

**MERANCANG ANTARMUKA INTUITIF UNTUK APLIKASI  
MOBILE PENYEDIA INFORMASI DAN PENGUMPULAN  
DATA KEMENTERIAN PEMUDA OLAHRAGA REPUBLIK  
INDONESIA DENGAN PENDEKATAN  
DESIGN THINKING**

**JALUR PROFESIONAL – PROJECT PERUSAHAAN**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**AMMAR WALY MAJID**

**22.22.2484**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**MERANCANG ANTARMUKA INTUITIF UNTUK APLIKASI  
MOBILE PENYEDIA INFORMASI DAN PENGUMPULAN  
DATA KEMENTERIAN PEMUDA OLAHRAGA REPUBLIK  
INDONESIA DENGAN PENDEKATAN  
DESIGN THINKING**

**JALUR PROFESIONAL – PROJECT PERUSAHAAN**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**AMMAR WALY MAJID**

**22.22.2484**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
JALUR PROFESIONAL – PROJECT PERUSAHAAN  
MERANCANG ANTARMUKA INTUITIF UNTUK APLIKASI MOBILE  
PENYEDIA INFORMASI DAN PENGUMPULAN DATA KEMENTERIAN  
PEMUDA OLAHRAGA REPUBLIK INDONESIA DENGAN  
PENDEKATAN DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ammar Waly Majid**

**22.22.2484**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
pada tanggal 5 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**JALUR PROFESIONAL – PROJECT PERUSAHAAN**  
**MERANCANG ANTARMUKA INTUITIF UNTUK APLIKASI MOBILE**  
**PENYEDIA INFORMASI DAN PENGUMPULAN DATA KEMENTERIAN**  
**PEMUDA OLAHRAGA REPUBLIK INDONESIA DENGAN**  
**PENDEKATAN DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ammar Waly Majid**

**22.22.2484**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Januari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Eli Pujastuti, M.Kom**  
NIK. 190302227

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302391

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Januari 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Ammar Waly Majid**  
**NIM : 22.22.2484**

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

**Merancang antarmuka intuitif untuk aplikasi mobile penyedia informasi dan pengumpulan data Kementerian Pemuda Olahraga Republik Indonesia dengan pendekatan Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 5 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Ammar Waly Majid

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada saya, sehingga pada kesempatan ini saya dapat menuliskan dan menyelesaikan laporan ini dengan baik. Dengan adanya halaman persembahan ini, saya ingin mempersembahkan kepada :

1. Keluarga besar khususnya kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam meraih apa yang saya inginkan
2. Dosen Pembimbing Mei P Kurniawan, M.Kom, saya mengucapkan terimakasih kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah bersedia dan membantu proses penyusunan laporan ini.
3. Teman-teman dan orang-orang tersayang yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan laporan ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul "Merancang antarmuka intuitif untuk aplikasi mobile penyedia informasi dan pengumpulan data Kementerian Pemuda Olahraga Republik Indonesia dengan pendekatan Desain thinking". Penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa proses penulisan skripsi ini merupakan suatu perjalanan intelektual yang penuh dengan tantangan dan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dhea Laras Ayuningtyas Hadikusumo, selaku direktur PT. Gama Integra Informatika yang telah memberikan persetujuan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan aplikasinya di masa depan.

