

**PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER  
EXPERIENCE (UX) PADA AGENDA KEGIATAN  
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED  
DESIGN (UCD)**



Oleh :  
Asun Fadrianto  
162018013

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
2022**


HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX)  
PADA WEBSITE AGENDA KEGIATAN MENGGUNAKAN METODE USER  
CENTERED DESIGN (UCD)

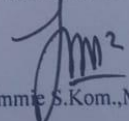
Oleh:  
Asun Fadrianto  
162018013

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh  
gelar sarjana Komputer Strata 1

Pembimbing Utama,


  
Dedi Haryanto, S.Kom, M.Kom.  
NIDN/NBM : 0201089001

Pembimbing Pendamping,

  
Jimmie S.Kom., M.Kom.  
NIDN/NBM : 0222047702

Disetujui,  
Dekan Fakultas Teknik,

  
Dr. Ir. Kgs. Ahmad Roni, M, T, IPM  
NBM/NIDN: 763049/0227077004

  
Karnaedi S.Kom., M. Kom.  
NBM/NIDN: 1088893/0210038202

## HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

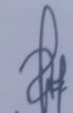



Skripsi yang berjudul "*PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) PADA WEBSITE AGENDA KEGIATAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)*"

Nama : Asun Fadrianto

NIM : 162018013

Skripsi ini telah dipertahankan di depan komisi pengujian pada hari Selasa, tanggal 26, Bulan April, Tahun 2022 dan telah dinyatakan LULUS.

### Komisi Penguji

- |   |              |   |
|---|--------------|---|
| 1. Dedi Haryanto, S.Kom, M.Kom            | (Ketua)      | (  )  |
| 2. Jimmie, S.Kom., M.Kom                  | (Sekertaris) | (  ) |
| 3. Meilyana Winda P, S.Kom, M.Kom         | (Anggota)    | (  ) |
| 4. Zulhipni Reno Saputa Elsi, S.T., M.Kom | (Anggota)    | (  ) |

Mengetahui,

Program Studi Teknologi Informasi  
Ketua Program Studi,

   
Kartadi, S. Kom., M. Kom.  
NBM/NIDN. 1088893/0210038202

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asun Fadriaanto

Nim : 162018013

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (Skripsi) yang saya buat ini adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik (Sarjana) di Universitas Muhammadiyah Palembang atau Perguruan Tinggi Lain;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri arahan dosen pembimbing;
3. Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukan kedalam rujukan;
4. Saya Bersedia, Skripsi yang saya hasilkan dicek keasliannya menggunakan plagirism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat di akses publik secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 26 April 2022

Yang membuat pernyataan



Asun Fadriaanto

162018013

## **MOTTO**

**“Hidup Itu Bukan Semata Mata Tentang Seberapa Besar  
Kesuksesan Yang Didapatkan, Hidup Itu Iyalah Seberapa Besar  
Tekat Keyakinanmu Dan Rasa Bersyukur Dalam Hidup  
Untuk Mempelajari Semua Hal Yang Baru“**

**Ku persembahkan skripsi ini untuk :**

- **Ayah Ibu tercinta**
- **Kakak Adik tercinta**
- **Apresiasi Diriku sendiri**
- **Orang terdekatku**
- **Dosen pembimbingku**
- **Almamaterku tercinta**



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil a'lamîn. Puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran berkah Illahi Robbi telah memberikan beribu-ribu rahmatnya dan hidayahnya berupa kesehatan jasmani maupun rohani, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik tanpa terkendala apapun. Penelitian ini disusun dengan judul “Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) pada website agenda kegiatan Pusri menggunakan metode user centered design (UCD)“. Melalui kesempatan yang baik ini, penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan, baik berupa, material maupun immaterial, kepada:

1. Bapak Dr.Abid Djazuli, S.E., M.M. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang .
2. Bapak Dr. Ir.Kgs. Ahmad Roni, M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Ibu Netty Herawaty, S.T, M.T. Selaku Wakil Dekan I Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Bapak Ir.Junaidi, M.T. Selaku Wakil Dekan II Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Bapak Ir.Legisio, M.Si. Selaku Wakil Dekan III Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang

