

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DENGAN FIGMA *PROTOTYPE*
PADA *WEBSITE* CGV DENGAN METODE *DESIGN THINKING***



Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan

Disusun Oleh :

Muhammad Rafi Hilalbi

NIM: 21240089

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN USER INTERFACE
DENGAN FIGMA PROTOTYPE PADA WEBSITE CGV DENGAN
METODE DESIGN THINKING

Penulis : Muhammad Rafi Hilalbi
NIM : 21240089
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia (Konsentrasi: ...)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Kamis tanggal 2 Oktober 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Sari Setyaningtyas M.Ti
NIP 198703092014042001

Anggota 1


Nofiandri Setyasmara, M.T
NIP 197811202005011005

Anggota 2


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

Mengetahui, Ketua
Jurusan Desain




Trifajar Yurmana Supiyanti, S. Kom., M. T.
NIP 19801122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface dengan Figma
prototype pada website CGV dengan Metode
Design Thinking
Penulis : Muhammad Rafi Hilalbi
NIM : 21240089
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

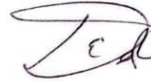
Ditandatangani di ...~~Jakarta~~..., 17 September 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



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 : Muhammad Rafi Hilalbi
NIM : 21240089
Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia(Konsentrasi ...)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan User Interface dengan Figma prototype pada website CGV
dengan Metode Design Thinking 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 19 Sep 2025
Yang menyatakan,



Muhammad Rafi Hilalbi

21240089

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Rafi Hilalbi
NIM : 21240089
Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia(Konsentrasi ...)
Jurusan :Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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: Perancangan User Interface dengan Figma prototype pada website CGV dengan Metode Design Thinking 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,
Yang menyatakan,



Muhammad Rafi Hilalbi

NIM: 21240089

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul *"Perancangan User Interface dengan Figma prototype pada website CGV dengan Metode Design Thinking"*.

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis ingin 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. Tri Fajar Yurmama Supriyati, S.Kom., MT, Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain.
5. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
6. Sari Setyaning Tyas, M.Ti., Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
7. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., sebagai Dosen Pembimbing I
8. Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II
9. Orang tua, keluarga, serta teman-teman yang senantiasa memberikan semangat, doa, serta dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian selanjutnya serta memberikan kontribusi bagi dunia akademik dan industri.

Jakarta, 21 Januari 2025

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

Muhammad Rafi Hilalbi

NIM. 21240089

ABSTRAK

Website CGV Cinemas yang digunakan untuk mencari informasi film, jadwal tayang, dan pemesanan tiket secara online mengalami beberapa masalah pada antarmuka pengguna (UI), seperti navigasi yang kurang intuitif dan desain yang tidak konsisten. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking meliputi tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test untuk merancang ulang UI dengan bantuan Figma. Berdasarkan hasil survei, prototipe baru dikembangkan dan diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS), dengan skor sebesar 51.7, yang menunjukkan tingkat usability yang memuaskan.

Kata Kunci: UI, Website CGV, Design Thinking, Figma

The CGV Cinemas website, widely used for browsing films, schedules, and purchasing tickets online, faces UI challenges such as poor navigation and inconsistent design. This study applies the Design Thinking method comprising Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test to redesign the website interface using Figma. Based on survey findings, a new UI prototype was developed and evaluated through the System Usability Scale (SUS), achieving a score of 51.7, which reflects decent usability.

Keywords: UI, CGV Website, Design Thinking, Figma

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIRISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
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 KAJIAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. <i>User Interface</i> (UI).....	8
2. Pengertian Figma.....	9
3. Pengertian <i>Design Thinking</i>	10

a. <i>Empathize</i> (Memahami Pengguna).....	12
b. <i>Define</i> (Mendefinisikan Masalah).....	12
c. <i>Ideate</i> (Menghasilkan Ide).....	13
d. <i>Prototype</i> (Membuat Prototipe).....	13
e. <i>Test</i> (Menguji).....	13
4. Pengertian <i>Website</i>	14
a. Evolusi <i>Website</i>	14
b. Pentingnya Desain <i>Website</i>	14
5. Pengertian <i>Prototype</i>	15
a. Tujuan dan Manfaat <i>Prototype</i>	16
b. Jenis-jenis <i>Prototype</i>	16
c. Pentingnya <i>Prototyping</i>	17
6. <i>Website CGV</i>	17
7. <i>Wireframe</i>	18
8. Skala Likert.....	18
9. <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	19
BAB II METODE PENELITIAN.....	22
A. Pendekatan Penelitian.....	22
B. Pendekatan <i>Design Thinking</i>	23
1. Tahap <i>Empathize</i>	23
2. Tahap <i>Define</i>	24
3. Tahap <i>Ideate</i>	25
4. Tahap <i>Prototype</i>	25