Yogyakarta, 5 Januari 2024

Penulis

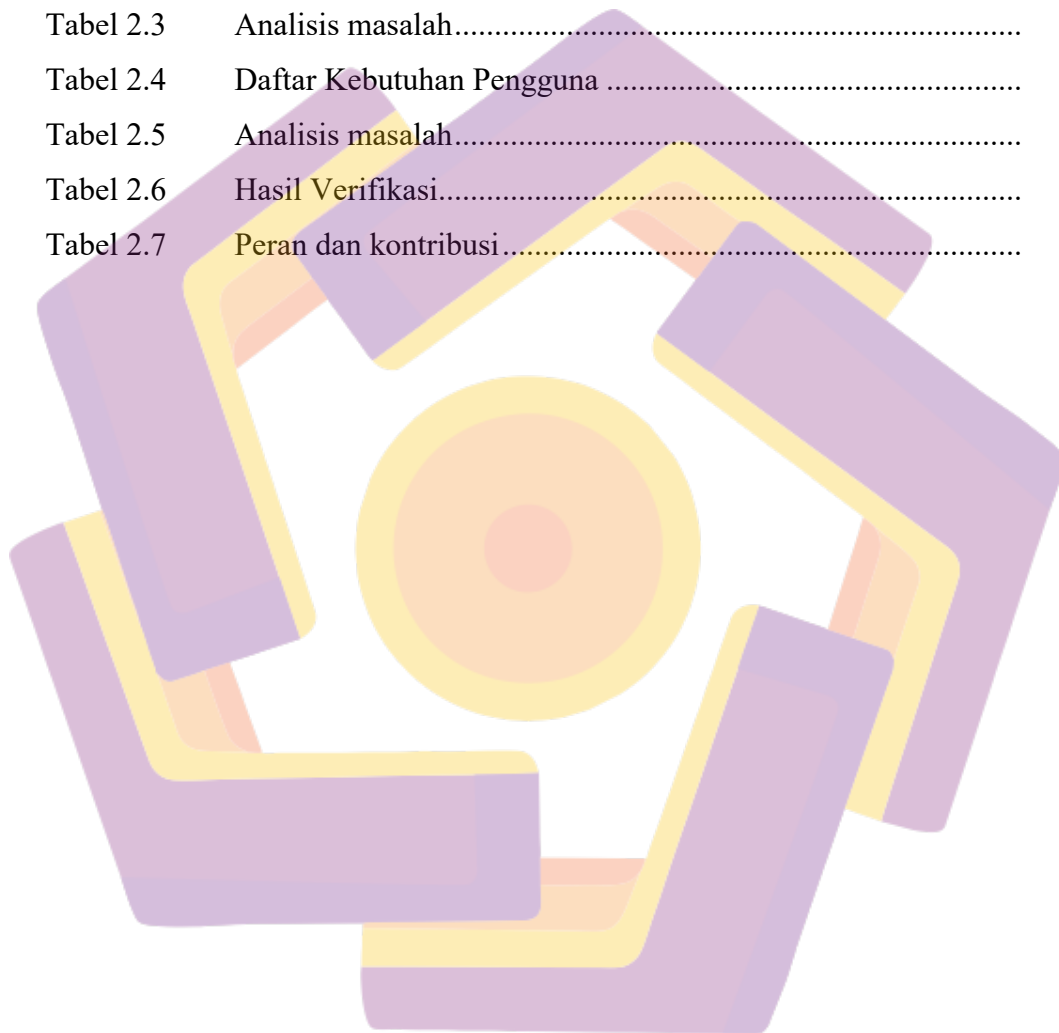
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xi
DAFTAR ISTILAH .....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Profil.....	2
1.3 Landasan Teori .....	3
BAB II PEMBAHASAN .....	3
2. 1 Alur Pengembangan Produk.....	3
2. 2 Analisis Masalah Teknis dan Penyelesaian.....	5
2. 3 Pembahasan Produk .....	6
2. 4 Pembahasan Kegiatan.....	12
2. 5 Peran dan Kontribusi .....	13
BAB III PENUTUP .....	15
3.1 Kesimpulan.....	15
3.2 Saran.....	15
REFERENSI .....	17
LAMPIRAN.....	18