6. Bapak Sayid Habiburrahman, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Wakil Dekan IV Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
7. Bapak Karnadi, S.Kom, M.Kom. Selaku Ketua Kepala Prodi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palembang.
8. Bapak Dedi Haryanto, S.Kom., M.Kom Selaku dosen pembimbing utama dan juga Bapak Jimmie, S.Kom., M.Kom Selaku dosen pembimbing pendamping Skripsi Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah bersedia memberikan waktunya untuk membimbing, memberi semangat dan dorongan dalam penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai
9. Teristimewa untuk kedua Orang tua dan Keluarga besar saya, terutama ibu dan ayah yang terus mendukung dan memberikan dorongan serta selalu mendoakan yang terbaik untuk anak-anaknya.
10. Teristimewa untuk diri saya sendiri yang telah berjuang baik suka maupun duka hingga sampai ketitik yang paling membanggakan ini.
11. Teristimewa juga buat pasangan saya yang telah menemani sampai ke titik ini dimana kita berdua saling bahu membahu untuk sama-sama menyelesaikan jenjang Sarjana Strata-1.
12. Terima kasih buat rekan-rekan seperjuangan, teman-teman, dan sahabat saya yang telah membantu saya selama ini.

Meskipun penelitian ini telah selesai dibuat penulis, akan tetapi penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, Oleh karena itu kritik dan saran serta masukan yang membangun dari pembaca sangat diperlukan untuk dijadikan

pembelajaran untuk penelitian selanjutnya. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca serta masyarakat pada umumnya. Atas dorongan dan motivasi, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan tersebut, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga Allah SWT memudahkan serta melancarkan segala urusan kita didunia dan diakhirat. Jika dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kata-kata yang kurang berkenan dihati pembaca, maka saya selaku penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya kepada pembaca dan saya mohon ampun kepada Allah SWT karena takada manusia yang tak luput dari yang namanya kesalahan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Palembang,26 April 2022

