

**PENGEMBANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI
MOBILE KITABISA DENGAN METODE DESIGN THINKING
UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA
CHALLENGE SKILVUL: UI/UX DESIGN MASTERY**

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDEN

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

RISGI SRI RAHAYU

20.12.1653

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENGEMBANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI
MOBILR KITABISA DENGAN METODE DESIGN THINKING
UNTUK MENINGKATKAN USER INTERFACE PADA
CHALLENGE SKILVUL:UI/UX DESIGN MASTERY**

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDEN

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

RISGI SRI RAHAYU

20.12.1653

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDEN

**PENGEMBANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
KITABISA DENGAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA CHALLENGE
SKILVUL: UI/UX DESIGN**

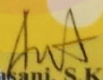
yang disusun dan diajukan oleh

Risgi Sri Rahayu

20.12.1653

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 12 Februari 2024

Dosen Pembimbing,


Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDEN

PENGEMBANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE KITABISA DENGAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA CHALLENGE SKILVUL: UI/UX DESIGN

yang disusun dan diajukan oleh

Risgi Sri Rahayu

20.12.1653

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

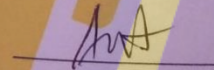
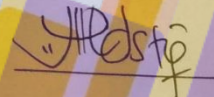
Nama Penguji

Yoga Pristyanto, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302412

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

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354

Tanda Tangan



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Risgi Sri Rahayu
NIM : 20.12.1653

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

Pengembangan Desain User Interface Aplikasi Mobile Kitabisa dengan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan User Experience pada Challenge Skilvul: UI/UX Design Mastery

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., 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, 12 Februari 2024

