

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MIRANDA SURYA ARSYAD

18.11.2369

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MIRANDA SURYA ARSYAD

18.11.2369

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

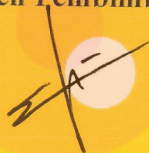
yang disusun dan diajukan oleh

Miranda Surya Arsyad

18.11.2369

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Miranda Surya Arsyad

18.11.2369

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arif Akbarul Huda, S.Si., M.Eng.
NIK. 190302287

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Miranda Surya Arsyad
NIM : 18.11.2369

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, S.Kom., 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, 23 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Miranda Surya Arsyad

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan karunia-Nya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua, ayahanda BudiYana dan ibunda Surati yang senantiasa memberikan do'a, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas.
2. Kakak Muhammad Radiq Binar Pangestu dan adik Satria Ilham Firdaus yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
3. Pakdhe dan Budhe yang selalu memberikan pengertian dan dukungan.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dalam penelitian dan penulisan ini.
5. Teman-teman yang memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya dan shalawat penulis panjatkan kepada nabi besar Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Design Thinking” ini dengan sebaik-baiknya guna untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) pada program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

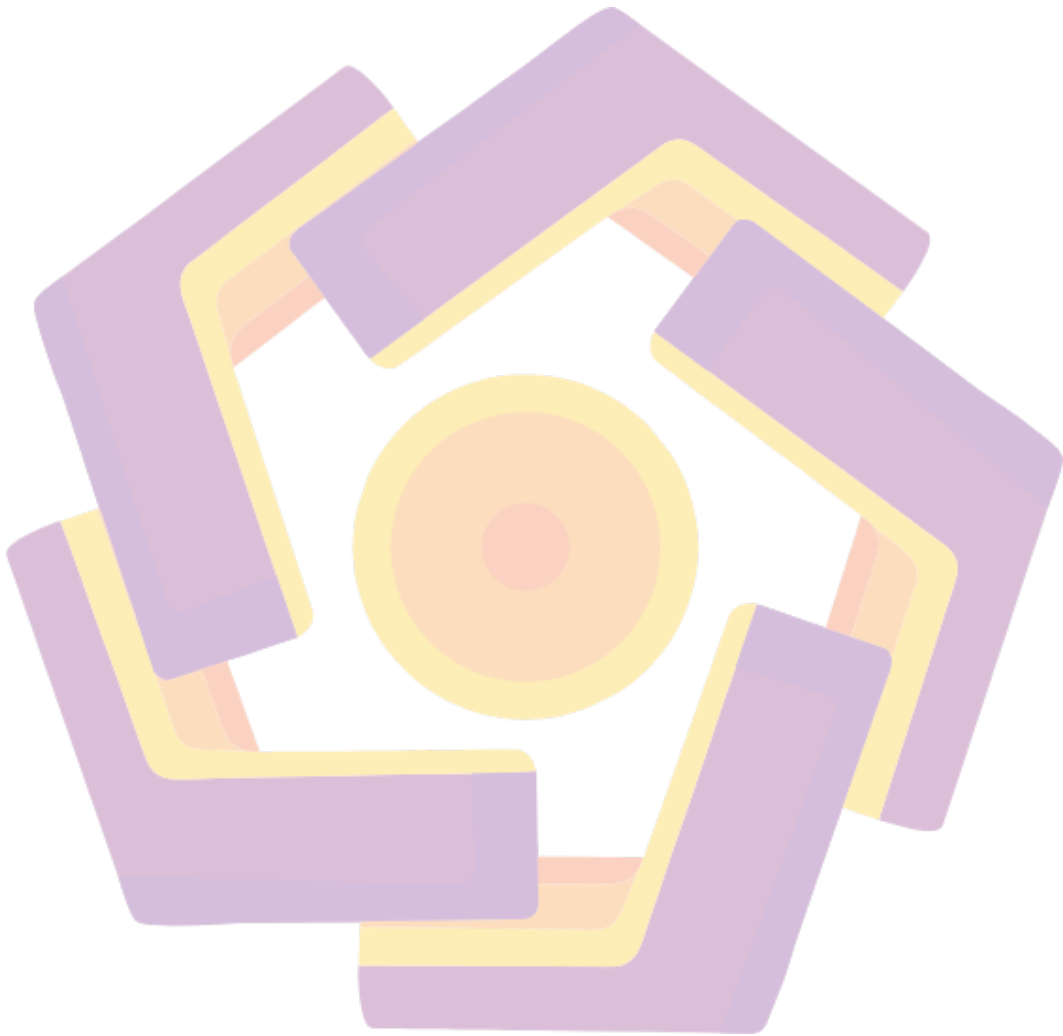
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing yang telah membimbing dari awal hingga akhir penulisan.
4. Para Dosen dan Staff Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
5. Kedua orang tua dan kakak yang telah memberikan do’a, dukungan semangat, motivasi serta fasilitas penunjang perkuliahan.
6. Adik yang memberikan dukungan dan semangat.
7. Seluruh teman yang telah kebersamai dari awal hingga akhir perkuliahan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan dan jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca laporan skripsi ini. Demikian,

penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi wawasan tambahan bagi pembaca.

Yogyakarta, 19 Juni 2025

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	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 User Interface (UI)	10
2.2.2 User Experience (UX)	10
2.2.3 Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Aplikasi	10
2.2.4 Metode Design Thinking	11
2.2.5 Usability Testing	11
2.2.6 Warna	12
2.2.7 Tipografi	14

BAB III	
METODE PENELITIAN	16
3.1 Objek Penelitian	16
3.2 Alur Penelitian	16
3.2.1 Empathize	17
3.2.2 Define	17
3.2.3 Ideate	17
3.2.4 Prototype	17
3.2.5 Testing	17
3.3 Alat dan Bahan	18
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Empathize	19
4.1.1 Daftar Pertanyaan Wawancara	19
4.1.2 Hasil Wawancara	20
4.1.3 Hasil Riset User	24
4.2 Define	24
4.2.1 Point of View	24
4.2.2 User Persona	25
4.2.3 Empathy Map	26
4.3 Ideate	27
4.3.1 User Journey Map	27
4.3.2 User Flow	28
4.3.3 Wireframe	29
4.4 Prototype	32
4.4.1 Mockup	32
4.4.2 Prototype	39
4.5 Testing	40
BAB V	
PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
REFERENSI	43
LAMPIRAN	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Level Rasio Keberhasilan	11
Tabel 2.3 Makna Psikologi Warna	13
Tabel 3.1 Alat dan Bahan	18
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Wawancara	19
Tabel 4.2 Hasil Riset User	24
Tabel 4.3 User Journey Map	27
Tabel 4.4 Task Pengujian	41



