

OPTIMASI VISUAL HIERARCHY PADA APLIKASI YASARO BERBASIS WEBSITE DENGAN MENERAPKAN METODE DESIGN THINKING

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Strata
Satu Program Studi Informatika**



**AHMAD NUR ROZIK
202221004**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI
CILACAP
2025**

**OPTIMASI VISUAL HIERARCHY PADA APLIKASI YASARO
BERBASIS WEBSITE DENGAN MENERAPKAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Strata
Satu Program Studi Informatika**



**AHMAD NUR ROZIK
202221004**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI
CILACAP
2025**

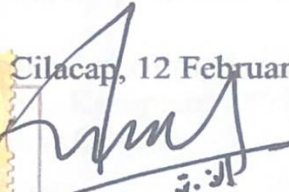
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa penulisan skripsi dengan judul “Optimasi *Visual Hierarchy* pada Aplikasi Yasaro Berbasis *Website* dengan Menerapkan Metode *Design Thinking*” adalah hasil karya saya dengan arahan dari pembimbing dan belum diajukan kepada pihak manapun. Sumber informasi yang dikutip dalam skripsi ini telah dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari terdapat ketidaksesuaian dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.



Cilacap, 12 Februari 2026


Ahmad Nur Rozik
202221004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Saudara

Nama : Ahmad Nur Rozik
NIM : 202221004
Fakultas/Prodi : Fakultas MIKOM / Informatika
Judul : Optimasi *Visual Hierarchy* pada Aplikasi Yasaro Berbasis
Website dengan Menerapkan Metode *Design Thinking*

Telah disidangkan oleh Dewan Penguji Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali (UNUGHA) Cilacap pada hari / tanggal :
Senin, 26 Januari 2026

Dan dapat diterima sebagai pemenuhan tugas akhir mahasiswa Program Strata 1
(S.1) Informatika (Kom) Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer (FMIKOM)
pada Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali (UNUGHA) Cilacap.

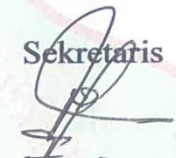
Cilacap, 26 Januari 2026

Dewan Sidang

Ketua


M.T.A. Aziz Zein, M.Kom.
NIDN. 2125098601

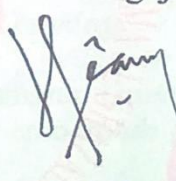
Sekretaris


Lasimin, M.Kom.
NIDN. 0605048602

Penguji 1


Lasimin, M.Kom.
NIDN. 0605048602

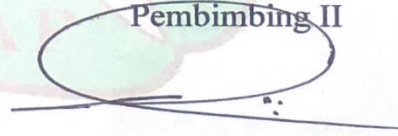
Penguji 2


Verry, S.T., M.Kom.
NIDN. 0628068001

Pembimbing I


M.T.A. Aziz Zein, M.Kom.
NIDN. 2125098601

Pembimbing II


Tri Anggoro, M.Kom.
NIDN. 0601128103

Mengetahui,
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer




M.T.A. Aziz Zein, M.Kom.
NIDN. 2125098601

HALAMAN NOTA KONSULTAN

Lasimin, M.Kom.

Dosen Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

NOTA KONSULTAN

Hal : Skripsi Saudara Ahmad Nur Rozik
Lampiran : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
di Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan melakukan perbaikan seperlunya maka skripsi saudara :

Nama : Ahmad Nur Rozik
NIM : 202221004
Prodi : Informatika
Judul : Optimasi *Visual Hierarchy* pada Aplikasi Yasaro Berbasis *Website*
dengan Menerapkan Metode *Design Thinking*

Dapat diajukan ke Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Cilacap, 26 Januari 2026
Konsultan


Lasimin, M.Kom.
NIDN. 0605048602

NOTA PEMBIMBING

Cilacap, 10 juni 2025

Kepada Yth :
Fakultas Matematika dan Komputer (FMIKOM)
UNUGHA Cilacap
di Cilacap

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

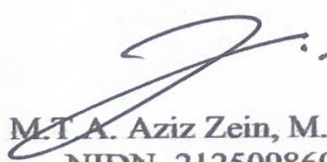
Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi tahap penulisan skripsi saudara:

