

**PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
MENGUNAKAN DESIGN SPRINT PADA PORTAL WEB BERITA FILM
DENGAN METODE EVALUASI USABILITY TESTING**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Rahmadhan Syah Putra

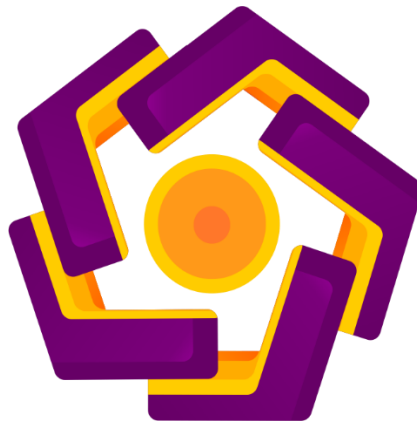
18.11.1815

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
MENGUNAKAN DESIGN SPRINT PADA PORTAL WEB BERITA FILM
DENGAN METODE EVALUASI USABILITY TESTING**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:

**Rahmadhan Syah Putra
18.11.1815**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN DESIGN SPRINT PADA PORTAL WEB BERITA FILM DENGAN METODE EVALUASI USABILITY TESTING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmadhan Syah Putra

18.11.1815

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

NIK. 190302419

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN DESIGN SPRINT PADA PORTAL WEB BERITA FILM DENGAN METODE EVALUASI USABILITY TESTING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmadhan Syah Putra

18.11.1815

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Tony Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

NIK. 190302419

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 19030209

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Rahmadhan Syah Putra**
NIM : **18.11.1815**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Design User Interface dan User Experience Menggunakan Design Sprint Pada Portal Web Berita Film Dengan Metode Evaluasi Usability Testing

Dosen Pembimbing : **Uyock Anggoro Saputro, 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, 17 Maret 2022

