

**PERANCANGAN UI/UX PLATFORM CUBICA PADA PT.
KUBIKA MEDIA KREASI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING**

LAPORAN NON-REGULER

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



Disusun oleh :

TIFANI DEA SHAFIRA

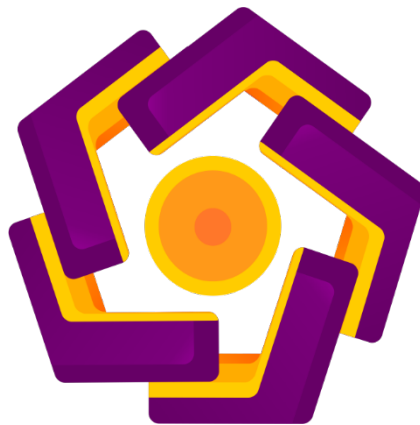
21.11.4372

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN UI/UX PLATFORM CUBICA PADA PT. KUBIKA
MEDIA KREASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING**

LAPORAN NON-REGULER

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



Disusun oleh :

TIFANI DEA SHAFIRA

21.11.4372

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PERANCANGAN UI/UX PLATFORM CUBICA PADA PT. KUBIKA
MEDIA KREASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING**

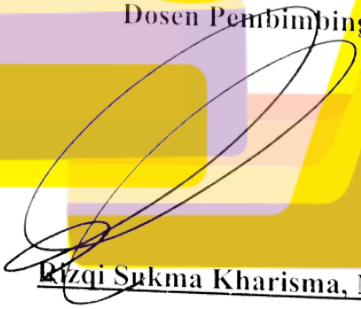
yang disusun dan diajukan oleh

Tifani Dea Shafira

21.11.4372

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 24 Juni 2025

Dosen Pembimbing,


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.

NIK. 190302215

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

PERANCANGAN UI/UX PLATFORM CUBICA PADA PT. KUBIKA
MEDIA KREASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN DENGAN PENDEKATAN
DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Tifani Dea Shafira

21.11.4372

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2025

Susunan

Dewan Penguji Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T.
NIK. 190302289

Bavu Setiaii, M.Kom.
NIK. 190302216

Rizqi Sukma Kharisn'i, M.Kom.
NIK. 190302215

Tanda Tangan

Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini M.Kom.

NIK. 190302106

Halaman Pernyataan Keaslian Karya

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tifani Dea Shafira

NIM : 21.11.4372

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Platform Cubica pada PT. Kubika Media Kreasi sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan dengan Pendekatan Design Thinking.

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, 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 kegiatan 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 ketidak-benaran 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, 24 Juni 2025

Yang Menyatakan


Tifani Dea Shafira

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Kepada **kakak saya, Alvian Rizal Pratama**, yang selalu menjadi contoh dalam hidup saya dan memberikan motivasi untuk terus melangkah maju, serta **Mama tercinta**, yang tanpa lelah memberikan dukungan secara finansial, moral, dan doa yang menjadi kekuatan terbesar saya untuk terus berjuang dan menyelesaikan pendidikan ini.
2. Untuk seseorang yang sangat berarti, **Fattaah Herdansyah**, yang tidak hanya menjadi pasangan hidup, tetapi juga teman berpikir, pendengar setia, dan penyemangat terbesar yang selalu ada di setiap kondisi, mendukung saya dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati.
3. Kepada sahabat terdekat saya, **Nadhira Aurell Puspitaningrum**, yang selalu hadir dalam setiap fase perjuangan, menjadi teman berbagi cerita, keluh kesah, tawa, serta memberikan semangat dan dukungan tanpa henti hingga saya mampu melewati masa-masa sulit dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kepada seluruh teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, yang kehadirannya telah menjadi warna dan penguat selama proses perkuliahan hingga akhir masa studi ini.
5. Dan terakhir, saya persembahkan kepada **Krisna Aditya Pratama**, selaku kakak tingkat yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran, memberikan masukan yang membangun, memberikan semangat selalu kepada saya, serta membantu saya menemukan solusi atas setiap hambatan dalam proses penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *“Perancangan UI/UX Platform Cubica pada PT. Kubika Media Kreasi sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan dengan Pendekatan Design Thinking”* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing, mama dan keluarga tercinta, pihak PT. Kubika Media Kreasi, teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna di bidang perancangan UI/UX dan teknologi pembelajaran digital.

