PENERAPAN *ACTIVITY CENTERED DESIGN* PADA PERANCANGAN UI/UX DAN PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMASARAN TANAH
(Studi Kasus: Tanah Murah Pontianak)

LUNGGI JANUAPUTRI
H1101211061

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENERAPAN *ACTIVITY CENTERED DESIGN* PADA PERANCANGAN UI/UX DAN PENGEMBANGAN *WEBSITE* PEMASARAN TANAH
(Studi Kasus: Tanah Murah Pontianak)

LUNGGI JANUAPUTRI
H1101211061

Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir	:	Penerapan *Activity Centered Design* pada Perancangan UI/UX dan Pengembangan *Website* Pemasaran Tanah (Studi Kasus: Tanah Murah Pontianak)
Nama Mahasiswa	:	Lunggi Januaputri
NIM	:	H1101211061
Jurusan/Program Studi	:	Sistem Informasi
Tanggal Lulus	:	12 Juni 2025
SK Pembimbing	:	3465/UN22.8/TD.06/2024/1 November 2024
SK Penguji	:	1734/UN22.8/TD.06/2025/10 Juni 2025

Dosen Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Nurul Mutiah, S.T., M.T.	Renny Puspita Sari, S.T., M.T.
NIP. 198711182015042002	NIP. 198704182015042001

Dosen Penguji

Ketua Penguji	Anggota Penguji
Ibnur Rusi, S.Kom., M.M.	Ilhamsyah, S.Si., M.Cs.
NIP. 198907282019031008	NIP. 198405102012121001

Pimpinan Sidang (merangkap anggota penguji)	Sekretaris Sidang (merangkap anggota penguji)
Nurul Mutiah, S.T., M.T.	Renny Puspita Sari, S.T., M.T.
NIP. 198711182015042002	NIP. 198704182015042001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Gusrizal, S.Si., M.Si.
NIP. 197108022000031001

PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lunggi Januaputri

NIM : H1101211061

Program Studi/ Jurusan : Sistem Informasi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa dokumen ilmiah Tugas Akhir yang disajikan ini tidak mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2021. Apabila di kemudian hari dokumen ilmiah Tugas Akhir ini mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai ketentuan perundangan tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Demikian pernyatan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 2 Mei 2025

Lunggi Januaputri

H1101211061

Penerapan *Activity Centered Design* pada Perancangan UI/UX dan Pengembangan *Website* Pemasaran Tanah (Studi Kasus: Tanah Murah Pontianak)

Abstrak

Tanah Murah Pontianak merupakan sebuah usaha properti syariah yang berfokus dalam pemasaran tanah sebagai perantara antara calon konsumen dan pemilik tanah di area Pontianak dan sekitarnya. Saat ini proses pemasaran produk pada Tanah Murah Pontianak dilakukan melalui media sosial sehingga memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman kepada calon konsumen dalam proses pencarian tanah sesuai kebutuhan dan pengelolaan data produk yang dipasarkan. Oleh karena itu, dilakukan perancangan UI/UX dan pengimplementasian hasil rancangan ke sebuah *website* yang dapat diakses oleh pengguna. Perancangan UI/UX dilakukan menggunakan metode *Activity Centered Design* yang dapat memaksimalkan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna pada sistem. Tahapan yang dilakukan dengan metode *Activity Centered Design* terdiri dari 4 tahap, yaitu *requirement*, *design*, *implementation*, dan *evaluation*. *Prototype* yang telah dihasilkan pada tahap akhir dari metode *Activity Centered Design* kemudian diujikan dengan metode *System Usability Scale* kepada 30 responden dengan hasil akhir 78,75% yang masuk dalam kategori *Acceptable* dengan *grade scale* C sehingga hasil rancangan dapat diimplementasikan ke sebuah *website*. Pembangunan *website* dilakukan dengan menggunakan WordPress versi 6.7.2 yang dapat diakses menggunakan tautan https://tanahmurahpontianak.site. Kemudian *website* yang telah diimplementasikan diujikan kembali dengan metode *black box testing* untuk mengujikan fungsionalitas *website* dan menunjukkan hasil bahwa seluruh fungsi yang ada pada *website* dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: UI/UX, *Activity Centered Design*, *System Usability Scale*, WordPress, *Black Box Testing*, Tanah Murah Pontianak