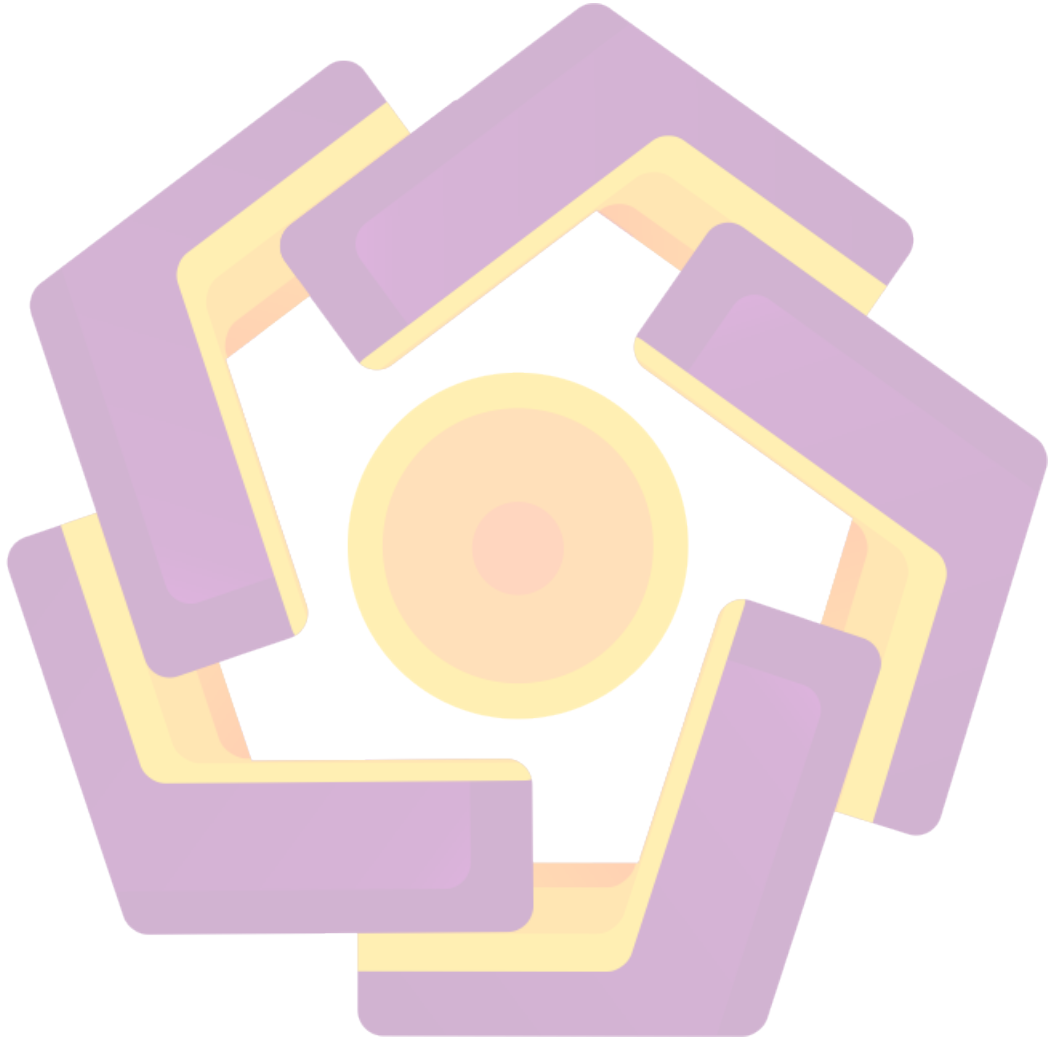
Yang Menyatakan,



Rahmadhan Syah Putra

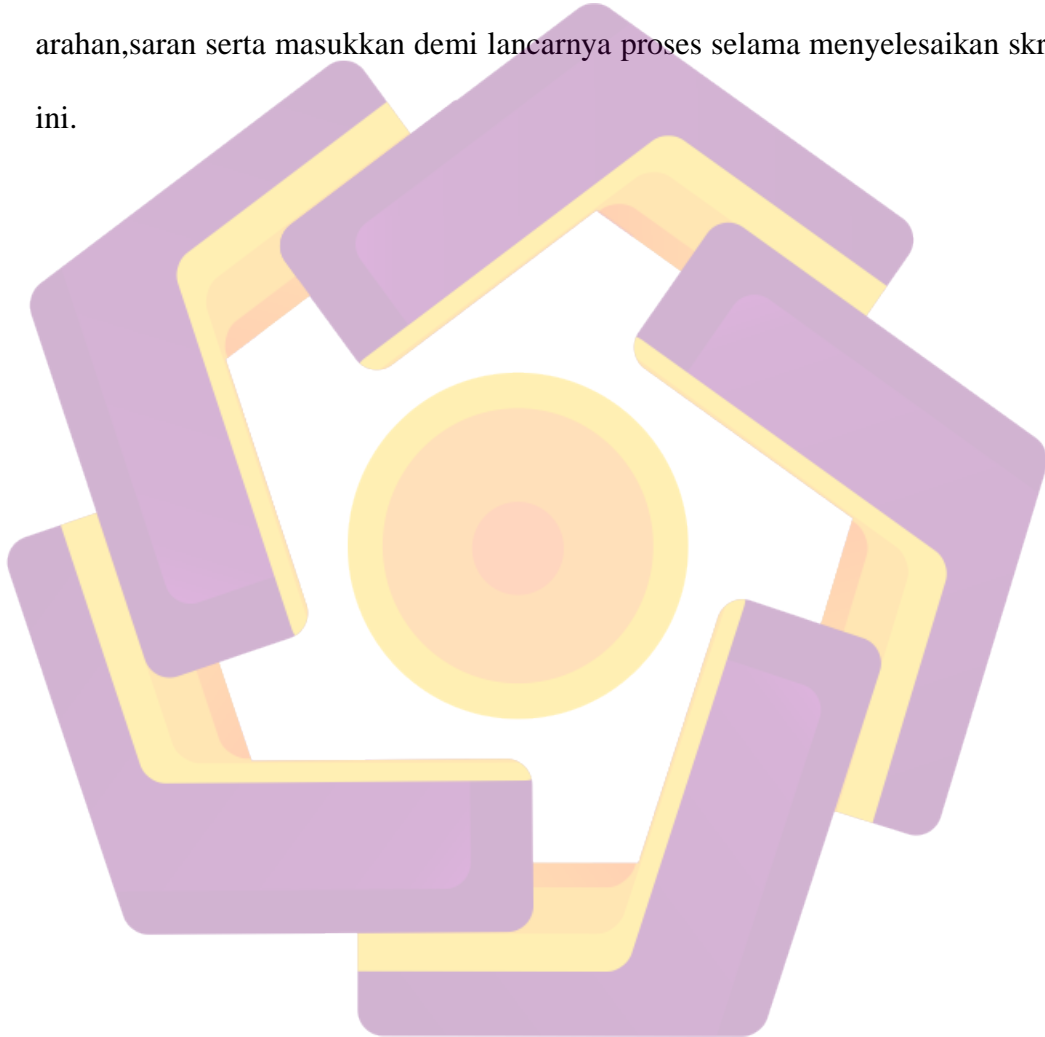
MOTTO

“Rise up, learn more and execute”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan semangat, doa serta dukungan tiada henti selama menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk bapak dosen pembimbing saya, Terimakasih telah memberikan arahan, saran serta masukan demi lancarnya proses selama menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah Swt yang selalu memberikan pertolongan dan kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga dapat terselesaikan skripsi yang berjudul “*Perancangan Design User Interface dan User Experience Menggunakan Design Sprint Pada Portal Web Berita Film Dengan Metode Evaluasi Usability Testing*” yang dimana skripsi ini menjadi sebuah syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana Jurusan Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selama menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan semangat, dukungan, bimbingan, saran dan juga masukan pada proses penyusunan skripsi ini. Oleh Karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh rasa hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah Swt memberikan balasan terbaik kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu selama ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom selaku Dosen Pembimbing penulis atas segala masukan, saran dan arahan yang telah diberikan

selama proses menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

5. Kedua Orang Tua penulis, Bapak Supriyono dan Ibu Wiratmi yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat yang luar biasa kepada penulis yang tiada habisnya.
6. Seluruh Teman-teman yang memberikan support, semangat dan jalin silaturahmi selama menempuh serta menyelesaikan pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya. Sekian apabila terdapat suatu kesalahan maupun kekurangan, penulis mohon untuk dimaafkan. Terimakasih.

Yogyakarta, Maret 2022

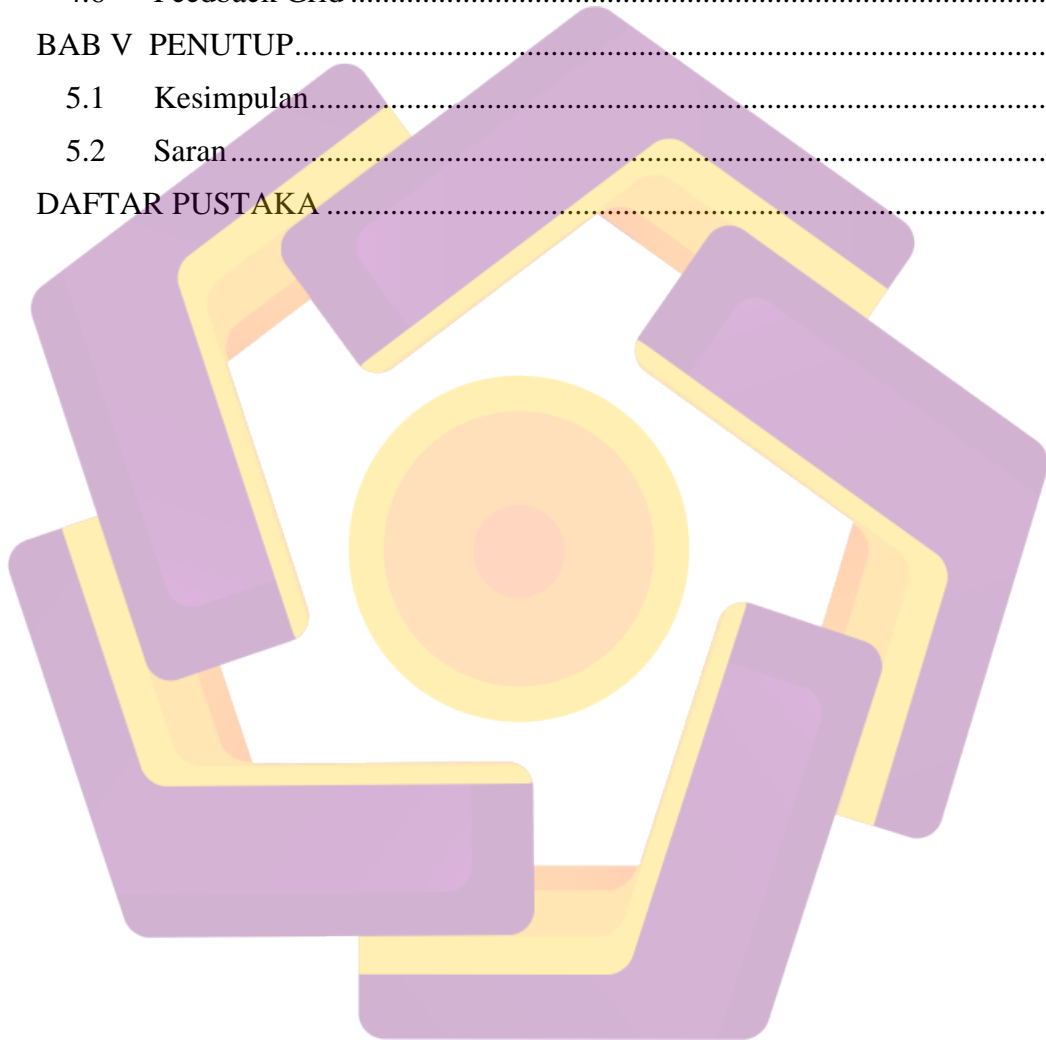
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.6.1 Pengumpulan Data	7
1.6.2 Evaluasi.....	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
1. BAB I PENDAHULUAN.....	8
2. BAB II LANDASAN TEORI	8
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	9
4. BAB IV PEMBAHASAN.....	9
5. BAB V PENUTUP	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 User Experience	13

