

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DESAIN UI/UX BERBASIS *WEBSITE* UNTUK DEALER MOBIL**  
**SUZUKI SAWANGAN SEJAHTERA BUANA TRADA DI DEPOK**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar ahli Ahli Madya Diploma III**



disusun oleh :

**ARIIQ AL HAKIM**

**NIM: 2290442023**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2025**

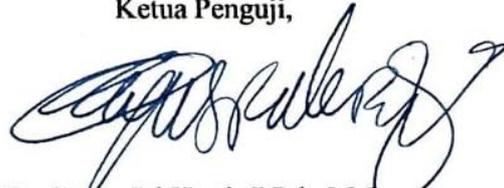
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN DESAIN UI/UX BERBASIS *WEBSITE*  
UNTUK DEALER MOBIL SUZUKI SAWANGAN  
SEJAHTERA BUANA TRADA DI DEPOK

Penulis : Ariiq Al Hakim  
NIM : 2290442023  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



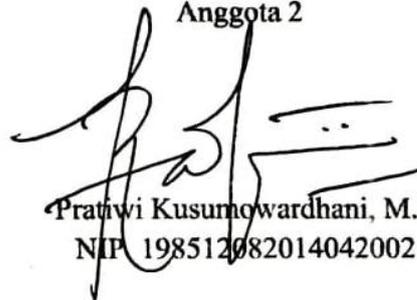
Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn  
NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Irpan Riana, M.Sn  
NIP. 198511192019031010

Anggota 2



Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds  
NIP. 198512082014042002

Mengetahui, Ketua Jurusan Desain



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

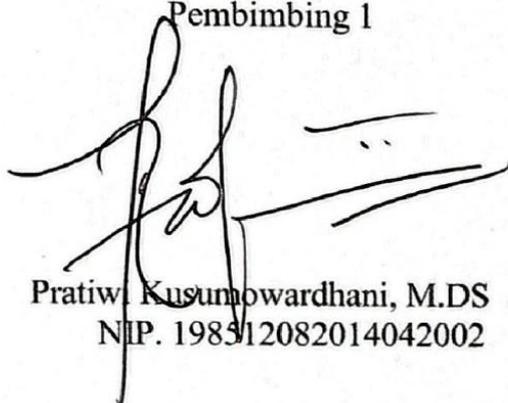
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Ariiq Al Hakim  
NIM : 2290442023  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

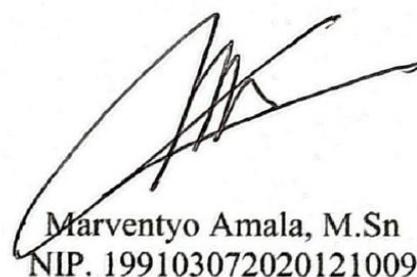
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing I



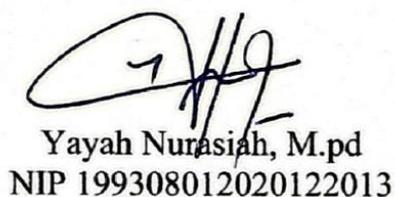
Pratiwi Kusumowardhani, M.DS  
NIP. 198512082014042002

Pembimbing II



Marventyo Amala, M.Sn  
NIP. 199103072020121009

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.pd  
NIP 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ariq Al Hakim  
NIM : 2290442023  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN DESAIN UI/UX BERBASIS WEBSITE UNTUK DEALER MOBIL SUZUKI SAWANGAN SEJAHTERA BUANA TRADA DI DEPOK

**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.

Depok, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Ariq Al Hakim  
NIM: 2290442023

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ariiq Al Hakim  
NIM : 2290442023  
Program Studi : Desain Grafis  
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 DESAIN UI/UX BERBASIS WEBSITE UNTUK DEALER MOBIL SUZUKI SAWANGAN SEJAHTERA BUANA TRADA DI DEPOK**

berserta 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 sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Depok, 20 Juni 2025

Yang menyetujui  
  
7AAMX254163140  
Ariiq Al Hakim  
NIM 2290442023

## ABSTRAK

*The development of digital technology requires various sectors, including the automotive industry, to present a bold platform that is informative and easily accessible. The Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada dealer in Depok City previously did not have a main dealer website as an information media, so it still relied on the personal sites of the sales staff. This is the background for the design of the User Interface (UI) and User Experience (UX) based on the website for the dealer. This study uses the Design Thinking method which consists of five stages, namely empathize, define, idea, prototype, and Test. This method was chosen to explore user needs in depth and produce targeted design solutions. The design process begins with analyzing user needs through interviews and observations, followed by making wireframes, interface design mockups, and making interactive prototypes. The final result of this project is a responsive, informative, and user-friendly website design, which is expected to improve the dealer's professional image and make it easier for the public to access product and service information. This UI/UX design also provides a more structured digital experience for both customers and dealers.*