Yogyakarta, 29 Mei 2025

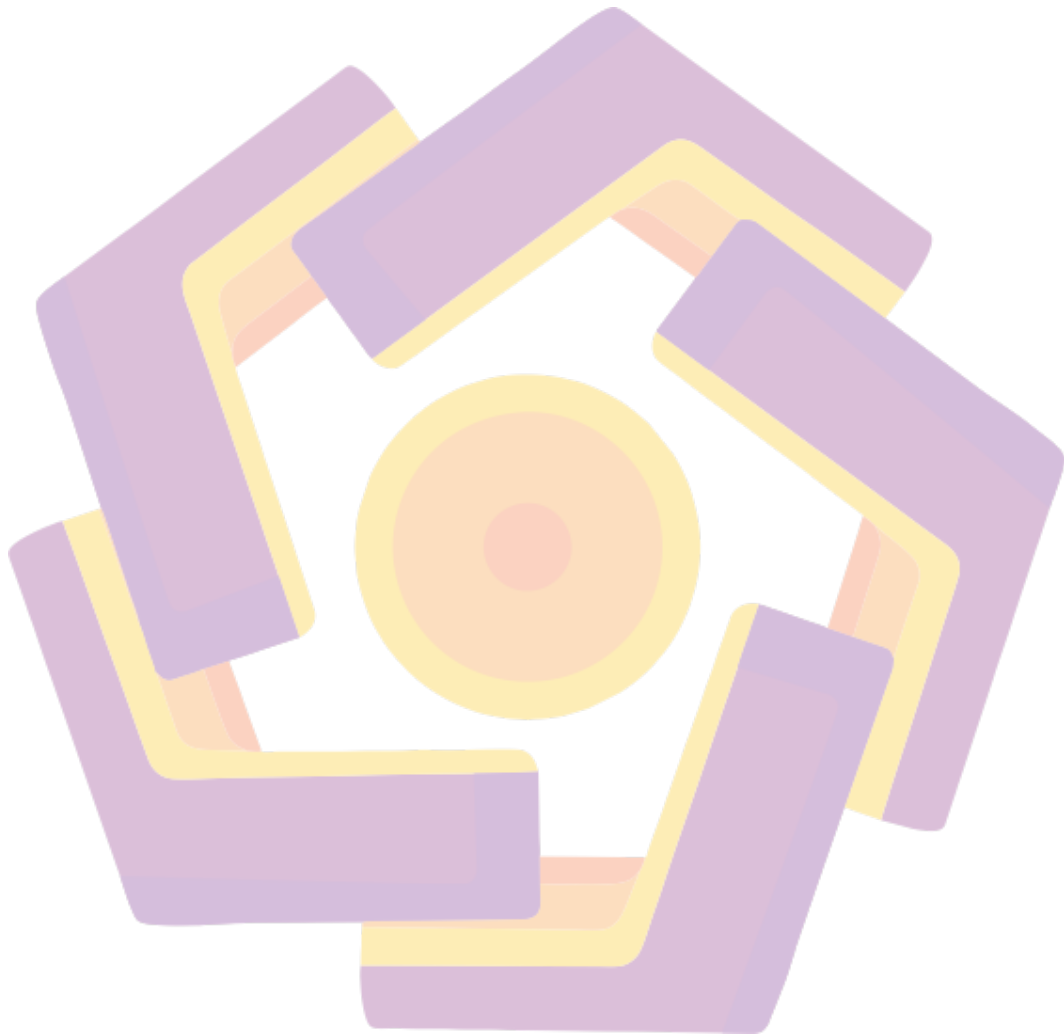
Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Gambaran Umum.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Manfaat Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan.....	3
1.6. Identitas Tempat Magang.....	4
BAB II TEORI DAN ANALISIS.....	5
2.1. Teori.....	5
2.1.1 Kewirausahaan.....	5
2.1.2 Wirausaha.....	5
2.1.3 Design Thinking.....	5
2.1.4 UI/UX.....	7
2.1.5 User Research.....	8
2.1.6 User Persona.....	8
2.1.7 User Journey Map	9
2.1.8 User Flow	10
2.1.9 Sketch.....	11
2.1.10 Wireframe	12
2.1.11 Mockup	14