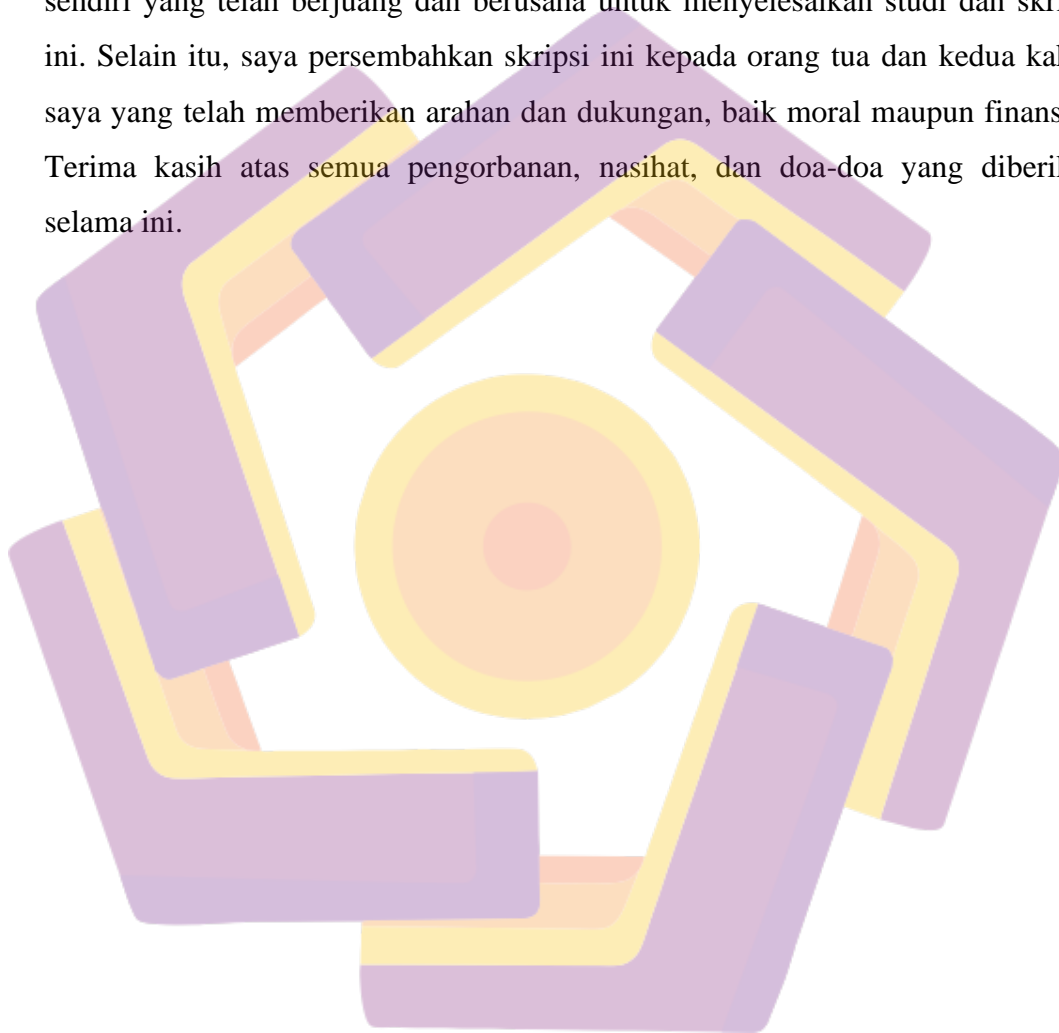
Yang Menyatakan,



Risgi Sri Rahayu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri sendiri yang telah berjuang dan berusaha untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini. Selain itu, saya persembahkan skripsi ini kepada orang tua dan kedua kakak saya yang telah memberikan arahan dan dukungan, baik moral maupun finansial. Terima kasih atas semua pengorbanan, nasihat, dan doa-doa yang diberikan selama ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PENGEMBANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE KITABISA DENGAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA CHALLENGE SKILVUL: UI/UX DESIGN MASTERY”. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak mungkin menyelesaikannya tanpa dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Mamah Bapak di rumah yang selalu memberikan doa, dukungan dan nasihat selama ini.
2. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang baik dan tulus dalam memberikan bimbingan dan arahan.
3. Kedua kakak penulis yang telah memberikan dukungannya selama ini.
4. Dosen-dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kak Putri Maulidah H., selaku mentor UI/UX Design Mastery yang telah membimbing, memberikan nasihat, dan menyemangati penulis selama program studi independent di Skilvul.
6. Bank Jawaban dan Ganti Nama Grup yang selalu menemani, membantu, memberikan semangat, dan keceriaan selama masa perkuliahan.
7. Semua responden yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya

Yogyakarta, 12 Februari 2024

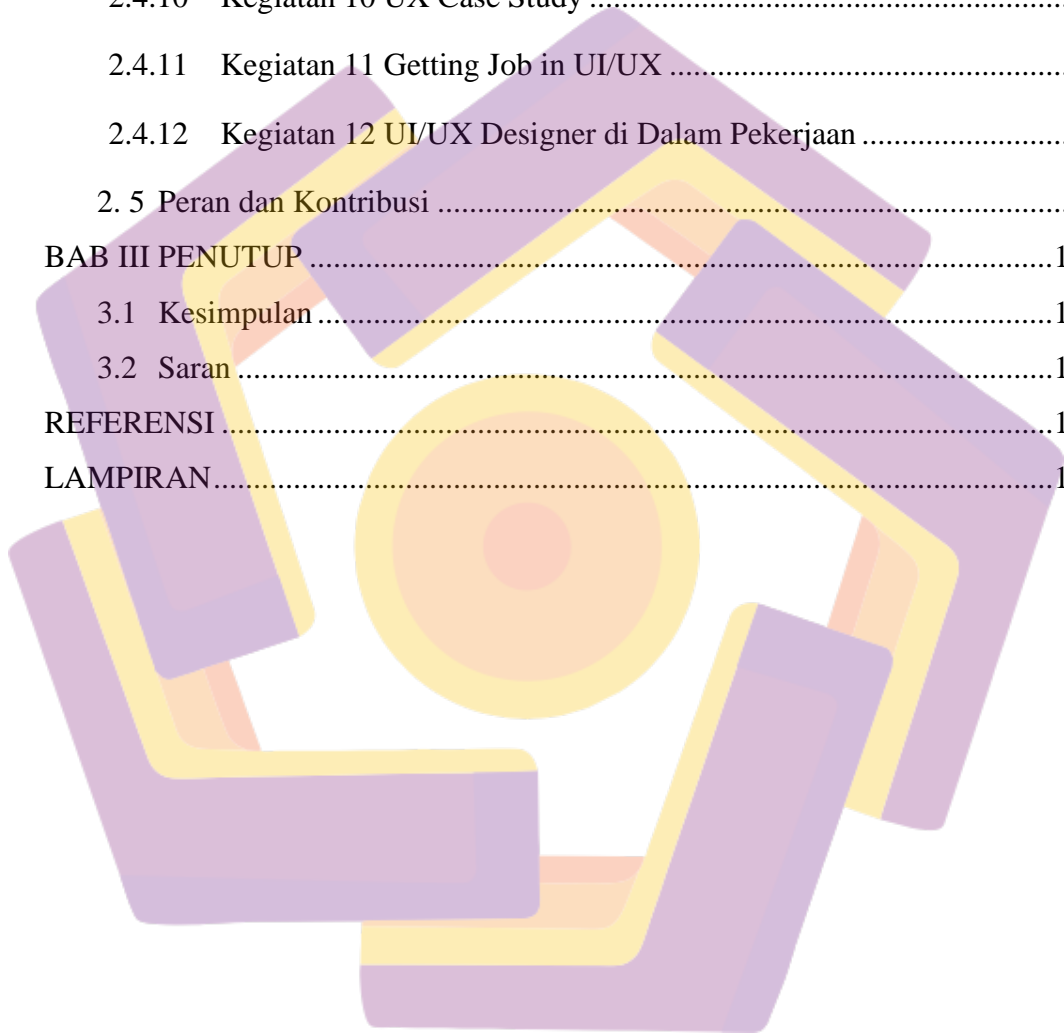
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Profil	2
1.2.1 Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka.....	2
1.2.3 Lingkup Pekerjaan	4
1.2.4 Rincian Kegiatan.....	4
1.3 Landasan Teori	5
1.3.1 User Interface.....	5
1.3.2 User Experience	5
1.3.3 Design Thinking.....	6
1.3.4 Android	7
1.3.5 Kotlin	8
1.3.6 Usability Testing.....	8
1.3.7 User Experience Questionnaire (UEQ).....	8

