

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**RANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE
PEMINJAMAN RUANG
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN
KLATEN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



YANUAR MURDIWAN SAPUTRA

NIM : 215610020

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

2025

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**RANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE
PEMINJAMAN RUANG
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN
KLATEN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada

**Program Sarjana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia**



Disusun Oleh

YANUAR MURDIWAN SAPUTRA

NIM : 215610020

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul : Rancangan Desain Antarmuka Pada Website
Peminjaman Ruang Dinas Komunikasi Dan
Informatika Kabupaten Klaten Menggunakan Metode
Design Thinking

Nama : Yanuar Murdiawan Saputra

NIM : 215610020

Program Studi : Sistem Informasi

Program : Sarjana

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2024/2025

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

4 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs.
NIDN : 0516088701

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANGAN DESIGN ANTARMUKA PADA WEBSITE PEMINJAMAN RUANG DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN KLATEN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

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

Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 4 Februari 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Dr. Asyahri Hadi Nasyuha, S.Kom., M.Kom.	0129048601	
2. Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs.	0516088701	
3. Robby Cokro Buwono, S.Kom., M.Kom.	0529128201	

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.
NPP : 051149

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya 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, 4 Februari 2025



Yanuar Murdiawan Saputra
NIM: 215610020

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugrah dan karunianya yang tak terhingga. Hanya dengan berkah dan rahmat nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu walupun jauh dari kata sempurna. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh kehormatan dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan arahan dan tiada hentinya selalu mendoakan penulis dalam setiap langkah yang diambil. Tanpa kehadiran, pengorbanan, dan kasih sayang mereka, mustahil bagi penulis untuk mencapai titik ini.
2. Kakak dan Adik penulis Hanif dan Adzany Terima Kasih kepada kalian berdua untuk Dukungan tanpa syarat yang membuat saya terus berjuang hingga tahap ini.
3. Semua anggota keluarga besar yang selalu menjadi pilar kekuatan dalam hidup saya. Terima kasih untuk Kebersamaan dan kehangatan yang selalu menjadi penghibur dan penyemangat di tengah lelah dan tantangan.
4. Saudara sepupu penulis Rizky dan Faizal, Kalian adalah lebih dari sekadar saudara sepupu, tetapi juga sahabat, penyemangat, dan keluarga yang selalu ada di hati. Terima kasih untuk Kebersamaan yang selalu membawa tawa dan kehangatan, meski dalam situasi sulit sekalipun.
5. Pasangan penulis yang selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi di setiap langkah, Terima kasih atas pengertian dan dukunganmu yang tiada henti, dalam setiap lelah dan tantangan yang datang, hadirmu adalah alasan untuk tetap bertahan dan terus melangkah maju.
6. Sahabat-Sahabat penulis terima kasih untuk Kebersamaan yang penuh warna, yang menjadikan setiap perjalanan terasa lebih ringan dan menyenangkan.

PRAKATA

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik, dengan judul **”RANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE PEMINJAMAN RUANG DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN KLATEN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”** Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar SARJANA KOMPUTER pada program studi SISTEM INFORMASI, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Dengan selesainya Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., Ph.D. selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia (UTDI).
2. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia (UTDI).
3. Ibu Femi Dwi Astuti, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Bapak Adi Kusjani, S.T., M.Eng. selaku Koordinator PT program magang dan Studi Independen.
5. Bapak Y Yohakim Marwanta, S.Kom., M.Cs. selaku kepala kerjasama yang telah membantu penulis dalam perihal kerjasama.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi kepada semua pihak yang sudah penulis sebut. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga semua pihak yang membacanya.

