

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *WEBSITE* KWARTIR RANTING GERAKAN
PRAMUKA KEBAYORAN BARU DENGAN METODE *USER*
CENTERED DESIGN

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh:

Razzaq Abimanyu Kuntoro

21240113

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Website* Kwartir Ranting Gerakan Pramuka
Kebayoran Baru Dengan Metode *User Centered Design*
Penulis : Razzaq Abimanyu Kuntoro
NIM : 21240113
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 Penguji 1



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

Anggota Penguji 2



Sanjaya Pinem, M.Sc.
NIP. 1989022620201210007

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supiyanti, S. Kom., M. T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Website* Kwartir Ranting Gerakan Pramuka
Kebayoran Baru dengan metode *User Centered Design*
Penulis : Razzaq Abimanyu Kuntoro
NIM : 21240113
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Sanjaya Pinem, M. Sc
NIP. 1989022620201210067

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, M. Sc
NIP. 1989022620201210067

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Razzaq Abimanyu Kuntoro
NIM : 21240113
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* KWARTIR RANTING GERAKAN
PRAMUKA KEBAYORAN BARU DENGAN METODE *USER CENTERED
DESIGN***

**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, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,



4BE1AAMX356825254

Razzaq Abimanyu Kuntoro

NIM: 21240113

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Razzaq Abimanyu Kuntoro
NIM : 21240113
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian 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:

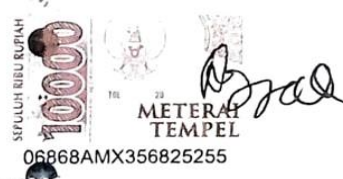
PERANCANGAN *WEBSITE* KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA KEBAYORAN BARU DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,



Razzaq Abimanyu Kuntoro
NIM: 21240113

ABSTRAK

The advancement of digital technology today encourages agencies to have an informative and functional online platform in the form of a website as a source of information for Kebayoran Baru scouts, and no exception for schools included in the Kebayoran Baru Scout Movement branch office which currently do not have a website and only use social media to share information with scouts. This study aims to design a user interface design (User Interface) and user experience (UX) of the website using the User-Centered Design (UCD) method to provide easily accessible information to scouts and the surrounding community regarding the Kebayoran Baru branch office and to introduce the Kebayoran Baru branch office to the public through the website platform. The results of this study are a website that can be used by the public based on the User Interface (UI) and User Experience (UX) designs that have been validated from the user's perspective using the System Usability Scale (SUS) test. Based on the results of the SUS test, it shows a value indicating that the UI/UX design that was designed is considered good and in accordance with user needs.

Keywords: *Design, Website*

Kemajuan teknologi digital saat ini mendorong instansi untuk memiliki platform *online* yang informatif dan fungsional berbentuk *website* sebagai sumber informasi bagi para pramuka kebayoran baru, dan tidak terkecuali sekolah yang termasuk di kwartir ranting gerakan pramuka kebayoran baru yang saat ini belum memiliki website dan hanya menggunakan media sosial untuk berbagi informasi dengan para pramuka. Penelitian ini bertujuan merancang desain antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) *website* dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) untuk menyediakan informasi yang mudah diakses kepada para pramuka, dan masyarakat sekitar mengenai kwartir ranting kebayoran baru serta memperkenalkan kwartir ranting kebayoran baru ke publik melalui platform *website*. Hasil dari penelitian ini adalah *website* yang dapat digunakan untuk umum berdasarkan rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang sudah tervalidasi dari sisi pengguna menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan hasil pengujian SUS menunjukkan nilai yang mengindikasikan bahwa desain UI/UX yang dirancang dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *Perancangan, Website*

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 Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya *Virtual Reality* Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN WEBSITE KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA KEBAYORAN BARU DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*”