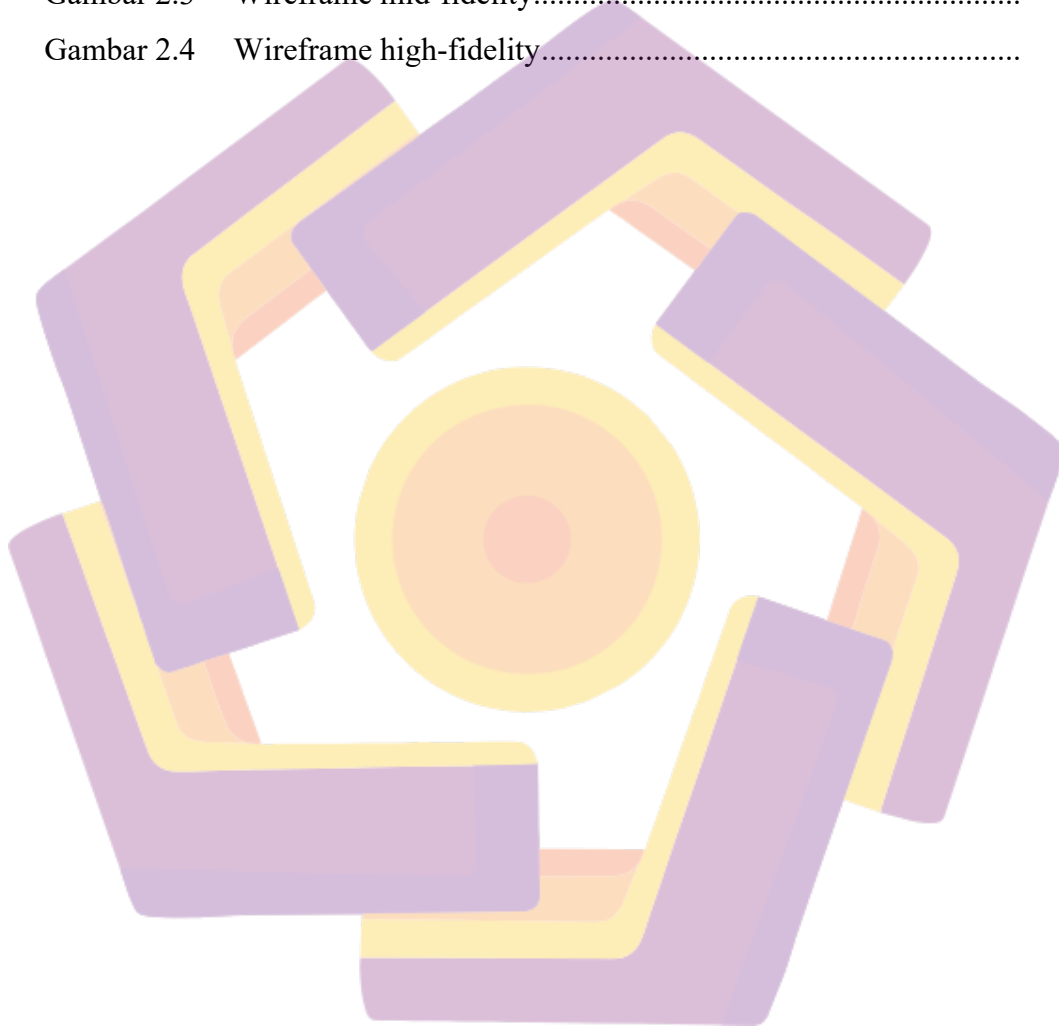
**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1	Tabel masalah.....	5
Tabel 2.2	Tabel Emphatize.....	6
Tabel 2.3	Analisis masalah.....	8
Tabel 2.4	Daftar Kebutuhan Pengguna .....	8
Tabel 2.5	Analisis masalah.....	9
Tabel 2.6	Hasil Verifikasi.....	12
Tabel 2.7	Peran dan kontribusi.....	13