Implementation of Activity Centered Design in UI/UX Design and Development of Land Marketing Website (Case Study: Tanah Murah Pontianak)

Abstract

Tanah Murah Pontianak is a sharia property business that focuses on marketing land as an intermediary between prospective consumers and landowners in Pontianak and surrounding areas. Currently, the product marketing process at Tanah Murah Pontianak is carried out through social media so that it has limitations in providing experience to potential customers in the process of searching for land according to their needs and managing data on marketed products. Therefore, UI/UX design and implementation of the design results into a website that can be accessed by users were carried out. UI/UX design is carried out using the Activity Centered Design method which can maximize the activities carried out by users on the system. The stages carried out with the Activity Centered Design method consist of 4 stages, namely requirement, design, implementation, and evaluation. The prototype that has been produced in the final stage of the Activity Centered Design method is then tested using the System Usability Scale method to 30 respondents with a final result of 78.75% which falls into the Acceptable category with a grade scale C so that the design results can be implemented into a website. Website development is carried out using WordPress version 6.7.2 which can be accessed using the link https://tanahmurahpontianak.site. Then the website that has been implemented is tested again using the black box testing method to test the functionality of the website and show the results that the cells are not damaged.

Keywords: *UI/UX, Activity Centered Design, System Usability Scale, WordPress, Black Box Testing, Tanah Murah Pontianak*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan *Activity Centered Design* pada Perancangan UI/UX dan Pengembangan *Website* Pemasaran Tanah (Studi Kasus: Tanah Murah Pontianak)" Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tulus atas segala dukungan, saran, bantuan, dan bimbingan kepada:

1. Alm. Ayah penulis yang telah menjadi motivasi alasan penulis hingga berada di titik ini serta Ibu penulis yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi, baik secara emosional maupun material.
2. Ibu Nurul Mutiah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Pertama yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan dukungan kepada peneliti selama masa perkuliahan dan proses penulisan penelitian ini.
3. Ibu Renny Puspita Sari, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan dukungan kepada peneliti selama proses penulisan penelitian ini.
4. Bapak Ibnur Rusi, S.Kom., M.M. selaku Dosen Penguji Pertama yang telah memberikan saran, masukan, dan koreksi untuk penyempurnaan penelitian ini.
5. Bapak Ilhamsyah, S.Si., M.Cs. selaku Dosen Penguji Kedua yang telah memberikan saran, masukan, dan koreksi untuk penyempurnaan penelitian ini.
6. Dosen-dosen dan tenaga pendidik Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bantuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Pihak Tanah Murah Pontianak yang telah bersedia memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk menjadikan Tanah Murah Pontianak sebagai studi kasus penelitian ini.

8. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam pengujian dan meningkatkan hasil penelitian ini.
9. Teman-teman penulis, Veronica, Felycia Eldora, Nanda Permata Lutfina, Kansa Indira Reginata, Ade Ristiana Zuliani, Sekar Harum Fauzanna, dan Zea Zildha Nadya Frizqy yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi serta menemani dan menjadi pendengar untuk penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Seluruh pihak yang terlibat dalam memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki skripsi ini. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak.