Nama : Ahmad Nur Rozik
NIM : 202221004
Fakultas : Matematika dan Ilmu Komputer
Prodi : Informatika
Judul : Optimasi *Visual Hierarchy* pada Aplikasi Yasaro Berbasis Website dengan Menerapkan Metode *Design Thinking*

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan ke sidang skripsi. Bersamaan ini kami kirimkan skripsi tersebut, semoga dapat segera disidangkan.

Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

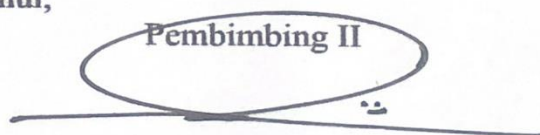
Pembimbing I



M.T.A. Aziz Zein, M.Kom.
NIDN. 2125098601

Mengetahui,

Pembimbing II



Tri Anggoro, M.Kom.
NIDN. 0601128103

HALAMAN MOTO

“Nothing is permanent. If your going through rough time you know it’s just gonna pass trough. It’s gonna be okay”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Rabb semesta alam yang senantiasa memberikan karunia sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Karya ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak tercinta, H. Abdul Hafiz. Pendidikan bapak hanya sampai Sekolah Dasar, namun beliau ingin anaknya semua kuliah S1 (Strata 1). Terimakasih selalu mendidik saya, memberikan do'a, dukungan, nasihat dan semangat yang tiada henti.
2. Ibu tercinta, Admini S.Pd. Terima kasih atas perhatian dan dukungan yang tak henti-hentinya, meski tidak terikat oleh darah, namun kasih sayang dan pengertian ibu begitu berarti bagi saya.
3. Terimakasih untuk dosen pembimbing 1 bapak M.T.A. Aziz Zein, M.Kom yang sudah memotivasi penulis untuk maju dan jangan berhenti.
4. Terimakasih untuk dosen pembimbing 2 bapak Tri Anggoro, M.Kom yang telah sabar membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk One Piece, yang mengajarkan arti mimpi, keberanian, dan persahabatan sejati. Dari perjalanan Luffy dan kru Topi Jerami, saya belajar bahwa tidak ada impian yang terlalu jauh selama kita tetap setia pada tujuan dan orang-orang yang kita sayangi.
6. Untuk Windah Basudara, yang tanpa disadari telah menemani di saat lelah melalui setiap streaming yang penuh semangat dan tawa. Terima kasih telah menjadi sumber hiburan dan inspirasi untuk tetap berjuang dan tersenyum di tengah kelelahan.
7. Untuk Seseorang, yang selalu menemani serta memberi semangat dan doa untuk tetap mengerjakan skripsi ini.
8. Keluarga program studi Teknik Informatika, Sistem Informasi, Matematika yang saya banggakan
9. Untuk Bapak Dr. Muhammad Khanif, M.Pd.B.I.. sebagai pendiri Yayasan Santripreneur Haji Syukron (yasaro) yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan sehingga saya dapat menempuh pendidikan dengan penuh semangat dan keyakinan.

10. Seluruh teman-teman Yayasan Santripreneur Haji Syukron (yasaro) yang tak mungkin kulupakan.
11. Seluruh teman UNUGHA yang telah memberikan do'a, dukungan, dan semangat.

