

**PERANCANGAN APLIKASI BUDAYA YOGYAKARTA PADA ANAK
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS**

SKRIPSI



disusun oleh

Repor Wati

17.11.1756

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN APLIKASI BUDAYA YOGYAKARTA PADA ANAK
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Repor Wati

17.11.1756

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI BUDAYA YOGYAKARTA PADA ANAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Repor Wati

17.11.1756

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 April 2021

Dosen Pembimbing,

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI BUDAYA YOGYAKARTA PADA ANAK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Repor Wati

17.11.1756

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Rini Indrayani, ST, M.Eng
NIK. 190302417

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 April 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 April 2021



Rebor W...

NIM. 17.11.1756

MOTTO

”Barang Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil”

”Pengalaman adalah guru terbaik”

”Teruslah belajar, kejar mimpimu dan berbahagialah”

”Jika tidak bisa membahagiakan, setidaknya tidak membuat malu”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin segala puji bagi Allah SWT atas curahan rahmat, anugerah, cinta, dan kasih sayang-Nya. Segala syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT telah memberikan kesempatan, kemudahan, ilmu, sehat, serta manusia-manusia terbaik di sekeliling penulis yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan bangga dan penuh syukur, penulis persembahkan karya yang sederhana ini kepada mereka:

1. Ibu tercinta dan tersayang, Wakini, terimakasih telah menjadi ibu yang sangat luar biasa dan telah sangat sabar dalam mendidik dan membesarkan anak-anaknya. Cinta, kasih, sayang dan doa yang tidak pernah habis diberikan serta dorongan semangat yang luar biasa kepada anak-anaknya yang sedang menuntut ilmu.
2. Bapak tercinta, Alm.Sarwidi, terima kasih bapak sudah menjadi bapak yang sangat luar biasa dan penuh kasih sayang, nasehat dan kasih sayangmu tidak pernah terlupakan dan Semoga tenang dan Bahagia disana.
3. Kakak tercinta, Yulita, terima kasih telah menjadi sosok kakak sekaligus contoh yang sangat baik untuk adiknya, terimakasih sudah mengajarkan banyak pelajaran hidup, kuat dan tegar.
4. Kakak tersayang, Wahyudi, terimakasih sudah menjadi sosok pengganti bapak yang sangat hebat, semangat dan tak pernah berkeluh kesah. Terimakasih sudah mengajarkan banyak hal dengan caramu yang luar biasa.

5. Bapak Bayu Setiaji selaku pembimbing, terima kasih atas segala kesempatann, waktu, bimbingan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Rakhma S Kurnia, selaku dosen yang sudah meluangkan waktu, nasehat, masukan, kritik dan support dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Teriakasih kepada Alfian dan Nabila yang selalu mendoakan, mendukung dan memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini
8. Terimakasih kepada seluruh teman-teman Informatika 13 yang sudah menemani proses belajar selama 3,5 tahun dan tetap jaga silaturrahim.
9. Sahabat-sahabat PMII, teman-teman GANA, keluarga besar penulis, dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan dan doa yang diberikan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah rabbi 'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas curahan rahmat, anugerah, cinta, dan kasih sayang-Nya, serta sholawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Perancangan Aplikasi Budaya Yogyakarta Pada Anak Berbasis Android Menggunakan Metode Heuristics"** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari arahan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku ketua jurusan S1-Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Rakhma S Kurnia yang sudah memberi arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Para dosen yang telah membagi pengetahuan dan ilmu yang berharga selama perkuliahan.

6. Para penulis sumber bacaan, jurnal, dan makalah yang penulis jadikan referensi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga, sahabat dan teman-teman yang telah berpartisipasi dan memberikan doa serta dukungan dalam penyusunan skripsi secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, penulis akan terbuka terhadap saran serta kritik yang membangun sebagai bahan perbaikan ke depan. Akhir kata, semoga karya yang telah disusun ini dapat memberikan manfaat serta sumbangsih untuk menambah ilmu pengetahuan pembaca. Terima kasih.

