

**EVALUASI DAN PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK  
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE KOMUNITAS  
MULTIMEDIA AMIKOM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ARINI MEIČIKITA GRASELLA PESIK**

**19.11.3011**

Kepada

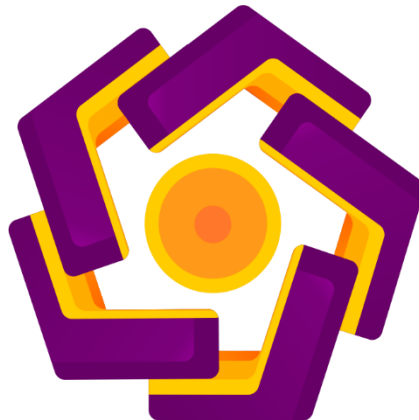
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**EVALUASI DAN PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK  
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE KOMUNITAS  
MULTIMEDIA AMIKOM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ARINI MEICKITA GRASELLA PESIK**

**19.11.3011**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**EVALUASI DAN PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK  
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE KOMUNITAS  
MULTIMEDIA AMIKOM YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

**Arini Meicikita Grasella Pesik**

**19.11.3011**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302355**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**EVALUASI DAN PERANCANGAN USER INTERFACE UNTUK  
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE KOMUNITAS  
MULTIMEDIA AMIKOM YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

**Arini Meicikita Grasella Pesik**  
19.11.3011

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ika Nur Fajri, M.Kom**  
NIK. 190302268

**Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302356

**Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302355

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Februari 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 : Arini Meicikita Grasella Pesik**  
**NIM : 19.11.3011**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Komunitas Multimedia Amikom Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., 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 Februari 2023