KATA PENGANTAR

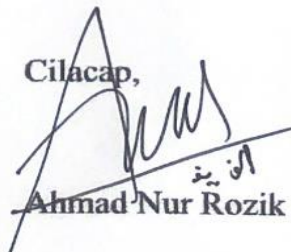
Puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi. Sholawat dan salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembimbing seluruh umat manusia.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari banyak pihak, karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak M.T.A.Aziz Zein, M.Kom Dekan FMIKOM UNUGHA
2. Bapak M.T.A.Aziz Zein, M.Kom, pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Tri Anggoro, M.Kom, pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Safiq Rosad, M.Kom, sebagai Ketua Program Studi Informatika.
5. Progam Studi Informatika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghozali Cilacap
6. Bapak-Ibu dosen Program Studi Informatika FMIKOM UNUGHA.
7. Bapak Dr. Muhammad Khanif, M.Pd.B.I.. sebagai pendiri Yayasan Santripreneur Haji Syukron (yasaro)
8. Seluruh teman-teman Yayasan Santripreneur Haji Syukron (yasaro) yang tak mungkin kulupakan
9. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas jerih payah dan pengorbanan yang telah diberikan dengan balasan yang lebih baik. Amiin. Penulis berharap semoga karya kecil ini bermanfaat bagi pembaca.

Cilacap,



Ahmad Nur Rozik

ABSTRAK

AHMAD NUR ROZIK. Optimasi *Visual Hierarchy* pada Aplikasi Yasaro Berbasis *Website* dengan Menerapkan Metode *Design Thinking*. Dibimbing oleh M.T. Aziz Zein, M.Kom dan Tri Aggoro, M.Kom.

Penelitian ini membahas tentang pentingnya *Visual Hierarchy* sebagai salah satu faktor dalam mengembangkan layanan *website*. Perkembangan teknologi informasi yang pesat, khususnya internet, telah membuka peluang besar bagi lembaga untuk memperluas jangkauan informasi dan promosi, termasuk melalui media *website*. *Website* menjadi sarana efektif untuk menyampaikan berbagai jenis informasi tanpa batasan ruang dan waktu. Salah satu lembaga yang memanfaatkan teknologi ini adalah YASARO (Yayasan Santripreneur Haji Syukron), yang bergerak di bidang keagamaan, kewirausahaan, dan pemberdayaan santri. YASARO telah mengembangkan aplikasi berbasis *website* untuk menyampaikan informasi terkait program-program yayasan. Namun, berdasarkan observasi awal dan masukan pengguna, tampilan antarmuka (*user interface*) *website* YASARO dinilai masih kurang optimal, khususnya dalam aspek *visual hierarchy*. Padahal, *visual hierarchy* penting untuk memandu pengguna dalam menavigasi informasi secara efektif. Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan *Design Thinking* dipilih sebagai metode yang berfokus pada pengguna dengan lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini dinilai sesuai dalam memahami kebutuhan pengguna serta merancang solusi desain antarmuka yang lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan *visual hierarchy* pada *website* YASARO melalui penerapan metode *Design Thinking*, dengan merancang *mock up* antarmuka yang lebih menarik, terstruktur, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *Design Thinking*, *User Interface*, *Visual Hierarchy*

ABSTRACT

AHMAD NUR ROZIK. Visual Hierarchy Optimization in the Yasaro Website-Based Application by Applying the Design Thinking Method. Mentored by M.T. Aziz Zein, M.Kom. and Tri Aggoro.

This study discusses the importance of Visual Hierarchy as a factor in developing website services. The rapid development of information technology, especially the internet, has opened up significant opportunities for institutions to expand their reach and promotion, including through websites. Websites are an effective means of conveying various types of information without the limitations of space and time. One institution utilizing this technology is YASARO (Yayasan Santripreneur Haji Syukron), which operates in the fields of religion, entrepreneurship, and the empowerment of Islamic boarding school students. YASARO has developed a website-based application to convey information related to the foundation's programs. However, based on initial observations and user feedback, the YASARO website's user interface is considered less than optimal, particularly in terms of visual hierarchy. Visual hierarchy is crucial for effectively guiding users in navigating information. To address this issue, the Design Thinking approach was chosen as a user-focused method with five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. This method is considered appropriate for understanding user needs and designing better interface design solutions. Therefore, this study aims to optimize the visual hierarchy on the YASARO website through the application of the Design Thinking method, by designing a more attractive, structured, and user-friendly interface mock-up.