**Keywords:** *UI/UX, Website, Suzuki Sawangan, Design Thinking, Car Dealer*

Perkembangan teknologi digital menuntut berbagai sektor, termasuk industri otomotif, untuk menghadirkan platform daring yang informatif dan mudah diakses. Dealer Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada di Kota Depok sebelumnya belum memiliki *website* dealer utama sebagai media informasi, sehingga masih bergantung pada situs pribadi para tenaga penjual. Hal ini menjadi latar belakang dilakukannya perancangan desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* berbasis *website* untuk dealer tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *idea*, *prototype*, dan *Test*. Metode ini dipilih untuk menggali kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran. Proses perancangan dimulai dari analisis kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi, dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe*, *mockup* desain antarmuka, serta pembuatan prototipe interaktif. Hasil akhir dari proyek ini adalah rancangan *website* yang responsif, informatif, dan ramah pengguna, yang diharapkan dapat meningkatkan citra profesional dealer serta mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi produk dan layanan. Desain *UI/UX* ini juga memberikan pengalaman digital yang lebih terstruktur bagi pelanggan maupun pihak dealer.

**Kata Kunci:** *UI/UX, Website, Suzuki Sawangan, Design Thinking, Dealer Mobil*

## PRAKATA

Puji serta Syukur kehadiran Allah SWT karena telah memberikan penulis Kesehatan untuk bisa menyelesaikan penulisan ilmiah ini. Penulis dengan bangga mempersembahkan penulisan ilmiah ini untuk Dealer Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada di Kota Depok, sebuah perusahaan mobil yang berdedikasi untuk menghadirkan transportasi terbaik Indonesia. Dealer resmi Suzuki di Sawangan, Depok, hadir sebagai salah satu jaringan distribusi yang memberikan pelayanan kepada masyarakat Depok dan sekitarnya. Lokasi strategis dealer ini di daerah Sawangan kota Depok, yang berkembang pesat sebagai salah satu kawasan penyangga ibu kota, menjadikan dealer ini sebagai pusat penjualan mobil.

Di dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa hasil yang dicapai tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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 S., S.Kom, M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Yayah Nurasiah, M. Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Pratiwi Kusumowardhani, M.DS., Selaku Dosen Pembimbing I.
6. Marventyo Amala, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II.
7. Seluruh dosen dan staf di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama masa studi.

8. Tim dan *supervisor* dari Dealer Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada yang telah memberikan waktu, data, dan informasi yang sangat berharga.
9. Kedua orangtua penulis yang terus memberikan dukungan semangat serta doa yang terbaik untuk kelancaran tugas akhir.
10. Support system terbaik tercinta Alifiah Deswinta dan teman teman yang selalu ada.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata dalam pengembangan desain berbasis digital, khususnya pada sektor otomotif di Indonesia.

Depok, 17 Juni 2025

Penulis,



Ariiq Al Hakim

NIM. 2290442023

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Suzuki merupakan perusahaan otomotif yang berasal dari Jepang, didirikan oleh Michio Suzuki sejak tahun 1909 di kota Hamamatsu. Awalnya Suzuki adalah perusahaan yang bergerak dibidang yang terbilang cukup unik yaitu bidang manufaktur alat tenun, lalu Michio Suzuki memasarkannya secara massal. Mengingat Jepang merupakan pengekspor kain terbesar didunia membuat alat tenunnya banyak diminati. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, mesin tenun yang awalnya laku menjadi minim untuk diminati, dengan penurunan yang signifikan membuat Michio Suzuki membuat inovasi baru yaitu produk otomotif motor dan mobil.

Dalam era digital saat ini, kehadiran website bukan lagi pelengkap, melainkan kebutuhan utama untuk menunjang aktivitas promosi dan komunikasi bisnis. Namun kenyataannya, masih ada dealer resmi seperti Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada yang belum memiliki website utama sebagai media pusat informasi. Selama ini, promosi hanya dilakukan melalui akun media sosial atau website pribadi tenaga marketing. Hal tersebut menyulitkan konsumen untuk mendapatkan informasi yang terstruktur dan menyeluruh tentang produk maupun layanan yang ditawarkan.