5. Tahap <i>Test</i>	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
1. Tempat Penelitian.....	27
2. Waktu Penelitian.....	27
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
E. Definisi Operational Variabel.....	28
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
1. Observasi.....	29
2. Kuesioner.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Empathize.....	32
a. Pra-Riset.....	32
b. Hipotesis Kuantitatif.....	36
c. Analisis Kompetitor.....	39
B. Define.....	40
a. Pra-Riset.....	40
b. <i>User Flow</i>	48
c. <i>User Persona</i>	49
a). <i>Pain Point</i>	51
b). <i>Affinity Diagram</i>	52
c). <i>How Might We</i> (HMW).....	53
C. <i>Ideation</i>	53

a. Sketsa.....	55
b. <i>Wireframe</i>	66
1) <i>Wireframe Homepage</i>	66
2) <i>Wireframe Movies</i>	67
3) <i>Wireframe Cinema</i>	68
4) <i>Wireframe Membership</i>	69
5) <i>Wireframe Promotion</i>	70
6) <i>Wireframe Special</i>	71
7) <i>Wireframe Concession</i>	72
8) <i>Wireframe Login dan Sign up</i>	73
10) <i>Wireframe deskripsi film</i>	75
11) <i>Wireframe Seat</i>	76
12) <i>Wireframe Checkout dan QR Code</i>	77
c. Tipografi.....	78
d. Warna dan Ikon.....	79
1. Warna.....	79
2. Ikon.....	81
D. Prototype.....	82
a. Halaman <i>Home</i>	82
b. Halaman <i>Movies</i>	84
c. Halaman <i>Membership</i>	86
d. Halaman <i>Cinema</i>	87
e. Halaman <i>Promotion</i>	89

f. Halaman <i>Special</i>	91
g. Halaman <i>Concession</i>	93
h. Halaman <i>Sign Up</i> dan <i>Login</i>	94
i. <i>Mock up</i> Akun dan Transaksi.....	95
j. <i>Mock up Checkout</i> dan <i>QR Code</i>	96
E. Hasil Test.....	97
a. <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	97
BAB V.....	100
1. Kesimpulan.....	100
2. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN.....	104
A. DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	104
B. DOKUMEN FOTO KEGIATAN.....	105
C. DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA.....	106
D. STRUKTUR PERTANYAAN KUISIONER.....	107
E. LEMBAR PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo CGV Cinemas.....	1
Gambar 2. Hasil perhitungan skor Usability <i>Website</i> CGV.....	2
Gambar 3. Ilustrasi Design Thinking.....	12
Gambar 4 Postingan Survei di <i>Website</i> Cinema.id.....	35
Gambar 5. Demografik Profil dari Responden Pra-Riset.....	40
Gambar 6. <i>User Flow</i>	49
Gambar 7. <i>User Persona</i>	50
Gambar 8. Sketsa <i>Home</i>	55
Gambar 9. Sketsa <i>Movies</i>	56
Gambar 10. Sketsa <i>Cinema</i>	57
Gambar 11. Sketsa <i>Membership</i>	58
Gambar 12. Sketsa Promosi.....	58
Gambar 13. Sketsa Isi Promosi.....	59
Gambar 14. Sketsa Auditorium.....	59
Gambar 15. Sketsa <i>Concession</i>	60
Gambar 16. Sketsa <i>Order Concession</i>	61
Gambar 17. Sketsa Deskripsi Film.....	61
Gambar 18. Sketsa <i>Seat</i>	62
Gambar 19. Sketsa <i>Checkout</i>	63
Gambar 20. Sketsa <i>QR Code</i>	63
Gambar 21. Sketsa <i>Login</i> dan <i>Register</i>	64