Keywords: *Design Thinking, User Interface, Visual Hierarchy*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN NOTA KONSULTAN.....	v
HALAMAN MOTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian	2
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. Penelitian Terkait	4
B. Landasan Teori.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
A. Waktu dan Tempat Penelitian	16
B. Alat dan Bahan.....	16
C. Prosedur Penelitian.....	16
D. Jadwal Penelitian.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil	29
B. Pembahasan.....	82
BAB V KESIMPULAN.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran/rekomendasi	108

DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 mind map.....	8
Gambar 2 metode design thinking	10
Gambar 3 contoh emphaty map	11
Gambar 4 contoh user persona	12
Gambar 5 alur penelitian.....	17
Gambar 6 Platfrom Figjam	20
Gambar 7 Platfrom Plerdy	21
Gambar 8 emphaty map aldika	30
Gambar 9 emphaty map robit.....	31
Gambar 10 emphaty map nawa.....	32
Gambar 11 emphaty map Laeli	33
Gambar 12 user persona aldika	34
Gambar 13 user persona robit	35
Gambar 14 user persona nawa	35
Gambar 15 user persona laeli	36
Gambar 16 pain point aldika	36
Gambar 17 pain point robit	37
Gambar 18 pain point nawa	37
Gambar 19 pain point laeli	38
Gambar 20 affinity diagram	39
Gambar 21 How Might We.....	40
Gambar 22 solution idea	41
Gambar 23 prioritization idea	42
Gambar 24 userflow beranda	42
Gambar 25 userflow sambutan pimpinan ketua yayasan	42
Gambar 26 userflow visi misi	43
Gambar 27 userflow daftar guru	43
Gambar 28 userflow prestasi.....	43
Gambar 29 userflow sejarah	43
Gambar 30 userflow pendidikan	44
Gambar 31 userflow program terbaik	44
Gambar 32 userflow blog.....	44
Gambar 33 userflow galeri.....	44
Gambar 34 userflow memberi masukan pesan	45
Gambar 35 Design system Logo	45
Gambar 36 Design system Typography	46
Gambar 37 Design system Color Pallete	46
Gambar 38 Design system Mockup	47
Gambar 39 Tampilan Landing Page (bagian hero)	64
Gambar 40 Tamplan Vision Mission Page	65
Gambar 41 Tampilan Best Program Page.....	66
Gambar 42 2 Domain yang dibandingkan di A/B testing.....	68
Gambar 43 Hasil Clicks pada Home sebelum di optimasi.....	68

