

**PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI BERBASIS STORY BASED
LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

RAHMA PAMELA

19.11.2829

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI BERBASIS STORY BASED
LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

RAHMA PAMELA

19.11.2829

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI BERBASIS STORY BASED
LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

RAHMA PAMELA

19.11.2829

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Febuari 2023

Dosen Pembimbing,



Rizky, M.Kom

NIK. 190302311

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI BERBASIS STORY
BASED LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

RAHMA PAMELA

19.11.2829

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <tanggal ujian>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa Azizi, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Rizky, M. Kom
NIK. 190302311






Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Febuari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Rahma Pamela**
NIM : **19.11.2829**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Aplikasi Edukasi Berbasis Story Based Learning
Menggunakan Metode Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Rizky, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan 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 di kemudian 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, 28 febuari 2023

Yang Menyatakan,



Rahma Pamela

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi ALLAH SWT berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Untuk orang tua tercinta ayah dan ibu terimakasih telah memotivasi dan mendoakan. Tanpa doa dan dukungan dari orang tua mungkin saya tidak akan mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Saya berterimakasih kepada Dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan memotivasi saya selama mengerjakan tugas akhir ini.
3. Seluruh kakak dan teman-teman yang ada di Sebangku Game yang telah mendukung, mendoakan, menemani serta membantu saya hingga proses penelitian dan skripsi selesai
4. Seluruh anak informatika 04 yang telah mendukung saya terutama teman dekat saya Fika Mardhatillah, Rijal, dan Alfa. Yang telah membantu memberi masukan untuk menyempurnakan TA saya. Thanks guys.
5. Dan terakhir, terimakasih untuk semua orang yang sudah berkontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini memberikan doa, perhatian dan kasih sayang secara implisit maupun eksplisit. Sekali lagi terimakasih untuk semuanya

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Perancangan Aplikasi Edukasi Berbasis Story Based Learning menggunakan Metode Design Thiking”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

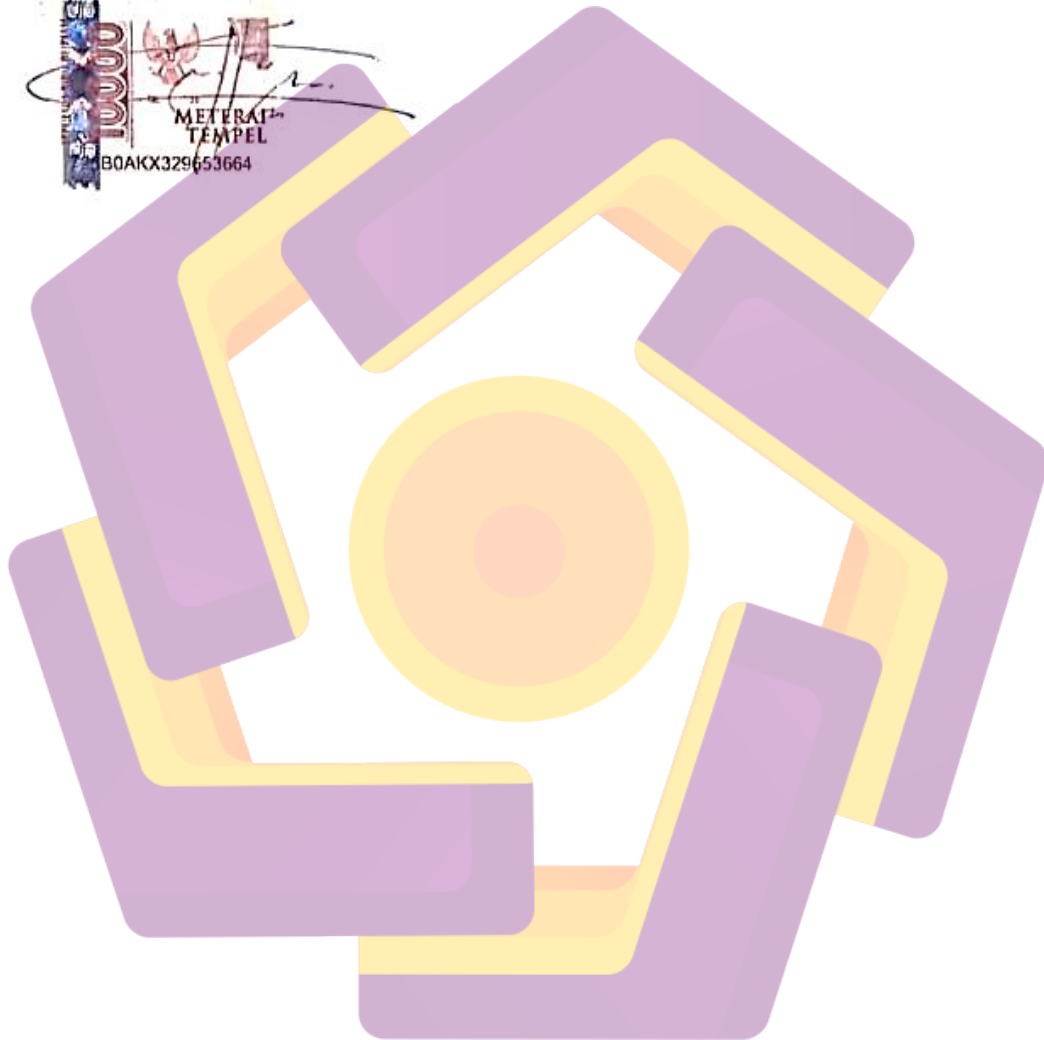
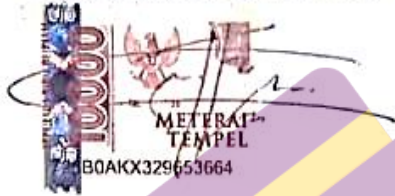
Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari beberapa pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom, selaku ketua program studi di Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizky, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Eli Pujastuti, M. KOM selaku dosen wali yang telah membantu dalam mengikuti dan menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Seluruh staff pengajar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Kedua Orang tua penulis, Rudi Hartono dan Ria Puspita, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugra terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat

