

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE USER EXPERIENCE
APLIKASI PETCARE UNTUK KUCING DENGAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



diajukan oleh

Nadita Putri Kusuma

18.12.0877

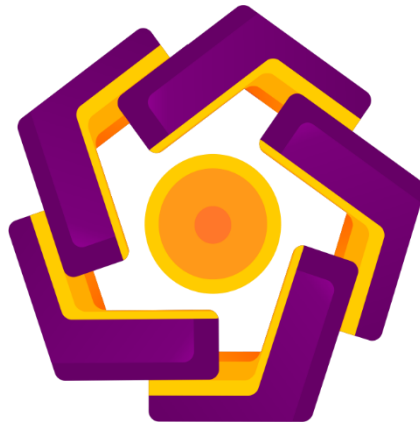
Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE USER EXPERIENCE
APLIKASI PETCARE UNTUK KUCING DENGAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



diajukan oleh

Nadita Putri Kusuma

18.12.0877

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE USER EXPERIENCE APLIKASI PETCARE UNTUK KUCING DENGAN METODE DESIGN THINKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nadita Putri Kusuma

18.12.0877

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2022

Dosen Pembimbing,

Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302230

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE USER EXPERIENCE APLIKASI PETCARE UNTUK KUCING DENGAN METODE DESIGN THINKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nadita Putri Kusuma

18.12.0877

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al-Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nadita Putri Kusuma

NIM : 18.12.0877

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul berikut :

Perancangan Desain User Interface User Experience Aplikasi Petcare Untuk Kucing Dengan Metode Design Thinking.

Dosen pembimbing : Hastari Utama, M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar - benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 2 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Nadita Putri Kusuma

MOTTO

Jangan tergantung pada orang lain, karena bayangan mu sendiri saja dapat meninggalkanmu saat kamu ada di kegelapan.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Desain User Interface User Experience Aplikasi Petcare Untuk Kucing Dengan Metode Design Thinking. Maka dari itu penulis ingin mempersembahkan skripsi ini dan berterima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis, yang selalu mendoakan, mendukung, dan selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
2. Dosen Pembimbing bapak Hastari Utama, M.Cs. yang telah membimbing, memberi masukan dan arahan dari awal sampai akhir dalam penulisan skripsi.
3. Reni, Nurul, Atika yang selalu memberikan dukungan, menyemangati, selalu menemani, dan memberikan arahan selama mengerjakan skripsi.
4. Teman – teman kelas SI06 2018 yang telah menemani selama masa perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini, semoga dapat berkumpul lagi dipuncak kesuksesan.
5. Kepada semua pihak yang telah turut serta membantu dalam menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Desain User Interface User Experience Aplikasi Petcare Untuk Kucing Dengan Metode Design Thinking.

Skripsi ini penulis buat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata 1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata satu dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa doa, dukungan, motivasi dan bimbingan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al-fatta, M.Kom selaku Ketua Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hastari Utama, M.Cs. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan dan waktunya dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama perkuliahan.
5. Kedua orang tua penulis yang telah mendoakan, memberikan dukungan dan juga semangat.
6. Kepada semua pihak yang telah turut serta membantu dalam kelancaran menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Untuk itu penulis berharap kepada semua pihak dapat menyampaikan saran dan kritiknya untuk perbaikan selanjutnya, dan penulis akan menerima saran dan kritiknya dengan senang hati dan rasa terima

