

TUGAS AKHIR

SKEMA SKRIPSI

**PROTOTYPING UI/UX DESAIN WEBSITE KANTOR
PERTANAHAN KABUPATEN KLATEN DENGAN METODE
DESIGN THINKING**



CLAUDIO RAMANDA SYAHDAN

NIM : 215410052

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

**TUGAS AKHIR
SKEMA SKRIPSI**

**PROTOTYPING UI/UX DESAIN WEBSITE KANTOR
PERTANAHAN KABUPATEN KLATEN DENGAN METODE
DESIGN THINKING**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada



**Program Sarjana
Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta**

Disusun Oleh

Claudio Ramanda Syahdan

NIM : 215410052

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2024**


HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Prototyping Ui/Ux Desain Website Kantor Pertanahan
Kabupaten Klaten Dengan Metode Design Thinking
Nama : Claudio Ramanda Syahdan
NIM : 215410052
Program Studi : Informatika
Program : Sarjana
Semester : 7
Tahun Akademik : 2024/2025

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

Yogyakarta, 25 February 2025

Dosen Pembimbing,


M. Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom

NIDN: 0507078501

HALAMAN PENGESAHAN

PROTOTYPING UI/UX DESAIN WEBSITE KANTOR PERTANAHAN KABUPATEN KLATEN DENGAN METODE DESIGN THINKING

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

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

Yogyakarta, 25 February 2025

Dewan Penguji

1. Y. Yohakim Marwanta, S.Kom., M.Cs.
2. M. Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom.
3. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.

NIDN

0026108101
0507078501
0015037802

Tandatangan

[Handwritten signatures]

Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika



[Handwritten signature]
Dini Fakta Sari, S.T., MT.

NIDN : 0507108401

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, 25 February 2025



Claudio Ramanda Syahdan
NIM: 215410052

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas rahmat, hidayah, kasih sayang, dan karunia dari Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan karyanya ini. Penulis sadar bahwa tujuannya tidak akan tercapai tanpa doa, dukungan, dan keramahan dari orang-orang yang menemani selama perjalanan ilmiah ini. Karenanya, dengan ikhlas dan rendah hati, dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, sumber kekuatan, petunjuk, serta segala nikmat yang tidak terhingga jumlahnya. Hanya atas kehendak-Nya, setiap langkah dalam penyusunan tugas akhir ini dapat terlaksana.
2. Ibu, Bapak, Om, Tante, Nenek, Adik yang tidak pernah lelah mendoakan serta memberikan dukungan, nasihat, serta kasih sayang yang tidak ada batasnya. Pengorbanan, cinta, serta perjuangan menjadi motivasi terbesar dalam menyelesaikan perjalanan ini.
3. Terima kasih kepada beliau, Bapak M. Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan serta ilmu yang amat sangat bernilai sekali dalam penyusunan tugas akhir ini dan beliau bukan hanya pembimbing akademik tetapi juga pembimbing moral penulis.
4. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan saya, khususnya sahabat baik saya, Noel, Aris, Greon, Adam, Kevin yang selalu sedia untuk tukar berbagi cerita, canda, suasana, dan juga semangat dalam setiap tantangan bersama,.
5. Shifa Aulia Salsadilla, terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Kepada seluruh staf Tata Usaha ATR/BPN Klaten, Terima kasih atas sambutan hangat, bimbingan penuh kesabaran, dan ilmu praktis yang sangat berharga selama masa magang saya. Saya tidak hanya belajar tentang prosedur administrasi dan teknis yang profesional, tetapi juga mendapatkan

pengalaman tentang nilai-nilai kerja keras, tanggung jawab, dan dedikasi.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul "Prototyping Ui/Ux Desain Website Kantor Pertanahan Kabupaten Klaten Dengan Metode Design Thinking" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir pada Program Studi Informatika, Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua, keluarga dan sahabat, yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moral tanpa henti kepada penulis.
2. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Informatika, yang telah memberikan bantuan dan kemudahan dalam proses administrasi yang terkait.
3. Bapak M. Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing magang, atas bimbingan dan saran yang sangat membantu selama proses penyusunan laporan ini.
4. Staf Tata Usaha ATR/BPN Klaten, yang telah memberikan kesempatan dan pengalaman berharga selama masa magang, serta bimbingan yang sangat membantu dalam memperluas wawasan saya.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi kecil dalam bidang ilmu yang saya tekuni.

