

**PENGEMBANGAN WEBSITE LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT (LPKM) UNIVERSITAS BAKRIE BERBASIS FIGMA
DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN PELAYANAN KEPADA MASYARAKAT**

TUGAS AKHIR



NURUL FURQON

1222003003

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA 2026**

**PENGEMBANGAN WEBSITE LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT (LPKM) UNIVERSITAS BAKRIE BERBASIS FIGMA
DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN PELAYANAN KEPADA MASYARAKAT**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik



NURUL FURQON

1222003003

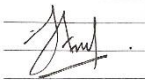
**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA 2026**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan
semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Nurul Furqon

NIM : 1222003003

Tanda Tangan : 

Tanggal : 18/08/2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nurul Furqon

NIM 1222003003

Program Studi : Teknik Industri

Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer

Judul Skripsi : Pengembangan Website Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPKM) Universitas Bakrie Berbasis Figma dengan Pendekatan Design Thinking untuk Meningkatkan Pelayanan kepada Masyarakat.

Telah berhasil mempertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Ir.Invanos Tertiana. MM. MBA. (



Pembimbing 2 : Tri Susanto, S.E., M.T., CIPM



Penguji 1 : Annisa Fanya, S.T., M.Sc (



Penguji 2 : Anindita Prameswari, S.T., M.B.A. (



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : Selasa, 18 Agustus 2026

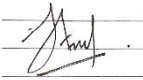
UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat - Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi Program Studi Teknik Industri pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Invanos Tertiana, MM. MBA & Tri Susanto, S.E., M.T., CIPM selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
2. Biro Teknologi Informasi Universitas Bakrie yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan;
3. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral; dan
4. Sahabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 5 Januari 2026



Nurul Furqon

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Furqom
NIM : 1222003003
Program Studi : Teknik Industri
Fakultas : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Jenis Tugas Akhir : Proposal Tugas Akhir (Skripsi)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

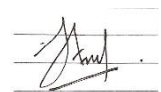
“Pengembangan Website Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPKM) Universitas Bakrie Berbasis Figma dengan Pendekatan Design Thinking untuk Meningkatkan Pelayanan kepada Masyarakat.”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie 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 untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 18/09/2026

Yang menyatakan



(Nurul Furqon)

PENGEMBANGAN WEBSITE LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPKM) UNIVERSITAS BAKRIE BERBASIS FIGMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN KEPADA MASYARAKAT

Nurul Furqon

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mendukung layanan publik dan penyampaian informasi di **Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPKM)**. Berdasarkan observasi, website LPKM yang digunakan sebelumnya memiliki beberapa kendala signifikan, di antaranya **keterbatasan informasi** yang tidak terstruktur, **ketiadaan fitur interaksi** langsung sehingga proses layanan masih bersifat manual, serta **desain antarmuka (UI/UX)** yang kurang menarik dan tidak intuitif. Permasalahan tersebut mengakibatkan rendahnya minat pengguna dan kurangnya efektivitas pelayanan lembaga..

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang **prototype website LPKM** yang mampu menyajikan informasi secara lengkap, menyediakan fitur interaktif, dan memiliki tampilan yang mudah digunakan. Metodologi pengembangan yang digunakan adalah pendekatan **Design Thinking**, yang mencakup lima tahapan utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Proses perancangan dilakukan menggunakan platform **Figma** untuk menghasilkan desain *high-fidelity* yang interaktif.

Hasil penelitian ini berupa **prototype website** yang mengintegrasikan berbagai fitur utama, seperti sistem **pendaftaran online**, publikasi digital hasil pengabdian, notifikasi otomatis, dan kolom aspirasi masyarakat. Hasil evaluasi *usability* menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sistem informasi modern yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Implementasi desain berbasis UI/UX ini terbukti memberikan solusi visual dan fungsional yang dapat **meningkatkan keterlibatan masyarakat, efektivitas pelayanan, serta transparansi dan citra lembaga**.

Kata Kunci: Website, LPKM, UI/UX, *Design Thinking*, Figma, Pelayanan Publik.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
UNGKAPAN TERIMA KASIH.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	3
BAB II LANDASAN KONSEPTUAL	5
2.1 Kerangka Berfikir.....	5
2.2 Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPKM).....	5
2.3 Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	6
2.4 Design Thinking dalam perancangan Website.....	6
2.4.1 Kegunaan Design Thinking dalam Perancangan Website LPKM.....	7
2.4.2 Implementasi pada Website LPKM.....	7
2.4.3 Empathize.....	8
2.4.4 Define.....	9
2.4.5 Ideate	10
2.4.6 Prototype	12
2.4.7 Test	14
2.4.8 Apa Kegunaannya untuk Website LPM?	16
2.4.9 Contoh Penerapan dalam Fitur Website LPM.....	16
2.4.10 Contoh Skenario: Mendesain Form Kemitraan Desa	17
2.4.11 Perbandingan Singkat untuk Proyek LPkM	17
2.5 Website sebagai Media Layanan Publik	17
2.5.1 Prinsip Website yang Baik	17
2.6 Konsep User Interface (UI) dan User Experience (UX).....	18

2.6.1 Pengertian User Experience (UX).....	18
2.7 Figma sebagai Alat Perancangan UI/UX.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Pendekatan Desain.....	19
3.2 Langkah Pengembangan di Figma	20
3.3 Tools dan Sumber Daya.....	21
3.4 Flow Chart.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Tahap Empathize	23
4.2 Analisis Kondisi Website Sebelum Pengembangan	23
4.2.1 Penyajian Informasi	23
4.2.2 Struktur Navigasi	23
4.2.3 Tampilan Visual.....	23
4.2.4 Interaksi Pengguna	24
4.3 Penerapan Metode Design Thinking	24
4.3.1 Tahap Empathize	24
4.3.2 Tahap Define	24
4.3.3 Tahap Ideate	24
4.3.4 Tahap Prototype (Implementasi Menggunakan Figma).....	25
4.3.5 Tahap Test.....	25
4.4 Perbandingan Website Sebelum dan Sesudah Pengembangan	27
4.5 Pembahasan	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Kontribusi Penelitian	32
5.3 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir	5
Gambar 2.4 Shutterstock	13
Gambar 3.1 Flow Chart	22

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Implementasi pada Website LKPM	7
Tabel 2.2 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Tahap Define	10
Tabel 2.3 Melakukan Filter Menggunakan Impact-Effort Matrix	11
Tabel 2.4 Pengembang Website LPM.....	15
Tabel 2.5 Perbandingan Singkat untuk Proyek LPkM	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Hasil Usability Testing (Wawancara Responden).....	33
Lampiran 2. Dokumentasi Pengujian Prototipe.....	34