Pontianak, 2 Mei 2025

Lunggi Januaputri
H1101211061

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK iii
Abstrak iv
Abstract v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Manfaat Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 Dasar Teori 6
2.1.1 *Website* 6
2.1.2 Pemasaran *Online* 6
2.1.3 *User Interface* 6
2.1.4 *User Experience* 7
2.1.5 *Activity Centered Design* 7
2.1.6 *System Usability Scale* 9
2.1.7 Skala Likert 10
2.1.8 Figma 11
2.1.9 Maze 11
2.1.10 WordPress 12
2.1.11 *Black Box Testing* 12
2.1.12 Tanah Murah Pontianak 12
2.2 Kajian Penelitian 13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 15
3.1 Bahan dan Materi Penelitian 15
3.1.1 Bahan Penelitian 15
3.1.2 Alat Penelitian 15
3.2 Metodologi Penelitian 16
3.2.1 *Environment* 17
3.2.2 IS *Research* 17
3.2.3 *Knowledge Base* 19
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 20
4.1 *Requirement* 20
4.1.1 Wawancara 20
4.1.2 *Empathy Map* 26
4.1.3 *User Persona* 28

4.2 *Design* 30
4.2.1 *Sitemap* 31
4.2.2 *User Flow* 32
4.2.3 *Wireframe* 36
4.2.4 *Wireframe* Interaktif 44
4.2.5 Perancangan Antarmuka 48
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 56
5.1 *Implementation* 56
5.1.1 *Prototype* Beranda 56
5.1.2 *Prototype* Cari Katalog 57
5.1.3 *Prototype* Lihat Detail Katalog 58
5.1.4 *Prototype* Galeri 59
5.1.5 *Prototype* Panduan Pembelian 60
5.1.6 *Prototype* Bantuan 60
5.2 *Evaluation* 61
5.3 *Website Development* 65
5.3.1 Hasil Implementasi *Website* 65
5.3.2 *Website* Administrator 71
5.4 *Website Testing* 75
5.4.1 Pengujian Fungsional *Website* Tanah Murah Pontianak 75
5.4.2 Pengujian Fungsional *Website* Administrator 76
BAB VI PENUTUP 78
6.1 Kesimpulan 78
6.2 Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN 83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode *Activity Centered Design* (Wahyu & Hapsari, 2021)..... 8
Gambar 2.2 Skala Interpretasi Skor SUS (Anshari et al., 2023)..... 10
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian 16
Gambar 4.1 *Empathy Map Owner* 27
Gambar 4.2 *Empathy Map Content Creator* 27
Gambar 4.3 *Empathy Map Customer Service* 28
Gambar 4.4 *Empathy Map* Konsumen 28
Gambar 4.5 *User Persona Owner* 29
Gambar 4.6 *User Persona Content Creator* 29
Gambar 4.7 *User Persona Customer Service* 30
Gambar 4.8 *User Persona* Konsumen 30
Gambar 4.9 *Sitemap Website* Tanah Murah Pontianak..... 31
Gambar 4.10 *Sitemap Website* Administrator..... 31
Gambar 4.11 *User Flow* Beranda..... 32
Gambar 4.12 *User Flow* Cari Katalog 32
Gambar 4.13 *User Flow* Lihat Detail Katalog 32
Gambar 4.14 *User Flow* Galeri..... 33
Gambar 4.15 *User Flow* Panduan Pembelian 33
Gambar 4.16 *User Flow* Bantuan..... 33
Gambar 4.17 *User Flow* Laman..... 34
Gambar 4.18 *User Flow* Listings..... 34
Gambar 4.19 *User Flow* Add Listing..... 34
Gambar 4.20 *User Flow* Fitur Featured..... 35
Gambar 4.21 *User Flow* Fields..... 35
Gambar 4.22 *User Flow* Locations 35
Gambar 4.23 *User Flow* Search Form 36
Gambar 4.24 *User Flow* Search Form 36
Gambar 4.25 *User Flow* Social Chat 36
Gambar 4.26 *Wireframe* Beranda 37
Gambar 4.27 *Wireframe* Cari Katalog 38
Gambar 4.28 *Wireframe* Detail Katalog 40
Gambar 4.29 *Wireframe* Galeri..... 41
Gambar 4.30 *Wireframe* Panduan Pembelian 42
Gambar 4.31 *Wireframe* Bantuan 43
Gambar 4.22 *Wireframe* Interaktif Beranda..... 44
Gambar 4.23 *Wireframe* Interaktif Katalog 45
Gambar 4.24 *Wireframe* Interaktif Detail Katalog 46
Gambar 4.25 *Wireframe* Interaktif Galeri..... 46
Gambar 4.26 *Wireframe* Interaktif Panduan Pembelian 47
Gambar 4.27 *Wireframe* Interaktif Panduan Pembelian 47
Gambar 4.38 Proses Perancangan Elemen Antarmuka..... 48
Gambar 4.39 Proses Perancangan Warna Antarmuka 49
Gambar 4.40 Antarmuka Beranda..... 49