dibanggakan.

7. Seluruh Staf Sebangku terutama kepada bapak Rizky, ibu Senah, mbak Desti, mbak Devi dan mas Agung yang telah memberikan data yang dibutuhkan peneliti selama penelitian.

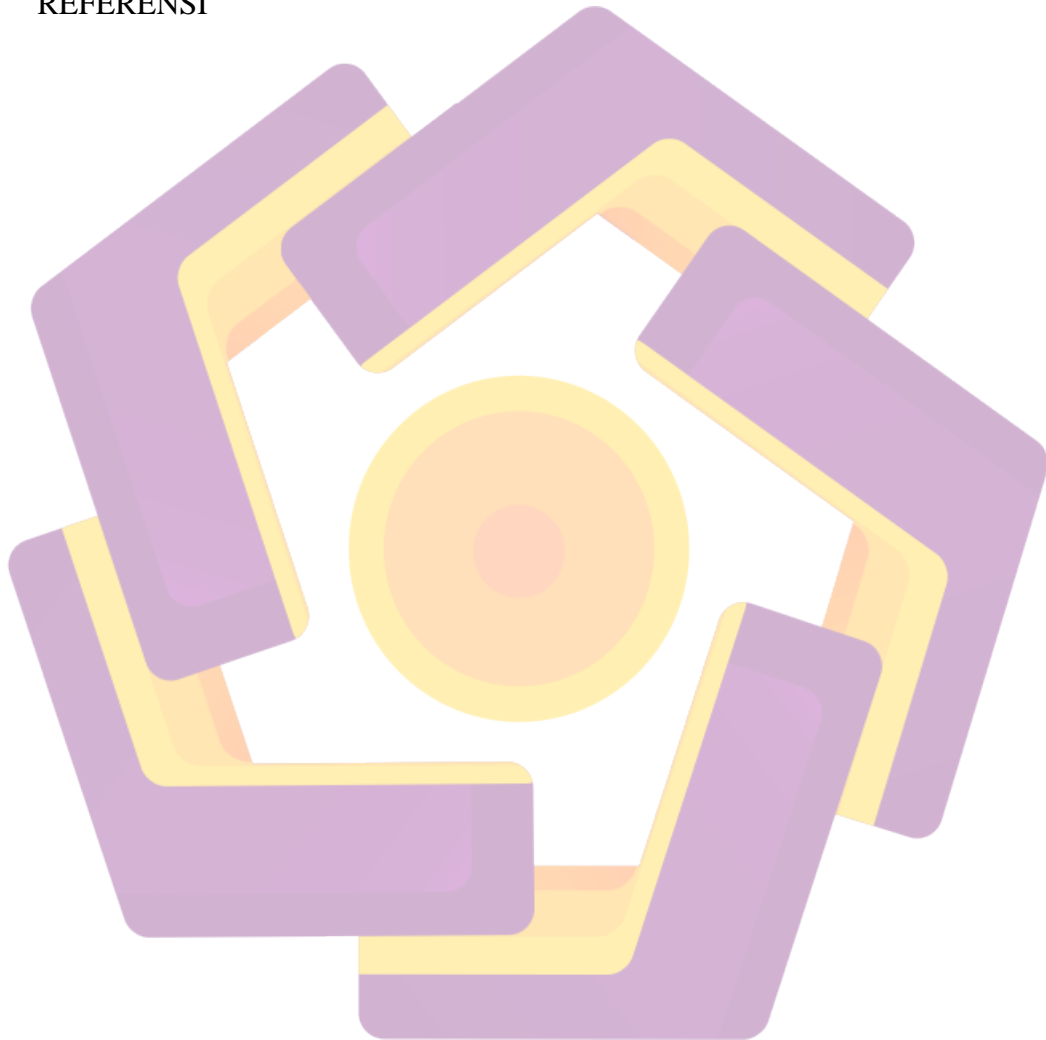
Yogyakarta, 28 febuari 2023



DAFTAR ISI

