

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX FITUR PERBANDINGAN
PADA WEBSITE PDDIKTI MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Disusun Oleh:

Prihandini Daffa Nur Rizka Faridiana

21082010114

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
SURABAYA
2024**

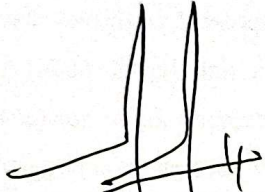
HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN DESAIN UI/UX FITUR
PERBANDINGAN PADA WEBSITE PDDIKTI
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Oleh : Prihandini Daffa Nur Rizka Faridiana (21082010114)

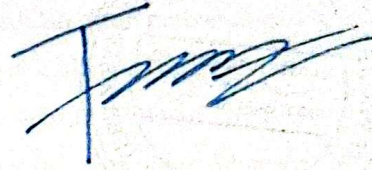
Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP. 19920514 202203 2007

Pembimbing Lapangan



Ir. Franova Herdiyanto,
S.Kom., M.TI

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer
UPN "Veteran" Jawa Timur



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi
Sistem Informasi
UPN "Veteran" Jawa Timur



Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom
NIP. 19851124 2021211 003

Judul : PERANCANGAN DESAIN UI/UX FITUR PERBANDINGAN
PADA WEBSITE PDDIKTI MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING

Dosen : Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
Pembimbing

ABSTRAK

Dalam era digital, kebutuhan masyarakat akan informasi dan data semakin meningkat, termasuk dalam bidang pendidikan tinggi. *Website* Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti) merupakan salah satu sarana penting untuk menyediakan informasi pendidikan tinggi secara nasional. Namun, website ini masih memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah fitur perbandingan perguruan tinggi dan program studi yang tidak dapat diakses. Penelitian ini bertujuan untuk merancang fitur perbandingan pada website PDDikti versi 2 menggunakan metode *design thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Penelitian dimulai dengan tahapan *empathize*, di mana wawancara dan pembuatan *empathy map* dilakukan untuk memahami pengguna. Dari hasil *empathy map*, *pain points* pengguna diidentifikasi dan diubah menjadi *user persona* pada tahap *define*, yang mencakup *goals* dan *frustrations* pengguna. Pada tahap *ideate*, solusi-solusi didefinisikan dan disusun melalui *information architecture* dan *wireflow*. Solusi tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam desain *mockup* pada fase *prototype*. Pada fase terakhir, *usability testing* dilakukan dan menghasilkan nilai efektivitas sebesar 92,5%, efisiensi 86,44%, dan kepuasan pengguna (SUS) 88,5, yang dikategorikan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan UI/UX fitur perbandingan pada *website* PDDikti versi 2.0 menggunakan metode *design thinking* dapat menghasilkan desain dengan *usability* yang baik, meningkatkan kepuasan pengguna, dan memperbaiki kualitas layanan yang disediakan oleh *website* PDDikti.

Kata Kunci: PDDikti, *design thinking*, UI/UX, fitur perbandingan, *usability*, pendidikan tinggi, *website*.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Ringkasan Program Kerja Lapangan yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Fitur Perbandingan Pada Website PDDikti Menggunakan Metode Design Thinking”. Adapun tujuan pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan termasuk salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, dan pembuatan laporan merupakan bentuk pertanggung jawaban kami terhadap berlangsungnya pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.
2. Orang tua, yang telah memberi dukungan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.
3. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom. selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan, nasehat, dan bimbingan dalam menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan.
4. Ibu Reisa Permatasari, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, nasehat, dan bimbingan dalam menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan.
5. Ibu Anggita Dwi Ayuningtyas selaku mentor yang selalu membantu arahan, nasehat, dan bimbingan dalam menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan.
6. Seluruh Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama proses mengajar.
7. Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur angkatan 2021 yang tiada hentinya memberikan dukungan dalam penyelesaian pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan guna terlaksananya Praktek Kerja Lapangan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan rahmat dan ridha-Nya kepada seluruh pihak yang memberikan dukungan, bantuan, nasihat, serta bimbingan yang bermanfaat.

Penyusun sadar bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini. Penyusun semoga Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan kami, khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, Juli 2024

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan PKL.....	2
1.4 Manfaat PKL.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....	4
2.1 Profil Organisasi	4
2.2 Struktur Organisasi dan Pimpinan	5
2.2.1 Struktur Organisasi Ditjen Dikti	5
2.2.2 Struktur Organisasi PDDikti	6
2.3 Visi Misi Organisasi	6
2.3.1 Visi Organisasi.....	6
2.3.2 Misi Organisasi.....	6
BAB III PELAKSANAAN PKL	8
3.1 Tinjauan Pustaka.....	8
3.1.1 Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti)	8
3.1.2 User Interface Design (UI Design)	8
3.1.3 User Experience Design (UX Design)	8
3.1.4 Design Thinking Method	9
3.1.5 Wawancara	10
3.1.6 Empathy Map	10
3.1.7 User Persona	10
3.1.8 How Might We (HMW)	11
3.1.9 Information Architecture	11
3.1.10 Wireflows	11
3.1.11 Mockup.....	11

3.1.13 Figma	14
3.1.14 Maze.....	14
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1 Hasil Kegiatan	17
4.1.1 Empathize	17
4.1.2 Define.....	25
4.1.3 Ideate	27
4.1.4 Prototype	33
4.1.5 Test.....	38
4.2 Pembahasan Kegiatan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Fitur Perbandingan pada Website PDDikti	2
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Ditjen Dikti.....	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PDDikti.....	6
Gambar 3. 1 Metode Design Thinking	9
Gambar 3.2 Empathy Map.....	10
Gambar 3.3 Skor SUS.....	14
Gambar 4.1 Empathy Map Hasil Wawancara	20
Gambar 4.2 User Persona.....	26
Gambar 4.3 How Might We	27
Gambar 4.4 Information Architecture.....	31
Gambar 4.5 Wireflow	32
Gambar 4.6 Mockup Laman Beranda.....	33
Gambar 4.7 Mockup Laman Kategori Perbandingan.....	34
Gambar 4.8 Mockup Laman Penyedia PT dan Prodi.....	35
Gambar 4.9 Mockup Laman Hasil Perbandingan	36
Gambar 4.10 Mockup Laman Detail Perguruan Tinggi	37
Gambar 4.11 Mockup Laman Detail Program Studi	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan SUS.....	13
Tabel 3.2 Ketentuan Jam Kerja Kegiatan PKL	15
Tabel 3.3 Rincian Kegiatan PKL	16
Tabel 4.1 Research Plan.....	17
Tabel 4.2 Research Question	18
Tabel 4.3 Detail Empathy Map	20
Tabel 4.4 Detail How Might We Process.....	28
Tabel 4. 5 Skenario Usability Testing.....	39
Tabel 4.6 Hasil Uji Efektivitas	40
Tabel 4.7 Hasil Uji Efisiensi	41
Tabel 4.8 Perhitungan SUS	42