kasih. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 2 Desember 2022

Penulis



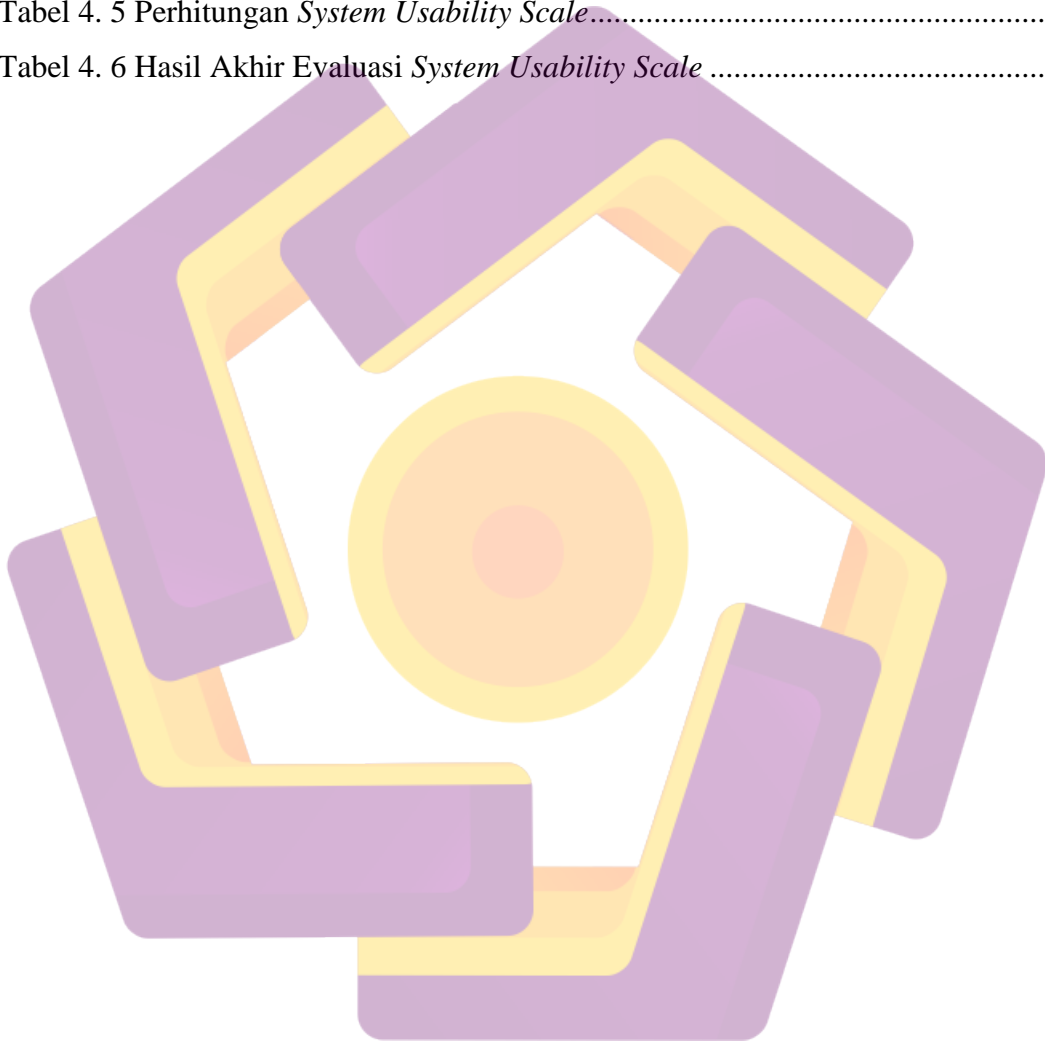
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
3.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Definisi Sistem.....	12
2.2.2 Definisi Informasi.....	12
2.2.3 Definisi Sistem Informasi.....	13
2.2.4 Definisi User Interface.....	13
2.2.5 Definisi User Experience.....	13
2.2.6 Definisi Design Thinking.....	14
2.2.7 Definisi Usability Testing.....	15
2.2.8 Definisi Android.....	15
2.2.9 Definisi Aplikasi Mobile.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Objek Penelitian.....	17
3.2 Data Penelitian.....	17
3.3 Alat/instrumen.....	17