Asun Fadrianto

Nim : 162018013



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABLE .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Bagi Mahasiswa .....	4
1.5.2. Bagi Universitas .....	5
1.5.3. Bagi Perusahaan .....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1. Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2. Perancangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. Pengertian Desain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4. Unsur- Unsur desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5. User Interface (UI) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1. Jenis-jenis User Interface (UI) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.2. Fungsi dan manfaat User Interface (UI).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.3. Aturan User Interface (UI) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6. User Experience (UX) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1. Faktor yang mempengaruhi User Experience	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7. Website .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8. Figma.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.9.	User Centered Design.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10.	Use Case Diagram .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.11.	Penelitian Sebelumnya.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.	Profil dan Sejarah Perusahaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.	Manajemen Prusahaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1.	Waktu Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2.	Tempat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.	Jadwal Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.	Kerangka Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.	Metode Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.	Gambaran Sistem Yang Sedang Berjalan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.	Metode Pengembangan Sistem .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9.	Perancangan Sistem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9.1.	Flowchart Diagram.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9.2.	Use Case.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9.3.	Wireframe .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.10.	Prototype.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.11.	Demonstration.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.	Hasil.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.	Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1.	Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2.	Usability Testing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3.	System Usability Scale.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4.	Gambaran Umum Responden Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
		<b>defined.</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1.	Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2.	Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>7</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Symbol Use Case Diagram .....	20
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	34
Gambar 3.2 Tampilan Login .....	36
Gambar 3.3 Tampilan Dashboard .....	37
Gambar 3.4 Tampilan Input Agenda.....	37
Gambar 3.5 Proses User-Centered Design.....	38
Gambar 3.6 Flowchat Perancangan User Interface.....	40
Gambar 3.7 Use Case Diagram .....	41
Gambar 3.8 Wireframe Dashboard Admin .....	43
Gambar 3.9 Wireframe Login .....	44
Gambar 3.10 Wireframe Dashboard User.....	44
Gambar 3.11 Wireframe Form Agenda Mendatang Admin .....	45
Gambar 3.12 Wireframe Form Agenda Mendatang User.....	45
Gambar 3.13 Wireframe Form Agenda Terdahulu .....	46
Gambar 3.14 Wireframe Form Kalender .....	46
Gambar 3.15 Wireframe Form About.....	47
Gambar 3.16 Wireframe Form Tambah Agenda .....	47
Gambar 3.17 Penggunaan Prototype.....	48
Gambar 3.18 Form Login.....	52
Gambar 3.19 Form Dashboard Admin.....	53
Gambar 3.20 Form Dashboard User .....	53
Gambar 3.21 Form Agenda Mendatang Admin.....	54
Gambar 3.22 Form Agenda Mendatang User .....	54
Gambar 3.23 Form Input agenda .....	55
Gambar 3.24 Form Agenda Terdahulu .....	55
Gambar 3.25 Form Kalender.....	56
Gambar 3.26 Form About .....	56
Gambar 4.1 Deskripsi Karakteristik Responden.....	63
Gambar 4.2 Gender Responden .....	64
Gambar 4.3 Grafik Pertanyaan 1 .....	64
Gambar 4.4 Grafik Pertanyaan 2.....	65
Gambar 4.5 Grafik Pertanyaan 3.....	65
Gambar 4.6 Grafik Pertanyaan 4.....	66
Gambar 4.7 Grafik Pertanyaan 5.....	66
Gambar 4.8 Grafik Pertanyaan 6.....	67
Gambar 4.9 Grafik Pertanyaan 7.....	67
Gambar 4.10 Grafik Pertanyaan 8.....	68
Gambar 4.11 Grafik Pertanyaan 9.....	68
Gambar 4.12 Grafik Pertanyaan 10.....	69
Gambar 4.13 Hasil Output SPSS Uji Normalitas (normal <i>P-P plot</i> ) .....	72
Gambar 4.14 Hasil Output SPSS Uji Heteroskedastisita .....	73

## DAFTAR TABLE

Table 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	21
Table 3.1 Jadwal Penelitian.....	33
Table 4.1 Skor SUS.....	61
Table 4.2 Kuisisioner System Usability Scal.....	61
Table 4.3 Jenis Kelamin.....	63
Table 4.4 Hasil Responden .....	70
Table 4.5 Hasil Akhir dan Pengkalkulasian grade .....	71
Tabel 4.6 Hasil Uji F.....	74
Tabel 4.7 Hasil Uji T.....	75

## ABSTRAK

Website sendiri sangat dibutuhkan untuk mendukung berbagai kegiatan dimana website dimanfaatkan sebagai tempat pertukaran informasi secara cepat dan lebih efisien. PT Pupuk Sriwidjaja atau sering disebut Pusri merupakan salah satu perusahaan yang memanfaatkan website sebagai tempat pertukaran informasi, dimana ini sangat dibutuhkan untuk menunjang kinerja dan produktivitas pegawai dalam menjalankan tugasnya, setelah dilakukan penelitian beberapa isu muncul di salah satu website pusri yang baru, dimana User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada websitenya agenda kegiatan pusri masih sangat sederhana. Untuk mengatasi masalah ini maka dibuat serta dirancanglah website yang sesuai dimana kegiatan perancangan dan desain ulang User Interface dan User Experience, sangat bermanfaat dalam meningkatkan kinerja pengguna. Pada proses perancangan User Interface dan User Experience digunakanlah sebuah metode user centered design (UCD) yang dimana metode ini hanya terfokus kepada user sebagai pengguna, sehingga dengan penggunaan metode ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pegawai. Adapun tahapan proses perancangan ini diantaranya: proses pembuatan Use Case Diagram, pembuatan Wireframe sebagai gambaran, proses penentuan Prototype, proses desain perancangan, demonstration, dan tahap akhir yaitu Usability Testing yang dimana dilakukan test dengan System Usability Scale (SUS) yang merupakan test untuk mengukur seberapa nilai yang didapat dari rancangan yang telah dibuat. Sehingga dari hasil pengukuran yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa proses usability testing dengan metode System Usability Scale (SUS) dapat lebih mengevaluasi tampilan antarmuka pengguna website secara mendalam. Dari hasil tersebut terungkap juga bahwa setelah proses testing nilai grade yang paling tinggi tepatnya pada penggunaan icon dan pemilihan warna yang paling berpengaruh.

