

**PERBANDINGAN *DESIGN THINKING* DAN *USER CENTERED DESIGN* DALAM PERANCANGAN HALAMAN BERANDA *WEBSITE* BADAN PUSAT STATISTIK KOTA PALANGKA RAYA**

**TUGAS AKHIR**

**Oleh:**

**MAXILLIANUS PUTRA HUYA SUGAN**

**NIM.1910817210022**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2023**

**PERBANDINGAN *DESIGN THINKING* DAN *USER CENTERED DESIGN* DALAM PERANCANGAN HALAMAN BERANDA  
*WEBSITE* BADAN PUSAT STATISTIK KOTA PALANGKA  
RAYA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi

**Oleh:**

**MAXILLIANUS PUTRA HUYA SUGAN**

**NIM.1910817210022**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**BANJARMASIN, JULI 2023**

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI

Perbandingan *Design Thinking* dan *User Centered Design* dalam  
Perancangan Halaman Beranda *Website* Badan Pusat Statistik

Kota Palangka Raya

oleh

Maxillianus Putra Huya Sugan (1910817210022)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 05 Juli 2023 dan  
dinyatakan

**LULUS**

Komite Penguji :

Ketua : Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom  
NIP 199307032019031011

Anggota 1 : Dr. Ir. Yuslena Sari, S.Kom., M.Kom  
NIP 198411202015042002


Anggota 2 : Eka Setya Wijaya, S.T., M.Kom  
NIP 198205082008011010


Pembimbing : Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., MT  
NIP 199110252019032018

Banjarbaru, .....  
diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik  
Fakultas Teknik ULM,

Koordinator Program Studi  
S-1 Teknologi Informasi,

  
Dr. Mahmud, S.T., M.T.  
NIP. 197401071998021001

  
Dr. Ir. Yuslena Sari, S.Kom., M.Kom.  
NIP 198411202015042002

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang cepat berdampak pada kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu lembaga pemerintah yang mendorong peningkatan kualitas SDM di Indonesia adalah Badan Pusat Statistik. Badan Pusat Statistik telah membuat website yang berisi informasi terkait data kependudukan, kesehatan, ketenagakerjaan, dan ekspor-impor. Namun, *website* Badan Pusat Statistik Kota Palangka Raya memiliki beberapa kekurangan, seperti tampilan yang kurang menarik, pengelompokan konten yang berantakan, dan pewarnaan yang terkesan datar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang tampilan UI/UX halaman website BPS Kota Palangka Raya dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan *User Centered Design*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner secara *online* yang diisi oleh 100 responden yang merupakan masyarakat Kota Palangka Raya, yang dimana kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai metode evaluasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai SUS sebelum dan sesudah desain kembali dimana nilai sebelum desain adalah 46,15% dan nilai sesudah desain adalah 74,87% untuk metode *Design Thinking* dan 71,84% untuk metode *User Centered Design*. Dimana dari hasil penelitian tersebut metode *Design Thinking* memiliki keunggulan nilai sebesar 3,03% dari metode *User Centered Design*, yang dimana metode *Design Thinking* dianggap lebih memuaskan dibandingkan metode *User Centered Design*.

Kata Kunci: Badan Pusat Statistik Kota Palangka Raya, *Design Thinking*, *User Centered Design*, *System Usability Scale* (SUS).

## ABSTRACT

*Rapid technological advancements have had an impact on government policies in improving the quality of Human Resources (HR). One of the government institutions that promotes the enhancement of HR quality in Indonesia is the Central Statistics Agency (Badan Pusat Statistik or BPS). The Central Statistics Agency has developed a website that provides information on population data, health, employment, and import-export. However, the BPS Palangka Raya City website has several shortcomings, such as unappealing interface design, disorganized content grouping, and flat color scheme. Therefore, this study aims to redesign the UI/UX interface of the BPS Palangka Raya City website using the Design Thinking and User-Centered Design methods. The research adopts a quantitative approach by distributing an online questionnaire filled out by 100 respondents who are residents of Palangka Raya City. The questionnaire utilizes the System Usability Scale (SUS) as an evaluation method. The results obtained from this study indicate the SUS scores before and after the redesign. The pre-design score was 46,15%, while the post-design score was 74,87% for the Design Thinking method and 71,84% for the User-Centered Design method. Based on these findings, the Design Thinking method demonstrates a 3,03% advantage over the User-Centered Design method, indicating higher user satisfaction.*