3.4	Parameter penelitian.....	17
3.5	Tahapan penelitian	18
3.6	Penjabaran model/perancangan.....	19
3.6.1	Tahap Perancangan	20
3.7.1	Rancangan Antarmuka Pengguna	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Empathize.....	37
4.1.1	Kuesioner Online	37
4.1.2	Observasi	41
4.1.3	Wawancara.....	42
4.2	Define.....	43
4.3	Ideate.....	44
4.3.1	Affinity Diagram.....	44
4.3.2	User Flow.....	45
4.3.3	Sitemap	48
4.4	Prototype.....	49
4.5	Testing.....	62
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Hasil Penelitian.....	7
Tabel 4. 1 Tabel Definisi Masalah.....	43
Tabel 4. 2 Tabel How Might We	44
Tabel 4. 3 Daftar Pertanyaan SUS	63
Tabel 4. 4 Hasil Tanggapan Calon Pengguna.....	63
Tabel 4. 5 Perhitungan <i>System Usability Scale</i>	64
Tabel 4. 6 Hasil Akhir Evaluasi <i>System Usability Scale</i>	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses tahapan design thinking.....	14
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	18
Gambar 3. 2 Tahap Perancangan UI/UX.....	20
Gambar 3. 3 Wireframe Halaman Login.....	25
Gambar 3. 4 Wireframe Halaman Sign Up.....	26
Gambar 3. 5 Wireframe Halaman Lupa Password.....	27
Gambar 3. 6 Wireframe Halaman Verifikasi Email.....	28
Gambar 3. 7 Wireframe Halaman Buat Password.....	29
Gambar 3. 8 Wireframe Verifikasi No HP.....	30
Gambar 3. 9 Wireframe Halaman Pertama.....	31
Gambar 3. 10 Wireframe Halaman Jadwal.....	32
Gambar 3. 11 Wireframe Halaman Daftar Dokter.....	33
Gambar 3. 12 Wireframe Halaman Lokasi.....	34
Gambar 3. 13 Wireframe Halaman Makanan.....	35
Gambar 3. 14 Wireframe Halaman Medis.....	36
Gambar 4. 1 Kuesioner 1.....	37
Gambar 4. 2 Kuesioner 2.....	38
Gambar 4. 3 Kuesioner 3.....	38
Gambar 4. 4 Kuesioner 4.....	38
Gambar 4. 5 Kuesioner 5.....	39
Gambar 4. 6 Kuesioner 6.....	39
Gambar 4. 7 Kuesioner 7.....	40
Gambar 4. 8 Kuesioner 8.....	40
Gambar 4. 9 Kuesioner 9.....	40
Gambar 4. 10 Kuesioner 10.....	41
Gambar 4. 11 Hasil Observasi.....	42
Gambar 4. 12 Affinity Diagram.....	45
Gambar 4. 13 User Flow Login dan Sign Up.....	46
Gambar 4. 14 User Flow Lupa Password.....	46
Gambar 4. 15 User Flow Jadwal.....	47
Gambar 4. 16 User Flow Konsul Dokter.....	47

Gambar 4. 17 User Flow Lokasi	47
Gambar 4. 18 User Flow Pet Food	48
Gambar 4. 19 User Flow Obat atau Medis	48
Gambar 4. 20 Sitemap Aplikasi Petcare	49
Gambar 4. 21 Halaman Login.....	50
Gambar 4. 22 Halaman Sign Up.....	51
Gambar 4. 23 Halaman Verify Phone Number.....	52
Gambar 4. 24 Halaman Lupa Password.....	53
Gambar 4. 25 Halaman Verifikasi Email.....	54
Gambar 4. 26 Halaman Buat Password Baru	55
Gambar 4. 27 Halaman Pertama	56
Gambar 4. 28 Halaman Jadwal	57
Gambar 4. 29 Halaman Konsultasi Dokter	58
Gambar 4. 30 Halaman Lokasi	59
Gambar 4. 31 Halaman Makanan	60
Gambar 4. 32 Halaman Medis	61
Gambar 4. 33 Halaman Penjelasan Penyakit	62
Gambar 4. 34 Penentuan Hasil Penilaian [15].....	65

