

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* PT. LINGGA
PERDANA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Komputer**



Dibuat Oleh:

IRVAN RIFALDO

190710482

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PT. LINGGA PERDANA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun oleh

Irvan Rifaldo

190710482

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 27 Oktober 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Paulus Mudjihartono, S.T.,M.T., Ph. D	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Y. Sigit Purnomo WP., S.T.,M.Kom., Ph.D.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Paulus Mudjihartono, S.T.,M.T., Ph. D	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Dra. Ernawati, M.T., Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Benjamin Langgu Sinaga, S.T., M.Comp.Sc, Ph.D.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 27 Oktober 2025

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Prof. Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T., IPU, ASEAN Eng.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI

ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Irvan Rifaldo
NPM : 190710482
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Perancangan User Interface dan User Experience pada *Website* PT. Lingga Perdana dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini sepenuhnya merupakan hasil karya asli penulis dan tidak menyalin dari karya orang lain.
2. Penulis Memberikan izin kepada pihak kampus untuk menyimpan, mendistribusikan, dan menayangkan karya ilmiah ini dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, dengan tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik hak cipta.
3. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat pelanggaran hak cipta dalam karya ini, penulis bersedia menanggung segala konsekuensi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Agustus 2025

Yang menyatakan.

Irvan Rifaldo

190710482

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Ujilah Segala Sesuatu Dan Peganglah Yang Baik”

1 Tesalonika 5:21

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih, anugerah, serta penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Perancangan User Interface dan User Experience pada Website PT. Lingga Perdana dengan Menggunakan Metode Design Thinking”*. Penulisan karya ilmiah ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan yang dicapai tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Civitas akademika Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah menjadi wadah bagi penulis untuk memperoleh ilmu dan pengalaman belajar hingga tahap akhir perkuliahan.
2. Bapak Thomas Adi Purnomo Sidhi, ST., MT, selaku Ketuda Prodi Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan arahan serta membantu selama penulis menempuh studi.
3. Bapak Paulus Mudjihartono, ST., MT., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi masukan berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Yohanes Sigit Purnomo Wuryo Putro, ST., M.Kom., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu melalui saran, kritik, dan solusi kepada penulis.
5. Pihak PT. Lingga Perdana yang telah memberikan kesempatan serta fasilitas sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
6. Keluarga besar penulis atas kasih, dukungan moral maupun materi, serta doa yang senantiasa menguatkan hingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Teman-teman spesial penulis yang selalu memberi semangat dan dorongan positif dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan

demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberi manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca yang tertarik pada bida yang dibahas

Yogyakarta, 30 Agustus 2025

Irvan Rifaldo

190710482

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
INTISARI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Metode Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
A. <i>User interface</i>	10
B. <i>User experience</i>	10
C. <i>Website</i>	11
D. <i>Design Thinking</i>	12
E. <i>Usability Testing</i>	13
F. SEQ	14
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
A. Analisis.....	15
1. <i>Empathize</i>	15
2. <i>Define</i>	23
3. <i>Ideate</i>	26
B. Perancangan	35
1. <i>Wireframe (Low-Fidelity)</i>	36
2. Elemen	46
1. <i>Prototype (Mockup)</i>	50
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	71
A. <i>Testing</i>	71
B. Hasil Penelitian	72