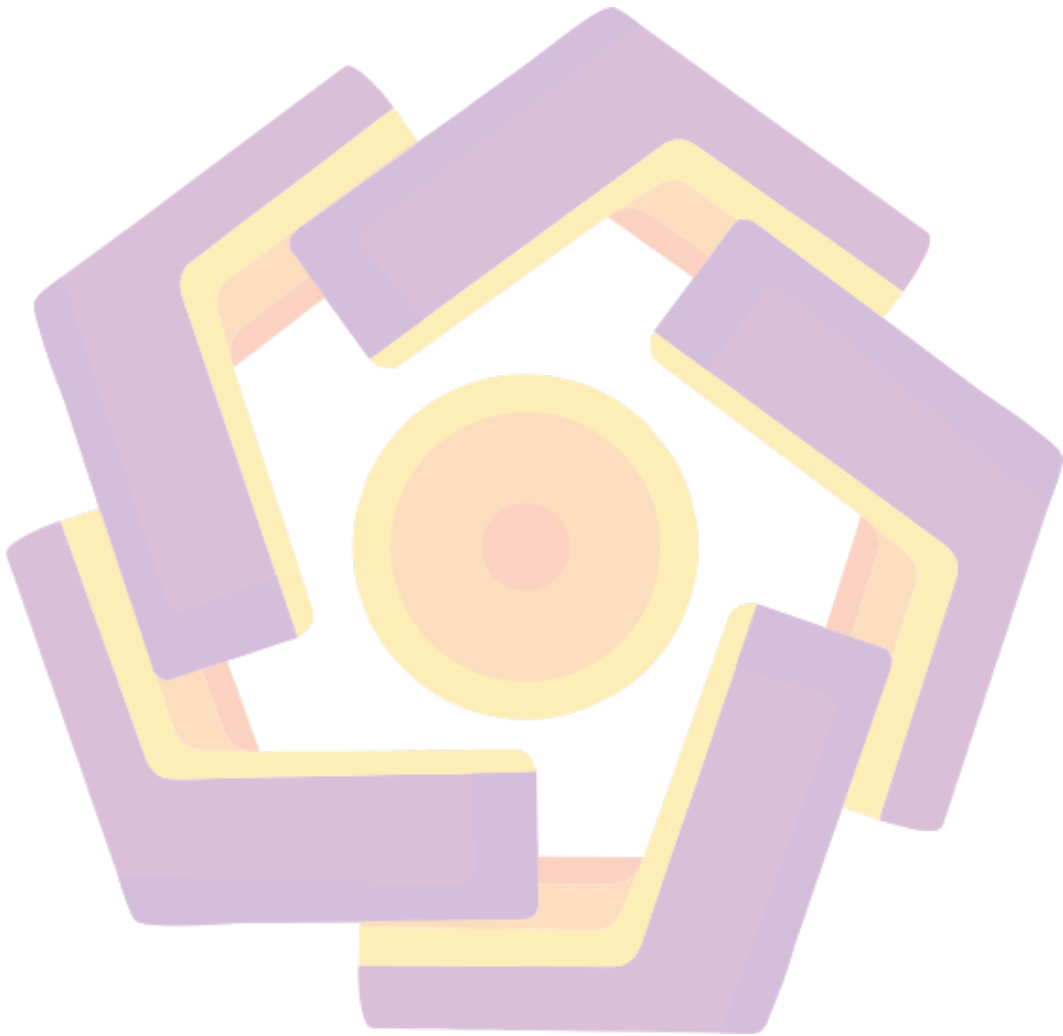
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Roda Warna	13
Gambar 3.1 Alur Penelitian	16
Gambar 4.1 Point of View	24
Gambar 4.2 User Persona	25
Gambar 4.3 Empathy Map	26
Gambar 4.4 User Flow	28
Gambar 4.5 Wireframe Menu Utama	29
Gambar 4.6 Wireframe Greetings	29
Gambar 4.7 Wireframe Introductions	30
Gambar 4.8 Wireframe Numbers	31
Gambar 4.9 Mockup Menu Utama	32
Gambar 4.10 Mockup Greetings	33
Gambar 4.11 Mockup Introductions	35
Gambar 4.12 Mockup Numbers	37
Gambar 4.13 Prototype	39