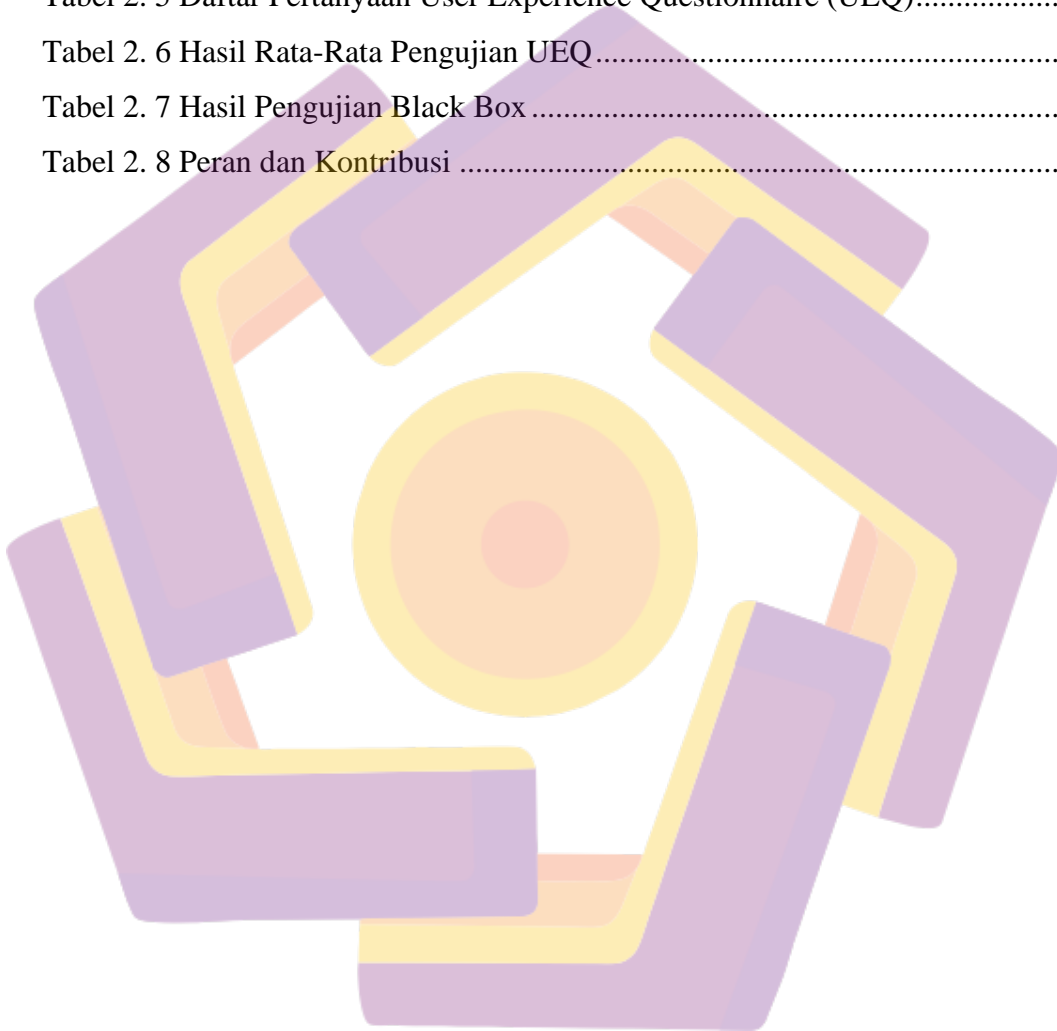
1.3.8	Wireframe	8
1.3.9	Black Box Testing.....	10
BAB II PEMBAHASAN		3
2. 1	Alur Pengembangan Produk	3
2. 2	Analisis Masalah Teknis dan Penyelesaian	5
2. 3	Pembahasan Produk.....	6
2.3.1	Empathize	6
2.3.1.1	Identifikasi Masalah.....	6
2.3.1.2	Research.....	13
2.3.2	Define.....	17
2.3.3	Ideate.....	18
2.3.4	Prototype	20
2.3.4.1	Desain UI.....	20
2.3.4.1.1	User flow	21
2.3.4.1.2	UI kit	23
2.3.4.1.3	Wireframe low-fidelity.....	27
2.3.4.1.4	Wireframe high-fidelity.....	39
2.3.5	Test.....	51
2.3.6	Implementasi Frontend	65
2.3.7	Black Box Testing.....	87
2. 4	Pembahasan Kegiatan	94
2.4.1	Kegiatan 1 Introduction to UI/UX Design.....	94
2.4.2	Kegiatan 2 UX Design Process.....	94
2.4.3	Kegiatan 3 User Flow	95
2.4.4	Kegiatan 4 Wireframe.....	95
2.4.5	Kegiatan 5 Fundamental of UI Designs.....	95

