

LAPORAN TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI METODE AGILE UX DALAM REDESIGN UI/UX
WEBSITE KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

INAYAT ADILASYAHEL

NIM: 21240055

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI METODE AGILE UX DALAM REDESIGN UI/UX
WEBSITE KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

INAYAT ADILASYAHEL

NIM: 21240055

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Implementasi Metode Agile UX dalam Redesign
UI/UX Website Kementerian Agama Kota Pekanbaru”

Penulis : Inayat Adilasyahel
NIM : 21240055
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, 23 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Cholid Mawardi, S.Kom., M.T
NIP. 199111052019031016

Anggota 1


Prily Fitriah Aziz, S.Kom., M.Kom
NIP. 199104192019032015

Anggota 2


Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
NIP. 198712072023212031

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi Metode Agile UX Dalam
Redesign UI/UX Website Kementerian
Agama Kota Pekanbaru.

Penulis : Inayat Adilasyahel
NIM : 21240055
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 07 Juli 2025

Pembimbing 1



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198902262020121007

Pembimbing 1



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
NIP. 198712072023212031

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Teknologi Rekayasa
Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198902262020121007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inayat Adilasyahel
NIM : 21240055
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“IMPLEMENTASI METODE *AGILE UX* DALAM *REDESIGN UI/UX* WEBSITE
KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU”

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Jakarta, 07 Juli 2025

Yang menyatakan,



Inayat Adilasyahel
NIM 21240055

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inayat Adilasyahel
NIM : 21240055
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“IMPLEMENTASI METODE *AGILE UX* DALAM *REDESIGN UI/UX* WEBSITE
KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*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 sebenarnya

Jakarta, 07 Juli 2025

Yang menyatakan,



ada tangan

Inayat Adilasyahel
NIM 21240055

ABSTRAK

This study focuses on redesigning the user interface (UI) and user experience (UX) of the official website of the Ministry of Religious Affairs in Pekanbaru City by applying the Agile UX method. The main objective is to improve accessibility, usability, and visual clarity of the website to better match the needs of its users. The research process began with identifying user problems and expectations through observation and open-ended questionnaires. The collected insights were used to develop user personas, user flows, wireframes, and high-fidelity prototypes. Evaluation of the redesigned prototype was carried out using the User Experience Questionnaire (UEQ) with 60 respondents involved. The results showed a significant improvement in all six dimensions of user experience, with notable increases in perspicuity, efficiency, and attractiveness. The use of Agile UX in this study proved effective in producing a more user-friendly, functional, and informative public service website that enhances the digital experience of its users.

Keywords: *UI/UX, Agile UX, User Experience Questionnaire, Redesign, Public Service Website*

Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) *website* Kementerian Agama Kota Pekanbaru dengan menerapkan metode *Agile UX*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemudahan akses, kenyamanan interaksi, dan kualitas tampilan *website* agar lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari identifikasi kebutuhan dan masalah pengguna melalui observasi serta penyebaran kuesioner terbuka. Hasil temuan kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan *user persona*, *user flow*, *wireframe*, dan *prototype*. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) yang melibatkan 60 responden. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada enam dimensi pengalaman pengguna, terutama pada aspek *perspicuity*, *efficiency*, dan *attractiveness*. Penerapan *Agile UX* dalam penelitian ini terbukti dapat menghasilkan desain *website* yang lebih ramah pengguna, fungsional, serta mendukung penyampaian informasi publik secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: *UI/UX, Agile UX, User Experience Questionnaire, Redesign, Website Layanan Publik*

