

**Perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX)
menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) pada aplikasi
Batlink**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rizki Hernawan Wicaksono

18.11.1847

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**Perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX)
menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) pada aplikasi
Batlink**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Rizki Hernawan Wicaksono

18.11.1847

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* (UI/UX) MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) PADA APLIKASI BATLINK

yang disusun dan diajukan oleh

Rizki Hernawan Wicaksono

18.11.1847

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juli 2023

Dosen Pembimbing



Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302288

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* (UI/UX) MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) PADA APLIKASI BATLINK

yang disusun dan diajukan oleh

Rizki Hernawan Wicaksono

18.11.1847

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

Ninik Tri Hartanti, M.Kom

NIK. 190302330

Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302288

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 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 : Rizki Hernawan Wicaksono
NIM : 18.11.1847

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) pada aplikasi Batllnk

Dosen Pembimbing : Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng

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, 20 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Rizki Hernawan Wicaksono

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat yang telah diberikan kepada saya serta telah mengabulkan do'a saya sehingga saya dapat mencapai apa yang saya raih hingga saat ini. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bangga saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, berkat rahmat kasih sayang dan pertolongan-Nya saya tidak akan bisa menjalani kehidupan ini sampai saat ini.
2. Kedua Orang Tua saya, Ayah dan Mama yang selalu mendidik saya, membesarkan dengan kasih sayangnya, memberikan saya semangat dikala kondisi sedih ataupun senang, dan terutama selalu mendo'akan saya karena dengan do'anya saya bisa sampai titik ini untuk menyelesaikan masa studi S-1 saya.
3. Diri saya sendiri, yang telah mampu bertahan, berjuang, bersabar, pantang menyerah melewati berbagai rintangan, ego dan suasana hati. Sehingga saya dapat mengatasi berbagai halangan dan akhirnya mencapai hasil pengalaman studi S-1 saya.
4. Bapak Ibu dosen pembimbing, pengajar, penguji yang selalu meluangkan waktunya untuk selalu memberikan pengalaman ilmunya dengan tulus, mengarahkan saya hingga sampai detik ini saya dapat menyelesaikan masa studi S-1 saya. Semoga apa yang bapak ibu bagikan menjadi ladang amal pahala jariyah dan selalu diberikan keberkahan ilmu dan rezeki oleh Allah SWT.
5. RR Amalinda Nourmadhewi sebagai *support system* yang selalu menemani saya dalam kesulitan dan tanpa lelah untuk memberi semangat kepada saya.
6. Teman-teman kelas IF-01, teman-teman *Student Staff* UPT dan teman-teman seperjuangan lainnya yang telah memberikan saya *support* untuk tidak bermalas-malasan dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Segala puji dan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-nya, atas selesainya pembuatan skripsi saya yang berjudul " Perancangan *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* pada aplikasi Batlink ".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan sebuah bukti untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom). penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

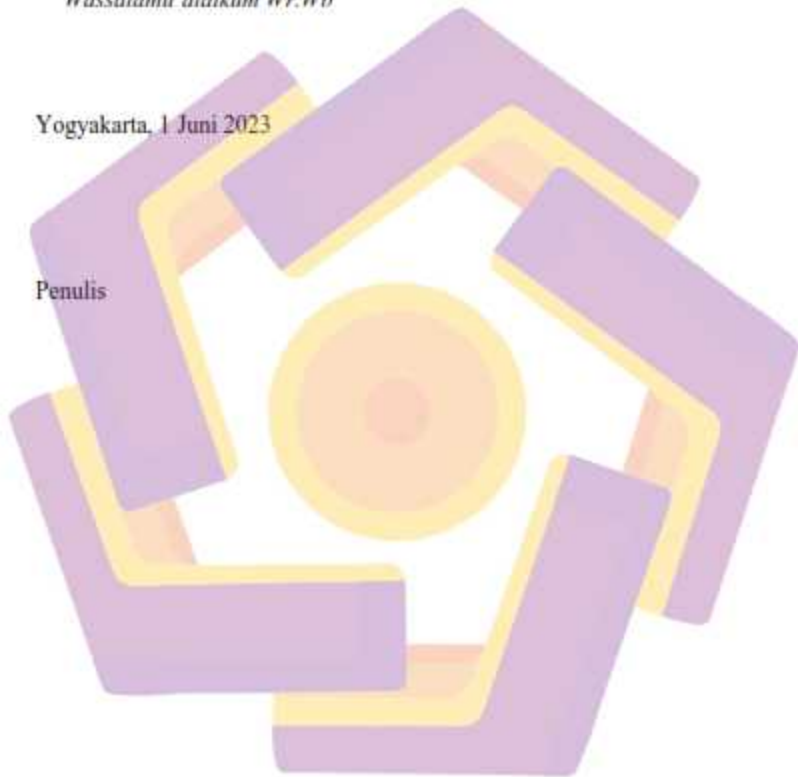
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1-Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Lilis Dwi-Farida, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana, mengarahkan dikala saya kebingungan dan memberikan bimbingan serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta serta Staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Kedua orang tua saya serta keluarga besar yang telah mendoakan, memberikan semangat dan memberikan motivasi kepada saya.
7. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan semangat dan bantuan kepada saya.
8. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Dalam penulisan skripsi ini tentu disadari masih banyak kelemahan dan kekurangan didalamnya, oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun guna menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 1 Juni 2023