Yogyakarta, 17 April 2021

Penulis,

Repor Wati

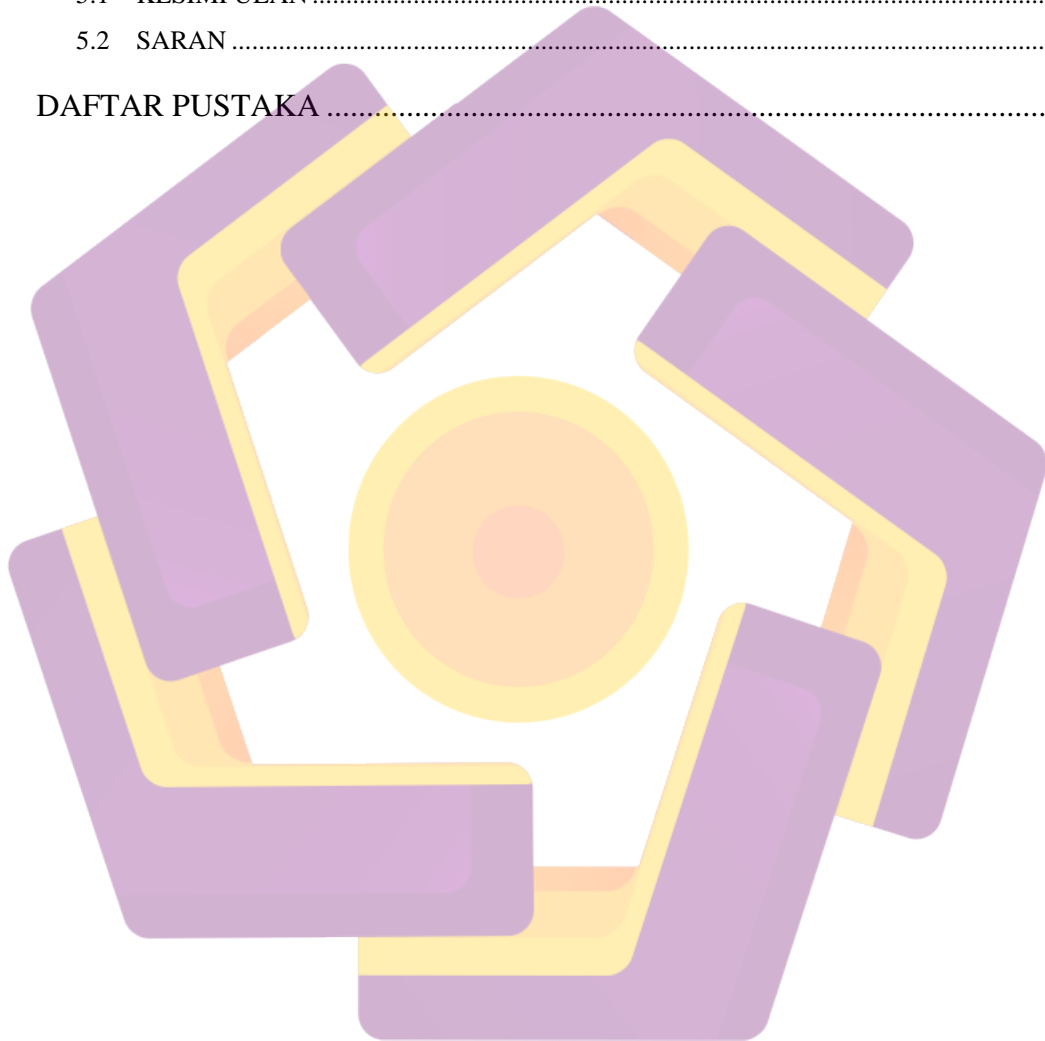
17.11.1756

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODOLOGI PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Implementasi	6
1.6.5 Metode Testing.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