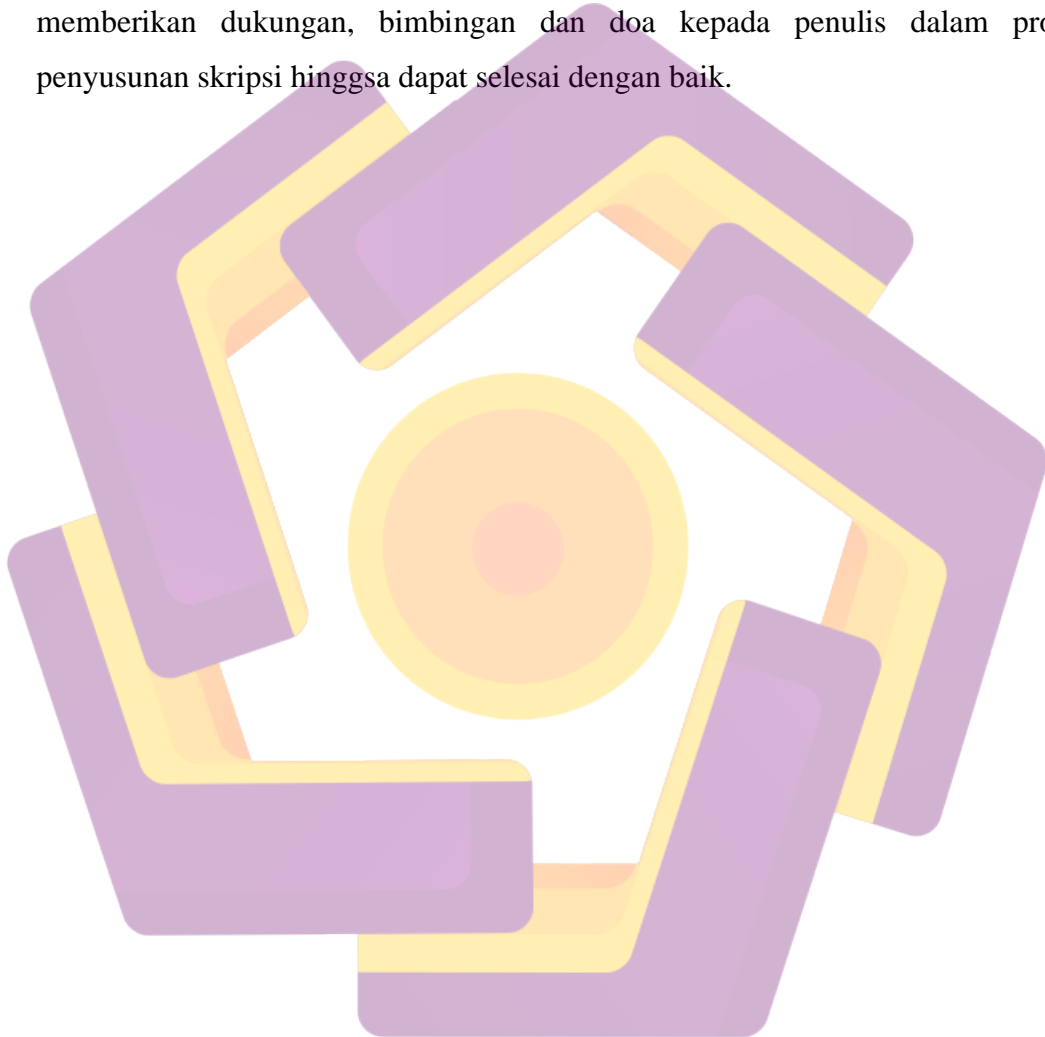
Yang Menyatakan,



Arini Meicikita Grasella Pesik

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan segala rasa syukur dan kerendahan hati saya, skripsi saya saya persembahkan kepada ketiga orang tua, keluarga, dosen pembimbing, dan teman-teman, serta segala pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang senantiasa memberikan dukungan, bimbingan dan doa kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi hingga dapat selesai dengan baik.





## KATA PENGANTAR

Segala syukur dan puji hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi .

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena menyadari segala keterbatasan yang ada. Untuk itu demi sempurnanya skripsi ini, penulis sangat membutuhkan dukungan dan sumbangsih pikiran yang berupa kritik dan saran yang dapat bersifat membangun.

Dengan tersusunnya skripsi ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Ririn Tieng Tias Utami, Bapak Untung Djumaidi dan Bapak Yunius Reinard Pesik selaku ketiga orang tua yang telah memberikan kasih sayang, nasehat, motivasi dan dukungan lahir maupun batin serta do'a yang tiada henti kepada penulis.
2. Bapak Prof.Dr. Mohammad Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan dan bimbingan hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh jajaran dosen Program Studi Informatika dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
7. Teman-teman Komunitas Multimedia AMIKOM 2021/2022 yang telah memberi dukungan dan semangat hingga saat ini, beserta kesempatan kepada penulis untuk belajar dan berkembang selama periode kepengurusan.

8. Kepada Muhammad Seno Bimantoro, Aisyah Astri Damayanti dan Alvina Saputri yang telah mendampingi dan memberikan aspirasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Kepada adik tersayang Greyzia Naysila Pesik yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
10. Kepada Bangtan Sonyeondan (BTS) Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook yang telah menjadi penyemangan dan inspirasi bagi penulis.
11. Seluruh teman-teman kelas 19 Informatika 07 atas kerja sama dan bantuannya selama proses perkuliahan.
12. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
13. *Last but not least, to my own self, thank you for never stop fighting for us.*

Yogyakarta, 25 Februari 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	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 .....	5
2.2 Dasar Teori .....	13
2.2.1 Evaluasi.....	13
2.2.2 Perancangan.....	13
2.2.3 User Interface.....	14
2.2.4 User Experience .....	14
2.2.5 Design Thinking .....	15
2.2.6 Website .....	16
2.2.7 Komunitas Multimedia AMIKOM .....	17
2.2.8 Pengujian Usability.....	18
2.2.10 Task Scenario.....	22