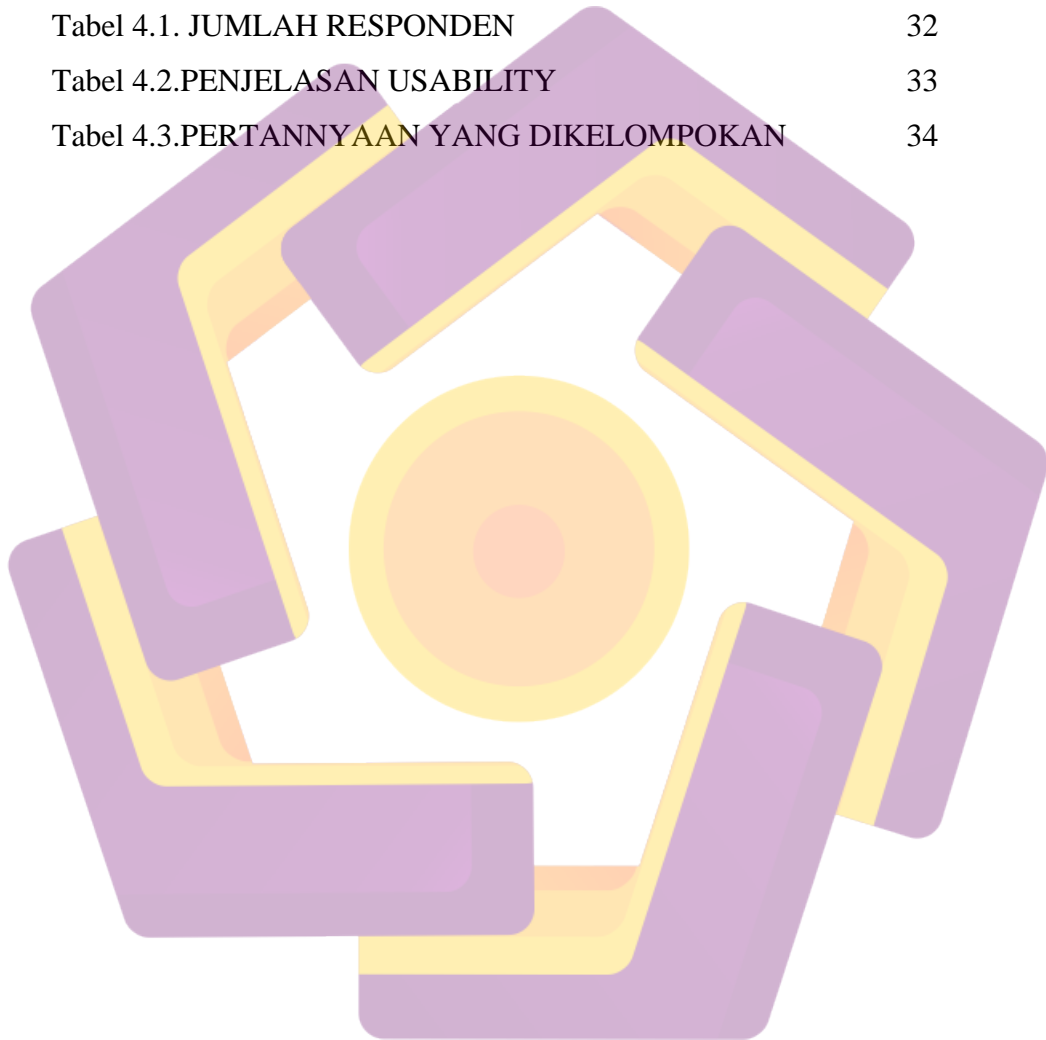
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xzi
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar teori	9
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Objek penelitian	15
3.2 Alur penelitian	15
3.3 Empathyze	17
3.4 Define	22