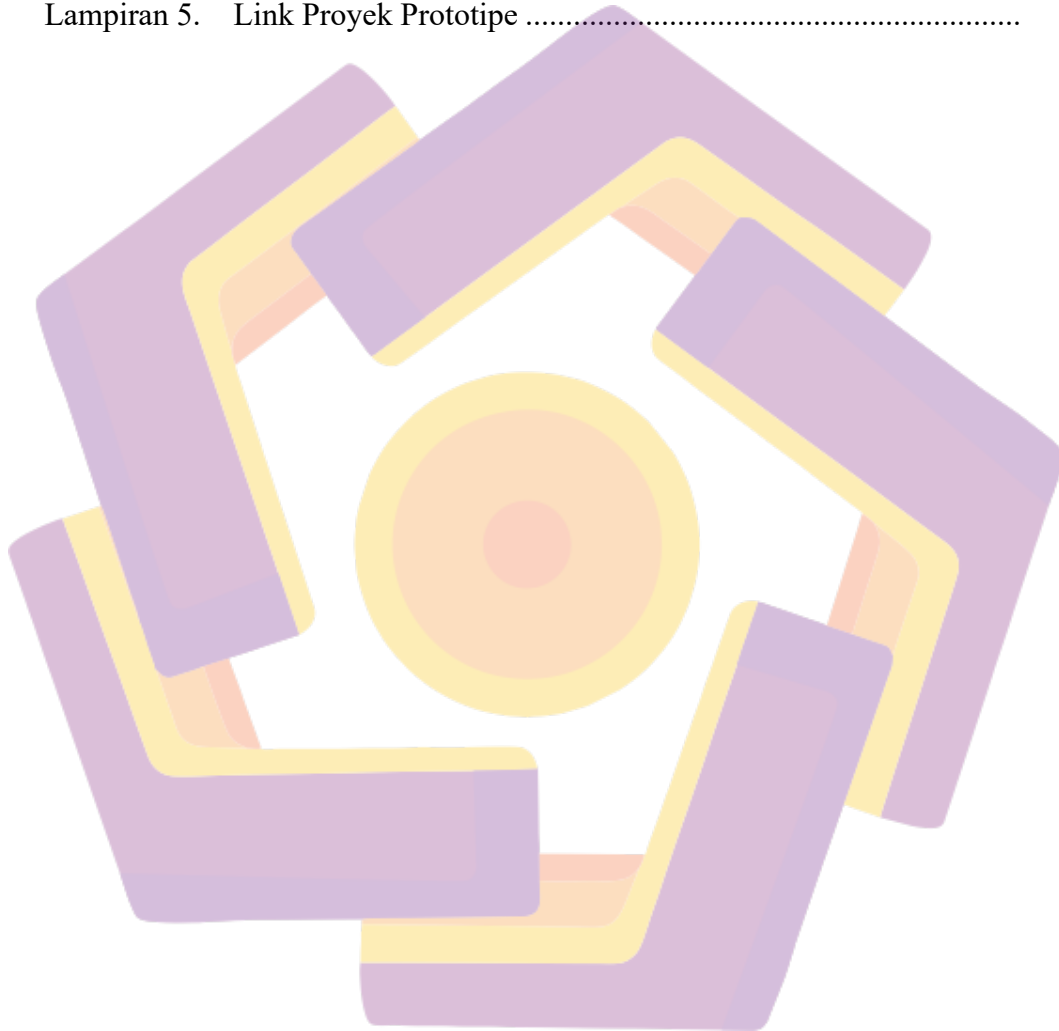
**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1	Desain Process.....	4
Gambar 2.1	Alur Pengembangan .....	3
Gambar 2.2	User Flow .....	10
Gambar 2.3	Wireframe mid-fidelity.....	11
Gambar 2.4	Wireframe high-fidelity.....	11



