

**PERANCANGAN USER INTERFACE & USER EXPERIANCE  
DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI TERAS DAKWAH**

**SKRIPSI**

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



diajukan oleh

**HAMDANI RAHMAN**

**18.11.2316**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN USER INTERFACE & USER EXPERIANCE  
DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI TERAS DAKWAH**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



diajukan oleh

**HAMDANI RAHMAN**

**18.11.2316**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIANCE  
DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI TERAS DAKWAH**

yang disusun dan diajukan oleh

**Hamdani Rahman**

**18.11.2316**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 November 2023



**Windha Mega Pradnya D. M. Kom**

**NIK. 190302185**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE  
DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI TERAS DAKWAH**

yang disusun dan diajukan oleh

**Hamdani Rahman**

**18.11.2316**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 November 2023

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tanda Tangan

Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M.Cs  
NIK. 190302483



Norhikmah, M.Kom  
NIK. 190302245



Windha Mega Pradnya D, M.Kom  
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 November 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Hamdani Rahman**  
**NIM : 18.11.2316**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan User Interface & User Experience dengan metode Design Thinking pada aplikasi Teras Dakwah**

Dosen Pembimbing : Windha Mega Pradnya D, 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, Kamis, 16 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Hamdani Rahman

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'Alamin dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala berkat serta rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi penulis dengan segala kekurangannya. Skripsi ini kupersembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta, cinta dan kasih sayanku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku.

Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk :

1. Ayah dan mama tercinta yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan kasih sayang dan kesabaran hingga saat ini, serta doa dan dukungannya selama ini untuk keberhasilanku bisa dapat mengerjakan skripsi ini dengan baik dan lancar. Semoga mereka bangga dengan apa yang sekarang saya peroleh.
2. Orang-orang yang aku sayangi di keluargaku, terutama sepupuku (Izal), terimakasih telah mendukung, mendoakan, memberi semangat untuk terus maju sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dan teman-teman yang selalu mensupport dalam keadaan apapun, selalu memberi arahan untuk segera diselesaikan kuliahnya.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, berkah rahmat dan hidayah-Nya-lah saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan User Interface & User Experience dengan Metode Desain Thinking Pada Aplikasi Teras Dakwah”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Starata 1 di Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Saya menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

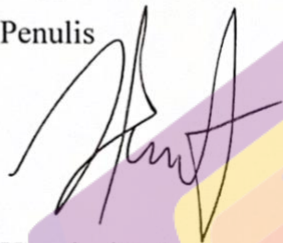
- Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
- Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan dukungan, bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Ibu Dewi Anisa Istiqomah, S.pd., M.Cs, Ibu Norhikmah, M.Kom, Ibu Windha Mega Pradanya D, M.Kom sebagai dosen penguji yang telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
- Orangtua saya, Moh. Dahnan dan Halimatus Sya’diah yang telah mendoakan tanpa henti, memberi dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Saya berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa mengaruniakan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Yogyakarta, 16 Desember 2024