PRAKATA

Puji syukur kepada Alla SWT, yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak dan orang-orang di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
6. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., Pembimbing I
7. Eka Desy Asgawanti, S. S., M. Pd., Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kedua orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan proposal tugas akhir dengan baik.
10. Ara, yang telah setia berjalan bersama dalam suka maupun duka sepanjang empat tahun perjalanan ini. Di tengah lelah, ragu, dan segala ketidakpastian, kehadiranmu selalu menjadi penguat yang tak tergantikan. Terima kasih telah menjadi pelabuhan yang tenang saat badai datang, cahaya kecil yang tak pernah padam di tengah gelapnya hari-hari sulit menyusun Tugas Akhir.
11. Esa, Noufal, Raka, dan Mya, atas segala bentuk bantuan, masukan, serta kebersamaan yang sangat berarti selama menjalani proses ini.
12. Adham, Adhit, Arif, Ben, Rizqi, Ridho, Rai, dan Tristan yang telah banyak membantu, khususnya dalam proses perkuliahan dan berbagai hal lain yang

mendukung kelancaran studi penulis

13. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk pengembangan penelitian ini di masa mendatang. Penulis juga berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis maupun pembaca.

Jakarta, 25 Juli 2025

Penulis,



Inayat Adilasyahel

NIM. 21240055

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. <i>User Interface (UI)</i>	7
2. <i>User Experience (UX)</i>	9
3. <i>Agile UX</i>	10
a. <i>Research & Design Strategy</i>	12
b. <i>Design & Implementation</i>	12
c. <i>Execution</i>	13
d. <i>User Testing</i>	13
4. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	14
a. Aspek Pragmatik	15
1) <i>Perspiciuity</i> (Kejelasan)	15
2) <i>Efficiency</i> (Efisiensi)	16
3) <i>Dependability</i> (Keandalan).....	16
b. Aspek Hedonik	16
1) <i>Attractiveness</i> (Daya Tarik).....	17
2) <i>Stimulation</i> (Stimulasi).....	17
3) <i>Novelty</i> (Kebaruan).....	17
5. <i>User Persona</i>	18
6. <i>Wireframe</i>	19
7. <i>Usability Testing</i>	21
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian	25

1. Kuantitatif.....	25
2. Kualitatif.....	26
B. Desain Pengembangan	27
1. Research & Design Strategy	28
a. Analisis Data UEQ	28
1) <i>Transformed Data</i>	29
2) <i>Results</i>	31
3) <i>Benchmark</i>	32
b. Data Kebutuhan dan Permasalahan Pengguna	33
c. <i>User Persona</i>	33
2. Design and Implementation.....	34
a. <i>User Flow</i>	34
b. <i>Wireframe (Low-Fidelity)</i>	35
c. <i>Prototype (High-Fidelity)</i>	38
3. Execution.....	38
4. <i>Testing</i>	39
a. <i>User Testing</i>	39
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	41
1. Tempat Penelitian	41
2. Waktu Penelitian	41
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	41
E. Definisi Operasional Variabel	42
F. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Studi Literatur.....	44
2. Observasi	44
3. Pembuatan dan Penyebaran Kuesioner	45
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Pengembangan.....	48
1. <i>Research & Design Strategy</i>	48
a. Analisis Data UEQ	48
b. Data Kebutuhan dan Permasalahan Pengguna	50
c. <i>User Persona</i>	51
2. <i>Design and Implementation</i>	53
a. <i>User Flow</i>	54
b. <i>Wireframe</i>	56
c. <i>Prototype</i>	60
1) Halaman Beranda (<i>Homepage</i>)	61
2) Halaman Profil	62
3) Halaman Informasi dan Berita	64
4) Halaman Galeri	67
5) Halaman Informasi dan Berita	68
3. <i>Execution</i>	69
4. <i>Testing</i>	71
a. <i>User Testing</i>	71
b. Hasil Perbandingan Data UEQ Sebelum dan Sesudah Perbaikan	73