2.4.6	Kegiatan 6 Design System	95
2.4.7	Kegiatan 7 UX Writing	96
2.4.8	Kegiatan 8 Prototyping	96
2.4.9	Kegiatan 9 User Research	96
2.4.10	Kegiatan 10 UX Case Study	96
2.4.11	Kegiatan 11 Getting Job in UI/UX	97
2.4.12	Kegiatan 12 UI/UX Designer di Dalam Pekerjaan	97
2.5	Peran dan Kontribusi	97
BAB III PENUTUP		101
3.1	Kesimpulan	101
3.2	Saran	101
REFERENSI		102
LAMPIRAN		104



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Analisis Masalah.....	5
Tabel 2. 2 Tabel Pertanyaan.....	7
Tabel 2. 3 Hasil wawancara	8
Tabel 2. 4 Tabel Hasil Pengujian Maze	52
Tabel 2. 5 Daftar Pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ).....	54
Tabel 2. 6 Hasil Rata-Rata Pengujian UEQ.....	64
Tabel 2. 7 Hasil Pengujian Black Box	87
Tabel 2. 8 Peran dan Kontribusi	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Skilvul (1)	3
Gambar 1. 2 Struktur Organisasi Skilvul (2)	3
Gambar 1. 3 Proses Design Thinking	6
Gambar 1. 4 Contoh Wireframe Low-Fidelity.....	9
Gambar 1. 5 Contoh Wireframe High-Fidelity.....	10
Gambar 2. 1 Alur Pengembangan.....	3
Gambar 2. 2 Feedback Pengguna (1).....	13
Gambar 2. 3 Feedback Pengguna (2).....	14
Gambar 2. 4 Feedback Pengguna (3).....	14
Gambar 2. 5 Feedback Pengguna (4).....	15
Gambar 2. 6 Feedback Pengguna (5).....	15
Gambar 2. 7 Feedback Pengguna (6).....	15
Gambar 2. 8 Feedback Pengguna (7).....	16
Gambar 2. 9 Feedback Pengguna (8).....	16
Gambar 2. 10 Feedback Pengguna (9).....	16
Gambar 2. 11 Pain Point	17
Gambar 2. 12 How Might We.....	18
Gambar 2. 13 Solution Idea	19
Gambar 2. 14 Prioritization Idea.....	20
Gambar 2. 15 User Flow Login	21
Gambar 2. 16 User Flow Lihat Kabar Terbaru	22
Gambar 2. 17 User Flow Notifikasi.....	22
Gambar 2. 18 User Flow Donasi.....	23
Gambar 2. 19 UI Kit Logo	23
Gambar 2. 20 UI Kit Typhography	24
Gambar 2. 21 UI Kit Colors.....	24
Gambar 2. 22 UI Kit Buttons	25
Gambar 2. 23 UI Kit Icons.....	25
Gambar 2. 24 UI Kit Text Input.....	26