**Kata Kunci:** User Interface (UI) & User Experience (UX), sangat bermanfaat dalam proses perancangan.

## **ABSTRACT**

The website itself is needed to support various activities where the website is used as a place to exchange information quickly and more efficiently. PT Pupuk Sriwidjaja or often called Pusri is a company that uses the website as a place for exchanging information, which is very much needed to support the performance and productivity of employees in carrying out their duties, after research, several issues emerged on one of the new Pusri websites, where the User Interface (UI) and User Experience (UX) on the website, the Pusri activity agenda is still very simple. To overcome this problem, an appropriate website was created and designed where the activities of designing and redesigning the User Interface and User Experience are very useful in improving user performance. In the process of designing the User Interface and User Experience, a user centered design (UCD) method is used, where this method only focuses on the user as a user, so that by using this method it is expected to produce a design that is in accordance with the needs of employees. The stages of this design process include: the process of making Use Case Diagrams, making Wireframes as an illustration, the process of determining the prototype, the design design process, demonstration, and the final stage, namely Usability Testing which is tested with the System Usability Scale (SUS) which is a test to measure how much value is obtained from the design that has been made. So from the results of the measurements made, it can be concluded that the usability testing process with the System Usability Scale (SUS) method can better evaluate the appearance of the website user interface in depth. From these results it was also revealed that after the testing process the highest grade values were precisely the use of icons and the selection of the most influential colors.

**Keywords:** User Interface (UI) & User Experience (UX), very useful in the design process.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman yang tiada batasnya membuat semua orang berlomba-lomba menciptakan inovasi dan terobosan baru terutama di bidang teknologi informasi, tujuannya untuk menggali lebih dalam potensi yang ada sehingga menghasilkan suatu produk baru yang pemanfaatannya dapat digunakan secara meluas serta dapat mempermudah pengaksesan, pendayagunaan data informasi sehingga data dapat dikelola secara cepat dan akurat.

Semua instansi, perusahaan, dan organisasi melakukan penyesuaian kegiatan yang awalnya masih dilakukan secara manual kini dituntut menggunakan sistem terkomputerisasi dalam setiap kegiatannya.

Sistem terkomputerisasi adalah suatu perangkat yang saling berkaitan membentuk suatu unsur secara teratur menghasilkan data yang dapat diolah menggunakan komputer sehingga data yang telah diolah dipadukan kembali membentuk data yang baru dan dapat dipergunakan demi kepentingan untuk mencapai tujuan.

Sistem merupakan seperangkat fungsi operasional manajemen kepada yang mampu menghasilkan suatu keputusan yang tepat, cepat dan jelas yang merupakan suatu susunan yang disusun secara sistematis dan teratur dari jaringan-jaringan informasi yang menghubungkan setiap bagian dari suatu sistem, sehingga dimungkinkan diadakan komunikasi antar bagian fungsional[1].



Tidak menutup kemungkinan untuk membuat suatu sistem yang terbaik diperlukan proses yang sangat panjang maka dari itu perlu dilakukannya proses desain terlebih dahulu agar sistem yang dibuat memiliki tampilan sesuai keinginan dan ramah terhadap user. Metode yang tepat dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD).

UCD merupakan suatu metode yang berfokus pada user dan pengguna untuk mempertimbangkan masukan dari pengguna sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari dibuatnya sebuah produk digital. Tujuannya untuk memberikan kenyamanan dan kepuasan saat menggunakan produk tersebut sehingga perusahaan dapat menyampaikan nilai guna value kepada pengguna lain.

