

**PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE*
GEREJA IMMANUEL PALU**

Skripsi



oleh:

WINDY WAHYUNI LAMASI

71190430

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

**PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE*
GEREJA IMMANUEL PALU**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

WINDY WAHYUNI LAMASI

71190430

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA WEBSITE GEREJA IMMANUEL PALU

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 9 Januari 2024



WINDY WAHYUNI LAMASI
71190430

DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN


Judul Skripsi : PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA
WEBSITE GEREJA IMMANUEL PALU
Nama Mahasiswa : WINDY WAHYUNI LAMASI
N I M : 71190430
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)
Kode : TI0366
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 9 Januari 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I


Aditya Wikan Mahastama, S.Kom.,
M.Cs.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Windy Wahyuni Lamasi
NIM : 71190430
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demı pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

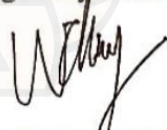
**“PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA WEBSITE GEREJA
IMMANUEL PALU”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 19 Juni 2024

Yang menyatakan


(Windy Wahyuni Lamasi)
NIM 71190430

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA WEBSITE GEREJA IMMANUEL PALU

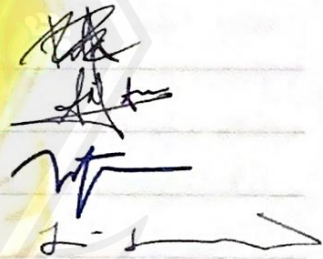
Oleh: WINDY WAHYUNI LAMASI / 71190430

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 19 Desember 2023

Yogyakarta, 9 Januari 2024
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I
2. Aditya Wikan Mahastama, S.Kom., M.Cs.
3. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D
4. Sri Suwarno, Dr. Ir. M.Eng.

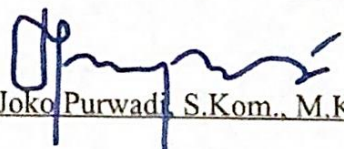


Dekan

Ketua Program Studi



(Restyandito S.Kom.,MSIS.,Ph.D.)



(Joko Purwadi S.Kom., M.Kom.)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

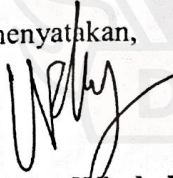
NIM : 71190430
Nama : Windy Wahyuni Lamasi
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Desain Antarmuka *Website*
Gereja Immanuel Palu

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2024

Yang menyatakan,



(71190430 – Windy Wahyuni Lamasi)



Karya sederhana ini dipersembahkan

kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,

dan Kedua Orang Tua



Segala sesuatu indah pada waktu-Nya

Anonim

Perjalanan ribuan mil dimulai dari langkah satu mil

(Pepatah Kuno)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala rahmat dan penyertaan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA WEBSITE GEREJA IMMANUEL PALU ini telah selesai disusun. Untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa,
2. Orang tua yang selama ini telah sabar membimbing, menasehati, serta mendoakan penulis.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Restyandito, S.Kom, MSIS., Ph.D.
4. Kaprodi Informatika Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.
5. Dosen Pembimbing 1 Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I., yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis,
6. Dosen Pembimbing 2 Aditya Wikan Mahastama, S.Kom., M.Cs., yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
7. Teman – teman yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Laporan skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 01 Desember 2023

Windy Wahyuni Lamasi

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.6.1. Studi Literatur	3
1.6.2. Tahapan <i>Design Thinking</i>	4
1.6.3. Hasil dan Kesimpulan	4
1.7. Sistematika Penelitian	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori	8
2.2.1. User Interface	8
2.2.2. <i>Design Thinking</i>	11

2.2.3.	Empathy Mapping.....	13
2.2.4.	Usability Testing	14
2.2.5.	System Usability Scale (SUS).....	14
BAB III		18
METODOLOGI PENELITIAN.....		18
3.1.	Subjek Penelitian.....	18
3.2.	Objek Penelitian	18
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	18
3.4.	Perancangan Penelitian.....	18
3.5.	Diagram Alir.....	19
3.5.1.	Tahap <i>Empathize</i>	20
3.5.2.	Tahap <i>Define</i>	27
3.5.3.	Tahap <i>Ideate</i>	29
3.5.4.	Tahap <i>Prototyping</i>	30
3.5.5.	Perancangan Pengujian Sistem	36
3.6.	Use Case Diagram	39
3.7.	Perancangan Basis Data	40
BAB IV		41
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1.	Implementasi Desain	41
4.2.	Pengujian dan Analisis	48
4.2.1	<i>Usability Testing</i>	48
4.2.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	69
4.3.	Pembahasan	73
BAB V.....		82
KESIMPULAN DAN SARAN.....		82
5.1.	Kesimpulan.....	82
5.2.	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA		83