*Keywords: BPS Kota Palangka Raya, Design Thinking, User-Centered Design, System Usability Scale (SUS).*

## KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur dan terima kasih, saya mengucapkan puji dan syukur kepada Allah Yang Maha Kuasa atas segala berkat dan kuasa-Nya yang telah diberikan kepada kita semua. Semua cita-cita dan harapan saya menjadi lebih mudah tercapai dan bermanfaat bagi banyak orang. Selain itu, atas anugerah dan karunia-Nya, saya berhasil menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul: “Perbandingan Metode *Design Thinking* dan *User Centered Design* dalam Perancangan UI/UX *Website* Badan Pusat Statistik Kota Palangka Raya”. Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi dari Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Pada Kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya, yang telah memberikan petunjuk, arah, meluangkan waktu dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Dosen-dosen beserta staff di Program Studi Teknologi Informasi yang telah mengarahkan dan teman-teman yang membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
3. Orang tua dan keluarga di rumah yang telah memberikan motivasi dan turut membantu demi kelancaran penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Seluruh responden yang turut berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian Tugas Akhir ini.
5. Seluruh teman-teman saya yang memberikan dukungan, motivasi, kritik, dan saran agar saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Sebagai penutup, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Harapan terbesar saya dalam penyusunan laporan ini adalah agar isi yang telah saya susun dapat memberikan manfaat, baik bagi diri saya sendiri, teman-teman, maupun pembaca. Saya juga mengharapkan masukan dan kritik yang konstruktif guna

meningkatkan dan memperbaiki laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkannya.

Banjarmasin, Juli 2023

Penulis,

Maxillianus Putra Huya Sukan

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. Landasan Teori .....	5
2.1.1. Badan Pusat Statistik .....	5
2.1.2. <i>Website</i> .....	6
2.1.3. <i>Design Thinking</i> .....	7
2.1.4. <i>User Centered Design</i> .....	9
2.1.5. <i>Figma</i> .....	10
2.1.6. <i>Usability Testing</i> .....	10
2.1.7. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	11
2.2. Penelitian Terkait .....	11



2.2.1.	Perancangan <i>User Interface</i> Berdasarkan <i>User Experience</i> Aplikasi <i>E-Learning</i> dengan Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> untuk Mendukung Proses Pembelajaran (Studi Kasus: SMA Santa Maria 3 Cimahi) ..	12
2.2.2.	Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis <i>Web</i> dengan Metode <i>User Centered Design</i> .....	13
2.2.3.	<i>Redesign</i> Web Sekolah Metode <i>User Centered Design</i> .....	13
2.2.4.	Evaluasi <i>User Experience</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Pemesanan Makanan <i>Online</i> dengan Metode <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus <i>GrabFood</i> ) .....	14
2.2.5.	Perancangan UI/UX Fitur <i>Mentor on Demand</i> Metode <i>Design Thinking</i> pada <i>Platform</i> Pendidikan Teknologi .....	15
2.2.6.	Analisis dan Perbaikan <i>Usability</i> Situs Halo FILKOM Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> dan <i>System Usability Scale</i> .....	16
2.3.	Kerangka Pemikiran .....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		20
3.1.	Alat dan Bahan .....	20
3.2.	Alur Penelitian.....	21
3.2.1.	Perencanaan.....	22
3.2.2.	Evaluasi Awal .....	23
3.2.3.	Perancangan Halaman.....	23
3.2.4.	Penyusunan Kuesioner .....	24
3.2.5.	Pengumpulan Data Penelitian .....	26
3.2.6.	Penarikan Kesimpulan .....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		32
4.1.	Perancangan Halaman .....	32
4.1.1.	<i>Design Thinking</i> .....	36
4.1.2.	<i>User Centered Design</i> .....	46
4.2.	Evaluasi Hasil Desain.....	49
4.3.	Hasil.....	58
BAB V KESIMPULAN.....		59

5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN.....	66