2.1.12	Prototype	15
2.1.13	Figma.....	16
2.1.14	Design System.....	17
2.1.15	Component UI.....	17
2.1.16	Usability Testing	23
2.1.17	Maze.....	25
2.1.18	Random Sampling.....	25
2.1.19	Pengujian.....	25
2.2.	Analisis.....	28
2.2.1	Alur Metode Design Thinking	28
2.2.2	Metode Pengumpulan Data	29
2.2.3	Metode Analisis Data.....	30
2.2.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	31
2.2.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	32
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
3.1	Hasil	34
3.1.1	Alur Magang	34
3.1.2	Activity Plan.....	35
3.1.3	User Persona.....	36
3.1.4	User Journey Map	39
3.1.5	User Flow	39
3.1.6	Sketch (Crazy Eight).....	41
3.1.7	Wireframe	42
3.1.8	Mockup	44
3.1.9	Prototipe	47
3.1.10	Usability Testing	49
3.2	Pembahasan.....	52
3.2.1.	Analisa Kegiatan	53
3.2.2.	Evaluasi Usability Testing	61
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN		76
4.1	Kesimpulan	76
4.2	Saran.....	76

REFERENSI	78
CURRICULUM VITAE	80
LAMPIRAN BUKTI PENDUKUNG.....	81



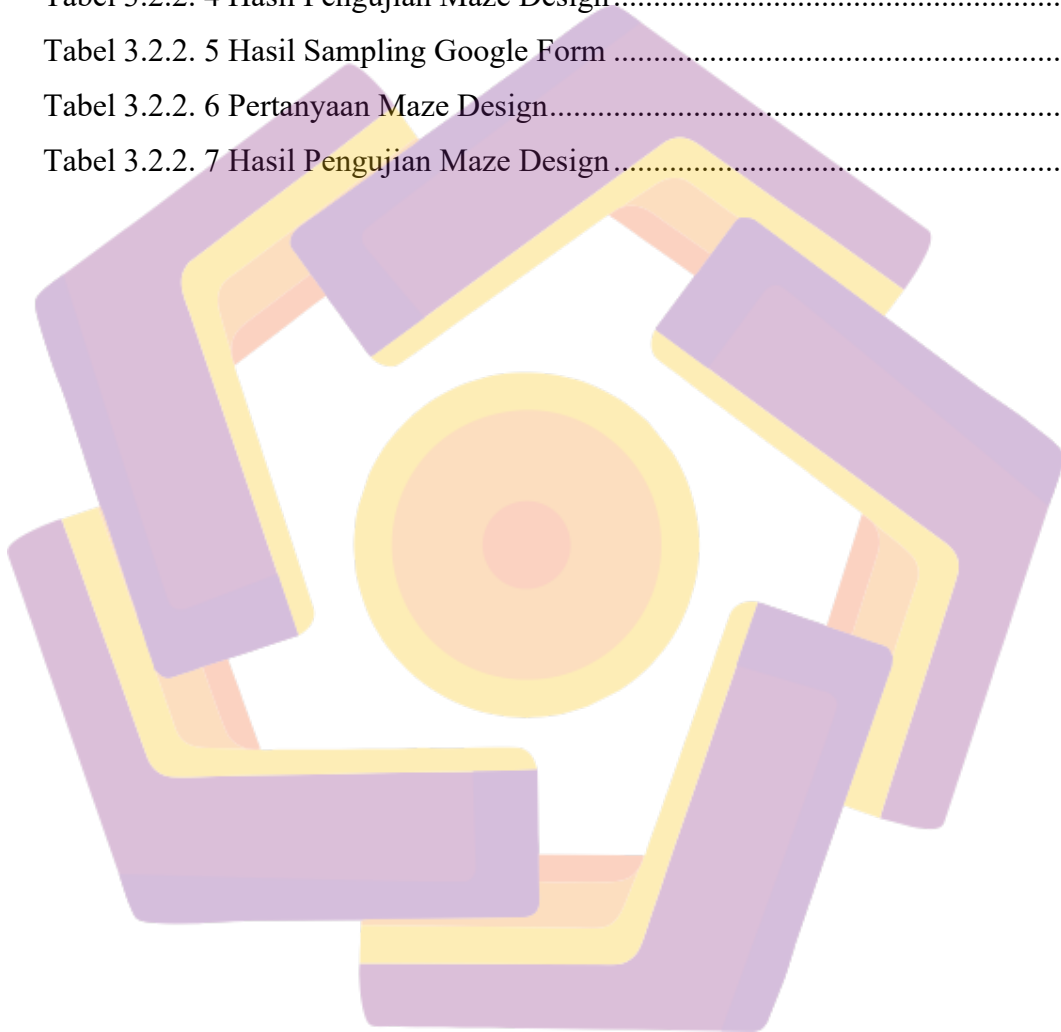
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Design Thinking.....	6
Gambar 2.1.2 UI/UX.....	8
Gambar 2.1. 3 User Persona.....	9
Gambar 2.1.4 User Journey Map	10
Gambar 2.1. 5 User Flow	11
Gambar 2.1. 6 Sketch Crazy Eight.....	12
Gambar 2.1. 7 Wireframe.....	12
Gambar 2.1. 8 Low Fidelity	13
Gambar 2.1. 9 Mid-fidelity	13
Gambar 2.1. 10 High Fidelity	14
Gambar 2.1. 11 Mockup.....	15
Gambar 2.1. 12 Prototype	16
Gambar 2.1. 13 Figma.....	16
Gambar 2.1. 14 Typography	18
Gambar 2.1. 15 Icon.....	18
Gambar 2.1. 16 Color.....	19
Gambar 2.1. 17 Padding.....	20
Gambar 2.1. 18 Dimensions.....	20
Gambar 2.1. 19 Allignment.....	21
Gambar 2.1. 20 Grid.....	21
Gambar 2.1. 21 Jenis-jenis grid.....	22
Gambar 2.1. 22 Button	23
Gambar 2.1. 23 Usability Testing	24
Gambar 2.1. 24 Maze	25
Gambar 2.1. 25 Percentage Total Usability Testing	27
Gambar 3.1.1 Flowchart Alur Magang	35
Gambar 3.1.2 Activity Plan.....	36
Gambar 3.1.3 User Persona 1.....	37
Gambar 3.1.4 User Persona 2.....	38
Gambar 3.1.5 User Journey Map	39

