

LAPORAN TUGAS AKHIR
OPTIMALISASI DESAIN UI/UX *WEBSITE* DEMIFILM.CO DENGAN
METODE *DESIGN THINKING* DAN *USABILITY TESTING*

PUBLIKASI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

Tristan Raharjo

NIM: 21240130

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
OPTIMALISASI DESAIN UI/UX *WEBSITE DEMIFILM.CO* DENGAN
METODE *DESIGN THINKING* DAN *USABILITY TESTING*

PUBLIKASI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

Tristan Raharjo

NIM: 21240130

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

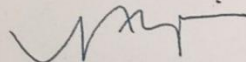
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **OPTIMALISASI DESAIN UI/UX WEBSITE
DEMIFILM.CO DENGAN METODE DESIGN
THINKING DAN USABILITY TESTING**

Penulis : Tristan Raharjo
NIM : 21240130
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
Kamis, tanggal 17 Juli 2025

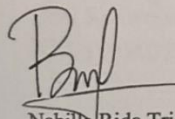
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



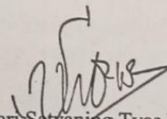
Nofiandri Setyasmara, M.T.
NIP. 197811202005011005

Anggota 1

Anggota 2



Nabilla Rida Tri Nisa, S.Stat., M.Stat.
NIP. 199705012024062002



Sari Setyaning Tyas M.TI
NIP. 198703092014042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmana Suplyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : OPTIMALISASI DESAIN UI/UX WEBSITE
DemiFilm.co DENGAN METODE DESIGN
THINKING DAN USABILITY TESTING

Penulis : Tristan Raharjo
NIM : 21240130
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

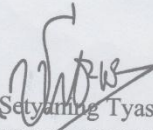
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta , 19 Juni 2025

Pembimbing 1



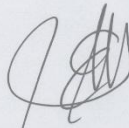
Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803012019031011

Pembimbing 2



Sari Setyaning Tyas, M.Ti.
NIP. 19870309002014042001

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 : Tristan Raharjo
NIM : 21240130
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“OPTIMALISASI DESAIN UI/UX WEBSITE DemiFilm.co DENGAN
METODE DESIGN THINKING DAN USABILITY TESTING”
**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, 6 Jul 2025

Yang menyatakan,



Tristan Raharjo
NIM 21240130

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Tristan Raharjo
NIM : 21240130
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: "OPTIMALISASI DESAIN UI/UX WEBSITE DemiFilm.co DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN USABILITY TESTING" 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, 6 Juli 2025
Yang menyatakan,



Tristan Raharjo
NIM 21240130

ABSTRAK

Abstract: This study aims to optimize the user interface (UI) design of the DemiFilm.co website using Design Thinking and Usability Testing methods. The research focuses on improving navigation, layout, and visual appearance to enhance user experience. The results demonstrate that UI design optimization can increase user engagement and satisfaction while strengthening DemiFilm.co's position as a trusted film news platform in Indonesia. The study highlights the effectiveness of Design Thinking in addressing user needs and the benefits of Usability Testing in refining design solutions. Key findings include intuitive navigation (average score: 5.5), ease of use (score: 6.0), and high system responsiveness (score: 5.8). Challenges such as visual appeal (score: 4.8) and confusing elements (score: 4.3) were also identified, providing direction for future improvements.

Keywords: DemiFilm.co, Design Thinking, UI Design, Usability Testing, User Experience.

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan desain antarmuka pengguna (UI) website DemiFilm.co dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan *Usability Testing*. Fokus penelitian adalah meningkatkan navigasi, tata letak, dan tampilan visual untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa optimalisasi desain UI dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna, serta memperkuat posisi DemiFilm.co sebagai platform berita film terpercaya di Indonesia. Studi ini menekankan efektivitas *Design Thinking* dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan manfaat *Usability Testing* dalam menyempurnakan solusi desain. Temuan utama meliputi navigasi yang intuitif (skor rata-rata 5.5), kemudahan penggunaan (skor 6.0), dan responsivitas sistem yang tinggi (skor 5.8). Tantangan seperti daya tarik visual (skor 4.8) dan elemen yang membingungkan (skor 4.3) juga diidentifikasi, memberikan arahan untuk perbaikan di masa depan.