DAFTAR GAMBAR

Hal

Gambar 2. 1 Logo Diskominfo	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3. 1 Tahap Metode Design Thinking.....	12
Gambar 3. 2 User Flow Pengguna	17
Gambar 3. 3 UserFlow Admin	18
Gambar 4. 1 High Fidelity Dashboard (Pengguna).....	27
Gambar 4. 2 High Fidelity Daftar Ruang (Pengguna)	28
Gambar 4. 3 High Fidelity Peminjaman (Pengguna).....	28
Gambar 4. 4 Alur pada Prototype Pengguna.....	29
Gambar 4. 5 High Fidelity Registrasi akun (Admin).....	29
Gambar 4. 6 High Fidelity Login (Admin)	30
Gambar 4. 7 High Fidelity Dashboard (Admin)	30
Gambar 4. 8 High Fidelity Data Ruang (Admin).....	31
Gambar 4. 9 High Fidelity Tambah Data Ruang (Admin).....	31
Gambar 4. 10 High Fidelity Edit Data Ruang (Admin).....	32
Gambar 4. 11 High Fidelity Peminjaman (Admin).....	32
Gambar 4. 12 High Fidelity Tambah Data Peminjaman (Admin)	33
Gambar 4. 13 High Fidelity Detail Peminjaman (Admin).....	33
Gambar 4. 14 High Fidelity Pengguna (Admin).....	34
Gambar 4. 15 High Fidelity Tambah data Pengguna (Admin)	34
Gambar 4. 16 High Fidelity Edit Data Pengguna (Admin).....	35
Gambar 4. 17 High Fidelity Pop Up Hapus Data	35
Gambar 4. 18 Alur Pada Prototype Admin	36

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3. 1 Wawancara dengan Beberapa calon pengguna pada tahap empathize	15
Tabel 3. 2 Low-Fidelity Prototype Halaman Pengguna.....	19
Tabel 3. 3 Low-Fidelity Prototype Halaman Admin	20
Tabel 3. 4 Data Calon Penguji	22
Tabel 3. 5 Tugas Usability Testing	23
Tabel 3. 6 Kuesioner Usability Testing.....	24
Tabel 3. 7 Skala Kualifikasi Usability Testing	25
Tabel 3. 8 Jadwal Kerja.....	25
Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner Usability Testing	37

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan	2
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
BAB II PROFIL INSTANSI MAGANG.....	6
2.1 Profil Perusahaan	6
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	7
2.2.1 Visi.....	7
2.2.2 Misi	7
2.3 Struktur Organisasi.....	7
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	11
3.1 Persoalan.....	11
3.2 Deskripsi Produk.....	11
A. Tahap Empathize	13
B. Tahap Define.....	13
C. Tahap Ideate.....	13
D. Tahap Prototype.....	13
E. Tahap Test.....	14
3.3 Analisis dan Rancangan.....	14
1. Tahap Emphatize	14
2. Tahap Define.....	16

3.	Tahap Ideate.....	16
4.	Tahap Prototype.....	18
5.	Tahap Testing.....	22
3.4	Jadwal Kerja.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Hasil.....	27
4.2	Uji coba.....	36
4.3	Pembahasan.....	38
BAB V PENUTUP		40
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran	40

INTISARI

Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada website peminjaman ruang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Klaten dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Tugas akhir ini dilakukan karena kebutuhan Modernisasi pada sistem peminjaman ruang untuk meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas layanan. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*. Hasil dari Tugas akhir ini berupa desain UI/UX website peminjaman ruang yang mencakup fitur login, Dashboard, Data ruangan, Data peminjaman, Data Pengguna, dan Halaman Pengguna, Desain UI/UX yang dihasilkan penulis diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas pengguna dan efisiensi layanan peminjaman ruang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Klaten.

Kata kunci : *Design Thinking, Prototyping, UI/UX Design, Usability Testing*

ABSTRACT

This study aims to design a website interface that facilitates the process of borrowing space at the Communication and Information Service (Diskominfo) of Klaten Regency using the Design Thinking method.

This Design Thinking method involves five main stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. In the "Empathize" stage, interviews and observations are conducted to understand the needs and problems faced by users. The "Define" stage focuses on identifying the main problems to be solved. Furthermore, in the "Ideate" stage, various potential design ideas are generated. These ideas are then realized in the form of prototypes at the "Prototype" stage, where the initial interface design is created and tested in the "Test" stage to obtain feedback from users.

The results of this study indicate that the use of the Design Thinking method allows the development of a more intuitive and effective interface in facilitating the process of borrowing space. Feedback from users shows increased satisfaction and efficiency in using the website. The implementation of this design is expected to improve the quality of public services at the Klaten Regency Diskominfo.

Keywords: *Design Thinking, Prototyping, UI/UX Design, Usability Testing*