

**PERANCANGAN *UI/UX* SISTEM INFORMASI CABANG OLAHRAGA
BERBASIS *WEBSITE* PADA KONI (KOMITE OLAHRAGA NASIONAL
INDONESIA) CABANG BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana**



Disusun Oleh:

Fadhil Al Hafizh Ibta
1900018318

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

2024

**UI/UX DESIGN OF *WEBSITE* BASED SPORTS BRANCH INFORMATION
SYSTEM AT KONI (INDONESIAN NATIONAL SPORTS COMMITTEE)
BANDA ACEH BRANCH
THESIS**

**Prepared to fulfill some of the requirements
attain a Bachelor's degree**



Written by:
Fadhil Al Hafizh Ibta
1900018318

**DEPARTEMENT OF INFORMATIC
FACULTY OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA**

2024

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI**

**PERANCANGAN *UI/UX* SISTEM INFORMASI CABANG OLAHRAGA
BERBASIS *WEBSITE* PADA KONI (KOMITE OLAHRAGA NASIONAL
INDONESIA) CABANG BANDA ACEH**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Fadhil Al Hafizh Ibta
1900018318**



**Program Studi S1 Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan**

Telah disetujui oleh:

Pembimbing

Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.

NIPM. 197312212000021110847277

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI
SKRIPSI


PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI CABANG OLAHRAGA
BERBASIS *WEBSITE* PADA KONI (KOMITE OLAHRAGA NASIONAL
INDONESIA) CABANG BANDA ACEH

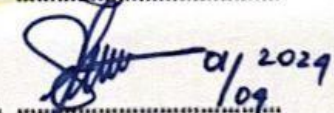
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Fadhil Al Hafizh Ibta
1900018318

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 maret 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

Ketua : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.  28/03/2024

Penguji 1 : Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.  01/04/2024

Penguji 2 : Jefree fahana, S.T., M.Kom.  05/04/2024



Yogyakarta, 30 April 2024
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan


Prof. Dr. Ir. Siti Jamilatun, M.T.
NPM: 19660812 199601 011 0784324

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SURAT PERNYATAAN

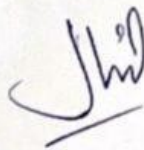
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhil Al hafizh Ibta
NIM : 1900018318
Prodi : Informatika
Judul TA/Skripsi : Perancangan *UI/UX* Sistem Informasi Cabang Olahraga Berbasis
Website Pada KONI (Kominte Olahraga Nasional Indonesia)
Cabang Banda Aceh

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 Februari 2024

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.

NIPM. 197312212000021110847277

Yang menyatakan,



Fadhil Al Hafizh Ibta
NIM. 1900018318

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhil Al Hafizh Ibta

NIM :1900018318

Email : fadhil1900018318@webmail.uad.ac.id

Fakultas : Teknologi Industri

Program Studi : S1 Informatika

Judul tugas akhir : Perancangan UI/UX Sistem Informasi Cabang Olahraga Berbasis Website Pada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Cabang Banda Aceh

Dengan ini saya menyerahkan hak *sepenuhnya* kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut

Saya (~~tidak mengizinkan~~ **mengizinkan**)* karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan

Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 29 Maret 2024



Fadhil Al Hafizh Ibta

Mengetahui,
Pembimbing



Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.

Ket :

*coret salah satu

**jika diizinkan TA dipublish maka ditandatangani dosen pembimbing dan mahasiswa

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadhil Al Hafizh Ibta
NIM : 1900018318
Email : fadhil1900018318@webmail.uad.ac.id
Program Studi : S1 Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

Judul Tesis : PERANCANGAN UI UX SISTEM INFORMASI CABANG OLAHRAGA BERBASIS WEBSITE PADA KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) CABANG BANDA ACEHs Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah mendapatkan gelar keserjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian dan implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan di setujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 30 Maret 2023 Yang
Menyatakan



Fadhil Al Hafizh Ibta
1900018318

MOTTO

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ
وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ ۝

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”

(Q.S. Yasin : 40)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **"Perancangan UI/UX Sistem Informasi Cabang Olahraga Berbasis Website Pada KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) Cabang Banda Aceh"** sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi S1 Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengalami banyak rintangan dan hambatan, namun pada akhirnya dapat melaluinya dengan arahan dan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Muchlas, M.T. Selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan.
2. Prof. Dr.Ir. Siti Jamilatun, M.T.Selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan.
3. Bapak Taufiq Ismail. S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
4. Almr. Ibrahim S.sos., MM., Seorang yang biasa saya sebut ayah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah kini saya bisa berada ditahap ini, menyelesaikan skripsi sebagaimana perwujudan terakhir sebelum engkau benar benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada di tempat ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa lagi kau temani.
5. Leni masrita, perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat. Saya mempersembahkan karya tulis sederhana ini untuk engkau. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi saat ini.
6. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengambilan data.