Kata Kunci : DemiFilm.co, *Design Thinking*, *UI Design*, *Usability Testing*, *User Experience*.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-4/Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulis menyusun laporan TA berjudul “OPTIMALISASI DESAIN UI *WEBSITE* DEMIFILM.CO DENGAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *USABILITY TESTING*”. Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M, Si., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom, MT., selaku 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., selaku Ketua Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I.
7. Sari Setyaning Tyas M.TI selaku Dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Suharjo dan Marsih selaku kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat yang tiada henti selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Bunga Sandra Gianti yang senantiasa memberikan dukungan emosional, motivasi, dan pengertian selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas kesabaran dan semangat yang tak ternilai.
11. Teman-teman *Simplie Coffee* yang selalu hadir dengan canda, dukungan, dan semangat, terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan tawa selama perjalanan ini. Kebersamaan kalian menjadi bagian penting yang membuat proses ini terasa lebih ringan dan bermakna.

12. Rizqi, Adham, Adit, Arif, Ben, Ridho, Syahel, Baswara, sebagai teman yang selalu memberikan doa, motivasi, arahan, dan dukungan untuk berkembang menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 21 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Tristan', with a stylized flourish at the end.

Tristan Raharjo

NIM. 21240130

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Akademis	6
2. Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Dasar Teori.....	8
1. <i>User Interface (UI)</i>	8
2. <i>User Experience (UX)</i>	11
3. <i>Design Thinking</i>	12
4. <i>Usability Testing</i>	14
B. Penelitian Terdahulu	15
1. Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> dalam Pengembangan UI/UX: Tinjauan Literatur	15
2. Perancangan UI/UX pada <i>Website SMK Negeri 1 Cikampek</i> dengan Metode <i>Design Thinking</i>	15
3. Optimasi UI/UX <i>Website</i> dengan <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus Kelurahan Tlogomas Kota Malang)	15
C. Kerangka Pemikiran	16
1. Teori yang relevan	16
2. Model Kerangka Pemikiran	17

3. Hubungan antara variabel	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Objek Penelitian.....	19
C. Metode Pengumpulan Data.....	20
1. Kuesioner	20
2. <i>Usability Testing</i>	21
D. Metode Analisis Data.....	22
1. Analisis Kualitatif	22
2. Analisis Kuantitatif	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	24
A. Hasil Penelitian	24
1. <i>Design Thinking</i>	24
2. Tahap <i>Usability Testing</i>	41
B. Pembahasan.....	48
1. Analisis Hasil <i>Design Thinking</i>	48
2. Analisis Hasil <i>Usability Testing</i>	53
3. Perbandingan Hasil dengan Tujuan Penelitian dan Teori	57
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Implikasi	65
C. Saran	66
1. Saran untuk Penelitian Lanjutan	66
2. Potensi Adaptasi Kerangka Kerja	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Demi Film	2
Gambar 2. <i>Design Interface website</i> DemiFilm.co saat ini	19
Gambar 3. <i>Low-Fidelity Prototyping</i> (Sumber : Dokumentasi Pribadi)	38
Gambar 4. <i>High-Fidelity Prototype</i> (Sumber : Dokumentasi Pribadi)	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Demografi Responden (Sumber : Data Primer 2025).....	25
Tabel 2. Prioritas Masalah (Sumber : Data Primer 2025).....	29
Tabel 3 <i>Brainstroming</i> Masalah (Sumber : Data Primer 2025)	33
Tabel 4. Hasil <i>Usability</i> (Sumber : Data Primer 2025).....	43