendorong berhasilnya proses pengarsipan.

Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Pengujian desain dilakukan dengan metode *Usability Testing*. Tingkat keberhasilan perancangan desain diukur menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian dengan pengukuran *Single Ease Question* (SEQ) memperoleh persentase 95% yang artinya sistem sangat mudah untuk digunakan dan pengukuran *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor 93,75 yang masuk pada kategori Best Imaginable dengan grade scale A dan secara usability dapat diterima atau layak.

Kata Kunci: Sistem Informasi, UI/UX, *Design Thinking*

ABSTRACT

PT. Trisakti Pilar Persada is a consulting firm engaged in policy studies, development planning, media literacy, natural resource development and survey services. This company has a lot of documents, however, document storage or archiving processes are currently ineffective because they are still done manually, such as hard files being stored on a shelf and soft files in the Google Drive folder.

Therefore, it is necessary to have an archival information system to help improve effectiveness in managing archival documents. The UI/UX Design of this system is given great attention to increase user comfort while at the same time encouraging the success of the archiving process.

The Design uses the Design Thinking method which consists of five stages, namely Emphasize, Define, Ideate, Prototype and Test. Design testing is carried out using the Usability Testing method. The success rate of Design Design is measured using the Single Ease Question (SEQ) and System Usability Scale (SUS) methods. The test results by measuring the Single Ease Question (SEQ) obtain a percentage of 95%, which means the system is very easy to use and the System Usability Scale (SUS) measurement produces a skor of 93.75 which is included in the Best Imaginable category with grade scale A and usability is acceptable or worthy.

Keywords: *Information Systems, UI/UX, Design Thinking*