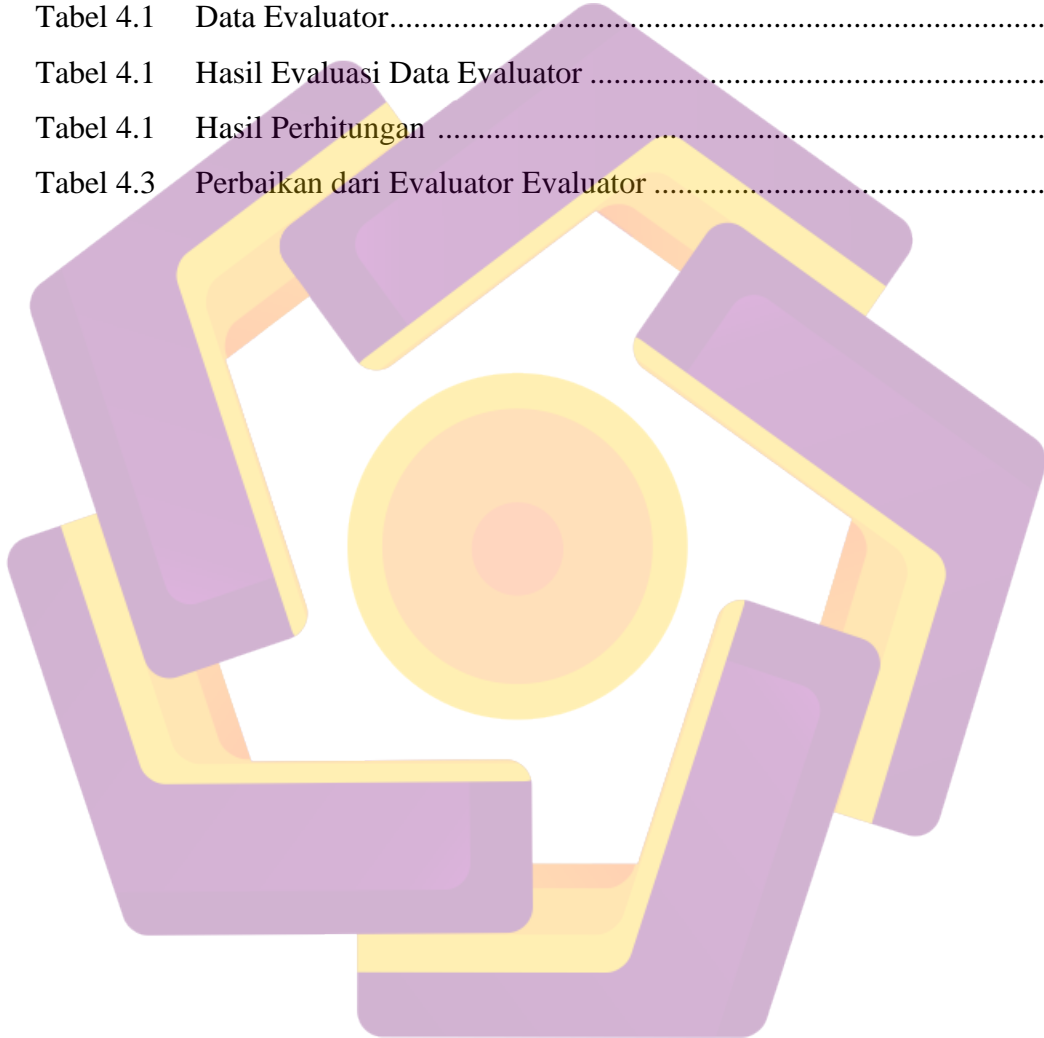
2.1	KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2	DASAR TEORI.....	13
2.2.1	Budaya Yogyakarta	13
2.2.2	Pembelajaran Anak Usia Dini	14
2.2.3	Android	15
2.2.4	Human Computer Interaction.....	17
2.2.5	User Interface dan User Experience.....	17
2.2.6	User Experience Design Proses.....	18
2.2.7	Heuristics Evaluation	21
2.3	ANALISIS KEBUTUHAN	23
2.4	PERANCANGAN.....	24
2.4.1	Flow chart.....	24
2.4.2	Perbedaan Flow chart dan DFD	26
2.4.3	User Flow.....	27
2.4.4	Jenis-Jenis User Flow Charts.....	27
2.5	IMPLEMENTASI.....	29
2.6	EVALUASI.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	ANALISIS MASALAH	31
3.1.1	Identifikasi Masalah	31
3.1.2	Hasil Analisis	32
3.2	ANALISIS APLIKASI.....	32
3.3	ANALISIS KELAYAKAN.....	34
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	34
3.3.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	34
3.3.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	34
3.4	ANALISIS METODE PENELITIAN	35
3.4.1	Alur Metode Penelitian	35
3.4.2	Saverity Rating.....	36
3.5	ANALISIS PROSES	38
3.5.1	User Experience Design Proses.....	38
3.5.2	Perancangan Interface	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		62
4.1	IMPLEMENTASI.....	62
4.1.1	Implementasi Pemuatan Aplikasi	62

4.2	HASIL DAN EVALUASI INTERFACE	70
4.2.1	Evaluasi Design Interface Menggunakan Metode Heuristics.....	70
4.2.2	Hasil Evaluasi.....	72
4.2.3	Review Ulang.....	72
BAB V KESIMPULAN		85
5.1	KESIMPULAN	85
5.2	SARAN	86
DAFTAR PUSTAKA		87