Gambar 4.41 Antarmuka Cari Katalog 51
Gambar 4.42 Antarmuka Lihat Detail Katalog 52
Gambar 4.43 Antarmuka Galeri 53
Gambar 4.44 Antarmuka Panduan Pembelian 54
Gambar 4.45 Antarmuka Bantuan 55
Gambar 5.1 *Prototype* Beranda 56
Gambar 5.2 *Prototype* Cari Katalog 57
Gambar 5.3 *Prototype* Lihat Detail Katalog 58
Gambar 5.4 *Prototype* Galeri 59
Gambar 5.5 *Prototype* Panduan Pembelian 60
Gambar 5.6 *Prototype* Bantuan 60
Gambar 5.7 Implementasi Halaman Beranda 65
Gambar 5.8 Implementasi Halaman Katalog 67
Gambar 5.9 Implementasi Halaman Katalog 68
Gambar 5.10 Implementasi Halaman Galeri 69
Gambar 5.11 Implementasi Halaman Panduan Pembelian 70
Gambar 5.12 Implementasi Halaman Bantuan 70
Gambar 5.13 Kelola Laman *Website* 71
Gambar 5.14 Halaman Listings 72
Gambar 5.15 Halaman Add Listing 72
Gambar 5.16 Pengaturan Featured 73
Gambar 5.17 Halaman Fields 73
Gambar 5.18 Halaman Locations 73
Gambar 5.19 Halaman Search Form 74
Gambar 5.20 Halaman Result Card 74
Gambar 5.21 Kelola Plugin Social Chat 75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Item Pernyataan *System Usability Scale* 9
Tabel 2.2 Kajian Penelitian 13
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Wawancara *Owner* 20
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Wawancara *Content Creator* 21
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan Wawancara *Customer Service* 21
Tabel 4.4 Daftar Pertanyaan Wawancara Konsumen 21
Tabel 4.5 Hasil Wawancara *Owner* 22
Tabel 4.6 Hasil Wawancara *Content Creator* 23
Tabel 4.7 Hasil Wawancara *Customer Service* 23
Tabel 4.8 Hasil Wawancara *Konsumen* 1 24
Tabel 4.9 Hasil Wawancara *Konsumen* 2 25
Tabel 4.10 Hasil Wawancara *Konsumen* 3 26
Tabel 5.1 *Scenario Task* Pengguna 61
Tabel 5.2 Daftar Pernyataan Pengujian SUS 62
Tabel 5.3 Skor Asli Pengujian SUS 62
Tabel 5.4 Hasil Akhir Perhitungan Pengujian SUS 64
Tabel 5.5 Hasil Pengujian Fungsional *Website* Tanah Murah Pontianak 75
Tabel 5.6 Hasil Pengujian Fungsional *Website* Administrator 76

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan era digital yang semakin pesat, adanya sistem informasi banyak memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas, salah satunya dalam penjualan hingga pemasaran digital. Penerapan sistem informasi pada pemasaran digital menjadi upaya efektifitas dan efisiensi pemasaran perusahaan sehingga perusahaan dapat memasarkan bisnis dalam lingkup yang lebih luas (Arifuddin et al., 2023). Oleh karena itu, pemasaran digital saat ini menjadi hal penting yang sangat dibutuhkan dalam proses bisnis oleh setiap perusahaan, salah satunya pada perusahaan properti.