LAMPIRAN A	85
KODE SUMBER PROGRAM	85
LAMPIRAN B	112
KARTU KONSULTASI DOSEN 1.....	112
LAMPIRAN C	113
KARTU KONSULTASI DOSEN 2.....	113
LAMPIRAN D.....	114
LAMPIRAN LAIN-LAIN	114



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian tentang metode <i>Design Thinking</i>	6
Tabel 2. 2 Pertanyaan SUS	15
Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian	19
Tabel 3. 2 Tahapan Pertanyaan Wawancara	20
Tabel 3. 3 List Kebutuhan Responden	21
Tabel 3. 4 Hasil Wawancara Admin Gereja.....	21
Tabel 3. 5 <i>Point of View</i>	27
Tabel 3. 6 <i>Task Usability Testing</i>	36
Tabel 3. 7 Standar Efektivitas Sesuai Acuan <i>Litbang Depdagri (1991)</i>	37
Tabel 4. 1 Nilai Efektivitas sebelum <i>redesign</i>	48
Tabel 4. 2 Nilai Efektivitas sesudah <i>redesign</i>	49
Tabel 4. 3 Pengurangan waktu sebelum <i>redesign</i>	51
Tabel 4. 4 Nilai Efisiensi sebelum <i>redesign</i>	56
Tabel 4. 5 Pengurangan waktu sesudah <i>redesign</i>	59
Tabel 4. 6 Nilai Efisiensi sesudah <i>redesign</i>	66
Tabel 4. 7 Skor SUS sebelum <i>Redesign</i>	70
Tabel 4. 8 Skor SUS sesudah <i>Redesign</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 2. 2 <i>Precentile rank</i> dan <i>letters grades</i>	17
Gambar 2. 3 <i>Adjective ratings</i> dan <i>acceptability range</i>	17
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	19
Gambar 3. 2 <i>Empathy Map</i> Lala	22
Gambar 3. 3 <i>Empathy Map</i> Andro	23
Gambar 3. 4 <i>Empathy Map</i> Josia	24
Gambar 3. 5 <i>Empathy Map</i> Ella	25
Gambar 3. 6 <i>Empathy Map</i> Natasha	26
Gambar 3. 7 <i>Mind Mapping</i>	29
Gambar 3. 8 <i>Sitemap</i>	30
Gambar 3. 9 Halaman Beranda	31
Gambar 3. 10 Halaman Tentang	31
Gambar 3. 11 Halaman Ibadah	32
Gambar 3. 12 Halaman Renungan dan Isi Renungan	33
Gambar 3. 13 Halaman Unduhan	33
Gambar 3. 14 Halaman Kontak	34
Gambar 3. 15 Halaman Berita List dan Isi Berita	35
Gambar 3. 16 Halaman List Agenda	35
Gambar 3. 17 Gform SUS sebelum perancangan	38
Gambar 3. 18 Gform SUS sesudah perancangan	39
Gambar 3. 19 Use Case Diagram Sistem	40
Gambar 3. 20 ERD	40
Gambar 4. 1 <i>Prototype</i> Beranda	41
Gambar 4. 2 <i>HTML</i> Beranda	41
Gambar 4. 3 <i>Prototype</i> Tentang	42
Gambar 4. 4 <i>HTML</i> Tentang	42

