

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN
WEBSITE PROMOSI RUMAH SUBSIDI PADA DIANA MAJU
PROPERTY**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

Muhammad Ilyas Kesuma

NIM 09031281924031

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

JULI 2024

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM
PERANCANGAN *WEBSITE* PROMOSI RUMAH SUBSIDI PADA
DIANA MAJU PROPERTY

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Studi di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh :

Muhammad Ilyas Kesuma 09031281924031

Palembang, 19 Juli 2024

Pembimbing I,

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP 197910202010121003

Allsela Meiriza, M.T.
NIP 198305132023212026

HALAMAN BERKAS PERSETUJUAN

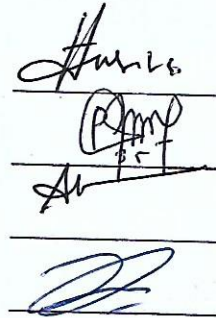
Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Juli 2024

Nama : Muhammad Ilyas Kesuma
NIM : 09031281924031
Judul : Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Website Promosi Rumah Subsidi pada Diana Maju Property

Tim penguji :

1. Ketua : M. Husni Syahbani, M.T.
2. Sekertaris : Putri Eka Sevdiyuni, M.T.
3. Pembimbing : Allsela Meiriza, M.T.
4. Penguji : Pacu Putra Suarli, M.CS.



Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP.197910202010121003

HALAMAN PERYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ilyas Kesuma
NIM : 09031281924031
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Judul : Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Website Promosi Rumah Subsidi pada Diana Maju Property

Hasil Pengecekan Software Identicate/Turnitin : 10%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/*plagiat*. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/*plagiat* dalam laporan ini, maka saya bersedia menerima sangsi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 19 Juli 2024



Muhammad Ilyas kesuma
NIM. 09031281924031

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“DON’T BE SORRY, BE BETTER.”

(Kratos)

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- Orang tua serta keluarga
- Dosen pembimbing
- Teman - teman seperjuangan
- Almamaterku

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat yang melimpah dan kesehatan , sehingga peneliti bisa menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “**Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan *Website* Promosi Rumah Subsidi Pada *Diana Maju Property*”**. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang sudah di dapatkan. Tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu berdoa dan memberikan dukungan kepada penulis.
2. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Allsela meiriza, M.T. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang selalu membimbing selama menyelesaikan tugas akhir
5. Ibu Putri Eka Sevtiyuni, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan selama menyelesaikan tugas akhir.

6. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
7. Seluruh pegawai pada Diana Maju Property yang telah mengizinkan dilaksanakan penelitian.
8. Teman-teman yang selalu mendorong penulis untuk menyelesaikan tugas akhir secepatnya.
9. Teman-teman satu bimbingan, yang memberikan banyak informasi dan inspirasi mengenai tugas akhir.
10. Teman-teman seperjuangan dari Sistem Informasi Reguler A Angkatan 2019 yang telah banyak membantu penulis selama masa kuliah.
11. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu yang sudah membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis sadar akan kekurangan dari karya tulis ini oleh karena itu penulis terbuka untuk menerima semua bentuk kritik dan saran yang ditujukan pada tugas akhir ini. Penulis berharap agar tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi para pembaca sekalian.

Palembang, 19 Juli 2024



Muhammad Ilyas Kesuma
NIM 09031281924031

**Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan
Website Promosi Rumah Subsidi Pada Diana Maju Property**

Oleh

Muhammad Hiyas Kesuma

09031281924031

ABSTRAK

Rumah merupakan kebutuhan dasar manusia sehingga banyak masyarakat ingin memiliki rumah, hal tersebut dilihat sebagai peluang bisnis oleh Sebagian orang sehingga munculnya banyak perusahaan property. Untuk mempromosikan produknya perusahaan membutuhkan media promosi salah satunya website. Diana Maju Property merupakan salah satu perusahaan property yang bergerak pada bidang jual-beli rumah subsidi dan sewa-menyewa gudang. Selama ini Diana Maju Property tidak memiliki website dan hanya mempromosikan produknya di sosial media, diharapkan penjualan property pada Diana Maju Property bisa meningkat setelah melengkapi media promosi mereka berupa website. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk membuat prototype promosi rumah subsidi menggunakan Design Thinking. Setelah melakukan proses testing dengan menggunakan System Usability Scale, diperoleh skor 72,5. Menurut skala nilai SUS maka skor yang diperoleh termasuk kedalam kategori Acceptable dengan grade "C" sehingga dapat diterima dan layak untuk dikembangkan menjadi promosi rumah subsidi pada Diana Maju Property.