Kota Depok terus berkembang, baik dari sisi infrastruktur, hunian, hingga gaya hidup warganya. Pertumbuhan ini juga mendorong peningkatan kebutuhan

akan kendaraan pribadi seperti mobil, terutama bagi keluarga muda, pekerja, maupun pelaku usaha. Banyak masyarakat kini lebih memilih mencari informasi kendaraan melalui internet sebelum melakukan kunjungan langsung ke dealer. Ini menunjukkan bahwa kehadiran media digital yang informatif dan mudah diakses sangat dibutuhkan oleh dealer-dealer di Depok agar tetap relevan dengan perilaku konsumen saat ini.

Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada adalah salah satu dealer resmi yang beroperasi di wilayah Sawangan, Depok. Dealer ini menyediakan berbagai pilihan kendaraan Suzuki serta layanan servis dan pembelian suku cadang resmi. Meskipun sudah cukup aktif dalam melayani pelanggan secara langsung, dealer ini belum memiliki platform digital yang terpusat dan profesional. Padahal, potensi untuk memperluas jangkauan pelanggan sangat besar jika didukung oleh media digital yang dikelola dengan baik.

Wilayah Sawangan merupakan area strategis yang menghubungkan beberapa kota penyangga Jakarta, seperti Bogor, Depok, dan Jakarta Selatan. Lalu lintas konsumen di kawasan ini cukup tinggi. Namun, tanpa adanya media informasi yang dapat diakses kapan saja, potensi tersebut bisa terlewatkan. Dengan adanya website, pelanggan tidak harus datang langsung ke dealer hanya untuk sekadar bertanya harga atau tipe mobil. Mereka bisa menjelajahi informasi dengan nyaman melalui perangkat digital.

Melihat situasi tersebut, penulis merasa bahwa perancangan website dengan pendekatan UI/UX menjadi solusi yang tepat. Tema ini dipilih karena sejalan dengan bidang keilmuan desain grafis yang kini tidak hanya fokus pada

visual, tetapi juga pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan media digital. Melalui proses riset, perancangan, dan pengujian, penulis berharap dapat menciptakan rancangan website yang benar-benar menjawab kebutuhan pengguna dan bermanfaat bagi klien dalam menghadapi era digitalisasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa masalah terjadi di Suzuki Sawangan Sejahtera Buana, berikut adalah identifikasi masalah yang masuk dalam penelitian *website* mobil suzuki sawangan:

1. Tidak adanya *website* utama dealer dari Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada di Kota Depok.
2. Banyak masyarakat Depok yang belum mengetahui dealer Suzuki Sejahtera Buana Trada di Kota Depok.

## **C. Batasan Masalah**

Dengan ini batasan masalah penelitian yang penulis buat yaitu Merancang Desain *UI/UX* berbasis *website* utama pada Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada di Kota Depok.

## **D. Rumusan Masalah**

Dengan mengetahui identifikasi masalah dan batas masalah dari *website* suzuki sawangan sejahtera buana trada di kota Depok, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah Bagaimana merancang Desain *UI/UX Website Dealer* untuk Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada Di Kota Depok?

## **E. Tujuan penulisan**

Dengan ini Tujuan Penulisan penelitian yang penulis buat adalah sebagai berikut:

1. Merancang Desain *UI/UX Website* utama Dealer untuk Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada di Kota Depok.
2. Menginformasikan kepada masyarakat mengenai Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada di Kota Depok.

## **F. Manfaat penulisan**

Banyak manfaat yang diuntungkan dari hasil karya penulis. Berikut adalah beberapa manfaat :

1. Manfaat teoritis

Melalui penulisan ini, penulis dapat menerapkan berbagai teori dan konsep yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di bangku kuliah, khususnya dalam bidang desain grafis. Proses perancangan *UI/UX website* ini menjadi wadah untuk mengaplikasikan teori secara langsung ke dalam praktik nyata, sehingga pemahaman yang sebelumnya hanya bersifat akademis dapat diuji dan dikembangkan dalam konteks profesional.

2. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi atau rujukan bagi mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang sedang atau akan mengambil tema serupa dalam perancangan

desain digital. Dengan adanya contoh kasus yang sama, mahasiswa lain dapat memahami tahapan kerja, tantangan, serta pendekatan yang digunakan dalam perancangan *UI/UX* berbasis *website* untuk kebutuhan klien dan pengguna.