DAFTAR ISI

	Hal
TUGAS AKHIR.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR	3
HALAMAN PENGESAHAN.....	4
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	5
HALAMAN PERSEMBAHAN	6
PRAKATA.....	8
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR TABEL.....	14
INTISARI.....	15
ABSTRACT.....	16
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Rumusan Masalah	20
1.3 Ruang Lingkup	20
1.4 Tujuan Penelitian.....	21
1.5 Manfaat Penelitian.....	21
1.6 Sistematika Penulisan.....	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	23
2.1 Tinjauan Pustaka	23
2.2 Dasar Teori	28
2.2.1 Design Thinking.....	28
2.2.2 Prototype	30
2.2.3 User Interface (UI)	30

	10
2.2.4 User Experience (UX).....	31
2.2.5 Aplikasi	32
2.2.6 Website.....	33
2.2.7 Prinsip Desain	33
2.2.8 System Usability Scale (SUS).....	34
2.2.9 Figma	34
2.2.10 Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Bahan.....	36
3.2 Peralatan	36
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.3 Prosedur dan Pengumpulan Data	37
3.4 Tahapan Empathize	39
3.4.1 Survei.....	39
3.4.2 Sumber Data	41
3.4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	42
3.5 Tahapan Define	43
3.5.1 Analisis Karakteristik Pengguna.....	43
3.5.2 Analisis Permasalahan Pengguna	43
3.5.3 Analisis Kebutuhan Pengguna	43
3.6 Tahapan Ideate	44
3.6.1 Sitemap	44
3.6.2 Desain Awal.....	44
3.6.3 Desain Home page	44

	11
3.6.4 Desain Tentang Kami	45
3.6.5 Desain Publikasi	46
3.6.6 Desain Loker	47
3.6.7 Desain Jual Beli	48
3.6.8 Desain Peralihan Hak Pewarisan	49
3.6.9 Desain Peralihan Hak Tukar Menukar.....	50
3.6.10 Desain Pengecekan Berkas	51
3.6.11 Desain Berkas Sertifikat	52
3.6.12 Desain Pengumuman Sertifikat Hilang	53
3.7 Tahapan Prototype.....	54
3.8 Tahapan Test	54
3.8.1 Penyebaran Kuesioner System Usability Scale (SUS)	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Analisis Hasil System Usability Scale (SUS)	57
4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	57
4.1.2 Hasil Evaluasi	58
4.2 Desain Akhir.....	59
4.2.1 Desain Akhir Beranda.....	59
4.2.2 Desain Akhir Tentang Kami	60
4.2.3 Desain Publikasi	61
4.2.4 Desain Loker	62
4.2.5 Desain Peralihan Hak Jual Beli	63
4.2.6 Desain Akhir Peralihan Hak Pewarisan.....	64
4.2.7 Desain Akhir Peralihan Hak Tukar Menukar	65
4.2.8 Desain Akhir Cari Berkas	66