Tanah Murah Pontianak merupakan usaha properti syariah yang berfokus dalam pemasaran tanah sebagai perantara antara calon konsumen dan pemilik tanah di area Pontianak dan sekitarnya berdiri sejak tanggal 14 Juli 2023. Tanah Murah Pontianak memasarkan produk dengan memanfaatkan media sosial, seperti Instagram, TikTok, hingga Facebook. Hal ini menyebabkan Tanah Murah Pontianak memiliki berbagai keterbatasan dalam memberikan kepuasan kepada calon konsumen dalam menemukan tanah yang dibutuhkan karena calon konsumen harus menelusuri katalog yang ada pada media sosial secara satu per satu tanpa pencarian hingga pengelolaan data produk yang dipasarkan.

Sebagai upaya dalam meningkatkan pengalaman pengguna atau calon konsumen, penggunaan *website* pemasaran dapat menjadi salah satu cara yang efektif. Pemanfaatan *website* pemasaran dapat membantu Tanah Murah Pontianak dalam memperkenalkan produk yang ditawarkan dalam satu halaman yang kompleks sehingga dapat membantu agar seluruh data produk terkelola dengan maksimal. Penggunaan *website* dalam pemasaran digital ini juga dapat memudahkan calon konsumen dalam aktivitas pencarian produk hingga menemukan tanah sesuai dengan kebutuhan dan keingingan.

Pada pembuatan *website* untuk memudahkan aktivitas pemasaran, perlu dilakukan perancangan UI/UX untuk memastikan bahwa dapat memberikan

pengalaman pengguna yang baik dengan menyediakan *website* mudah digunakan dan dipahami sehingga pengguna akan mengakses *website* kembali. Terdapat beberapa metode perancangan UI/UX yang dapat digunakan agar tahapan perancangan yang dilakukan terstruktur. Salah satu metode perancangan UI/UX yang dapat diterapkan adalah *Activity Centered Design*. *Activity Centered Design* adalah metode yang tidak berfokus terhadap siapa yang melakukan aktivitas namun berfokus terhadap aktivitas apa yang dilakukan oleh pengguna dalam penggunaan suatu sistem informasi (Hidayah & Idris, 2023). Dalam penerapannya, *Activity Centered Design* memiliki 4 tahapan yang bersifat iterasi, diantaranya tahap *requirement*, *design*, *implementation*, dan *evaluation*. Metode *Activity Centered Design* bersifat iterasi dikarenakan apabila hingga tahap akhir namun rancangan yang telah dibuat masih kurang memenuhi kebutuhan pengguna, maka akan kembali ke tahapan *requirement* dan akan terus dilakukan perulangan hingga memperoleh hasil sesuai yang dibutuhkan oleh pengguna (Gay & Hembrooke, 2004).