Gambar 4. 5 <i>Prototype</i> Ibadah	43
Gambar 4. 6 <i>HTML</i> Ibadah	43
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> Renungan.....	43
Gambar 4. 8 <i>HTML</i> Renungan	43
Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> Isi Renungan.....	44
Gambar 4. 10 <i>HTML</i> Isi Renungan	44
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> Unduhan	45
Gambar 4. 12 <i>HTML</i> Unduhan.....	45
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> Kontak	45
Gambar 4. 14 <i>HTML</i> Kontak	45
Gambar 4. 15 <i>Prototype</i> List Berita	46
Gambar 4. 16 <i>HTML</i> List Berita	46
Gambar 4. 17 <i>Prototype</i> Isi Berita	47
Gambar 4. 18 <i>HTML</i> Isi Berita	47
Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> List Agenda	47
Gambar 4. 20 <i>HTML</i> List Agenda.....	47
Gambar 4. 21 Perbandingan Nilai Efisiensi.....	69
Gambar 4. 22 Perbandingan Skor SUS	72
Gambar 4. 23 <i>Inline Action</i>	73
Gambar 4. 24 <i>Image Carousel</i>	74
Gambar 4. 25 <i>Breadcrumbs</i>	74
Gambar 4. 26 <i>Tab Menu</i>	74
Gambar 4. 27 <i>Proximity</i>	75
Gambar 4. 28 <i>Grid of Equals</i> Berita	76
Gambar 4. 29 <i>Grid of Equals</i> Jadwal Ibadah	76
Gambar 4. 30 <i>Grid of Equals</i> Arsip Dokumentasi.....	77
Gambar 4. 31 <i>Grid of Equals</i> Daftar Pendeta	77
Gambar 4. 32 <i>Pagination</i> Renungan.....	78
Gambar 4. 33 <i>Pagination</i> Berita	79
Gambar 4. 34 <i>Social Links</i>	79
Gambar 4. 35 <i>List of Items</i>	80

Gambar 4. 36. Perbaikan Desain "Berita" 81

Gambar 4. 37. Perbaikan Desain "Agenda" 81



INTISARI

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE* GEREJA IMMANUEL PALU

Oleh

WINDY WAHYUNI LAMASI

71190430

Adanya *website* gereja yaitu untuk membantu pengguna dalam mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Pengguna akan sering mengunjungi *website* tersebut apabila kebutuhan dari pengguna dapat terpenuhi saat menggunakan *website* tersebut. Namun sayangnya pada *website* GKST Immanuel Palu belum dapat memenuhinya karena banyak anggota jemaat yang tidak menggunakan *website* karena fitur dan fungsinya tidak konsisten dan tidak jelas. Sehingga dilakukan perancangan ulang antarmuka pada *website* Gereja Immanuel Palu.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* untuk menciptakan *website* yang mudah digunakan dan dapat diterima oleh pengguna, serta dengan melakukan pengujian *System Usability Scale (SUS)* dan *Usability Testing* untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna sehingga *website* dapat diterima dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dari hasil pengujian yang dilakukan, nilai kepuasan pengguna terhadap *website* lama dan *website* baru sangat berbeda. Nilai *website* lama 23% termasuk dalam kategori *not acceptable* dengan *grade* F, sedangkan nilai *website* baru 98% masuk kategori *acceptable* dengan *grade* A. Hal ini membuktikan perancangan antarmuka *website* pada penelitian ini sudah memenuhi tingkat kepuasan pengguna dan *website* dapat diterima oleh pengguna.

Kata-kata kunci : *Design Thinking, System Usability Scale, Usability Testing, Empathy Mapping*

ABSTRACT

REDESIGN THE INTERFACE IMMANUEL PALU CHURCH WEBSITE

By

WINDY WAHYUNI LAMASI

71190430

The existence of a church website is to help users access information anytime and anywhere. Users will often visit the website if the user's needs can be met when using the website. However, unfortunately the GKST Immanuel Palu website cannot fulfill this because many congregation members do not use the website because its features and functions are inconsistent and unclear. So the interface was redesigned on the Immanuel Church Palu website.

This research was carried out using the Design Thinking method to create a website that is easy to use and acceptable to users, as well as by testing the System Usability Scale (SUS) and Usability Testing to measure the level of user satisfaction so that the website can be accepted and meets user needs.

From the results of the tests carried out, the user satisfaction scores for the old website and the new website are very different. The value of the old website is 23% included in the not acceptable category with grade F, while the value of the new website is 98% in the acceptable category with grade A. This proves that the website interface design in this research has met the level of user satisfaction and the website can be accepted by users.