Gambar 22. Sketsa Akun.....	65
Gambar 23. Sketsa Transaksi.....	65
Gambar 24. <i>Wireframe Home</i> : Sebelum dan Sesudah.....	66
Gambar 25. <i>Wireframe Movies</i>	68
Gambar 26. <i>Wireframe Cinema</i>	69
Gambar 27. <i>Wireframe Membership</i>	70
Gambar 28. <i>Wireframe Promotion</i>	71
Gambar 29. <i>Wireframe Isi Promotion</i>	71
Gambar 30. <i>Wireframe Special</i>	72
Gambar 31. <i>Wireframe Isi Special</i>	72
Gambar 32. <i>Wireframe Concession</i>	73
Gambar 33. <i>Wireframe Order</i>	73
Gambar 34. <i>Wireframe Login</i>	74
Gambar 35. <i>Wireframe Sign Up</i>	74
Gambar 36. <i>Wireframe Akun</i>	75
Gambar 37. <i>Wireframe Transaksi</i>	75
Gambar 38. <i>Wireframe Deskripsi Film</i>	76
Gambar 39. <i>Wireframe Pemilihan Kursi</i>	77
Gambar 40. <i>Wireframe Checkout</i>	78
Gambar 41. <i>Wireframe QR Code</i>	78
Gambar 42. Logo CGV.....	81
Gambar 43. Ikon Google.....	81
Gambar 44. Ikon Figma.....	81

Gambar 45. Halaman <i>Home</i> sebelum dirancang.....	82
Gambar 46. Halaman <i>Home</i> sesudah rancangan.....	83
Gambar 47. Halaman <i>Movie</i> sebelum di rancang.....	84
Gambar 48. Halaman <i>Movie</i>	84
Gambar 49. Halaman <i>Movies Description</i>	84
Gambar 50. Halaman <i>Movie seat</i>	84
Gambar 51. Halaman <i>Membership</i> sebelum dan sesudah rancang ulang.....	86
Gambar 52. Halaman <i>Cinema</i>	88
Gambar 53. Halaman Promosi Sebelum Rancang Ulang.....	89
Gambar 54. Halaman Promosi Rancang Ulang.....	89
Gambar 55. Halaman isi Promosi	89
Gambar 56 Halaman Auditorium Sebelum Rancang Ulang.....	91
Gambar 57. Halaman Auditorium.....	91
Gambar 58. Halaman Isi Auditorium.....	91
Gambar 59. Halaman <i>Sport</i>	90
Gambar 60. Halaman Isi <i>Sport</i>	92
Gambar 61 Halaman <i>Concession</i>	91
Gambar 62. Halaman <i>Order</i>	93
Gambar 63. Halaman <i>Sign Up</i>	94
Gambar 64. Halaman <i>Login</i>	95
Gambar 65. Halaman Akun	94
Gambar 66. Halaman Transaksi.....	96
Gambar 67. Halaman <i>Checkout</i>	94

Gambar 68. Halaman QR <i>Code</i>	96
Gambar 69. Hasil presentsase SUS	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	19
Tabel 2. Definisi <i>Operational Variable</i>	28
Tabel 3. Pertanyaan Pra-Riset via Kuesioner.....	33
Tabel 4 Tabel Hipotesis Kuantitatif.....	36
Tabel 5 Analisis Kompetitor.....	39
Tabel 6. Tabel kuesioner pra-riset Seberapa menarik desain visual website CGV menurut Anda?.....	41
Tabel 7. Tabel Kuesioner Pra-Riset: Seberapa nyaman kombinasi warna dan kontras pada website CGV bagi mata Anda?.....	42
Tabel 8. Tabel Kuesioner Pra-riset: Seberapa mudah Anda memahami tata letak dan struktur informasi di website CGV?.....	43
Tabel 9. Tabel Kuesioner Pra-Riset: Seberapa membantu gambar dan elemen grafis dalam meningkatkan pengalaman pengguna?.....	44
Tabel 10. Rata-Rata Penilaian per Pertanyaan (Skala Likert 1–7).....	45
Tabel 11. Daftar Klasifikasi Permasalahan.....	50
Tabel 12. Tabel Sketsa.....	55
Tabel 13. Warna UI.....	79
Tabel 14. Daftar Ikon.....	81
Tabel 15. <i>System Usability Scale</i> Survei.....	97