Penulis

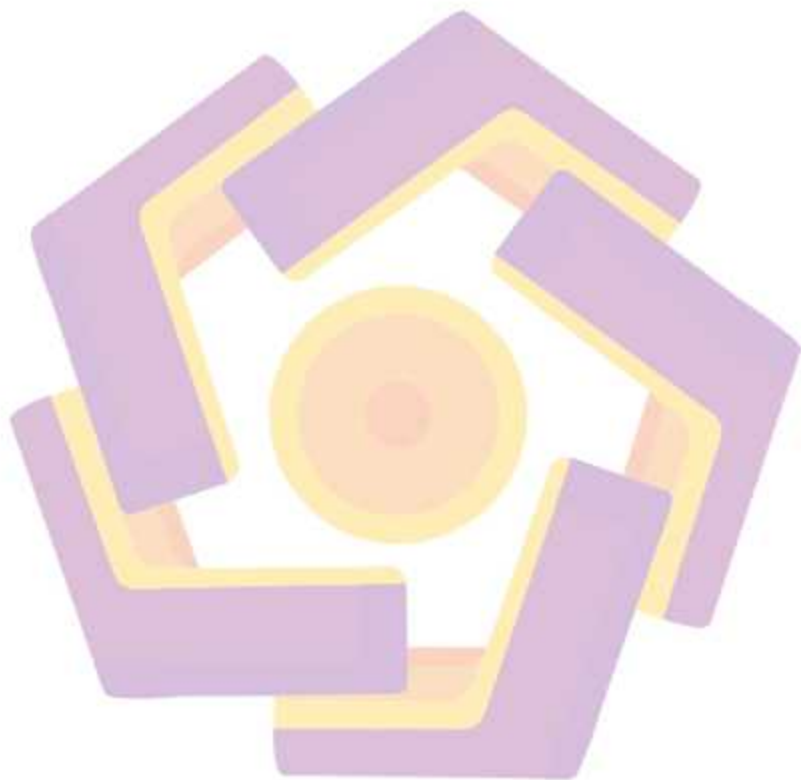


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
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 <i>User Interface (UI)</i>	13
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	13
2.2.3 Elemen – Elemen <i>User Experience (UX)</i>	14
2.2.4 <i>User Centered Design (UCD)</i>	14
2.2.5 Tahapan <i>User Centered Design (UCD)</i>	15
2.2.6 <i>User Persona</i>	15
2.2.7 <i>User Need</i>	16

2.2.8	<i>Pain Points</i> Pengguna	16
2.2.9	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	16
2.2.10	<i>Usability Testing</i>	17
2.2.11	Musisi	17
2.2.12	<i>Live Music</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1	Tahapan Penelitian	19
3.2	Metode <i>User Centered Design (UCD)</i>	20
3.3	<i>Understand Context of Use</i>	20
3.3.1	Menentukan Calon Pengguna	20
3.3.2	Observasi dan Wawancara	21
3.3.3	<i>User Persona</i>	23
3.3.4	<i>User Needs</i>	25
3.3.5	<i>Pain Point</i>	25
3.4	<i>Specify User Requirements</i>	26
3.4.1	<i>User Flow</i>	26
3.4.2	<i>Wireframe</i>	32
3.5	Alat dan Bahan	52
3.5.1	Kebutuhan <i>Software</i>	52
3.5.2	Kebutuhan <i>Hardware</i>	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Tahap <i>Prototype</i>	53
4.2	<i>Design Solution</i>	53
4.2.1	<i>Design Guideline</i>	53
4.2.2	Perancangan <i>High Fidelity/Visual Design</i>	54
4.3	<i>Evaluate Against Requirement</i>	64
4.3	Tahap Test	67
4.3.1	Hasil Pengukuran Dengan UEQ	67
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	71