### 3. Manfaat Praktis

Selain bermanfaat bagi penulis secara pribadi, proyek ini juga memberikan dampak langsung bagi klien, yaitu Suzuki Sawangan Sejahtera Buana Trada. Rancangan *website* yang dibuat dapat menjadi solusi awal bagi dealer untuk membangun kehadiran digital yang lebih profesional, serta memudahkan konsumen dalam mengakses informasi seputar produk dan layanan yang ditawarkan. Hasil rancangan ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut dan digunakan sebagai fondasi menuju sistem digital dealer yang lebih terstruktur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). *KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA SUMBER INSPIRASI INOVASI INDUSTRI KREATIF*. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/68>
- Asthararianty, & Lesmana. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *Nirmana*, 18(1), 15. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.1.19-31>
- Buana, & Sari. (2022). *Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course*. 5(2), 91. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Dirgantara, D. A., & Andrian, R. (2023). Pengembangan Responsif Website Untuk Semarang Heritage Run 2022 dengan Framework Bootstrap. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 19, Issue 2). <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/4346-Article%20Text-19093-1-10-20231011.pdf>
- Fadilah, & Sweetania. (2023). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUIT*, 2(2), 134. <https://journal.admi.or.id/index.php/JUIT/article/view/826/1024>
- Fraditya P.Titing, Solmin Paembonan, & Budiawan Sulaeman. (2024). Aplikasi Lembar Kerja Peserta Didik Untuk SMP Kristen Setia Seriti Berbasis Website. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 3(2), 3. <https://doi.org/10.55606/jupti.v3i2.2951>
- Hartawan. (2022). *PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM*. 2, 44. <https://ejurnal.swadharma.ac.id/index.php/jeis/article/view/161>
- Hidayat, Wandanaya, & Fadriansyah. (2016). *PERANCANGAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI SMK AVICENA RAJEG TANGERANG*. <https://core.ac.uk/download/pdf/285996187.pdf>

- Husain, Ariyanti, & Sinudarwati. (2016). *PERANCANGAN DATABASE RELATIONAL PADA TOKO BUKU ONLINE*. 2(2), 134.
- Hutasuhut, D. I. G., Ambiyar, Verawardina, U., Alfina, O., Ginting, E., & Zaharani, H. (2021). E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 5, Issue 1). <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti/article/view/295>
- Indriasari. (2024). *Penerapan Metode User Centered Design pada Pengembangan Front-End Platform Pembelajaran Berbasis Website PT. BISA ARTIFISIAL INDONESIA*. 4. <http://repository.itl.ac.id/handle/123456789/2277>
- Juliana, I. K. A., & Anggara, I. N. Y. (2021). *PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) STUDI KASUS DAO* (Vol. 3, Issue 2). <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/72-Article%20Text-314-1-10-20230223.pdf>
- Maulana. (2020). *PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE AUCTENTIK*.
- Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Paksi, D. N. F. (2021). *Warna dalam Dunia Visual | 90 Warna dalam Dunia Visual*. <https://repository.ikj.ac.id/534/1/Imaji%202021%20-%20No.2%20Juli%20%281%29.pdf#page=47>
- Prasetyo. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Rahmanyah Kabupaten. In *Jurnal Informanika* (Vol. 1, Issue 2). [www.polingdg.ac.id](http://www.polingdg.ac.id)
- Punkastyo, D. A. (2018). *Perancangan Aplikasi Tutorial Jurusan Dasar Beladiri Cimande Menggunakan Metode Prototype*. 3(2), 88. <https://media.neliti.com/media/publications/261232-perancangan-aplikasi-tutorial-jurus-dasa-a2096da7.pdf>

- Setiadi. (2021). *Rancang Bangun Alat Desalinasi Air Laut Sebagai Sumber Air Minum Berbasis Wemos D1*. 14. <http://eprints.poltektegal.ac.id/id/eprint/409>
- Shirvanadi. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning amikom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 22. <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Siswidiyanto, S., Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 18. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.64>
- Soedarwanto, & Maulida. (2018). *EKSPLORASI MOTIF DAN RAJUTAN KAIN BOTI NTT UNTUK DITERAPKAN PADA ANYAMAN ROTAN*. <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada/article/download/4331/2375>
- Sutanto. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22, 41. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Vallendito. (2020a). *PEMODELAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING*. 11. <http://etheses.uin-malang.ac.id/19476/1/15650121.pdf>
- Vallendito, B. (2020b). *PEMODELAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING*. 2. <http://etheses.uin-malang.ac.id/19476/1/15650121.pdf>
- Vallendito, B. (2020c). *Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking*. 18. <http://etheses.uin-malang.ac.id/19476/1/15650121.pdf>