C. Pembahasan.....	77
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

Daftar Gambar

Gambar 3. 1 Proses Design Thinking	13
Gambar 4. 1 <i>User Flow Sejarah</i>	29
Gambar 4. 2 <i>User Flow Visi & Misi</i>	30
Gambar 4. 3 <i>User Flow Struktur Organisasi</i>	31
Gambar 4. 4 <i>User Flow Servis</i>	32
Gambar 4. 5 <i>User Flow Berita</i>	33
Gambar 4. 6 <i>User Flow Kontak</i>	34
Gambar 4. 7 <i>User Flow Hubungi Kami</i>	35
Gambar 4. 8 <i>Wireframe Beranda</i>	36
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Beranda More</i>	37
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Sejarah</i>	38
Gambar 4. 11 <i>Wireframe Visi & Misi</i>	39
Gambar 4. 12 <i>Wireframe Struktur Organisasi</i>	40
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Servis</i>	41
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Detail Servis</i>	42
Gambar 4. 15 <i>Wireframe Berita</i>	43
Gambar 4. 16 <i>Wireframe Berita More</i>	43
Gambar 4. 17 <i>Wireframe Detail Berita</i>	44
Gambar 4. 18 <i>Wireframe Kontak</i>	45
Gambar 4. 19 <i>Wireframe Kontak Success</i>	45
Gambar 4. 20 <i>Wireframe Kontak Failed</i>	46
Gambar 4. 21 Logo Perusahaan	47
Gambar 4. 22 Palet Warna	48
Gambar 4. 23 Text Field	49
Gambar 4. 24 Dropdown Field	49
Gambar 4. 25 <i>Mockup Beranda</i>	51
Gambar 4. 26 <i>Mockup Beranda More</i>	52
Gambar 4. 27 <i>Mockup Sejarah</i>	53
Gambar 4. 28 <i>Mockup Visi & Misi</i>	54
Gambar 4. 29 <i>Mockup Struktur Organisasi</i>	55

Gambar 4. 30 <i>Mockup</i> Servis	56
Gambar 4. 31 <i>Mockup</i> Solar HSD	57
Gambar 4. 32 <i>Mockup</i> Marine Fuel Oil	58
Gambar 4. 33 <i>Mockup</i> Layanan Bunker	59
Gambar 4. 34 <i>Mockup</i> Transportasi BBM	60
Gambar 4. 35 <i>Mockup</i> Penyaluran BBM	61
Gambar 4. 36 <i>Mockup</i> Penyiapan dan Pematangan Tanah	62
Gambar 4. 37 <i>Mockup</i> Supplier	63
Gambar 4. 38 <i>Mockup</i> Heavy Duty Rental	64
Gambar 4. 39 <i>Mockup</i> Berita	65
Gambar 4. 40 <i>Mockup</i> Berita More	65
Gambar 4. 41 <i>Mockup</i> Detail Berita	67
Gambar 4. 42 <i>Mockup</i> Kontak	69
Gambar 4. 43 <i>Mockup</i> Kontak Success	69
Gambar 4. 44 <i>Mockup</i> Kontak Failed	70

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	18
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Penulis	22
Tabel 4. 3 Keterkaitan Hasil Emphasize terhadap Pain Points	23
Tabel 4. 4 Rumusan How Might We Berdasarkan Pain Points	25
Tabel 4. 5 Hasil Perumusan Solution Idea	26
Tabel 4. 6 Affinity Diagram.....	27
Tabel 5. 1 Daftar Task.....	71
Tabel 5. 2 Hasil <i>Testing</i>	73

INTISARI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE PT. LINGGA PERDANA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Intisari

Irvan Rifaldo

190710482

Website PT. Lingga Perdana merupakan *website* resmi milik perusahaan yang bergerak di bidang energi. *Website* ini berfungsi sebagai media informasi dan promosi yang menampilkan profil perusahaan, layanan yang ditawarkan, berita perusahaan, serta informasi kontak. Melalui *website* tersebut, klien dan masyarakat umum dapat mengenal lebih jauh mengenai reputasi serta pengalaman PT. Lingga Perdana dalam menangani berbagai proyek. Selain itu, *website* ini juga menjadi sarana komunikasi antara perusahaan dengan calon pelanggan yang membutuhkan layanan di bidang energi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka *website* PT. Lingga Perdana agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah digunakan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini mencakup lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui penerapan tahapan tersebut, penelitian menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah digunakan, serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan telah memenuhi aspek kemudahan dan kepuasan pengguna, sehingga dinilai layak untuk diimplementasikan.

Kata Kunci: *website*, pt. lingga perdana, perusahaan, *design thinking*, antarmuka

Dosen Pembimbing 1 : Paulus Mudjihartono, ST., MT., Ph.D

Dosen Pembimbing 2 : Yohanes Sigit Purnomo Wuryo Putro, ST., M.Kom., Ph.D

Jadwal Sidang Tugas Akhir : 20 Oktober 2025