REFERENSI.....	73
LAMPIRAN.....	76



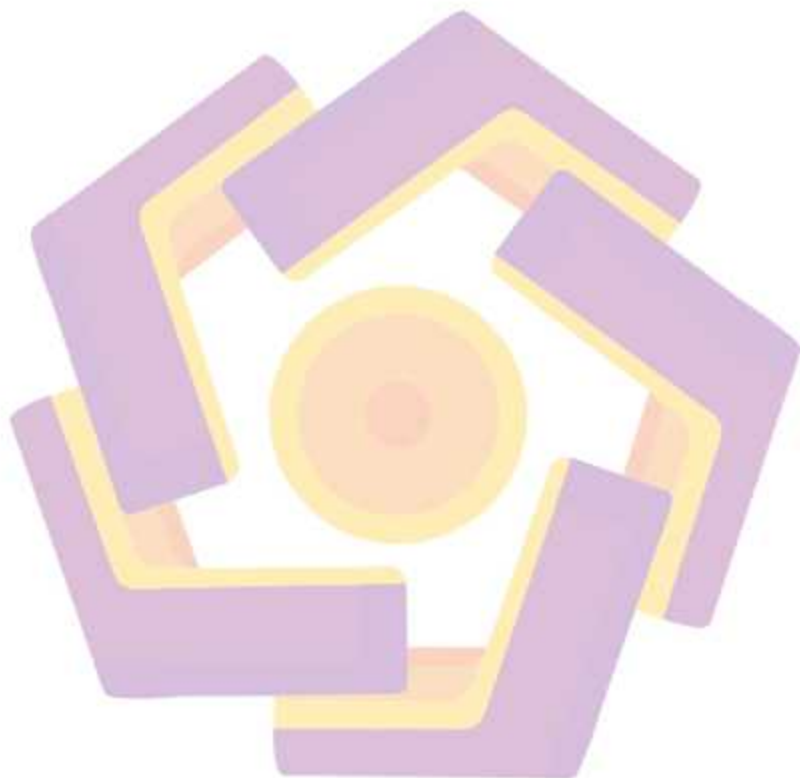
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Calon Pengguna.....	20
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	21
Tabel 3.3 Permasalahan Calon Pengguna.....	22
Tabel 3.4 Tabel Harapan Calon Pengguna.....	23
Tabel 3.5 <i>User Needs</i>	25
Tabel 3.6 <i>Wireframe Home Page</i>	34
Tabel 3.7 <i>Wireframe Halaman Login</i>	37
Tabel 3.8 <i>Wireframe Halaman Register</i>	39
Tabel 3.9 <i>Wireframe Halaman Talent</i>	41
Tabel 3.10 <i>Wireframe Halaman Detail Event</i>	44
Tabel 3.11 <i>Wireframe Halaman Event Maker</i>	46
Tabel 3.12 <i>Wireframe Halaman Detail Event</i>	49
Tabel 3.13 <i>Wireframe Halaman Edit Profile</i>	51
Tabel 3.14 Kebutuhan <i>Software</i>	52
Tabel 3.15 Kebutuhan <i>Hardware</i>	52
Tabel 4.1 Atribut UEQ.....	66
Tabel 4.2 Rata-Rata Skala UEQ.....	67
Tabel 4.3 Hasil <i>Benchmark UEQ</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap <i>User Centered Design (UCD)</i>	15
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	19
Gambar 3.2 <i>User Persona 1</i>	24
Gambar 3.3 <i>User Persona 2</i>	24
Gambar 3.4 <i>Flow Login & Register</i>	27
Gambar 3.5 <i>Flow Musisi</i>	28
Gambar 3.6 <i>Flow Penyelenggara Event</i>	29
Gambar 3.7 <i>Flow Membuat Event</i>	30
Gambar 3.8 <i>Flow Membuat Portofolio</i>	31
Gambar 3.9 <i>Wireframe Home Page</i>	33
Gambar 3.10 <i>Wireframe Halaman Login</i>	37
Gambar 3.11 <i>Wireframe Halaman Register</i>	38
Gambar 3.12 <i>Wireframe Halaman Talent</i>	40
Gambar 3.13 <i>Wireframe Halaman Detail Event</i>	43
Gambar 3.14 <i>Wireframe Halaman Event Maker</i>	45
Gambar 3.15 <i>Wireframe Halaman Detail Event</i>	48
Gambar 3.16 <i>Wireframe Halaman Edit Profile</i>	50
Gambar 4.1 <i>Design Guideline Batlink</i>	54
Gambar 4.2 Halaman <i>Home</i>	55
Gambar 4.3 Halaman <i>Home</i> (lanjutan)	56
Gambar 4.4 Halaman <i>Login Talent</i>	57
Gambar 4.5 Halaman <i>Login Event Maker</i>	57
Gambar 4.6 Halaman <i>Register</i>	58
Gambar 4.7 Halaman <i>Talent</i>	59
Gambar 4.8 Halaman <i>Detail Event</i>	60
Gambar 4.9 Halaman <i>Event Maker</i>	61
Gambar 4.10 Halaman <i>Detail Talent</i>	62
Gambar 4.11 Halaman <i>Edit Profile</i>	63
Gambar 4.12 Data Grup Kesenian	64