Gambar 44 Hasil Scroll Depth pada Home sebelum di optimasi.....	68
Gambar 45 Hasil Scroll Time pada Home sebelum di optimasi.....	69
Gambar 46 Hasil Cursor Movement pada Home sebelum di optimasi.....	69
Gambar 47 Hasil Clicks pada Vision Mission sebelum di optimasi.....	69
Gambar 48 Hasil Scroll Depth pada Vision Mission sebelum di optimasi.....	70
Gambar 49 Hasil Scroll Time pada Vision Mission sebelum di optimasi	70
Gambar 50 Hasil Cursor Movement pada Vision Mission sebelum di optimasi..	70
Gambar 51 Hasil Clicks pada Best Program sebelum di optimasi.....	71
Gambar 52 Hasil Scroll Depth pada Best Program sebelum di optimasi	71
Gambar 53 Hasil Scroll Time pada Best Program sebelum di optimasi.....	71
Gambar 54 Hasil Cursor Movement pada Best Program sebelum di optimasi.....	72
Gambar 55 Hasil Clicks pada Home sesudah di optimasi	72
Gambar 56 Hasil Scroll Depth pada Home sesudah di optimasi	72
Gambar 57 Hasil Scroll Time pada Home sesudah di optimasi.....	73
Gambar 58 Hasil Cursor Movement pada Home sesudah di optimasi	73
Gambar 59 Hasil Clicks pada Vision Mission sesudah di optimasi	73
Gambar 60 Hasil Scroll Depth pada Vision Mission sesudah di optimasi	74
Gambar 61 Hasil Scroll Time pada Vision Mission sesudah di optimasi.....	74
Gambar 62 Hasil Cursor Movement pada Vision Mission sesudah di optimasi...	74
Gambar 63 Hasil Clicks pada Best Program sesudah di optimasi	75
Gambar 64 Hasil Scroll Depth pada Best Program sesudah di optimasi	75
Gambar 65 Hasil Scroll Time pada Best Program sesudah di optimasi	75
Gambar 66 Hasil Cursor Movement pada Best Program sesudah di optimasi	76
Gambar 67 Hasil Heatmap Clicks pada Home	76
Gambar 68 Hasil Heatmap Scroll Depth pada Home	77
Gambar 69 Hasil Heatmap Cursor Movement pada Home	78
Gambar 70 Hasil Heatmap Clicks pada Vision Mission.....	79
Gambar 71 Hasil Heatmap Scroll Depth pada Vision Mission.....	79
Gambar 72 Hasil Heatmap Cursor Movement pada Vision Mission.....	80
Gambar 73 Hasil Heatmap Clicks pada Best Program	81
Gambar 74 Hasil Heatmap Scroll Depth pada Best Program	81
Gambar 75 Hasil Heatmap Cursor Movement pada Best Program	82
Gambar 76 Perubahan warna pada website yasaro	92
Gambar 77 Perubahan tipografi pada website yasaro	93
Gambar 78 Penambahan Tombol CTA pada website yasaro.....	93
Gambar 79 Pergantian Menu dan Sub Menu pada website yasaro.....	93
Gambar 80 Penambahan SubMenu pada website yasaro.....	94
Gambar 81 Perubahan Hero section pada halaman utama.....	95
Gambar 82 Perubahan Visual gambar/ ilustrasi pada website yasaro.....	95
Gambar 83 Perubahan jarak (spacing) pada website yasaro.....	96
Gambar 84 Penambahan Feature Section di halaman utama website yasaro	96
Gambar 85 Perubahan Footer pada website yasaro	97
Gambar 86 Skematik hasil 5 second testing pada Home	98
Gambar 87 Skematik hasil 5 Second testing pada Vision Mission.....	99
Gambar 88 Skematik hasil 5 Second testing pada Best Program	100

DAFTAR TABEL

Table 1 Penelitian Terkait	4
Table 2 Perbedaan Metode Design Thinking dengan metode lain	13
Table 3 Perangkat keras	16
Table 4 Perangkat lunak.....	16
Table 5 Tampilan website lama yasaro.....	22
Table 6 Tampilan website baru yasaro.....	23
Table 7 Jadwal Penelitian.....	28
Table 8 Low-fidelity wireframe	47
Table 9 High-fidelity wireframe	55
Table 10 Jawaban 5 second testing pada tampilan Landing Page (bagian hero) ..	64
Table 11 Jawaban 5 second testing pada tampilan Vision Mision Page.....	66
Table 12 Jawaban 5 second testing pada Best Program Page.....	67
Table 13 User Persona	84
Table 14 A/B Testing	100
Table 15 Pembahasan Heatmap Clicks pada Home.....	102
Table 16 Pembahasan Heatmap Scroll Depth pada Home.....	103
Table 17 Pembahasan Heatmap Cursor Movement pada Home.....	104
Table 18 Pembahasan Heatmap Clicks pada Vision Mission.....	104
Table 19 Pembahasan Heatmap Scroll Depth pada Vision Mission.....	105
Table 20 Pembahasan Heatmap Cursor Movement pada Vision Mission.....	106
Table 21 Pembahasan Heatmap Clicks pada Best Program.....	107
Table 22 Pembahasan Heatmap Scroll Depth pada Best Program	108
Table 23 Pembahasan Heatmap Cursor Movement pada Best Program	108