PT PUSRI merupakan salah satu perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) anak perusahaan dari PT Pupuk Indonesia yang bergerak dibidang produksi dan pemasaran pupuk. Dalam hal ini PT Pupuk Sriwidjaja Palembang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dengan membangun sistem agenda kegiatan Pusri. Sistem agenda kegiatan PT Pusri merupakan, suatu sistem berbasis web yang dibuat untuk mengelola data agenda kegiatan PT Pusri sehingga pegawai dapat mengetahui agenda kegiatan PT Pusri mendatang.

Website agenda kegiatan PT Pusri sendiri pada dasarnya masih bersifat sederhana dari segi penampilan, sehingga timbul kendala yang membuat pengguna sedikit merasa bingung dalam melakukan aktivitas pekerjaan, ini dikarenakan tampilan setiap halaman yang disuguhkan pengembang hampir sama dan sangat sederhana dari tampilan awal websitenya serta penggunaan font pada website tersebut tidak sesuai baik dari segi jenis font ataupun ukuran font ditambah lagi

dengan tidak adanya penggunaan ikon pada website tersebut yang membuat pengguna merasa jenuh dalam menggunakannya.

Untuk itu dalam membuat suatu sistem ataupun website yang sesuai dengan kebutuhan maka harus dimulai dengan perancangan desain User Interface (UI) & User Experience (UX) sebagai tahap awal dalam pembuatan suatu website agar hasil yang diperoleh dapat membuat pengguna nyaman dalam memakai peroduk digital yang dibuat.

Dari uraian latar belakang diatas penulis maka peneliti mengambil judul "Perancangan User Interface(UI) & User Experience (UX) Pada Website Agenda Kegiatan Pusri Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website tersebut agar ramah pengguna, sehingga membuat pengguna merasa nyaman dalam menggunakannya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Bagaimana mendesain serta merancang User Interface (UI) & User Experience (UX) pada website agenda kegiatan Pusri. ?
2. Bagaimana cara membangun user interface yang baik menggunakan metode User Centered Design (UCD).?
3. Bagaimana cara agar rancangan desain yang dibuat dapat sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna?
4. Hal yang harus diperhatikan dalam merancang User Interface yang baik ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Setelah Melihat Rumusan masalah diatas, maka di dapatkan batasan-batasan masalah diantaranya yaitu:

1. Hanya berfokus pada Perancangan desain User Interface (UI) & User Experience (UX) pada website agenda kegiatan pusri dengan metode User Centered Desing (UCD).
2. Penelitian menggunakan data sesuai hasil dari survey dan Tanya jawab pegawai pada departemen Humas.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada departemen Humas PT Pupuk Sriwijaja (PUSRI).
4. Proses perancangan desain User Interface (UI) & User Experience (UX) menggunakan software figma.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis yaitu, merancang desain website yang ramah pengguna sehingga mudah dipahami serta menampilkan informasi secara jelas dan terimplementasi sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat menjadi tolak ukur pengembangan web.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1. Bagi Mahasiswa**

Adapun manfaat yang di dapat mahasiswa dalam melakukan penelitian yaitu: sebagai media membentuk karakter dan kepribadian mahasiswa dalam dunia kerja

serta memberikan pelajaran kepada mahasiswa agar dapat berinteraksi, berkomunikasi, serta memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin yang tinggi serta dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan sehingga dapat melatih mahasiswa untuk memecahkan suatu masalah, mahasiswa juga dapat menambah wawasan pengetahuan terkait judul yang akan diangkat.

### **1.5.2. Bagi Universitas**

Adapun manfaat dalam penelitian ini bagi universitas yaitu sebagai pengisi perpustakaan agar dapat menjadi referensi tambahan bagi adik-adik mahasiswa yang nantinya akan melakukan penelitian serta sebagai pedoman dalam melakukan penyusunan tugas akhir skripsi.