3.5 Ideate	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
BAB V PENUTUP	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	36
REFERENSI	39



DAFTAR TABEL

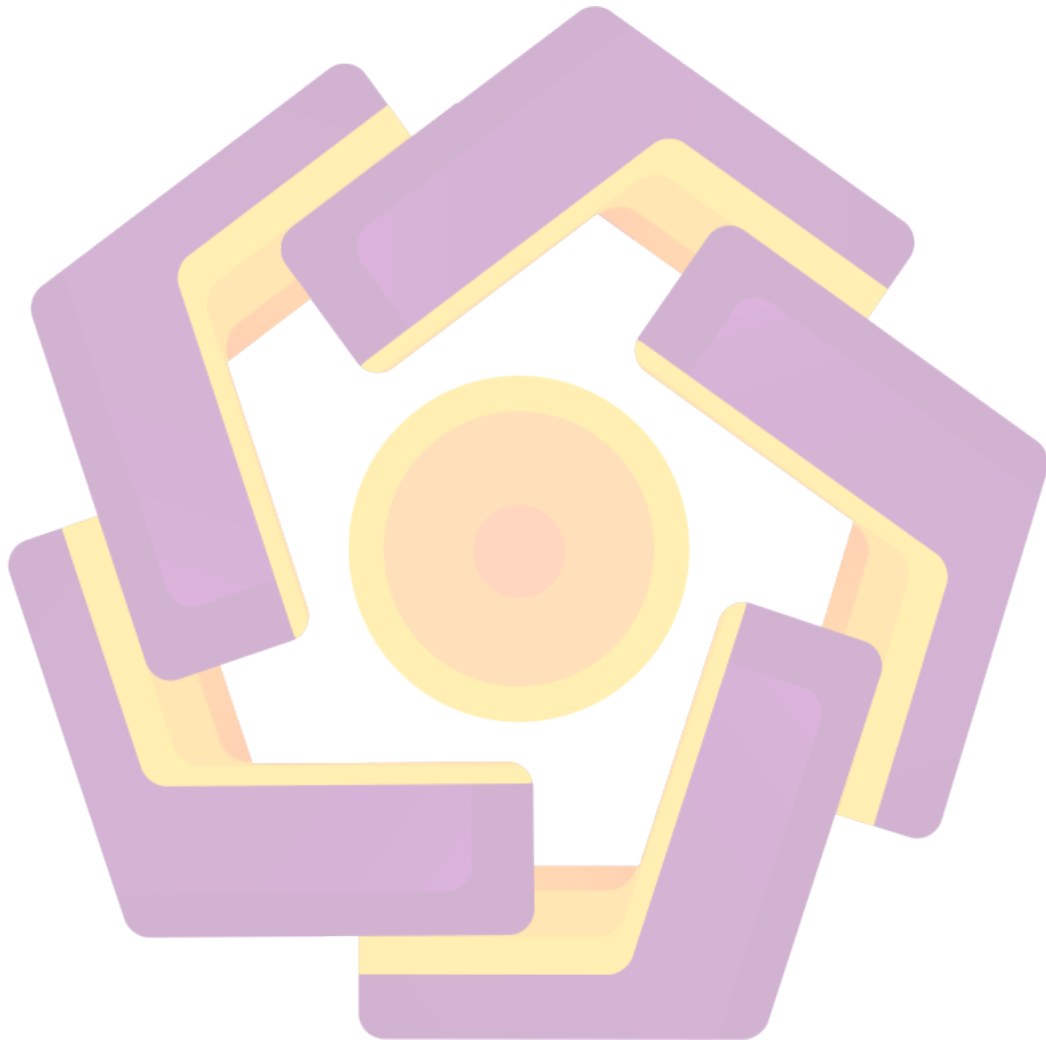
Tabel 2.1.KEASLIAN PENELITIAN	5
Tabel 3.1.EMPATHY MAP	18
Tabel 3.2.USER PERSONAL	18
Tabel 3.3.ANALISIS KOMPETITOR	19
Tabel 4.1. JUMLAH RESPONDEN	32
Tabel 4.2.PENJELASAN USABILITY	33
Tabel 4.3.PERTANYAAN YANG DIKELOMPOKAN	34