Kata Kunci: Rumah Subsidi, Sistem Informasi, *Design Thinking*, *Prototype*

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP.197910202010121003

Palembang, 19 Juli 2024

Pembimbing



Allsela Meiriza, M.T
NIP 198305132023212026

**Application of *Design Thinking* Method in Designing
Promotion *Website* for Subsidized House at Diana Maju Property**

by

Muhammad Ilyas Kesuma

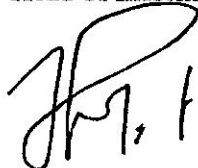
09031281924031

ABSTRACT

Housing is a basic human need so many communities want to have a home, it is seen as a business opportunity by some people so the emergence of many property companies. To promote its products, the company needs a promotional media, one of which is a website. Diana Maju Property is one of the property companies that operates in the field of sale-purchase of subsidized houses and rental-lease of warehouses. As long as Diana Maju Property does not have a website and only promote its products on social media, it is expected that the sale of properties on DianaMaju Properti can increase after supplementing their promotional media as a website. Therefore, the researchers decided to create a prototype of a subsidized house promotion using Design Thinking. After conducting the testing process using the System Usability Scale, obtained a score of 72.5. According to the SUS scale of value, the score received is included in the category Acceptable with grade "C" so it is acceptable and eligible to be developed into a subsidy house promotion at Diana Maju Property.

Keywords : subsidized house, Information System, *Design Thinking*, *Prototype*

Acknowledge by,
Head of Information Systems Department,



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP.197910202010121003

Palembang, 19 July 2024

Supervisor



Allsela Meiriza, M.T
NIP 198305132023212026

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	vi
ABSR TAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terkait	4
2.2 Profil Diana Maju Property	6
2.3 <i>Design Thinking</i>	7
2.4 <i>User Persona</i>	10
2.5 <i>Emphathy Map</i>	10
2.6 <i>Point Of View</i>	10
2.7 <i>Usability Testing</i>	11
2.8 <i>System Usability Scale</i>	11
2.9 <i>Now Wow How Matrix</i>	13
2.10 <i>Prototype</i>	13
2.11 Adobe XD	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Tahapan Penelitian	16
3.2 Teknik Pengumpulan Data	17
3.3 Metode Pengumpulan Data	17

3.3.1	Wawancara.....	17
3.3.2	Studi Pustaka.....	18
3.4	Metode Penelitian.....	18
3.4.1	Tahap <i>Emphatize</i>	18
3.4.2	Tahap <i>Define</i>	19
3.4.3	Tahap <i>Ideate</i>	19
3.4.4	Tahap <i>Prototype</i>	19
3.4.5	Tahap <i>Test</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		21
4.1	Emphatize.....	21
4.1.1	User Persona.....	21
4.1.2	Emphaty Map.....	23
4.2	Define.....	24
4.3	Ideate.....	25
4.4	Prototype.....	27
4.4.1	<i>Information Architecture</i>	27
4.4.2	<i>User Flow</i>	29
4.4.3	<i>Low fidelity dan High Fidelity</i>	30
4.5	Testing.....	43
Bab V Kesimpulan dan Saran		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	47
Daftar Pustaka		48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Design Thinking	7
Gambar 2.2 Skala skor System Usability Scale	12
Gambar 2.3 Logo Adobe XD	15
Gambar 3 1 Tahapan Penelitian	16
Gambar 4.1 User Persona Isma Diana	22
Gambar 4.2 User Persona Rafly Syakbani	22
Gambar 4.3 Emphaty Map Isma Diana	23
Gambar 4.4 Emphaty Map Rafly Syakbani	24
Gambar 4.5 Now Wow How Matrix	26
Gambar 4.6 information Architecture	28
Gambar 4.7 User Flow Masuk dan Daftar	29
Gambar 4.8 User Flow Memilih Rumah	29
Gambar 4. 9 User Flow Fitur Cari	29
Gambar 4.10 User Flow Menyimpan Rumah ke Dalam Wishlist	29
Gambar 4.11 User Flow Fitur Wishlist	30
Gambar 4.12 User Flow Edit Profile	30
Gambar 4.13 User Flow Ubah Password	30
Gambar 4.14 User Flow Ubah Bahasa	30
Gambar 4.15 User Flow Logout	30
Gambar 4.16 <i>Low fidelity</i> Beranda	31
Gambar 4.17 <i>Low fidelity</i> Login	31
Gambar 4.18 <i>Low fidelity</i> Registrasi	32
Gambar 4.19 <i>Low fidelity</i> Membuka Filter	32
Gambar 4.20 <i>Low fidelity</i> Memilih Rumah	32
Gambar 4.21 <i>Low fidelity</i> wishlist	33
Gambar 4.22 <i>Low fidelity</i> Buka Pengaturan	33
Gambar 4.23 <i>Low fidelity</i> Tampilan Profil	33
Gambar 4.24 <i>Low fidelity</i> Ubah Profil	34
Gambar 4.25 <i>Low fidelity</i> Ubah Password	34
Gambar 4.26 <i>Low fidelity</i> Ubah Bahasa	34
Gambar 4.27 Tampilan Beranda	35
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Login	36
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Daftar	36
Gambar 4 30 Tampilan Beranda Setelah Login	37
Gambar 4.31 Buka Fitur Cari	37
Gambar 4.32 Cari Rumah	38
Gambar 4.33 Notifikasi Filter Sudah Diterapkan	38
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Fasilitas Rumah	39
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Deskripsi Rumah	39