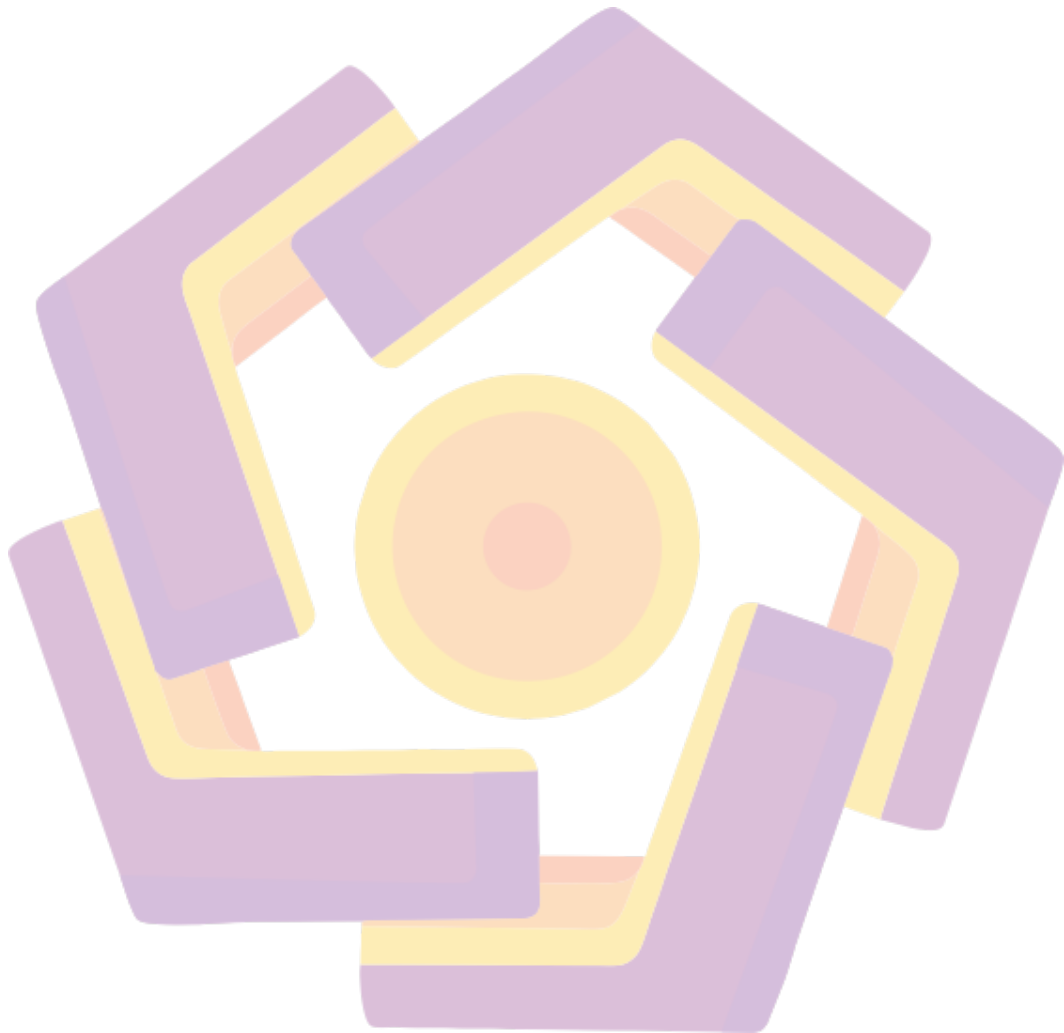
### DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat kontrak kerja .....	18
Lampiran 2.	Rincian Gaji.....	19
Lampiran 3.	Legalitas perusahaan .....	20
Lampiran 4.	Curriculum Vitae.....	21
Lampiran 5.	Link Proyek Prototipe .....	23



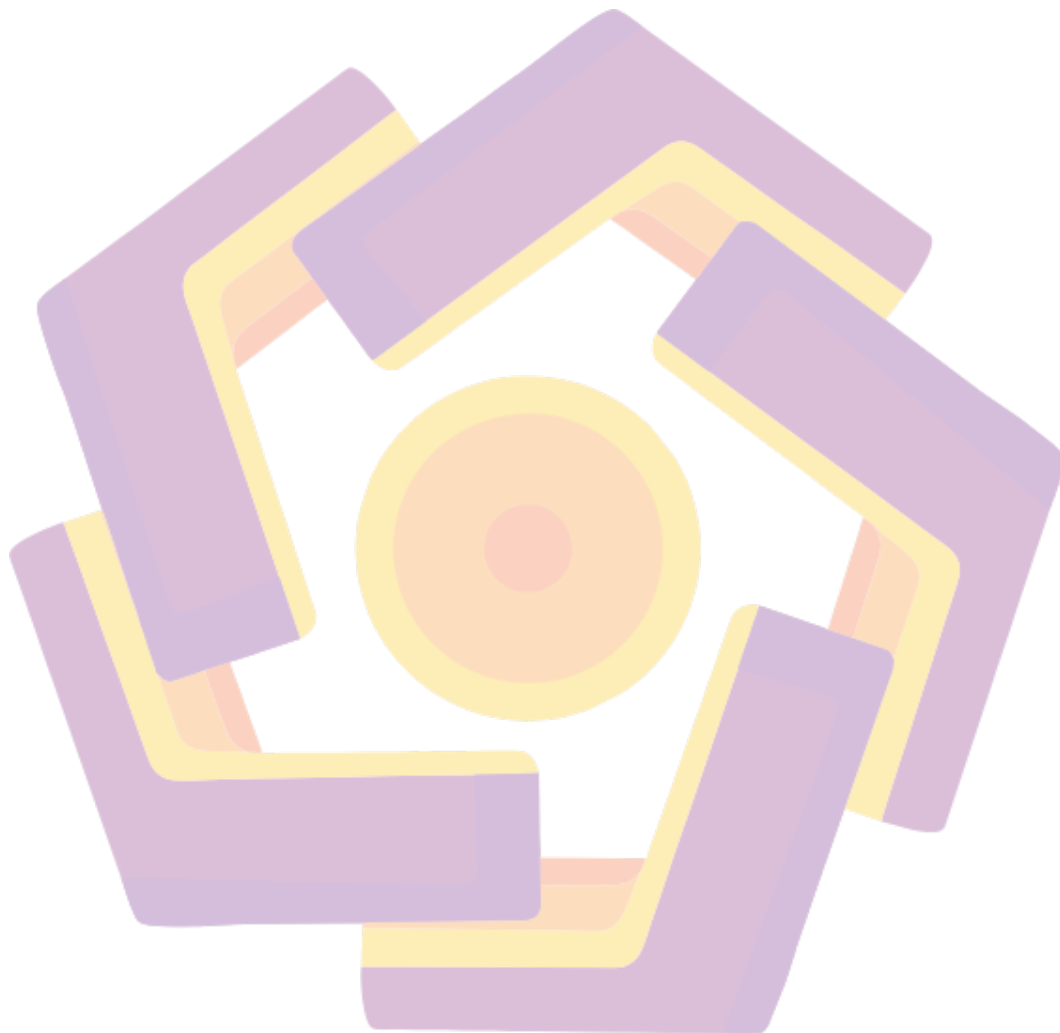
**DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN**