Gambar 4.13 Skala Pengukuran	68
Gambar 4.14 Hasil <i>Benchmark</i> Pengalaman Pengguna.....	69



INTISARI

Saat ini di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) informasi terkait acara musik yang membutuhkan pengisi acara dirasa masih sangat kurang, ini bisa dibuktikan dari wawancara kepada 10 orang musisi yang ada di Yogyakarta. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah penelitian terkait perancangan *platform* informasi berbasis *website* yang diberi nama Batlink.

Perancangan ini memiliki beberapa tahapan penelitian yaitu analisis permasalahan dan studi literatur. Kemudian dilanjutkan dengan metode pengembangan *User Centered Design* (UCD) dengan 4 tahap diantaranya *understand context of use, specify user requirement, design solution, dan evaluate against requirement*. Kemudian dilanjutkan dengan *usability testing* dan kepuasan pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan 6 aspek penilaian yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan.

Dari hasil kepuasan pengguna dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat dikatakan bahwa Batlink dapat diterima dengan baik oleh calon pengguna. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil rata-rata skala pada daya tarik sebesar 1.57, kejelasan sebesar 1.69, ketepatan sebesar 1.36, stimulasi sebesar 1.30, dan kebaruan sebesar 1.09 menunjukkan ke 5 skala tersebut berada pada level *above average*, sedangkan skala efisiensi berada pada level *good* sebesar 1.58.

Kata kunci: *Platform informasi, Acara Musik, Daerah Istimewa Yogyakarta, User Centered Design (UCD), User Experience Questionnaire (UEQ).*

ABSTRACT

Currently, in the Special Region of Yogyakarta, information related to music events that require performers is considered to be lacking. This can be proven through interviews with 10 musicians in Yogyakarta. Therefore, the author conducted a research study on the design of a web-based information platform called Batlink.

This design consists of several research stages, including problem analysis and literature review. It is then followed by the User Centered Design (UCD) development method, which includes 4 stages: understanding the context of use, specifying user requirements, designing solutions, and evaluating against requirements. Subsequently, usability testing and user satisfaction are conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, which includes 6 evaluation aspects: attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty.

Based on the user satisfaction results obtained through the User Experience Questionnaire (UEQ) method, it can be said that Batlink is well-received by prospective users. This is evidenced by the average scale results of 1.57 for attractiveness, 1.69 for clarity, 1.36 for accuracy, 1.30 for stimulation, and 1.09 for novelty, indicating that all 5 scales are above average. The efficiency scale is rated as good with a score of 1.58.

Keyword: *Information Platform, Music Events, Special Region of Yogyakarta, User Centered Design (UCD), User Experience Questionnaire (UEQ).*