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, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supriyati, S.Kom, MT., Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain
5. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc. Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Pembimbing II
6. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., Pembimbing I
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Reza Asroni, Ketua Dewan Kerja Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kebayoran Baru Periode 2024-2027
9. Keluarga yang telah memberikan do’a dan dukungannya

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 Januari 2025

Penulis,



Razzaq Abimanyu Kuntoro

NIM. 21240113

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Tugas Akhir	ii
Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir	iii
Pernyataan Originalitas Tugas Akhir Dan Bebas Plagiarisme.....	iv
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	v
Abstrak.....	vi
Prakata.....	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
Bab I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Kajian.....	6
F. Manfaat Kajian.....	7
Bab II Kajian Pustaka	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Penelitian Terkait.....	12
Bab III Metode Kajian	15
A. Jenis Kajian.....	15
B. Subjek Kajian.....	15
C. Teknik Mengumpulkan Data Atau Informasi	15
D. Analisis Data	16
Bab IV Hasil Kajian Dan Pembahasan	18
A. Hasil Kajian	18
B. Hasil Desain	23
C. Implementasi Kode Program	36
D. Pengujian.....	36

Bab V Penutup	44
A. Simpulan	44
B. Implikasi	45
C. Saran	45
Daftar Pustaka	47
Lampiran	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perangkat Lunak <i>Development</i>	20
Tabel 2. Perangkat Keras <i>Development</i>	21
Tabel 3. Fasilitas <i>Hosting</i>	22
Tabel 4. Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	37
Tabel 5. Daftar Pertanyaan SUS	39
Tabel 6. Daftar Skor Jawaban SUS.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lambang Gerakan Pramuka.....	1
Gambar 2. Website	3
Gambar 3. Use Case Diagram.....	24
Gambar 4. Wireframe Beranda	25
Gambar 5. Wireframe Pangkalan.....	25
Gambar 6. Wireframe Organisasi	26
Gambar 7. Tampilan Header Pengguna	27
Gambar 8. Tampilan Footer Pengguna	27
Gambar 9. Tampilan Beranda/Index.php Pengguna	27
Gambar 10. Tampilan Organisasi Pengguna	28
Gambar 11. Tampilan Pangkalan Pengguna	28
Gambar 12. Tampilan Kegiatan Pengguna	29
Gambar 13. Tampilan Anggota Pengguna.....	29
Gambar 14. Tampilan Login Admin.....	30
Gambar 15. Tampilan Sidebar Admin	30
Gambar 16. Tampilan Header Admin.....	31
Gambar 17. Tampilan Dashboard Utama Admin	31
Gambar 18. Tampilan Dashboard Galeri Admin.....	32
Gambar 19. Tampilan Dashboard Organisasi Admin.....	32
Gambar 20. Tampilan Dashboard Pangkalan Admin	33
Gambar 21. Tampilan Dashboard Anggota Admin	33
Gambar 22. Tampilan Input Data Galeri Admin	34
Gambar 23. Tampilan Input Data Galeri Admin	34
Gambar 24. Tampilan Input Data Admin	34
Gambar 25. Tampilan Input Data Kegiatan Admin.....	35
Gambar 26. Tampilan Input Data Anggota Admin.....	35
Gambar 27. Koneksi Frontend ke Backend	36
Gambar 28. Rumus Menghitung SUS	41
Gambar 29. Skor Dari Para Responden	42
Gambar 30. Uraian Interpretasi Nilai SUS	42
Gambar 31. Interpretasi Hasil Skor Uji Coba.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	49
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA Dengan Dosen Pembimbing 1	50
Lampiran 3. Lembar Pembimbingan TA Dengan Dosen Pembimbing 2	50
Lampiran 4. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	50
Lampiran 5. Proses Pembuatan TA	50
Lampiran 6. Proses Pembimbingan TA	50
Lampiran 7. Presentasi Dengan Dewan Kerja Kebayoran Baru	50
Lampiran 8. Uji Coba dan Pengisian Kuesioner.....	50