Gambar 3.1.6 User Flow Cubers.....	40
Gambar 3.1.7 User Flow Creators.....	41
Gambar 3.1.8 Sketch Crazy Eight.....	42
Gambar 3.1.9 Wireframe Landing Page	43
Gambar 3.1.10 Wireframe Creators	43
Gambar 3.1.11 Wireframe Cubers	44
Gambar 3.1.12 Color Pallete Cubica.....	45
Gambar 3.1.13 Mockup Landing Page Cubers	45
Gambar 3.1.14 Mockup Landing Page Creators.....	46
Gambar 3.1.15 Mockup Cubers	46
Gambar 3.1.16 Mockup Creators	47
Gambar 3.1.17 Prototipe	48
Gambar 3.1.18 Prototipe	48
Gambar 3.1.19 Prototipe	49
Gambar 3.1.20 Flowchart Testing Cubers	51
Gambar 3.1.21 Flowchart Testing Creators	52
Gambar 3.1. 25 Tahapan Pengerjaan	86
Gambar 3.2.2.1 Total Responden Pengujian.....	62
Gambar 3.2.2.2 Hasil Maze Creators Task 1	62
Gambar 3.2.2.3 Hasil Maze Creators Task 2	63
Gambar 3.2.2.4 Total Responden Pengujian.....	67
Gambar 3.2.2.5 Hasil Maze Cubers Task 1	68
Gambar 3.2.2.6 Hasil Maze Cubers Task 2	68
Gambar 3.2.2.7 Hasil Maze Cubers Task 3	69