	12
4.2.9 Desain Akhir Berkas Sertifikat	67
4.2.10 Desain Akhir Pengumuman Sertifikat Hilang	68
4.3 Analisis Aspek Usability Test	70
4.3.1 Hasil Evaluasi	71
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 SIMPULAN.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Design Thinking.....	28
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1 Diagram Alur Metodologi Penelitian	38
Gambar 3. 2 Kuesioner Google Form	39
Gambar 3. 3 Skala Skor Kuesioner System Usability Scale (SUS).....	41
Gambar 3. 4 Sitemap.....	44
Gambar 3. 5 Desain Home Page	45
Gambar 3. 6 Desain Tentang Kami.....	46
Gambar 3. 7 Desain Publikasi.....	46
Gambar 3. 8 Desain Locket	47
Gambar 3. 9 Desain Jual Beli.....	48
Gambar 3. 10 Desain Peralihan Hak Pewarisan.....	49
Gambar 3. 11 Desain Peralihan Hak Tukar Menukar	50
Gambar 3. 12 Desain Pengecekan Berkas.....	51
Gambar 3. 13 Desain Berkas Sertifikat.....	52
Gambar 3. 14 Desain Pengumuman Sertifikat Hilang	53
Gambar 3. 15 Prototype	54
Gambar 4. 2 Desain Akhir Beranda	60
Gambar 4. 3 Desain Akhir Tentang Kami	61
Gambar 4. 4 Desain Akhir Publikasi.....	62
Gambar 4. 5 Desain Akhir Locket	63
Gambar 4. 6 Peralihan Hak Jual Beli	64
Gambar 4. 7 Desain Akhir Peralihan Hak Pewarisan	65
Gambar 4. 8 Desain Peralihan Hak Tukar Menukar	66
Gambar 4. 9 Desain Cari Berkas.....	67
Gambar 4. 10 Desain Berkas Sertifikat.....	68
Gambar 4. 11 Desain Pengumuman Sertifikat Hilang	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	26
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras Pada Penelitian	36
Tabel 3. 2 Bagian Data Pribadi	39
Tabel 3. 3 Bagian Interview	40
Tabel 3. 4 Aspek Penilaian Skor SUS.....	41
Tabel 3. 5 Kuisisioner Bagian pertanyaan Umum.....	55
Tabel 4. 1 Nilai Validitas SUS.....	57
Tabel 4. 2 Cronbach's Alpha SUS.....	58
Tabel 4. 3 Hasil Skor SUS	58
Tabel 4. 4 Usability Task	70
Tabel 4. 5 Hasil Usability Test T1	71
Tabel 4. 6 Hasil Usability Test T2	71
Tabel 4. 7 Hasil Usability Test T3	72
Tabel 4. 8 Hasil Usability Test T4	72
Tabel 4. 9 Hasil Usability Test T5	73
Tabel 4. 10 Hasil Usability Test T6	73
Tabel 4. 11 Hasil Usability Test T7	74
Tabel 4. 12 Hasil Usability Test T8	74
Tabel 4. 13 Hasil Usability Test T9	75

INTISARI

Kantor Pertanahan Kabupaten Klaten berupaya memberikan layanan yang lebih baik kepada masyarakat dengan memanfaatkan teknologi informasi, salah satunya melalui situs web. Namun, hasil survei menunjukkan bahwa pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) website saat ini masih kurang optimal.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dikirimkan kepada 10 responden, sebanyak 80% responden menyatakan *perlu* untuk membuat rancangan baru prototipe website Kantor Pertanahan yang dikembangkan dengan metode Design Thinking. Sementara itu, 20% responden menjawab *mungkin*, dan tidak ada yang menyatakan *tidak perlu*.

Metode Design Thinking digunakan untuk menyelesaikan permasalahan ini dengan lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Melalui proses ini, diharapkan rancangan baru dapat menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik, sehingga meningkatkan kemudahan dan kepuasan masyarakat dalam mengakses layanan yang tersedia di situs web Kantor Pertanahan Kabupaten Klaten.

Kata Kunci : Kantor Pertanahan, UI/UX, design thinking, website, layanan masyarakat.

ABSTRACT

The Klaten Regency Land Office seeks to provide better services to the community by utilizing information technology, one of which is through the website. However, the survey results show that the current website user experience (UX) and user interface (UI) are still less than optimal.

Based on the results of a questionnaire sent to 10 respondents, 80% of respondents stated that it was necessary to create a new prototype design for the Land Office website which was developed using the Design Thinking method. Meanwhile, 20% of respondents answered maybe, and no one said it was not necessary.

The Design Thinking method is used to solve this problem with five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Through this process, it is hoped that the new design can produce a better user experience, thereby increasing the ease and satisfaction of the public in accessing the services available on the Klaten Regency Land Office website.

Keywords: Land Office, UI/UX, design thinking, website, community services.