2.2.2	User Interface	13
2.2.3	Software Development Life Cycle (SDLC).....	14
2.2.4	Design Sprint.....	16
2.2.5	Usability Testing	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		19
3.1	Pernyataan Masalah.....	19
3.2	Ide Solusi	20
3.3	Metode Pengumpulan Data	21
3.3.1	Study Literatur	21
3.3.2	User Interview	21
3.4	Define	25
3.4.1	User Persona.....	25
3.4.2	Point Of View	26
3.5	Diverge	26
3.6	Decide.....	27
3.7	Scrum Event	28
3.7.1	Sprint Planning.....	29
3.7.2	Daily Scrum	32
3.7.3	Sprint Review.....	33
3.7.4	Sprint Retrospective	33
3.8	Validate.....	33
3.9	Alat Penelitian	42
BAB IV PEMBAHASAN.....		44
4.1	Perancangan.....	44
4.2	Perancangan Struktur.....	44
4.2.1	UX Flowchart.....	44
4.2.2	Information Architecture.....	47
4.3	Perancangan Design	48
4.3.1	Design System.....	48
4.3.2	Interaction Design	49
4.3.3	User Interface	51
4.3.4	Prototype	66

4.4	Validate.....	67
4.4.1	Pilot Test	67
4.4.2	User Testing	70
4.4.3	System Usability Scale (SUS).....	75
4.5	Tree Testing.....	78
4.6	Feedback Grid	80
BAB V	PENUTUP.....	82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85