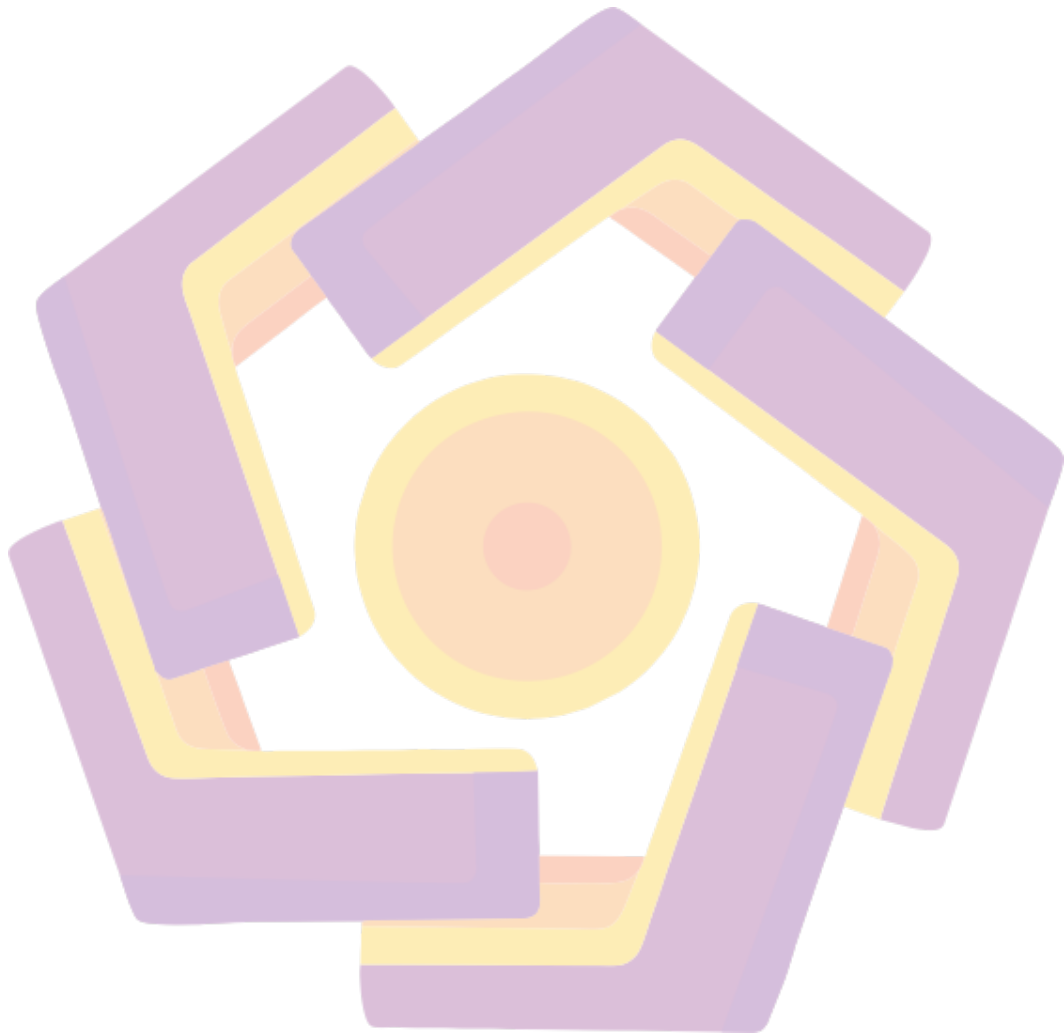
Gambar 2. 25 UI Kit Navbar.....	26
Gambar 2. 26 UI Kit Header	27
Gambar 2. 27 Wireframe Low-Fidelity Daftar	28
Gambar 2. 28 Wireframe Low-Fidelity Login.....	29
Gambar 2. 29 Wireframe Low-Fidelity Verifikasi Akun	30
Gambar 2. 30 Wireframe Low-Fidelity Donasi Page	31
Gambar 2. 31 Wireframe Low-Fidelity Detail Kampanye	32
Gambar 2. 32 Wireframe Low-Fidelity Nominal Donasi	33
Gambar 2. 33 Wireframe Low-Fidelity Nominal Donasi Lainnya.....	34
Gambar 2. 34 Wireframe Low-Fidelity Metode Pembayaran	35
Gambar 2. 35 Wireframe Low-Fidelity Pembayaran Berhasil	36
Gambar 2. 36 Wireframe Low-Fidelity Notifikasi	37
Gambar 2. 37 Wireframe Low-Fidelity Berita.....	38
Gambar 2. 38 Wireframe Low-Fidelity Kabar Terbaru.....	39
Gambar 2. 39 Wireframe High-Fidelity Daftar	40
Gambar 2. 40 Wireframe High-Fidelity Login	41
Gambar 2. 41 Wireframe High-Fidelity Verifikasi Akun.....	42
Gambar 2. 42 Wireframe High-Fidelity Donasi Page.....	43
Gambar 2. 43 Wireframe High-Fidelity Detail Kampanye.....	44
Gambar 2. 44 Wireframe High-Fidelity Nominal Donasi	45
Gambar 2. 45 Wireframe High-Fidelity Nominal Donasi Lainnya	46
Gambar 2. 46 Wireframe High-Fidelity Metode Pembayaran.....	47
Gambar 2. 47 Wireframe High-Fidelity Pembayaran Berhasil.....	48
Gambar 2. 48 Wireframe High-Fidelity Notifikasi.....	49
Gambar 2. 49 Wireframe High-Fidelity Berita.....	50
Gambar 2. 50 Wireframe High-Fidelity Kabar Terbaru	51
Gambar 2. 51 Hasil Kuesioner Nomor 1	55
Gambar 2. 52 Hasil Kuesioner Nomor 2	55
Gambar 2. 53 Hasil Kuesioner Nomor 3	56
Gambar 2. 54 Hasil Kuesioner Nomor 4	56
Gambar 2. 55 Hasil Kuesioner Nomor 5	56