Penulis mohon maaf segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2023

Mahasiswa



Fadhil Al Hafizh Ibta

NIM. 1900018318

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Kajian Penelitian Terdahulu	4
2.2. Landasan Teori.....	8
2.2.1. Sistem Informasi	8
2.2.2. Koni.....	9
2.2.3. <i>Design thinking</i>	9
2.2.4. <i>User Interface</i>	11
2.2.5. <i>User Experience</i>	11
2.2.6. <i>System usability scale</i>	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1. Objek Penelitian.....	14
3.1.1. Metode Pengumpulan Data.....	14
3.2. Alat Dan Bahan Penelitian	14
3.2.1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	14
3.2.2. Perangkat Keras (<i>Hard ware</i>).....	15
3.3. Tahapan Penelitian	15
1. <i>Studi literatur</i>	16
2. <i>Empathize</i>	16
3. <i>Define</i>	16

4.	<i>Ideate</i>	17
5.	<i>Prototype</i>	17
6.	<i>Test</i>	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		18
4.1.	Hasil Implementasi Tahapan <i>Design thinking</i>	18
4.1.1.	Tahap <i>Empatize</i>	18
1.	<i>User Interview</i>	18
2.	<i>Empathy map</i>	19
4.1.2.	Tahap <i>Define</i>	20
4.1.3.	Tahap <i>Ideate</i>	23
1.	<i>User Flow</i>	23
4.1.4.	<i>Sitemap</i>	27
4.1.5.	<i>Wireframe</i>	29
4.2.	Tahap <i>Prototype</i>	38
4.5.	Tahapan <i>Testing</i>	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		58
5.1.	Kesimpulan	58
5.2.	Saran	58
DAFTAR PUSAKA.....		60
LAMPIRAN		62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan <i>Design thinking</i>	10
Gambar 2. 2 Penilaian SUS.....	13
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	15
Gambar 4. 1 Empaty Maps.....	19
Gambar 4. 2 <i>User</i> Pesona Yuswardi.R	21
Gambar 4. 3 <i>User</i> Pesona Ravy Alhady	21
Gambar 4. 4 <i>User</i> Pesona Ahsanul Akhyar.....	22
Gambar 4. 5 <i>User</i> Flow	24
Gambar 4. 6 <i>User</i> Flow <i>Admin</i>	26
Gambar 4. 7 SiteMap <i>User</i>	28
Gambar 4. 8 Sitemap <i>Admin</i>	29
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> Halaman Utama	30
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i>	31
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> Halaman <i>News</i>	32
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> Halaman Event	33
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> Halaman Sport Branch	34
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> Halaman Performance	35
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Galery</i>	36
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Members</i>	37
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Contact us</i>	38
Gambar 4. 18 <i>Prototype</i> Halaman Utama.....	39
Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> Halaman <i>Profile</i>	40
Gambar 4. 20 <i>Prototype</i> Halaman <i>News</i>	41
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> Halaman Event	42
Gambar 4. 22 <i>Prototype</i> Halaman Sport Brance	43
Gambar 4. 23 <i>Prototype</i> Halaman Peformance	44
Gambar 4. 24 <i>Prototype</i> Halaman <i>Galery</i>	45
Gambar 4. 25 <i>Prototype</i> Halaman <i>Members</i>	46
Gambar 4. 26 <i>Prototype</i> Halaman <i>Contact us</i>	47
Gambar 4. 27 Halaman Login <i>Admin</i>	48

Gambar 4. 28 Halaman Dashboard <i>Admin</i>	49
Gambar 4. 29 Halaman Sport Branch <i>Admin</i>	50
Gambar 4. 30 Halaman Performance <i>Admin</i>	51
Gambar 4. 31 Halaman <i>News Admin</i>	52
Gambar 4. 32 Halaman Event <i>Admin</i>	53
Gambar 4. 33 Halaman <i>Galery Admin</i>	54
Gambar 4. 34 Halaman Data <i>Administrator Admin</i>	54
Gambar 4. 35 Score SUS.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 4. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara	18
Tabel 4. 2 Pertanyaan SUS	55
Tabel 4. 3 Hasil Responden SUS	55
Tabel 4. 4 Hasil SUS	56

ABSTRAK

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Banda Aceh sebagai entitas di bawah naungan Dinas Pemuda dan Olahraga, menghadapi tantangan serius terkait akses informasi yang memadai. Salah satu kendala utama adalah kurang sarana publikasi yang efektif, seperti tidak tersedia situs web resmi yang memadai untuk KONI Banda Aceh. Kekurangan sarana publikasi ini menyebabkan ketidaktransparanan dalam informasi terkait kegiatan olahraga, prestasi atlet, dan berita terkini sehingga berpotensi menghambat program pelatihan dan pengembangan karier. Penelitian ini bertujuan untuk membangun *user interface* (UI) / *user experience* (UX) sebagai media optimalisasi kinerja KONI Banda Aceh.

Desain *UI/UX* dibuat berdasarkan hasil dari lima tahapan *Design thinking* yaitu *Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Hasil dari penelitian ini adalah *prototype UI/UX* sistem informasi Cabang Olahraga yang dirancang dengan metode *Design Thinking*. *Prototype* ini dibuat menggunakan *software Figma* dan pengujian sistem menggunakan pendekatan *System Usability Scale (SUS)*.

Penelitian ini menghasilkan Desain *UI/UX* Sistem Informasi Cabang Olahraga berbasis web pada KONI Cabang Banda Aceh dan berdasarkan hasil pengujian pengguna menggunakan metode *SUS* mendapatkan score 85,83 maka didapatkan *Acceptance range* dengan level *acceptabel, grade scale* didapatkan level B, *Adjective Rating* didapatkan level *excellent*.

Kata kunci; *Design thinking; User Interface; User Experience; web; KONI*