UI	User Interface
UX	User Experience
PT	Perseroan Terbatas



## DAFTAR ISTILAH

UI/UX Desain	Desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna.
Wireframe	Rancangan awal antarmuka pengguna yang menunjukkan tata letak dan fungsi dasar.



## INTISARI

Aplikasi mobile memiliki peran penting sebagai sarana dalam menyediakan informasi dan mengumpulkan data untuk Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, dengan fokus khusus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif. Dengan mengadopsi pendekatan Desain Thinking, penulis bekerja sama dengan PT Gama Integra Informatika untuk memahami kebutuhan pengguna, menguji asumsi, dan merancang solusi yang optimal.

Metode yang diterapkan dalam proses perancangan adalah Desain Thinking, sebuah pendekatan yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pengujian asumsi, dan identifikasi solusi melalui iterasi. Diharapkan bahwa penerapan pendekatan ini akan menghasilkan antarmuka yang lebih intuitif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.

Hasil yang diinginkan adalah antarmuka aplikasi yang mudah dipahami, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan Kementerian. Manfaatnya mencakup peningkatan akurasi dan efisiensi pengumpulan data, kemudahan akses informasi bagi pengguna, serta dukungan yang lebih baik dalam aktivitas mereka. Selain manfaat teknis, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan reputasi Kementerian, memperkuat kepercayaan masyarakat, dan mendukung partisipasi aktif dalam program olahraga dan pemuda.

**Kata kunci:** Antarmuka pengguna (UI) intuitif, Desain Thinking, Aplikasi mobile, Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia

## ABSTRACT

*The mobile application plays a crucial role as a tool for providing information and collecting data for the Ministry of Youth and Sports of the Republic of Indonesia, with a specific focus on Desaining an intuitive user interface (UI). By adopting the Desain Thinking approach, the author collaborates with PT Gama Integra Informatika to understand user needs, test assumptions, and Design optimal solutions.*

*The method applied in the Desain process is Design Thinking, an approach that emphasizes a profound understanding of user needs, assumption testing, and solution identification through iteration. It is anticipated that the implementation of this approach will result in a more intuitive, efficient UI that aligns with the needs of the Ministry of Youth and Sports of the Republic of Indonesia.*

*The desired outcome is an application interface that is easy to understand, efficient, and aligns with the needs of the Ministry. The benefits include improved accuracy and efficiency in data collection, ease of information access for users, and better support for their activities. Beyond technical benefits, the application is expected to enhance the Ministry's reputation, strengthen public trust, and support active participation in sports and youth programs.*

**Keyword:** *Intuitive user interface (UI), Design Thinking, Mobile Application, Ministry of Youth and Sports of the Republic of Indonesia.*