Gambar 4.36 Notifikasi Rumah Sudah Ditambahkan Ke Wishlist.....	39
Gambar 4.37 Membuka Dropdown Pengaturan	40
Gambar 4.38 Halaman wishlist.....	40
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Profile	41
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Edit Profil	42
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Ubah Password	42
Gambar 4.42 Halaman Ubah bahasa	43

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terkait	4
Tabel 2.2 instrumen pertanyaan Usability text	11
Tabel 2.3 Keterangan Nilai SUS	13
Tabel 4.1 Point Of View (POV).....	24
Table 4.2 Rata-rata nilai jawaban kuesioner	43
Table 4.3 Hasil dari perhitungan rata-rata.....	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia memiliki kebutuhan dasar yang harus dipenuhi, menurut Abraham Maslow dalam makalahnya yang berjudul *Theory of Human Motivation* pada tahun 1943 menyatakan bahwa setiap manusia memiliki lima kebutuhan dasar salah satunya yaitu: kebutuhan fisiologis. Kebutuhan fisiologis merupakan untuk mempertahankan hidupnya (Muazaroh et al., 2019), kebutuhan-kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan sandang, pangan, dan papan.

Tempat tinggal merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi baik dengan cara memiliki atau menyewa tempat tinggal. Alasan kebutuhan tempat tinggal menjadi salah satu kebutuhan yang sangat penting dikarenakan rumah menjadi suatu tempat yang memiliki banyak fungsi di kehidupan manusia seperti sebagai tempat tinggal dan tempat berlindung dari factor external seperti hujan, sinar matahari, dan suhu tinggi (Iskandar & Nurdyastuti, 2019).

Kelebihan dari memiliki rumah sendiri adalah rumah bisa diwarisi kepada anak dan cucu selain itu rumah juga bisa dijadikan sebagai investasi dikarenakan harga rumah yang terus naik. Rumah juga digunakan sebagai simbol dari tercapainya kesejahteraan rakyat dengan ditandai dengan meningkatnya kualitas kehidupan yang layak (Ratna Widayawati & Fahmi, 2020). Tetapi dikarenakan banyak sekali manfaat dari memiliki rumah membuat banyak sekali orang yang berkeinginan memiliki rumah sendiri dan harga tanah yang terus naik membuat

harga rumah semakin tinggi. Hal tersebut membuat masyarakat menengah ke bawah kesulitan untuk memiliki rumah sehingga pemerintah mengeluarkan program perumahan subsidi dengan tujuan untuk membantu masyarakat menengah ke bawah memiliki rumah.