Gambar 2. 56 Hasil Kuesioner Nomor 6	57
Gambar 2. 57 Hasil Kuesioner Nomor 7	57
Gambar 2. 58 Hasil Kuesioner Nomor 8	57
Gambar 2. 59 Hasil Kuesioner Nomor 9	58
Gambar 2. 60 Hasil Kuesioner Nomor 10	58
Gambar 2. 61 Hasil Kuesioner Nomor 11	58
Gambar 2. 62 Hasil Kuesioner Nomor 12	59
Gambar 2. 63 Hasil Kuesioner Nomor 13	59
Gambar 2. 64 Hasil Kuesioner Nomor 14	59
Gambar 2. 65 Hasil Kuesioner Nomor 15	60
Gambar 2. 66 Hasil Kuesioner Nomor 16	60
Gambar 2. 67 Hasil Kuesioner Nomor 17	60
Gambar 2. 68 Hasil Kuesioner Nomor 18	61
Gambar 2. 69 Hasil Kuesioner Nomor 19	61
Gambar 2. 70 Hasil Kuesioner Nomor 20	61
Gambar 2. 71 Hasil Kuesioner Nomor 21	62
Gambar 2. 72 Hasil Kuesioner Nomor 22	62
Gambar 2. 73 Hasil Kuesioner Nomor 23	62
Gambar 2. 74 Hasil Kuesioner Nomor 24	63
Gambar 2. 75 Hasil Kuesioner Nomor 25	63
Gambar 2. 76 Hasil Kuesioner Nomor 26	63
Gambar 2. 77 Hasil Rata-Rata Pengujian UEQ dalam Bentuk Grafik	64
Gambar 2. 78 Implementasi Frontend Halaman Daftar	65
Gambar 2. 79 Implementasi Frontend Halaman Login.....	66
Gambar 2. 80 Implementasi Frontend Halaman Verifikasi	67
Gambar 2. 81 Implementasi Frontend Bagian Navbar	67
Gambar 2. 82 Implementasi Frontend Halaman Donasi Page	68
Gambar 2. 83 Implementasi Frontend Halaman Detail Kampanye	69
Gambar 2. 84 Implementasi Frontend Halaman Nominal Donasi.....	69
Gambar 2. 85 Implementasi Frontend Halaman Nominal Donasi Lainnya.....	70
Gambar 2. 86 Implementasi Frontend Halaman Metode Pembayaran	71