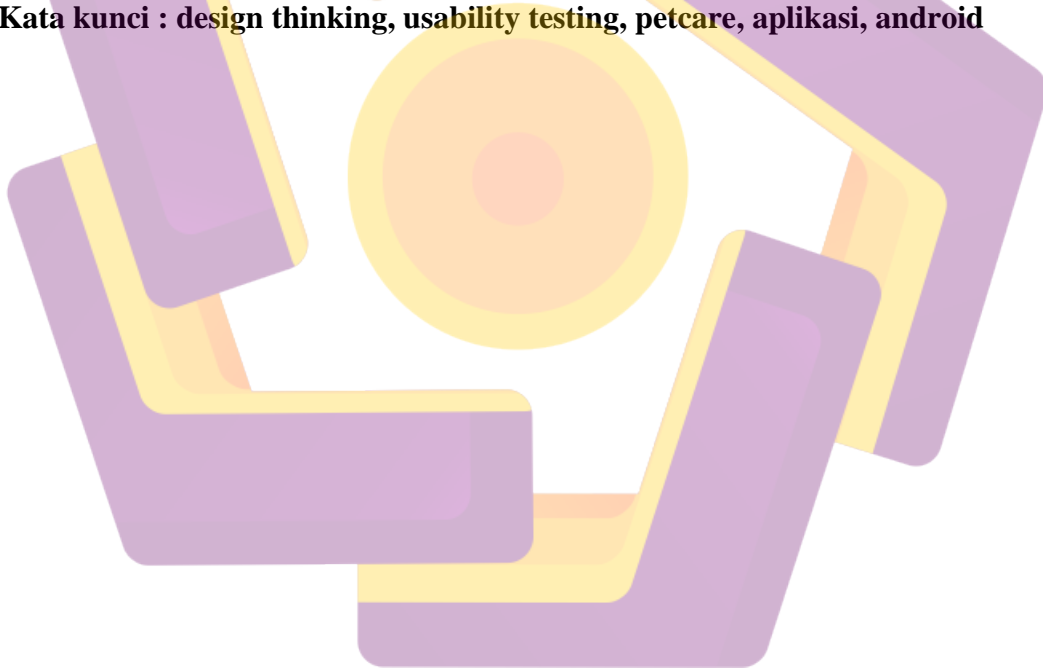
INTISARI

Saat ini kucing merupakan salah satu hewan peliharaan yang populer dikalangan masyarakat, banyak sekali masyarakat yang memelihara kucing dengan alasan lucu, menghibur, dapat menjadi teman bermain dan berbagai macam alasan lainnya. tetapi masih banyak masyarakat yang memelihara kucing ataupun pecinta kucing yang kurangnya informasi mengenai kucing dan juga masih banyaknya masyarakat yang kesulitan dalam mencari petshop maupun dokter hewan terdekat.

Oleh karena itu untuk memudahkan masyarakat dalam mencari informasi dibuat aplikasi mobile petcare untuk kucing yang berisi informasi - informasi mengenai kucing seperti kesehatan, makanan hingga informasi mengenai dokter hewan ataupun petshop terdekat. Agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan pengguna maka dalam pembuatan aplikasi petcare tersebut dibutuhkan perancangan *user interface user experience*.

Perancangan *User interface user experience* tersebut akan dikembangkan dengan metode *design thinking*. Kemudian setelah perancangan *user interface user experience* dibuat, maka akan dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *usability testing* untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sudah sesuai dengan pengguna atau tidak.

Kata kunci : design thinking, usability testing, petcare, aplikasi, android



ABSTRACT

Currently cats are one of the popular pets among the community, there are many people who keep cats for funny, entertaining reasons, can be playmates and various other reasons. but there are still many people who care for cats or cat lovers who lack information about cats and also there are still many people who have difficulty finding the nearest petshop or veterinarian.

Therefore, to make it easier for people to find information, a petcare mobile application for cats was created that contains information about cats such as health, food to information about the nearest veterinarian or pet shop. In order for the application to be made according to the user, in making the petcare application it is necessary to design a user interface user experience.

The design of the user interface user experience will be developed using the design thinking method. Then after the user experience user interface design is made, it will be tested using the usability testing method to find out whether the design made is in accordance with the user or not.

Keywords: design thinking, usability testing, petcare, application, android