Melihat semakin banyaknya kebutuhan rumah membuat beberapa orang atau kelompok mengambil peluang dengan mendirikan perusahaan property salah satunya adalah Diana Maju Property, Diana Maju Property mempromosikan rumah subsidi dengan menggunakan banner dan menyebarkan *pamflet*, sebelumnya Diana Maju Property sudah memiliki sosial media seperti Instagram dan Facebook tetapi pernah diretas sehingga harus membuat baru, Diana Maju Property juga pernah membayar iklan untuk mempromosikan produknya tetapi tidak banyak yang menghubungi, diharapkan dengan adanya *Website Promosi Rumah Subsidi* akan melengkapi sosial media yang sudah ada dan bisa digunakan sebagai media pemasaran property milik Diana Maju Property. Dalam hal ini, memungkinkan perusahaan atau organisasi untuk mengkomunikasikan informasi terbaru tentang produk, layanan, atau kegiatan mereka kepada khalayak dengan aman secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, menjadi salah satu media komunikasi yang paling efektif dan populer dalam era digital ini (Hasugian, 2018).

Untuk membuat *prototype website* Promosi rumah, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode *Design Thinking* Karena metode ini adalah kerangka kerja untuk pendekatan berpusat pada manusia dalam melakukan inovasi strategis dan menciptakan nilai di dunia yang terus berubah. (Anabil Sabil Hussein, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, penulis memutuskan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan *Website* Promosi Rumah Subsidi Pada Diana Maju Property”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang bisa diambil dari latar belakang diatas adalah bagaimana menerapkan metode *Design Thinking* sesuai dengan keinginan user?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *design thinking* dalam membuat rancangan website promosi rumah subsidi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu Diana Maju Property akan mendapatkan rancangan *website* sesuai dengan keinginan dari Diana Maju Property.

1.5 Batasan Masalah

- a. Sistem yang akan dibangun hanya merupakan *prototype* yang ditawarkan ke pelanggan.
- b. Sistem yang dirancang hanyalah *prototype* yang akan digunakan customer.

Daftar Pustaka

- Anabil Sabil Hussein. (2018). *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*.
- Bimantara, A. W. (2022). *Perancangan UI/UX Desain Aplikasi Mobile Taman Sampah Desa Cepogo Dengan Metode Design Thinking*.
- Brian Wood. (2020). *Adobe XD Classroom in a Book*.
- Dr.R.A.fadhallah, S. Psi. , M. S. (2021). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Eristiana, M., Tolle, H., Sartika, I., & Maghfiroh, E. (2022). *Perancangan User Experience Web Portal Merdeka Belajar FILKOM menggunakan Metode Design Thinking* (Vol. 6, Issue 7).
- Hasugian, P. S. (2018). *Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi*. In *Journal Of Informatic Pelita Nusantara* (Vol. 3, Issue 1).
- Iskandar, D., & Nurdyastuti, tri. (2019). *Analisis Pengaruh Keputusan Membeli Rumah Tinggal*.
- Karlinger, F. , & Lee, H. B. (2000). *Foundations of Behavioral Research*.
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2), 45–54.
- Marina Kelana, N. (2022). *Implementasi metode design thinking dalam perancangan sistem informasi pembimbing akademik pada jurusan sistem informmasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas sriwijaya*.
- Muazaroh, S., Siti, S., & Pondok Pesantren Mahasiswa AL-ASHFA Yogyakarta, yahoocoid. (2019). *Kebutuhan Manusia Dalam Pemikiran Abraham Maslow (Tinjauan Maqasid Syariah)* (Vol. 7, Issue 1).
- Nurdin, A. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pendaftaran Kursus (Studi Kasus: Ghibrant English Course-Pandeglang)*. 5(2).
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (n.d.). *Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface*.
- Ramadhani, E., & Sidiq, A. (2022). *Design Thinking Method to Develop a Digital Evidence Handling Management Application*.
- Ratna Widyawati, & Fahmi. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Perumahan Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Pesisir Barat Tahun 2018 - 2037*.

- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Shirvanadi, E. C., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.
- Suyanto, S., & Ependi, U. (2019). Pengujian Usability dengan Teknik System Usability Scale pada Test Engine Try Out Sertifikasi. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 19(1), 62–69.
- Wayan Arby Arinatha, & Putu Agus Swastika. (2023). *Rancangan Model Bisnis Produk Dengan Menggunakan Metode Lean Startup (Studi Kasus Startup HealthyTips)*. 17(1), 96–110.