### **1.5.3. Bagi Perusahaan**

Adapun manfaat yang diperoleh bagi perusahaan, dengan dibuatnya desain user interface websitenya lebih interaktif dan lebih banyak informasi yang ditampilkan serta mempermudah bagi user dalam menggunakan website tersebut sehingga dapat meningkatnya kinerja user tersebut dalam menjalankan tugasnya.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada ini, penulis akan menjelaskan tentang definisi, penjelasan, dan uraian teori-teori yang nantinya akan digunakan dalam merancang suatu desain user interface secara keseluruhan.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tentang definisi dari proses analisis dan perancangan serta hasil yang diperoleh dari proses analisis yang dilakukan, sehingga data yang didapat nantinya akan dapat diolah kembali dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas, efisiensi dari user interface yang nantinya dibuat sehingga dari data tersebut dapat dilakukan perancangan user interface.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dilakukan tahap implementasi dan Usability Testing yang berguna untuk mengukur seberapa efisien dan pemahaman pengguna terhadap user interface yang telah kita rancang sebelumnya. Sehingga dari hasil tersebut dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam mengembangkan website tersebut kedepannya nanti sehingga dari pengukuran tersebut didapat point-point penting sebagai dasar pengembangan.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan memberikan beberapa kesimpulan dan saran yang membangun sehingga hasil dari penelitian ini kedepannya nanti dapat dikembangkan lebih mendalam. Taklupa juga penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyusun laporan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Aswati, N. Mulyani, Y. Siagian, and A. Z. Syah, "Peranan Sistem Informasi Dalam Perguruan Tinggi," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 79 - 86, 2015, [Online]. Available: [http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download\\_file/1466](http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1466)
- [2] Y. Septiani, E. Aribbe, and R. Diansyah, "ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru)," *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 3, no. 1, pp. 131 - 143, 2020, doi: 10.36378/jtos.v3i1.560.
- [3] R. Muhidin, N. F. Kharie, and M. Kubais, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sma Negeri 18 Halmahera Selatan Sebagai Media Promosi Berbasis Web Analysis and Information System Design in Sma Negeri 18 South Halmahera As Media Promotion of Web-Based," *IJIS-Indonesia J. Inf. Syst.*, vol. 4, no. April, pp. 69 - 76, 2019, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/260171-sistem-informasi-pengolahan-data-pembeli-e5ea5a2b.pdf>
- [4] B. Nadeak, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Internet Dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 3, no. 4, pp. 54 - 57, 2016, [Online]. Available: <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/340>
- [5] W. Erawati, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.30865/mib.v3i1.987.
- [6] A. Sachari and Y. Y. Sunarya, "Pengantar Tinjauan Desain," *ResearchGate*, no. July 2000, pp. 159 - 190, 2000.
- [7] KBBI, "Desain," 2021. <https://kbbi.web.id/desain>
- [8] D. Haryanto and W. Pirgana, "Pengembangan User Interface Pada Website Geopark Belitong," vol. 12, no. 1, pp. 53 - 58, 2021.
- [9] M. Nauval *et al.*, "Analisis Komponen Desain Layout , Warna , dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan ( Studi Kasus : Aplikasi Olride )," vol. 7, no. 1, 2018.
- [10] M. Multazam, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," 2016.
- [11] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform. Pelita Nusant.*, vol. 3, no. 1, pp. 82 - 86, 2018.
- [12] "Индукция Интерферонов 1-, 2- И 3-Го Типов Солями Акридонуксусной Кислоты," *Антибиотики И Химиотерапия*, vol.

59, no. 9 – 10, pp. 37 – 57, 2014.

- [13] F. Fernando, “Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang,” *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, p. 101, 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
- [14] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [15] N. R. Wiwesa, “User Interface Dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, 2020.
- [16] D. Haryanto, “STUDY KEPUASAN LAYANAN TERHADAP SISTEM AKADEMIK MENGGUNAKAN SERQUAL ( STUDI KASUS : SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI DI KOTA PALEMBANG ) SERVICE SATISFACTION STUDY OF ACADEMIC SYSTEM USING SERQUAL ( CASE STUDY : MIDDLE VOCATIONAL SCHOOL IN PALEMBANG CITY ),” vol. 1, no. 2012, 2018.

<https://www.pusri.co.id/ina/manajemen-direksi/>