DAFTAR GAMBAR

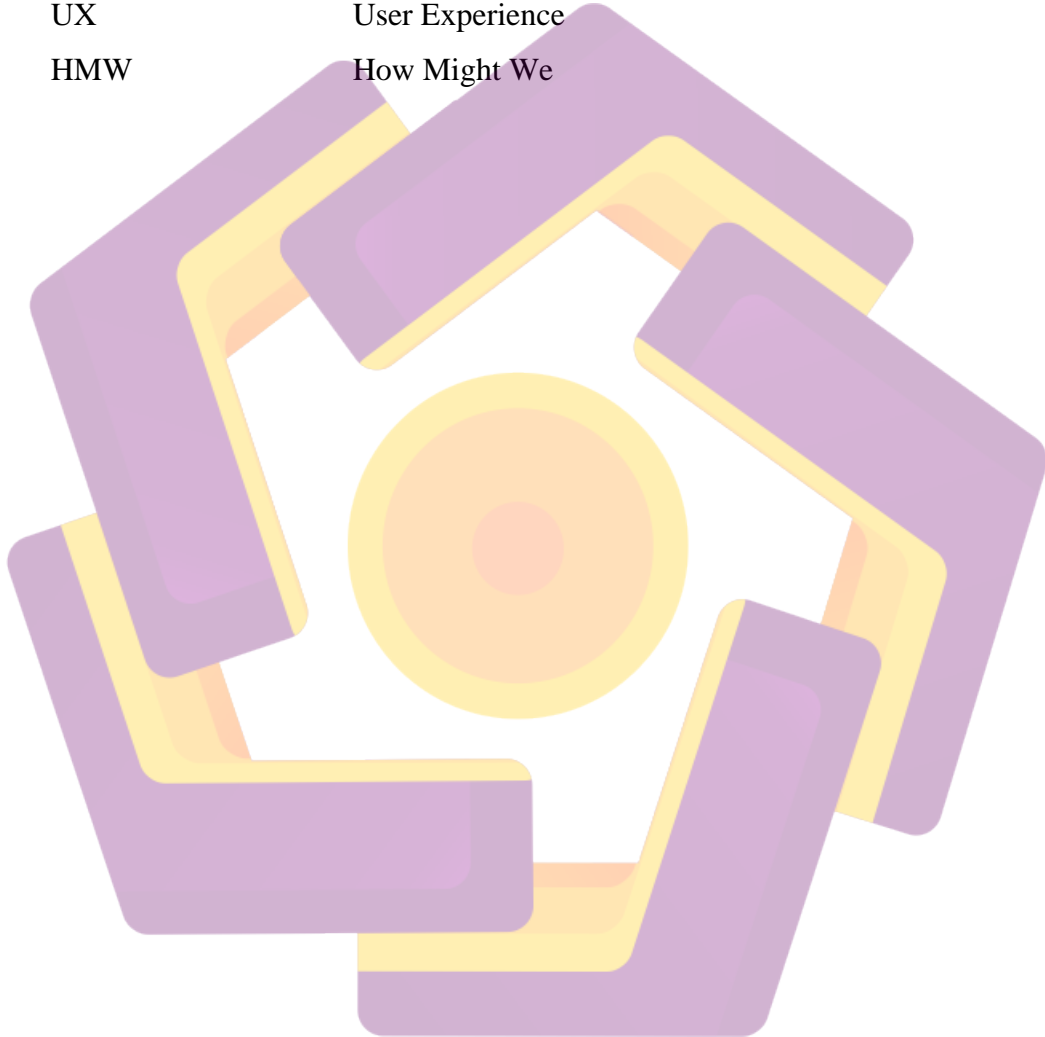
1.1	DATA UNDUHAN APLIKASI YOUTUBE KIDS DI SELURUH DUNIA	2
2.1	EMPATHISE	12
2.2	DEFINE	12
2.3	IDEAD	13
2.4	PROTOTIPE	13
2.5	TEST	13
2.5	USER INTERFACE	14
3.1	ALUR PENELITIAN	16
3.2	EMPATHY MAP	17
3.3	DIAGRAP KURIKULUM YG DIGUNAKAN	20
3.4	DURASI PEMBELAJARAN	21
3.5	METODE PEMBAYARAN	21
3.6	BIAYA YANG COCOK	22
3.7	AFFINITY DIAGRAM	22
3.8	HMW (HOW MIGHT BE)	23
3.9	ANALISIS FITUR	24
3.10	PRIORITAS FILTER	25
3.11	CRAZY 8	25
4.1	USER FLOW	26
4.2	HALAMAN AWAL	27
4.3	HALAMAN SIGN IN	28
4.4	HALAMAN REGRISTASI	28
4.5	HALAMAN HOME	29
4.6	HALAMAN EKSPLORASI	29
4.7	HALAMAN PROFIL	30
4.8	HALAMAN LANGGANAN	30
4.9	HALAMAN RENG	31
4.10	HALAMAN QnAS	31