DAFTAR LAMPIRAN

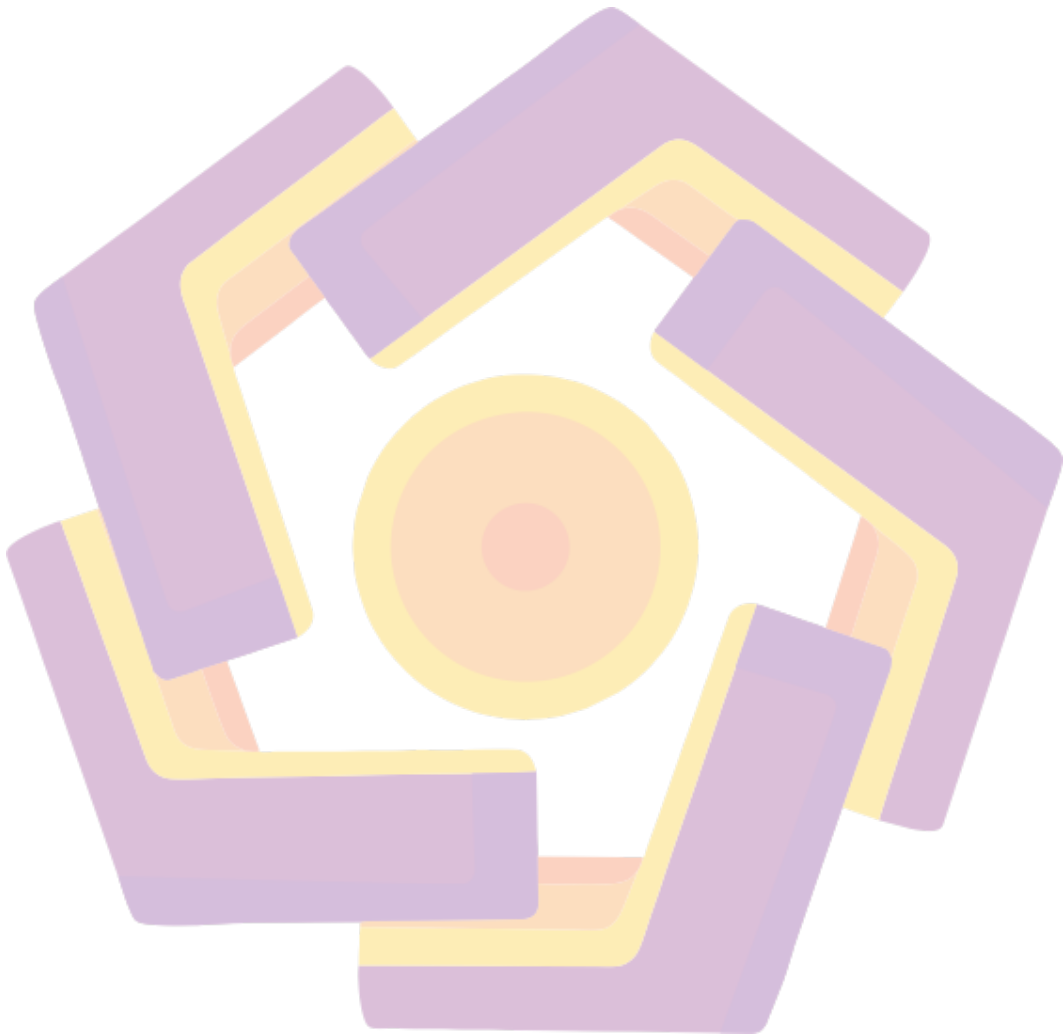
Lampiran 1. Data Hasil Wawancara

45



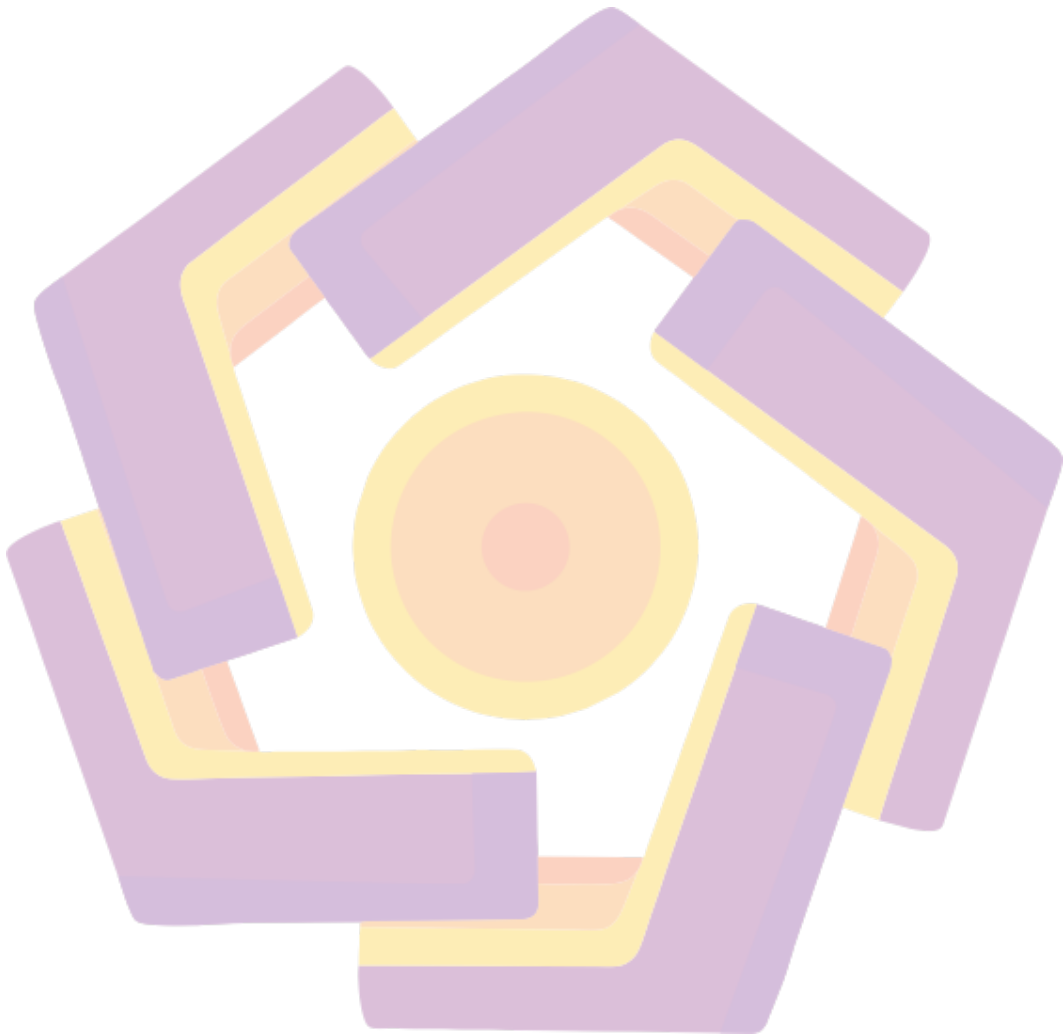
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience



DAFTAR ISTILAH

UI	User Interface
UX	User Experience



INTISARI

Kemampuan membaca siswa kelas 1 SD menjadi kendala yang dirasakan oleh guru dalam memberi materi pembelajaran bahasa Inggris. Selama ini guru menggunakan buku untuk mengajar yang dibantu oleh papan tulis saja sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. Media pembelajaran pendukung untuk materi bahasa Inggris kelas 1 SD selain buku dan papan tulis adalah media berbasis website yang dapat memunculkan audio visual secara lengkap. Untuk membangun media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan metode design thinking. Perancangan media pembelajaran dengan design thinking telah selesai diuji dan menghasilkan rasio keberhasilan sebesar 83,3% yang menunjukkan level baik.

Kata kunci: UX, UI, Media Pembelajaran, Design Thinking.

ABSTRACT

The reading ability of first-grade elementary school students is a challenge faced by teachers in delivering English learning materials. Until now, teachers have primarily used books and the blackboard, which makes the learning process less effective. An alternative learning medium to support English instruction for first-grade students—beyond books and the blackboard—is a website-based platform that can present complete audiovisual content. To develop a learning medium that is easy for teachers to use, the Design Thinking method was employed. The design of this learning media using the Design Thinking approach has been tested and resulted in a success rate of 83.3%, which indicates a good level of usability.

Keywords: UX, UI, Learning Media, Design Thinking.