Keywords : *Design Thinking, System Usability Scale, Usability Testing, Empathy Mapping*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perancangan *website* merupakan salah satu kegiatan penting yang didalamnya terdapat sistem informasi dari suatu organisasi dalam suatu persekutuan / komunitas (Putra et al., 2016). Kita sering mendengar bahwa teknologi internet saat ini merupakan bagian dari perkembangan teknologi informasi. Ada berbagai jenis fasilitas yang disediakan di internet, salah satunya yaitu *World Wide Web* (WWW). Penyebaran informasi juga dapat dilakukan secara global melalui *web*. *Web* sangat luas sehingga dapat memberikan wadah serta menyediakan berbagai macam informasi yang diperlukan dalam cakupan yang sangat luas (Batubara, 2012). Pada sebuah *website*, desain dari antarmuka *web* tersebut sangatlah penting untuk menentukan keberhasilan dan keunikan dari sebuah *website*, seperti kesesuaian fitur – fitur yang ada, desain dengan perpaduan warna yang menarik dan tidak membosankan, kemudahan *website* ketika digunakan, serta dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna yang menggunakan *website* tersebut.

Gereja Kristen Sulawesi Tengah (GKST) Immanuel Palu merupakan salah satu gereja yang berada di kota Palu Sulawesi Tengah. Gereja ini memanfaatkan teknologi sebagai media informasi dengan pembuatan *website* gereja. Tujuan dari pembuatan *website* gereja ini yaitu agar jemaat gereja dapat terus mengikuti update informasi gereja dimanapun mereka berada lewat *website*. Sehingga apabila jemaat sedang memiliki kesibukan dan berada di luar kota, jemaat tidak perlu ke gereja apabila ingin menanyakan informasi seputar gereja, karena gereja sudah memiliki *website* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, juga dalam *website* telah dicantumkan nomor telepon serta email gereja.

Namun tujuan diatas belum dapat terlaksana sebagaimana mestinya karena sebagian besar anak muda di gereja bahkan belum pernah membuka atau mengunjungi *website* tersebut. Bukan hanya anak muda, beberapa orang dewasa pun jarang membuka *website* karena merasa kebingungan dalam menggunakannya.

Website yang ada saat ini masih menggunakan tampilan desain yang sederhana dan *menu navigasi* pada *website* tidak konsisten. Ketika membuka halaman lainnya, *menu navigasi bar* yang awalnya terdapat 5 menu menjadi sisa 3 menu saja. Lalu pada bagian fungsi fitur dan *button* nya pun tidak berfungsi dengan baik membuat pengguna kebingungan dalam menggunakan *website* tersebut, seperti ada beberapa *button download* yang ketika diklik akan menuju ke halaman kosong. Kemudian fitur untuk melihat profil pendeta pun tidak berfungsi dengan baik karena ketika diklik akan menuju ke halaman awal bukan menuju ke halaman profil pendeta. Kemudian terdapat beberapa renungan yang tidak bisa di akses. Oleh sebab itu banyak jemaat yang memutuskan untuk datang langsung ke kantor gereja untuk menanyakan informasi daripada membuka *website* yang membuat pengguna kebingungan untuk menggunakannya. Hal tersebut membuat fungsi dari *website* kurang berjalan lancar, oleh sebab itu dilakukan perancangan ulang dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang diharapkan dapat menghasilkan *website* yang nyaman dan mudah dipahami oleh pengguna serta dengan tampilan antarmuka yang lebih modern.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan untuk merancang ulang desain antarmuka dari *website* Gereja Immanuel Palu yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna *website* dan mengembalikan fungsi dari tujuan pembuatan *website* sebelumnya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang didapatkan yaitu bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang ulang antarmuka *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3. Batasan Masalah

Pada permasalahan ini, Perancangan situs *website* ini membutuhkan batasan masalah sehingga dapat berfokus dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan masalah yang ada. Berikut parameter – parameter batasan masalah :

1. Penelitian yang dilakukan berfokus pada perancangan ulang desain antarmuka *website* Gereja Immanuel Palu.
2. Perancangan ulang desain dilakukan terhadap desain *website* Gereja Immanuel Palu versi tahun 2020.
3. Pengukuran tingkat keberhasilan menggunakan metode *Usability Testing* dan *System Usability Scale (SUS)*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang ulang antarmuka *website* Gereja Immanuel Palu dengan menggunakan metode *Design Thinking* agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan memberikan kepuasan saat pengguna menggunakan *website* tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat menyediakan *website* sesuai kebutuhan pengguna yang mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna dalam melihat berbagai informasi tentang Gereja Immanuel Palu.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian sebagai berikut :

1.6.1. Studi Literatur

Peneliti akan melakukan riset dari jurnal - jurnal terdahulu, yang kemudian akan dijadikan sebagai pedoman referensi dalam penelitian.