Penulis



Hamdani Rahman





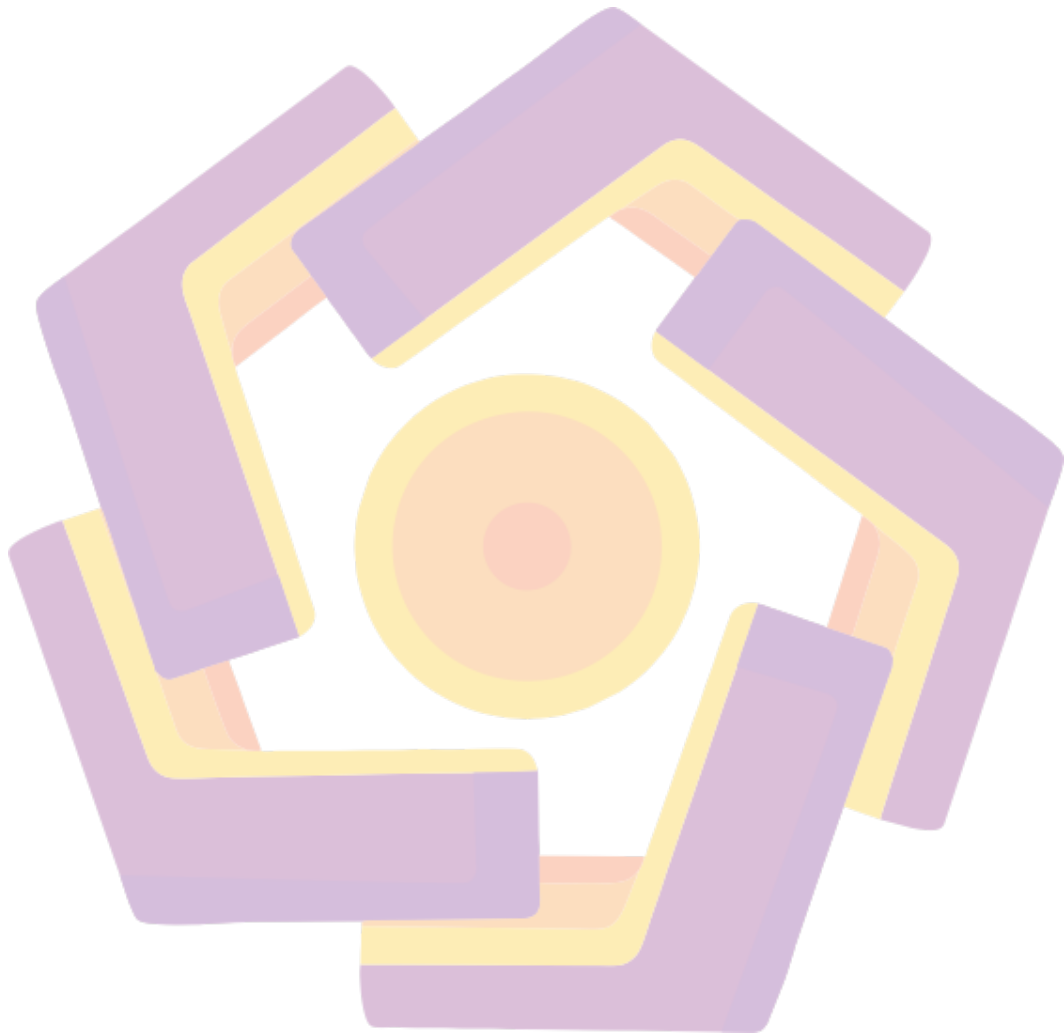
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiii
Abstract .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1    Tinjauan Pustaka .....	4
2.2    User Interface .....	5
2.3    User Experience .....	5
2.3.1 <i>Strategi Plane</i> .....	6
2.3.2 <i>Scope Plan</i> .....	6
2.3.3 <i>Structure Plan</i> .....	6
2.3.4 <i>Skeleton Plan</i> .....	7
2.3.5 <i>Surface Plan</i> .....	7
2.4 <i>Design Thinking</i> .....	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	10

3.1. Gambaran Umum .....	10
3.2 Langkah Penelitian .....	14
3.3. Riset .....	15
3.3.1 Observasi.....	15
3.3.2 Wawancara Pengguna .....	16
3.3.3 Emphaty Map .....	19
3.4 Analisis Kebutuhan ( <i>Define</i> ).....	20
3.4.1 <i>User Persona</i> .....	20
3.4.2 Kebutuhan Pengguna .....	22
3.5 Analisis Solusi ( <i>Ideate</i> ) .....	23
3.5.1 User Flow .....	23
3.5.2 <i>Wirefrmae</i> .....	24
3.6 <i>Prototype</i> .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Hasil .....	31
4.2 Desain Antarmuka ( <i>User Interface</i> ).....	31
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>45</b>
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran.....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>48</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Hasil Wawancara 1 .....19