2.2.11 Single Ease Question .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Objek Penelitian.....	24
3.2 Alur Penelitian .....	24
3.2.1 Studi Literatur.....	25
3.2.2 Emphatize.....	25
3.2.3 Define .....	25
3.2.4 Ideate .....	27
3.2.5 Prototype.....	27
3.2.6 Test .....	27
3.2.7 Kesimpulan dan Saran.....	28
3.3 Alat dan Bahan.....	28
3.3.1 Wawancara.....	28
3.3.2 Task Skenario .....	29
3.3.3 Kuesioner SEQ .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
4.1 Empathize .....	32
4.2 Define.....	34
4.3 Ideate.....	36
4.4 Prototype.....	37
4.4.1 Information Architecture .....	37
4.4.2 User Flow.....	37
4.4.2 Wireframe .....	41
4.4.3 High Fidelity .....	41
4.5 Test.....	50
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran .....	55
<b>REFERENSI .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	5
Tabel 2.2 Standar Rasio Efektivitas	20
Tabel 3.1 Standar Rasio Efektivitas	26
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara	28
Tabel 3.3 Task Scenario	29
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Aspek Effectiveness Desain Awal	32
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aspek Efficiency Desain Awal	32
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Desain Awal	32
Tabel 4.4 Hasil Pengukuran Aspek Effectiveness Desain Awal	34
Tabel 4.5 Hasil Pengukuran Aspek Efficiency Desain Awal	34
Tabel 4.6 Hasil Pengukuran Aspek Satisfaction Desain Awal	35
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Aspek Effectiveness Desain Solusi	50
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Aspek Efficiency Desain Solusi	50
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Desain Solusi Desain Solusi	50
Tabel 4.10 Hasil Perbandingan Aspek Effectiveness	51
Tabel 4.11 Hasil Perbandingan Aspek Efficiency	51
Tabel 4.12 Hasil Perbandingan Aspek Satisfaction	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	24
Gambar 3.2 Kuesioner Single Ease Question (SEQ)	31
Gambar 4.1 User Journey	36
Gambar 4.2 Ideate	37
Gambar 4.3 Information Architecture	37
Gambar 4.4 User Flow Artikel	38
Gambar 4.5 User Flow Profil Pengurus	38
Gambar 4.6 User Flow Materi	39
Gambar 4.7 User Flow Kegiatan	40
Gambar 4.8 User Flow Karya	40
Gambar 4.9 Wireframe	41
Gambar 4.10 Desain Awal dan Design Solusi Beranda	42
Gambar 4.11 Desain Awal Berita	43
Gambar 4.12 Desain Solusi Berita	44
Gambar 4.13 Desain Awal Profil Pengurus	45
Gambar 4.14 Desain Solusi Profil Pengurus	45
Gambar 4.15 Desain Awal Materi	46
Gambar 4.16 Desain Solusi Materi	47
Gambar 4.17 Desain Awal Event	48
Gambar 4.18 Desain Solusi Event	48
Gambar 4.19 Desain Awal Karya	49
Gambar 4.20 Desain Solusi Karya	49
Gambar 4.21 Diagram Hasil Perbandingan Aspek Satisfaction	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Evaluasi Desain Awal	60
Lampiran 1 Dokumentasi Evaluasi Desain Solusi	60
Lampiran 3 Task Scenario	61
Lampiran 4 Hasil Wawancara Responden 1	62
Lampiran 5 Hasil Wawancara Responden 2	62
Lampiran 6 Hasil Wawancara Responden 3	63
Lampiran 7 Hasil Wawancara Responden 4	64
Lampiran 8 Hasil Wawancara Responden 5	64
Lampiran 9 Task Scenario Responden 1	65
Lampiran 10 Task Scenario Responden 2	67
Lampiran 11 Task Scenario Responden 3	69
Lampiran 12 Task Scenario Responden 4	71
Lampiran 13 Task Scenario Responden 5	73

## INTISARI

KOMA atau Komunitas Multimedia AMIKOM adalah salah satu UKM yang bergerak pada bidang multimedia di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam pengenalan, penyampaian informasi dan media dan promosinya KOMA menggunakan *website*. Dalam tahap pengembangan *website* ditemukannya beberapa masalah. Salah satunya masalah terdapat dalam tampilan antarmuka desain seperti kurangnya informasi pada fitur, navigasi yang rumit hingga *layout* yang berantakan sehingga *user* kesulitan dalam menjelajahi *website* memerlukan evaluasi dan perbaikan. Tujuan evaluasi untuk dapat menilai aspek *usability website* dan membuat usulan perbaikan *user interface* untuk meningkatkan *user experience*. Evaluasi akan dilakukan untuk mengukur kemudahan penggunaan *website* dari sisi pengguna baik itu dari segi *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* yang dapat digunakan untuk pengembangan *website* kedepannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* untuk menemukan sebuah solusi dari permasalahan yang kompleks. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan pengujian *usability* terhadap lima orang. Pengujian dilakukan berdasarkan aspek *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Berdasarkan hasil penelitian telah terdapat peningkatan pada aspek *efficiency* yang berkisar antara 7,69% sampai dengan 27,27% dan aspek *satisfaction* yang berkisar antara 3,45% sampai dengan 52,38% pada evaluasi desain solusi *website* KOMA.

**Kata kunci:** Evaluasi, *User Experience*, *Usability*, *Effectiveness*, *Efficiency*, *Satisfaction*.

## **ABSTRACT**

*KOMA or AMIKOM Multimedia Community is a student organization engaged in multimedia at AMIKOM Yogyakarta University. In the introduction, introduction of information and media as well as promotion, KOMA uses the website. In the website development stage, several problems were found. One of the problems is in the appearance of the design interface such as lack of information on features, complicated navigation to a messy layout so that users have difficulty navigating the website requiring evaluation and improvement. The purpose of the evaluation is to be able to assess the usability aspects of the website and make suggestions for improving the user interface to improve the user experience. Evaluation will be carried out to measure the ease of use of the website from the user's point of view both in terms of effectiveness, efficiency and satisfaction which can be used for future website development. The method used in this research is design thinking to find a solution to a complex problem. Data collection was carried out by interviewing and testing the usability of five people. Testing is done based on aspects of effectiveness, efficiency, and satisfaction. Based on the research results, there has been an increase in efficiency aspects ranging from 7.69% to 27.27% and satisfaction aspects ranging from 3.45% to 52.38% in the KOMA website solution design evaluation.*

**Keyword:** *Evaluation, User Experience, Usability, Effectiveness, Efficiency, Satisfaction.*