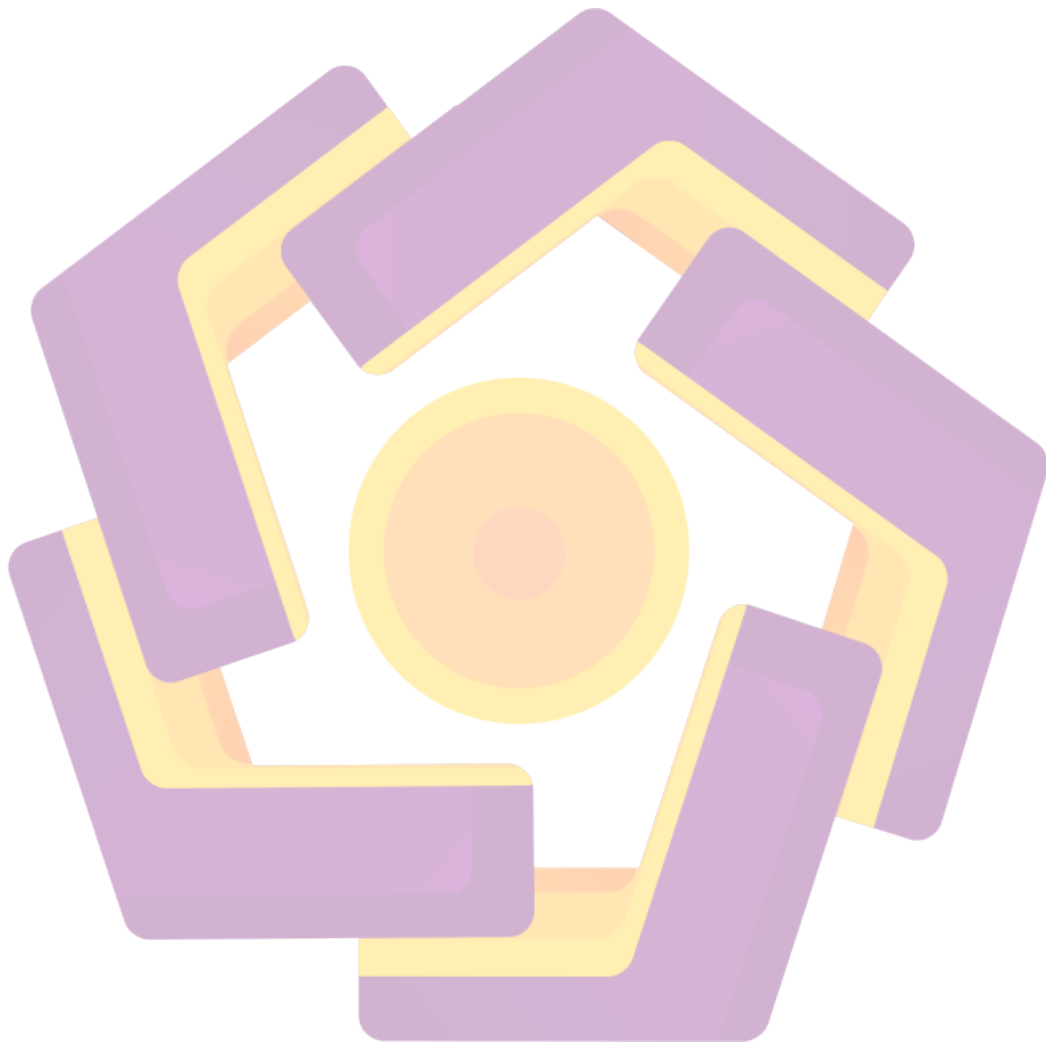
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Pernyataan Masalah.....	19
Tabel 3.2 Ide Solusi.....	21
Tabel 3.3 Pertanyaan User Interview.....	22
Tabel 3.4 User Interview Requirements.....	23
Tabel 3.5 Product Backlog.....	30
Tabel 3.6 Task dan Skenario.....	35
Tabel 3.7 System Usability Scale.....	39
Tabel 3.8 Task Tree Testing.....	40
Tabel 3.9 Hardware.....	42
Tabel 3.10 Software.....	43
Tabel 3.11 Hasil Setiap Task.....	80
Tabel 4.1 Simbol.....	45
Tabel 4.2 Error Handling Login.....	53
Tabel 4.3 Error Handling Sign up.....	54
Tabel 4.4 Error Handling Forgot Password.....	55
Tabel 4.5 Error Handling New Password.....	57
Tabel 4.6 Movie News & Serial News.....	59
Tabel 4.7 Mock up Detail News.....	61
Tabel 4.8 Card Panel.....	65
Tabel 4.9 Pilot Test.....	69
Tabel 4.10 Keterangan.....	69
Tabel 4.11 Task & Skenario User.....	72
Tabel 4.12 Requirements Usability Testing.....	74
Tabel 4.13 User Time.....	75
Tabel 4.14 Hasil Tree Testing.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik 10 Negara Asia dengan Jumlah Pengguna Internet Terbanyak.....	2
Gambar 1.2 Website yang Paling Sering Dikunjungi Masyarakat Indonesia.....	3
Gambar 1.3 Tiga Tujuan Usability Testing.....	5
Gambar 1.4 Metodologi Agile	14
Gambar 1.5 Tahapan Design Sprint	16
Gambar 1.6 Kurva partisipan.....	18
Gambar 1.7 Empathy Map	24
Gambar 1.8 User Persona.....	25
Gambar 1.9 Point Of view	26
Gambar 1.10 How Might We.....	27
Gambar 1.11 How Might We Selected	28
Gambar 1.12 Storyboard.....	28
Gambar 1.13 Trello	31
Gambar 1.14 Single Ease Question.....	37
Gambar 1.15 Feedback Grid	40
Gambar 1.16 Flowchart user sebelum login	46
Gambar 1.17 Flowchart User Sesudah Login	46
Gambar 1.18 Information Architecture.....	47
Gambar 1.19 Design System.....	49
Gambar 1.20 Atomic Design.....	49
Gambar 1.21 Components & Variants	50
Gambar 1.22 Penerapan Interaction Design.....	50
Gambar 1.23 Login	51
Gambar 1.24 Halaman Sign Up	53
Gambar 1.25 Forgot Password.....	55
Gambar 1.26 New Password	56
Gambar 1.27 New Password Success	56
Gambar 1.28 Home Page	58
Gambar 1.29 Video Page	58
Gambar 1.30 Mock up About us	61
Gambar 1.31 Mock up Contact Us.....	62
Gambar 1.32 Searching Page	63
Gambar 1.33 Subscribe Page	63
Gambar 1.34 Feedback Page.....	66
Gambar 1.35 Prototype	67
Gambar 1.36 Rumus Average	69
Gambar 1.37 Skor Asli.....	76