1.6.2. Tahapan *Design Thinking*

Pada tahap ini terdapat 5 tahapan. Tahap *Empathize* merupakan proses pengumpulan data dengan melakukan wawancara untuk menggali permasalahan pada saat menggunakan *website*. Tahap *Define*, peneliti mendefinisikan masalah – masalah yang telah didapatkan dari hasil *empathize*. Tahap *Ideate* merupakan tahap pencarian solusi dari masalah – masalah yang ada dengan menggunakan *Mind mapping*. Tahap *Prototyping* merupakan proses perancangan desain antarmuka berdasarkan solusi yang telah diberikan di tahap sebelumnya dengan menggunakan *high fidelity prototype*. Tahap *Testing* yaitu melakukan pengujian prototype ke pengguna dengan menggunakan metode pengujian *Usability Testing* dan *System Usability Scale (SUS)*.

1.6.3. Hasil dan Kesimpulan

Pada tahapan ini, peneliti akan menunjukkan hasil serta kesimpulan yang didapatkan dari penelitian.

1.7. Sistematika Penelitian

Laporan skripsi ini disusun dengan sistematika bagian pertama, terdiri dari empat bab :

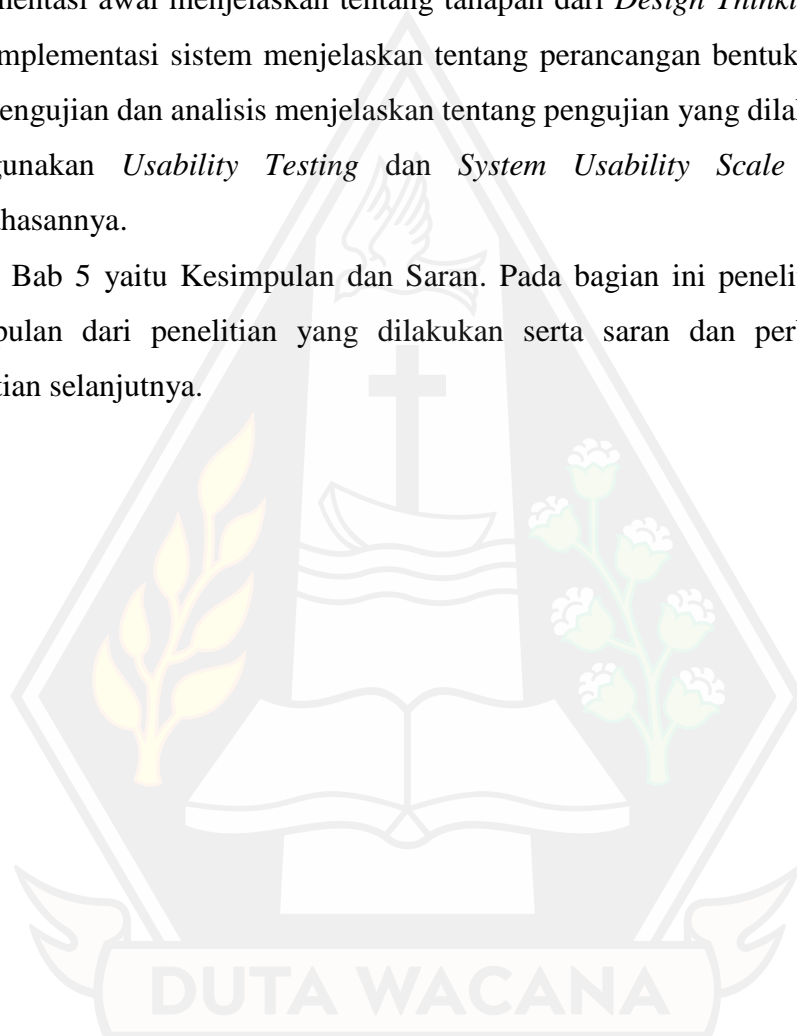
Bab 1 yaitu Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah dari perancangan *website* Gereja Immanuel Palu, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab 2 yaitu Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori yang berisi tinjauan pustaka tentang penelitian - penelitian terdahulu, dan berbagai landasan teori mengenai *Design Thinking* dan teori – teori terkait yang digunakan untuk membuat *website* yang benar.