4.11	HALAMAN PEMBAYARAN	32
4.12	METODE PENGHITUNGAN	35
4.13	HASIL PERHITUNGAN	35



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

SFH	School From Home
FTE	Personal Teaching Environments
KBBI	Kamus Besar Bahasa Indonesia
UI	User Interface
UX	User Experience
HMW	How Might We



INTISARI

Pada masa pandemi Covid-19 SFH(*School From Home*) merupakan salah satu cara untuk menjalankan proses belajar dan mengajar walaupun dirumah. Tapi menurut pandangan Purniaan dan Woro Sumarni setelah melakukan penelitian masalah yang sering terjadi disaat SFH adalah jaringan internet yang eror dan harga koata yang sangat mahal. Sedangkan menurut pandangan Sufajar Butsianto metode pembelajaran yang tepat untuk anak merupakan metode aplikasi pendidikan, karena dengan menggunakan aplikasi anak bisa belajar dan bermain secara bersamaan. Kemudian aplikasi pendidikan ini akan membuat mereka lebih tertarik lagi dengan belajar melalui aplikasi dan game di sebangku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan teknologi khusus pembelajaran berbasis *story telling* bagi anak-anak. Metode yang digunakan adalah design thinking metode ini juga dikenal dengan beberapa proses berfikir untuk menyelesaikan solusi. 5 tahapan yang terdiri dari *emphasize, define, ideate, prototype, dan test* merupakan perkembangan dari 3 tahapan sebelumnya yaitu *inspiration, inovasi, dan implementation* yang pada dasarnya metode ini tidak berbeda jauh hanya saja 5 tahapan lebih rinci pada bagian tertentu. berdasarkan hasil pengujian melalui kuesioner perhitungan yang menyatakan bahwa *learnability* dan *efficiency* memiliki *persentase* yang sama yaitu sebesar 1,32267% sedangkan *satisfaction* representasinya 0,992% jadi menandakan bahwa menggunakan aplikasi MARICA sangatlah mudah bagi anak-anak pemula karena tampilannya mudah dipahami dan bisa langsung mengerjakan tugas setelah mempelajari isinya.

Kata kunci : *Design Thinking, Aplikasi, Edukasi, UI dan UX, Story Based Learning.*

ABSTRACT

During the SFH (*school from home*) pandemic, it was a way to carry out the learning and teaching process even at home. However, according to Purniawan and Woro Sumarni, after conducting research, the problems that often occur during SFH are internet networks that often have errors and quota prices are very expensive. Meanwhile, according to Sufajar Butsianto's opinion, the right learning method for children is an educational application method, because by using the application children can learn and play simultaneously. then from this educational application it will make children even more interested in learning through applications and games on a bench game. This study aims to determine the convenience of special technology based on ear story learning for children. The method used is design thinking. This method is also known as several thought processes to complete solutions. The 5 stages which consist of emphasize, define, ideate, prototype, and test are developments from the previous 3 stages, namely inspiration, innovation, and implementation. based on the test results through a calculation questionnaire which states that learnability and efficiency have the same percentage of 1.32267% while the satisfaction representation is 0.992% so it indicates that using the MARICA application is very easy for novice children because its appearance is easy to understand and can immediately do tasks after study the contents.

Keyword: *Design Thinking, Aplikasi, Edukasi, UI dan UX, Story Based Learning.*