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Referensi Penelitian	10
Tabel 3.1	Detail klasifikasi severity rating.....	37
Tabel 3.2	User Journey.....	42
Tabel 4.1	Data Evaluator.....	71
Tabel 4.1	Hasil Evaluasi Data Evaluator	72
Tabel 4.1	Hasil Perhitungan	73
Tabel 4.3	Perbaikan dari Evaluator Evaluator	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses UX Design	19
Gambar 2.2	Contoh Flowcart.....	25
Gambar 2.3	Simbol Flowcart.....	26
Gambar 2.4	Contoh Proses pada Task Flows	27
Gambar 2.5	Contoh Wire Flows	28
Gambar 2.6	Contoh User Flows.....	28
Gambar 3.1	Alur Metode Penelitian	28
Gambar 3.2	Persona 1	39
Gambar 3.3	Persona 2	40
Gambar 3.4	Persona 3	41
Gambar 3.5	Flow Cart.....	44
Gambar 3.6	User Flows	45
Gambar 3.7	Sketch.....	46
Gambar 3.8	Wireframe Halaman Awal dan Halaman Mulai.....	47
Gambar 3.9	Wireframe Halaman Utama dan Halaman Kategori	48
Gambar 3.10	Wireframe Halaman Konten	49
Gambar 3.11	Wireframe Halaman Bantuan dan Informasi	50
Gambar 3.12	Wireframe Halaman No Internet dan Klik Icon Keluar.....	51
Gambar 3.13	Perancangan Halaman Awal	52
Gambar 3.14	Perancangan Halaman Mulai	53
Gambar 3.15	Perancangan Halaman Utama	54
Gambar 3.16	Perancangan Halaman Kategori Tari	55
Gambar 3.17	Perancangan Halaman Tari Ngingel	57
Gambar 3.18	Perancangan Halaman Klik Icon Keluar.....	58
Gambar 3.19	Perancangan Halaman Bantuan	59
Gambar 3.20	Perancangan Halaman Informasi	60
Gambar 3.21	Perancangan Halaman No Internet.....	61
Gambar 4.1	Implementasi Halaman Awal.....	62
Gambar 4.2	Implementasi Halaman Mulai	63

Gambar 4.3	Implementasi Halaman Utama.....	64
Gambar 4.4	Implementasi Halaman Kategori Tari.....	65
Gambar 4.5	Implementasi Halaman Tari Ngingel.....	66
Gambar 4.6	Implementasi Halaman Klik Icon Keluar	67
Gambar 4.7	Implementasi Halaman Bantuan	68
Gambar 4.8	Implementasi Halaman Informasi	69
Gambar 4.9	Implementasi Halaman No Internet.....	70
Gambar 4.10	Penambahan ke Halaman Favorite.....	75
Gambar 4.11	Icon Memperbesar Text pada Konten.....	76
Gambar 4.12	Text pada Konten Saat di Besarkan	77
Gambar 4.13	Konten Video dilebarkan	78
Gambar 4.14	Penambahan Pencarian dan Line Icon di Ganti	79
Gambar 4.15	Halaman Bantuan.....	80
Gambar 4.16	Halaman Bantuan Tutorial Gambar	80
Gambar 4.17	Penambahan Informasi Alamat	81
Gambar 4.18	Halaman Alamat.....	82
Gambar 4.19	Halaman Favorite.....	83

INTISARI

Budaya Yogyakarta merupakan budaya yang harus dilestarkan oleh semua masyarakat Yogyakarta oleh semua kalangan, terutama generasi mudanya. Pemahaman budaya Yogyakarta harus dibekali sejak dini, karena diusia *Golden Age* merupakan usia yang sangat bagus untuk memberikan pembelajaran,

Metode *Heuristics* merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengevaluasi *Interface*, metode ini melibatkan minimal 3(tiga) orang *Expert*. Pada penelitian ini *Interface* yang dievaluasi menggunakan acuan klasifikasi *severity rating* oleh Nielsen. Penelitian ini diawali dengan proses perancangan aplikasi mulai dari mencari data *persona* sampai perancangan *interface* aplikasi, setelah itu di implementasikan dan di evaluasi,

Terdapat 10 aspek *interface* yang di evaluasi oleh tiga *expert* dan terdapat 6 aspek yang harus diperbaiki. dengan menghasilkan nilai *severity rating* 3 (tiga), nilai *severity rating* tertinggi yaitu terdapat pada aspek bantuan dan dokumentasi sebesar 3,01. Sehingga disimpulkan Metode *heuristics* bisa dipakai untuk mengevaluasi tampilan *interface* pada aplikasi budaya Yogyakarta.

Kata Kunci : HCI, Proses UX Design, Evaluasi Heuristics, Budaya Yogyakarta

ABSTRACT

Yogyakarta culture is a culture that must be preserved by all Yogyakarta people by all groups, especially creating youth. The understanding of Yogyakarta culture must be provided from an early age, because the age of Golden Age is a very good age to provide learning.

The Heuristics Method is one of the methods used to use the Interface, this method involves at least 3 (three) experts. In this study, the interface is evaluated using the Nielsen severity classification reference. This research begins with the application design process starting from looking for persona data to designing the application interface, after that it is implemented and evaluated.

There are 10 aspects of the interface that are evaluated by three experts and there are 6 aspects that must be improved. by producing a severity rating of 3 (three), the highest severity rating is found in the aspects of assistance and documentation of 3.01. So it can be concluded that the heuristics method can be used to evaluate the interface appearance of the Yogyakarta cultural application.

Keywords : HCI, UX Design Process, Heuristics Evaluation, Yogyakarta Culture