Bab 3 yaitu Metodologi Penelitian, dimana pada bagian ini terdiri dari subjek dan objek penelitian, perancangan penelitian, diagram alir, analisis kebutuhan sistem, perancangan basis data dan antarmuka, dan perancangan pengujian sistem.

Bab 4 yaitu Implementasi, pengujian dan analisis, dan pembahasan. Pada implementasi awal menjelaskan tentang tahapan dari *Design Thinking*, kemudian pada implementasi sistem menjelaskan tentang perancangan bentuk *website*, lalu pada pengujian dan analisis menjelaskan tentang pengujian yang dilakukan dengan menggunakan *Usability Testing* dan *System Usability Scale (SUS)* serta pembahasannya.

Bab 5 yaitu Kesimpulan dan Saran. Pada bagian ini peneliti menuliskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran dan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan ulang antarmuka *website* Gereja Immanuel Palu dengan menggunakan metode *Design Thinking* mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan memberikan kepuasan terhadap *website*, hal tersebut dapat dilihat dari nilai pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan *percentile rank* dan *letters grades* mencapai 83,63% yang menduduki *Grade A* dan sistem *website* dapat diterima *acceptability* nya dengan menggunakan *adjective rating*.

5.2.Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, *website* gereja perlu dilakukan beberapa pengembangan. Berikut beberapa saran yang diberikan oleh peneliti dan responden terhadap penelitian ini sebagai berikut :

1. Tampilan antarmuka beranda pada bagian info persembahan, dapat diberikan *QR Code* untuk mempermudah pengguna memberikan persembahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, F. A. (2012). Perancangan Website pada PT. Ratu Enim Palembang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Terapan "Reintek" (Rekayasa Inovasi Teknologi)*, 7(1), 15–27.
- Georgsson, M., & Staggers, N. (2015). Quantifying Usability: An Evaluation of a Diabetes mHealth system on effectiveness, efficiency, and satisfaction metrics with associated user characteristics. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 23(1), 5–11. <https://doi.org/10.1093/jamia/ocv099>
- Kusuma, O., Munir, A., & Surasa, H. (2023). Usability Testing Aplikasi Hi Jobs! Menggunakan Teknik Performance Measurement Dan Concurrent Think Aloud. *Jurnal Kharisma Tech*, 18(2), 133–147. <https://tech.kharisma.ac.id>
- Mahardika, I. N. M., Purwadi, J., & Susanto, B. (2023). Penerapan User Interface Design Pattern Untuk Situs Web Katalog Seni Pertunjukan Indonesia. *Jutei*, 7(2), 107–119. <https://doi.org/10.21460/jutei.72.275>
- Mukti, Y. I. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (Ucd). *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(2), 84–95.
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3931–3938. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Neil, T. (2012). *Mobile Design Pattern Gallery*. www.it-ebooks.info
- Nugraheny, D. (2016). Analisis dan pada Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Kedirgantaraan (SENATIK)*, II(26), 183–187.
- Nurrohmah, S., & Andrian, R. (2023). Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 13(1), 29–43. <https://doi.org/10.34010/jati.v13i1>

- Putra, A. Y. A., Darmianto, A., & Liunome, C. Y. (2016). Perancangan Website Gereja Misi Injili Indonesia (GMII) Jemaat Sola Gratia. *Jurnal InTekSis*, 3(2), 11–18.
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus: Website Time Excelindo). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139–147. <https://excelindo.co.id>
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*. 2(2).
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kiri huci. *Visualita*, 10(2), 79–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi*, XIII(1), 29–37. www.respati.ac.id
- Syabana, R. I., Saputra, P. Y., & Nur, A. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema (SIAP)*, 46–52.
- Tidwell, J. (2011). *Designing Interfaces* (Mary Treseler, Ed.; 2nd ed.). O'Reilly. www.wowebook.com
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>
- Yuwono, A., & Indrajit, R. E. (2020). *Pengantar Konsep Dasar Design Thinking* (Marcella Kika, Ed.). ANDI.