Setelah membuat rancangan UI/UX, hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan menggunakan *Content Management System* (CMS) WordPress menjadi sebuah *website* agar dapat digunakan oleh pengguna. WordPress merupakan *tools* yang dapat digunakan untuk membangun sebuah website serta mengubah dan mengatur isi konten pada *website* sesuai keinginan (Santosa & Ismaya, 2021). Dengan menggunakan WordPress, siapapun dapat membangun website sesuai kebutuhan tanpa harus memiliki keahlian dalam mengoperasikan kode program, terutama HTML.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di Tanah Murah Pontianak, maka dilakukan penelitian berjudul "Penerapan *Activity Centered Design* pada Perancangan UI/UX dan Pengembangan *Website* Pemasaran Tanah". Dengan adanya penelitian ini diharapkan membantu Tanah Murah Pontianak dalam proses pemasaran dan memberikan kemudahan kepada calon konsumen dalam menemukan tanah yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, maka diperoleh rumusan masalah yang menjadi landasan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana cara memberikan gambaran interaksi kepada pengguna dalam menemukan tanah sesuai kebutuhan di Tanah Murah Pontianak dengan berbasis komputer?
2. Bagaimana cara melakukan perancangan UI/UX *website* agar dapat memaksimalkan setiap aktivitas yang dilakukan pengguna ketika menggunakan *website*?
3. Bagaimana cara hasil rancangan UI/UX dapat diakses oleh pengguna Tanah Murah Pontianak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan perancangan UI/UX pada *website* pemasaran untuk menampilkan produk yang ditawarkan oleh Tanah Murah Pontianak.
2. Menerapkan metode *Activity Centered Design* yang terdiri dari tahapan *requirement*, *design*, *implementation*, dan *evaluation* dengan model iterasi.
3. Mengimplementasikan hasil rancangan UI/UX menjadi sebuah *website* menggunakan CMS WordPress.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Studi kasus pada penelitian adalah Tanah Murah Pontianak.
2. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX dan diimplementasikan dengan *Content Management System*.
3. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Figma sebagai *tools* perancangan dan WordPress sebagai *tools* implementasi *website*.
4. Perancangan UI/UX pada penelitian ini menggunakan metode *Activity Centered Design*.

5. Fitur yang ada pada *website* pemasaran ini adalah profil perusahaan, katalog produk, rekomendasi tanah terbaik, serta informasi-informasi terkait Tanah Murah Pontianak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan adanya penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peneliti

   Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah mendapatkan ilmu tentang perancangan UI/UX dengan metode Activity Centered Design dan membangun website dengan menggunakan CMS, terutama WordPress.
2. Bagi Ilmu Sistem Informasi

   Manfaat penelitian ini bagi Prodi Sistem Informasi adalah sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya terutama penelitian di bidang perancangan UI/UX dengan implementasi menggunakan CMS WordPress.
3. Bagi Tanah Murah Pontianak

   Manfaat penelitian ini bagi Tanah Murah Pontianak adalah memperluas platform pemasaran produk tanah yang dipasarkan serta memudahkan pengguna dalam mencari tanah sesuai kebutuhan pada website.

1.6 Sistematika Penulisan

Struktur laporan tugas akhir mengikuti format Sistem Informasi yang terdiri dari enam bab utama dengan sub bab yang saling terkait. Berikut sistematika penulisan dari penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II Landasan Teori membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, seperti *website*, pemasaran *online*, *user interface*, *user experience*, *Activity Centered Design*, *System Usability Scale*, skala likert, Figma, Maze, WordPress, *black box testing*, dan Tanah Murah Pontianak menurut para ahli

yang diperoleh dari berbagai jurnal terkait, serta beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III Metode Penelitian membahas tentang alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian serta metodologi penelitian yang menggunakan kerangka kerja IS *Research Framework* oleh Alan Hevner. Pada bab ini juga menjelaskan alur penerapan metode *Activity Centered Design* dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab IV Analisis dan Perancangan membahas tentang tahap *requirement* dan *design* dari metode *Activity Centered Design*. Pada tahap *requirement* berisi proses observasi dan wawancara kepada beberapa narasumber terkait serta membuat *empathy map* dan *user persona* berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan. Kemudian pada tahap *design* berisi perancangan *sitemap*, *user flow*, *wireframe*, *wireframe* interaktif, dan antarmuka dari *website*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada Bab V Implementasi dan Pengujian membahas tentang tahap *implementation* dan *evaluation* dari metode *Activity Centered Design* serta tahap *website development* dan *website testing*. Pada tahap *implementation* berisi perancangan *prototype* dari hasil rancangan antarmuka dan tahap *evaluation* berisi pengujian *prototype* menggunakan metode *System Usability Scale*. Kemudian tahap *website development* berisi implementasi *prototype* ke *website* menggunakan *tools* WordPress dan pengujian fungsional *website* dengan *black box testing*.

BAB VI PENUTUP

Pada Bab VI Penutup membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.