B. Pembahasan	75
C. Keterbatasan Penelitian	77
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan	79
B. Implikasi.....	80
1. Peningkatan Kualitas Layanan Digital Melalui Agile UX	81
2. Dukungan Terhadap Transparansi dan Aksesibilitas Informasi Publik	81
3. Kontribusi Sebagai Referensi Bagi Pengembangan Sistem Digital Lainnya	81
4. Pentingnya Pelibatan Pengguna Dalam Standar Pengembangan Sistem	81
5. Peluang Untuk Inovasi Fitur dan Pengalaman Interaktif	82
C. Saran	82
1. Untuk Instansi Kementerian Agama Kota Pekanbaru.....	82
2. Untuk Tim Pengembang dan Desainer Sistem.....	83
3. Untuk Peneliti Selanjutnya	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	87
A. Biodata Mahasiswa	87
B. Lembar Bimbingan.....	88
C. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	90
D. Hasil Kuesioner.....	91
1. Hasil Kuesioner Awal.....	91
2. Hasil Kuesioner Akhir	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Penelitian Relevan	24
Tabel 2. User Experience Questionnaire Handbook	43
Tabel 3. Tabel Kebutuhan & Permasalahan Pengguna	50
Tabel 4. Tabel Perbandingan Nilai Mean UEQ Website Kemenag	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Agile UX.....	11
Gambar 2. Contoh User Persona.....	18
Gambar 3. Contoh Wireframe.....	20
Gambar 4. Alur Pengembangan Metode Agile UX	27
Gambar 5. User Tampilan tab ‘Results’ UEQ Data Analysis Tool	31
Gambar 6. User Tampilan tab ‘Benchmark’ UEQ Data Analysis Tool.....	32
Gambar 7. User Flow Halaman Profil.....	35
Gambar 8. Wireframe Halaman Beranda Website Kemenag	36
Gambar 9. Wireframe Halaman Profil Website Kemenag.....	37
Gambar 10. Daftar Pertanyaan UEQ.....	46
Gambar 11. Tabel Hasil Analisis Awal UEQ Website Kemenag.....	49
Gambar 12. Diagram hasil analisis awal UEQ Website Kemenag	49
Gambar 13. User Persona 1.....	52
Gambar 14. User Persona 2.....	52
Gambar 15. User Flow Halaman Profil	55
Gambar 16. User Flow Halaman Berita.....	55
Gambar 17. User Flow Halaman Informasi	55
Gambar 18. User Flow Halaman Galeri.....	56
Gambar 19. User Flow Halaman Layanan	56
Gambar 20. Wireframe Halaman Beranda, Informasi & Profil	57
Gambar 21. Wireframe Halaman Berita & Detail Berita.....	58
Gambar 22. Wireframe Halaman Visi dan Misi, Fungsi & Tugas, dan Sejarah... 58	
Gambar 23. Wireframe halaman Galeri & Pop up Galeri.....	59
Gambar 24. Wireframe Halaman Layanan	59
Gambar 25. Desain Halaman Beranda	61
Gambar 26. Desain Halaman Profil, Visi & Misi, Fungsi & Tugas, dan Sejarah 63	
Gambar 27. Desain Halaman Profil, Visi & Misi, Fungsi & Tugas, dan Sejarah 64	
Gambar 28. Desain Halaman Informasi, Berita & Detail Berita	65
Gambar 29. Desain Halaman Informasi, Berita & Detail Berita	66
Gambar 30. Desain Halaman Galeri Foto & Pop up Foto	67
Gambar 31. Desain Halaman Layanan Publik	68
Gambar 32. Diagram Benchmark UEQ Website Kemenag Setelah Redesign	72
Gambar 33. Diagram Perbandingan UEQ Website Kemenag Sebelum dan Setelah Perbaikan.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Pembimbing I	88
Lampiran 2. Lembar Bimbingan Pembimbing II.....	89
Lampiran 3. Surat Izin Pengambilan Data Perusahaan.....	90
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Awal-1	91
Lampiran 5. Hasil Kuesioner Awal-2	92
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Akhir-1.....	93
Lampiran 7. Hasil Kuesioner Akhir-2.....	94