Gambar 2. 87 Implementasi Frontend Halaman Pembayaran Berhasil	72
Gambar 2. 88 Implementasi Frontend Halaman Notifikasi	72
Gambar 2. 89 Implementasi Frontend Halaman Berita Page.....	73
Gambar 2. 90 Implementasi Frontend Halaman Kabar Terbaru.....	74
Gambar 2. 91 Tampilan Halaman Daftar	75
Gambar 2. 92 Tampilan Halaman Login	76
Gambar 2. 93 Tampilan Halaman Verifikasi akun	77
Gambar 2. 94 Tampilan Halaman Donasi Page	78
Gambar 2. 95 Tampilan Halaman Detail Kampanye	79
Gambar 2. 96 Tampilan Halaman Nominal Donasi.....	80
Gambar 2. 97 Tampilan Halaman Nominal Donasi Lainnya.....	81
Gambar 2. 98 Tampilan Halaman Metode Pembayaran	82
Gambar 2. 99 Tampilan Halaman Pembayaran Berhasil.....	83
Gambar 2. 100 Tampilan Halaman Notifikasi	84
Gambar 2. 101 Tampilan Halaman Berita	85
Gambar 2. 102 Tampilan Halaman Kabar Terbaru.....	86
Gambar 2. 103 Perbandingan Tampilan Donasi Page	90
Gambar 2. 104 Perbandingan Tampilan Notifikasi	91
Gambar 2. 105 Perbandingan Tampilan Berita Page.....	92
Gambar 2. 106 Tampilan Perbandingan Nominal Donasi	93
Gambar 2. 107 Perbandingan Tampilan Filter Konten Sensitif.....	93

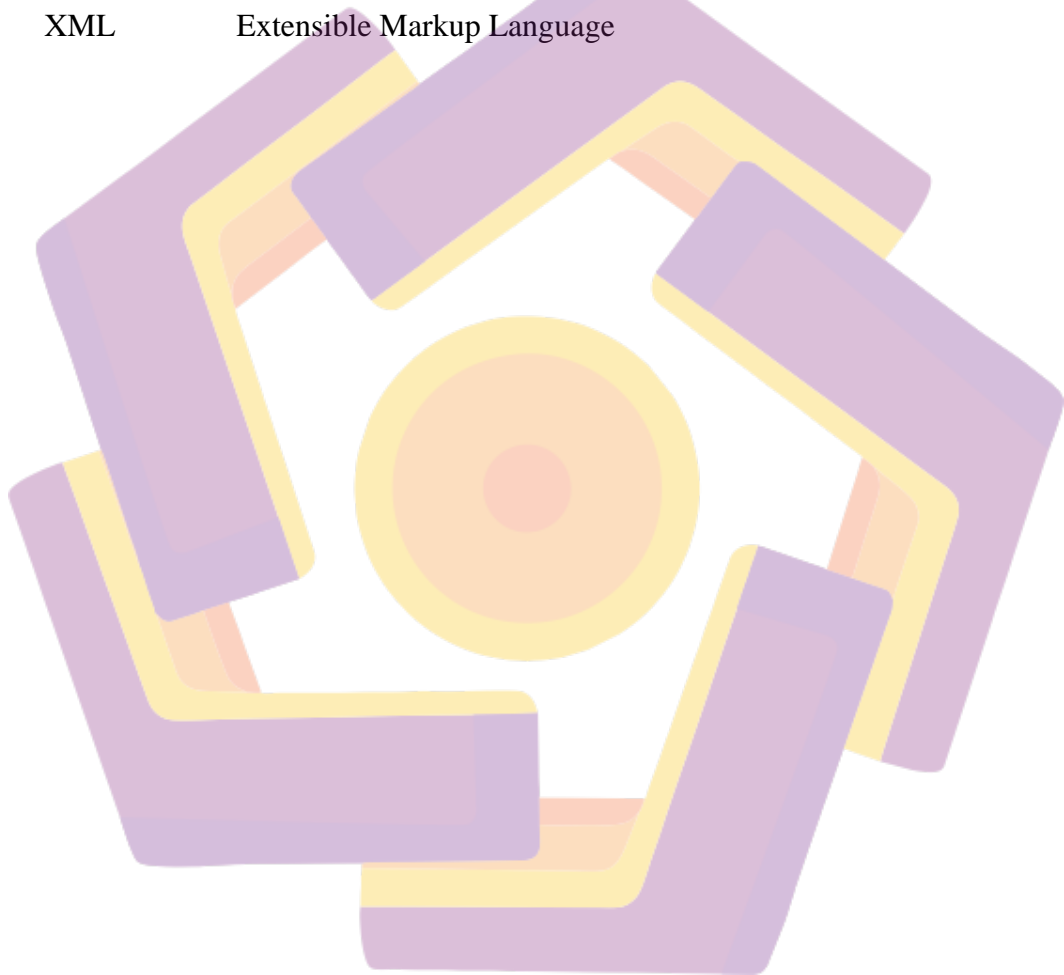
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Sertifikat Kegiatan.....	104
Lampiran 2. Logbook Studi Independen.....	105
Lampiran 3. KRS	107