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Tahap Design Thinking .....	7
Gambar 3. 1 Beranda Aplikasi Teras dakwah.....	10
Gambar 3. 2 Menu Dzikir pada aplikasi Teras Dakwah .....	11
Gambar 3. 3 Form Pendaftaran .....	12
Gambar 3. 4 Profil Pengguna .....	13
Gambar 3. 5 Menu Youtube pada aplikasi Teras Dakwah .....	14
Gambar 3. 6 Alur Penelitian .....	15
Gambar 3. 7 Hasil Observasi .....	16
Gambar 3. 8 Emphaty Map Izal .....	19
Gambar 3. 9 Emphaty Map Sefiya.....	20
Gambar 3. 10 User Persona Izal.....	21
Gambar 3. 11 User Persona Sefiya .....	22
Gambar 3. 12 User Flow melakukan Registrasi .....	23
Gambar 3. 13 User Flow mencari kajian .....	24
Gambar 3. 14 User Flow Mengikuti Kajian Secara Online .....	24
Gambar 3. 15 User Flow mengikuti kajian secara langsung.....	24
Gambar 3. 16 Wireframe Halaman Login .....	26
Gambar 3. 17 Wireframe halaman Registrasi .....	27
Gambar 3. 18 Wireframe halaman Beranda.....	28
Gambar 3. 19 Wireframe halaman Opsi .....	29
Gambar 3. 20 Wireframe halaman Kajian. ....	30
Gambar 4. 1 Antarmuka halaman <i>Login</i> dan Registrasi .....	32
Gambar 4. 2 Antarmuka halaman Beranda .....	32
Gambar 4. 3 Antarmuka opsi .....	33
Gambar 4. 4 Antarmuka halaman Kajian.....	34
Gambar 4. 5 Antarmuka halaman sholat, pengaturan adzan, pilih muadzin .....	35
Gambar 4. 6 Antarmuka halaman Masjid .....	36
Gambar 4. 7 Antarmuka halaman Qiblat .....	37
Gambar 4. 8 Antarmuka Halaman Al-Qur'an.....	38
Gambar 4. 9 Antarmuka Halaman Juz .....	38
Gambar 4. 10 Antarmuka Halaman Bookmark .....	39
Gambar 4. 11 Antarmuka Halaman Pengingat Ibadah .....	39
Gambar 4. 12 Antarmuka Halaman Asmaul Husnah.....	40
Gambar 4. 13 Antarmuka Halaman Kalender.....	41
Gambar 4. 14 Antarmuka Dzikir Pagi & Petang .....	42
Gambar 4. 15 Antarmuka Halaman Hadist Arba'in .....	43
Gambar 4. 16 Antarmuka Halaman Tasbih .....	44

## INTISARI

Saat ini, peran *UI/UX Designer* sudah berperan penting dalam pembuatan Aplikasi ataupun Website. Jika kita telaah, kepuasan konsumen terhadap penggunaan sebuah aplikasi pada dasarnya berkaitan erat dengan kualitas pengalaman pengguna dan tampilan antar mukanya.

Dalam hal ini, tampilan dan komposisi dari *UI/UX* menjadi faktor penentu, apakah pengguna mau untuk terus menggunakan produk tersebut atau tidak. Bahkan *UI/UX* suatu produk berperan untuk menentukan asumsi dan feedback pengguna terhadap produsen brand. *UI/UX* juga merupakan bagian branding suatu produk atau perusahaan. Maka tidak heran jika pengembangan *UI/UX* seharusnya mendapat perhatian lebih dari perusahaan agar pengguna atau pembeli tetap menggunakan dan memanfaatkan produknya.

Oleh karena itu dengan adanya peran *UI/UX* kami berupaya memanfaatkan untuk merancang sebuah aplikasi Teras Dakwah. Pada penelitian ini kami menggunakan Metode *Desain Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *emphatize, define, ideate, prototype, test*. Kami melakukan empati, observasi, dan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada pada pengguna aplikasi Teras Dakwah, sehingga kami menemukan gagasan baru sebagai solusi dari permasalahan yang ada, yaitu dengan menampilkan aplikasi Teras Dakwah supaya para pengguna lebih mudah mengakses informasi.

**Kata kunci:** Desain UI/UX, empati, penetapan, ide, prototipe, uji coba.

## Abstract

*Currently, the role of the UI/UX Designer has played an important role in making applications or websites. If we examine, consumer satisfaction with the use of an application is basically closely related to the quality of the user experience and the appearance of the interface.*

*In this case, the appearance and composition of the UI/UX are the determining factors, whether the user wants to continue using the product or not. Even the UI/UX of a product plays a role in determining user assumptions and feedback on brand manufacturers. UI/UX is also part of the branding of a product or company. So don't be surprised if UI/UX development should get more attention from the company so that users or buyers continue to use and take advantage of their products.*

*Therefore, with the role of UI/UX, we try to use it to design a Da'wah Terrace application. In this research, we use Design Thinking Method which consists of 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, test. We empathize, observe, and identify the problems that exist in Teras Da'wah application users, so that we find new ideas as solutions to existing problems, namely by displaying the Teras Da'wah application so that users can more easily access information.*

**Keyword:** *UI/UX Designer, empathize, define, ideate, prototype, test.*