Gambar 1.38 Skor Hasil Hitung.....77
Gambar 1.39 SUS Score78
Gambar 1.40 Feedback Grid81



INTISARI

Perkembangan teknologi dan informasi serta kebutuhan masyarakat setiap tahun meningkat sangat cepat terlebih lagi di era pandemi ini. Pembatasan wilayah juga sangat mempunyai dampak terhadap aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat, oleh karena itu kebutuhan akan sebuah informasi dari berbagai aspek yang salah satu contohnya adalah informasi tentang dunia perfilman juga semakin meningkat.

Pada pembuatan sebuah product digital juga sangat penting dalam memperhatikan aspek pengalaman pengguna serta kenyamanan saat memakai product itu. Seperti permasalahan yang telah disebutkan maka dibuatlah sebuah web portal berita yang membahas tentang dunia perfilman bernama Filmen. Mengingat waktu yang diberikan untuk menyelesaikan website ini sangat terbatas maka penggunaan metode design sprint yang memfokuskan penilaian terhadap pengalaman pengguna dengan evaluasi usability testing menjadi salah satu jalan keluarnya.

Hasil yang didapatkan menggunakan evaluasi usability testing dengan partisipan sebanyak 10 user dan juga 16 task yang diberikan memperoleh hasil skor SUS sebesar 90,75 dengan Adjective Ratings “Best Imaginable” dan memiliki Grade Scale “ A ” atau layak.

Kata-kunci : Informasi, Produk Digital, Design Sprint, Usability Testing.

ABSTRACT

The development of technology and information as well as the needs of the community every year increase very quickly, especially in this pandemic era. Regional restrictions also have an impact on the activities carried out by the community, therefore the need for information from various aspects, one of which is information about the world of cinema is also increasing.

In making a digital product, it is also very important to pay attention to the aspects of user experience and comfort when using the product. As mentioned above, a news web portal was created that discusses the world of cinema called Filmen. Considering that the time given to complete this website is very limited, the use of the design sprint method which focuses on assessing user experience with usability testing evaluation is one way out.

The results obtained by using usability testing evaluation with 10 users as participants and 16 assigned tasks obtained an SUS score of 90.75 with an Adjective Rating of "Best Imaginable" and had a Grade Scale of "A" or appropriate.

Keyword : *Information, Digital Products, Design Sprints, Usability Testing.*