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
UEQ	User Experience Questionnaire
XML	Extensible Markup Language



INTISARI

Kitabisa merupakan salah satu *platform crowdfunding* atau penggalangan dana terbesar di Indonesia yang bertujuan untuk membantu individu, masyarakat, komunitas, maupun organisasi. Saat ini, Kitabisa ingin melakukan redesign bahkan *revamp* yang berfokus pada bagian “Berita”. Oleh sebab itu dibutuhkan desain *user interface* aplikasi yang bisa menghadirkan informasi atau berita terbaru mengenai kampanye kepada donatur sehingga meningkatkan tingkat retensi atau pengguna tetap yang menggunakan aplikasi Kitabisa. Untuk menciptakan aplikasi yang unggul, diperlukan desain *User Interface* dan *User Experience* yang baik agar dapat memahami kebutuhan pengguna. Salah satu metode pendekatan yang digunakan dalam pengembangan *User Interface* (UI) sebuah aplikasi yaitu dengan *design thinking* yang meliputi 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideating, Prototyping, dan Test*. Pada tahap pengujian yang mencakup *usability testing* menggunakan maze dan kuesioner UEQ. Didapatkan nilai 1.82 untuk *Attractiveness*, 1.71 untuk *Pragmatic Quality*, dan 1.46 untuk *Hedonic Quality*. Berdasarkan hasil rata-rata yang sudah didapatkan, maka pengembangan desain *user interface* aplikasi mobile Kitabisa menunjukkan evaluasi positif. Setelah melalui semua tahap *design thinking*, dilakukan implementasi aplikasi *mobile* untuk hasil akhir produk yang diharapkan mampu memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pengguna aplikasi Kitabisa.

Kata kunci: UI/UX, Design Thinking, Redesign, Kitabisa, Aplikasi.

ABSTRACT

Kitabisa is one of the largest crowdfunding platforms in Indonesia that aims to help individuals, communities, and organizations. Currently, Kitabisa wants to redesign and even revamp which focuses on the "News" section. Therefore, an application user interface design is needed that can present the latest information or news about the campaign to donors so as to increase the retention rate or regular users who use the Kitabisa application. To create a superior application, a good User Interface and User Experience design is needed in order to understand user needs. One of the approach methods used in developing the User Interface (UI) of an application is design thinking which includes 5 stages namely Empathize, Define, Ideating, Prototyping, and Test. At the testing stage which includes usability testing using the maze and UEQ questionnaire. A value of 1.82 was obtained for Attractiveness, 1.71 for Pragmatic Quality, and 1.46 for Hedonic Quality. Based on the average results that have been obtained, the development of the user interface design of the Kitabisa mobile application shows a positive evaluation. After going through all stages of design thinking, the mobile application implementation is carried out for the final product which is expected to provide a better experience to Kitabisa application users.

Keyword: *UI/UX, Design Thinking, Redesign, Kitabisa, Apps.*