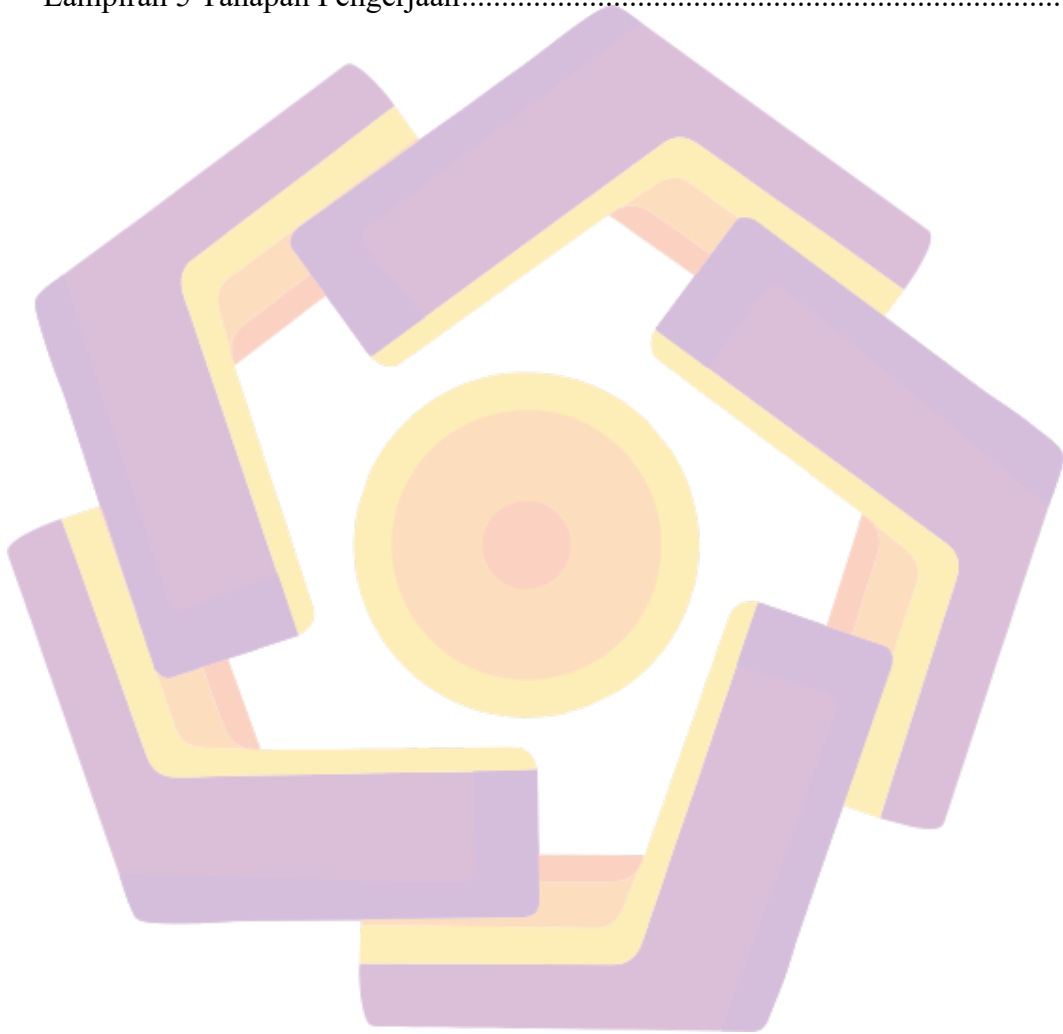
DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1 Tabel Kegiatan	53
Tabel 3.2.2.1 Usability Matric	61
Tabel 3.2.2.2 Hasil Sampling Google Form	63
Tabel 3.2.2.3 Pertanyaan Maze Design.....	65
Tabel 3.2.2. 4 Hasil Pengujian Maze Design.....	66
Tabel 3.2.2. 5 Hasil Sampling Google Form	70
Tabel 3.2.2. 6 Pertanyaan Maze Design.....	72
Tabel 3.2.2. 7 Hasil Pengujian Maze Design.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sertifikat Magang	84
Lampiran 2 Meeting Online	84
Lampiran 3 Meeting Offline	85
Lampiran 4 Meeting Offline	85
Lampiran 5 Tahapan Pengerjaan.....	86



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan platform Cubica di PT. Kubika Media Kreasi guna meningkatkan pengalaman pembelajaran kewirausahaan yang lebih interaktif, efisien, dan mudah diakses. Pembelajaran kewirausahaan berbasis digital sering kali menghadapi tantangan dalam menyediakan aksesibilitas optimal. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian menerapkan pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, guna merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang intuitif, responsif, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Riset pengalaman pengguna dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama, yang kemudian digunakan dalam merancang *wireframe* dan *prototype* dengan fokus pada kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna yang optimal. Evaluasi melalui *usability testing* menunjukkan bahwa pendekatan ini secara signifikan meningkatkan aksesibilitas, navigasi, serta pengalaman belajar pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelajar, mentor, dan penggiat kewirausahaan, serta menjadi solusi inovatif dalam pengembangan platform pembelajaran digital yang lebih efektif dan berorientasi pada pengguna.

Kata kunci: UI/UX, Design Thinking, Platform Digital, Pembelajaran Kewirausahaan, Cubica.

ABSTRAK

This research aims to design and develop the Cubica platform at PT Kubika Media Kreasi to enhance a more interactive, efficient and accessible entrepreneurial learning experience. Digital-based entrepreneurship learning often faces challenges in providing optimal accessibility. To address this issue, the research applied the Design Thinking approach, which consists of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) that is intuitive, responsive, and in line with user needs. User experience research was conducted to identify key issues, which were then used in designing wireframes and prototypes with a focus on ease of navigation and optimal user experience. Evaluation through usability testing showed that this approach significantly improved accessibility, navigation, and user learning experience. The results of this research are expected to benefit students, mentors, and entrepreneurial activists, and become an innovative solution in developing a more effective and user-oriented digital learning platform.

Keyword: UI/UX, Design Thinking, Digital Platform, Entrepreneurship Learning, Cubica.