

**PENGEMBANGAN UI/UX DENGAN MENERAPKAN DESIGN
THINKING PADA APLIKASI PESAN ANTAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Jibran Yoga Pratama

17.11.1504

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

**PENGEMBANGAN UI/UX DENGAN MENERAPKAN DESIGN
THINKING PADA APLIKASI PESAN ANTAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Jibran Yoga Pratama

17.11.1504

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN UI/UX DENGAN MENERAPKAN DESIGN THINKING PADA APLIKASI PESAN ANTAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jibran Yoga Pratama

17.11.1504

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Wiwi Widayani, M.Kom

NIK. 190302272

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN UI/UX DENGAN MENERAPKAN DESIGN THINKING PADA APLIKASI PESAN ANTAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jibran Yoga Pratama

17.11.1504

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

Wiwi Widayani, M.Kom

NIK. 190302272

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Februari 2022

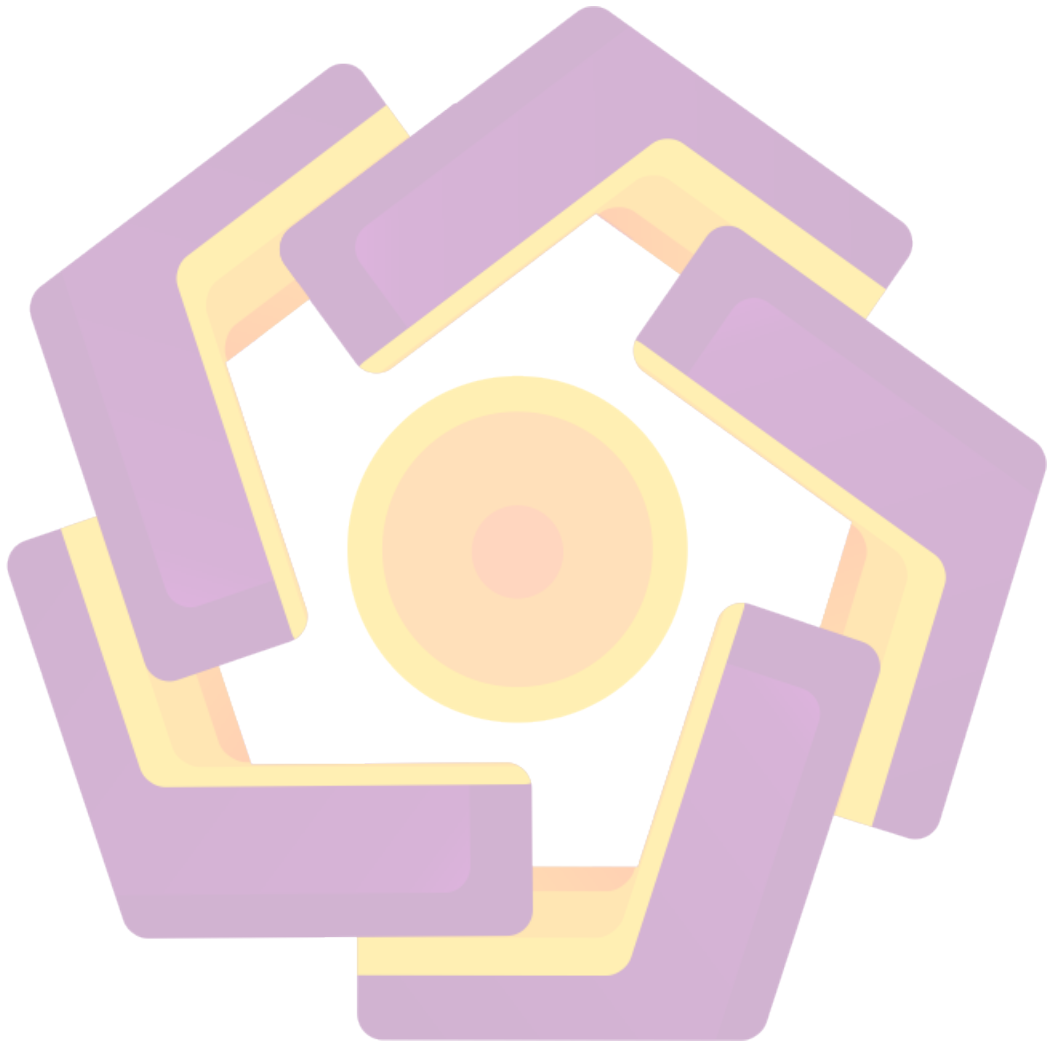


Jibran Yoga Pratama

NIM. 17.11.1504

MOTTO

”Mengetahui kelemahan pada diri merupakan sebuah kelebihan”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, penulis mempersembahkan sebuah karya untuk orang-orang yang sangat berarti bagi penulis. Terutama saya ucapkan sebesar-besarnya kepada kedua orang tua Bapak Agus Eko Hartanto dan Ibu Eka Marwaty yang tiada henti memberi dukungan moral dan moril serta motivasi dan selalu mendidik berbagai nilai-nilai kehidupan, karena peran mereka penulis bisa mendapatkan kesempatan luar biasa seperti ini. Serta saudara penulis Rafa dan Abid yang memberikan energi positif bagi penulis dan penyemangat. Serta terimakasih kepada Zena Dwi Yolanda karena peranya sebagai tempat bertukar pikiran serta saran dalam memilih langkah yang dipilih penulis.

Skripsi ini saya dedikasikan sebagai tanda bukti bahwa peran mereka sangat berarti bagi penulis, Semoga segala kebaikan dan doa mereka dibalas dengan limpahan segala kebaikan dan kelancaran segala urusan serta mendapat lindungan Allah SWT baik dunia maupun akhirat kelak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu diucapkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya telah memberikan kesehatan kepada penulis sehingga penelitian ini dapat berjalan dan diselesaikan dengan baik dengan waktu yang diharapkan.

Dengan disusunnya skripsi ini untuk memenuhi syarat kelulusan gelar Sarjana dengan judul “PENGEMBANGAN UI/UX DENGAN MENERAPKAN DESIGN THINKING PADA APLIKASI PESAN ANTAR”.

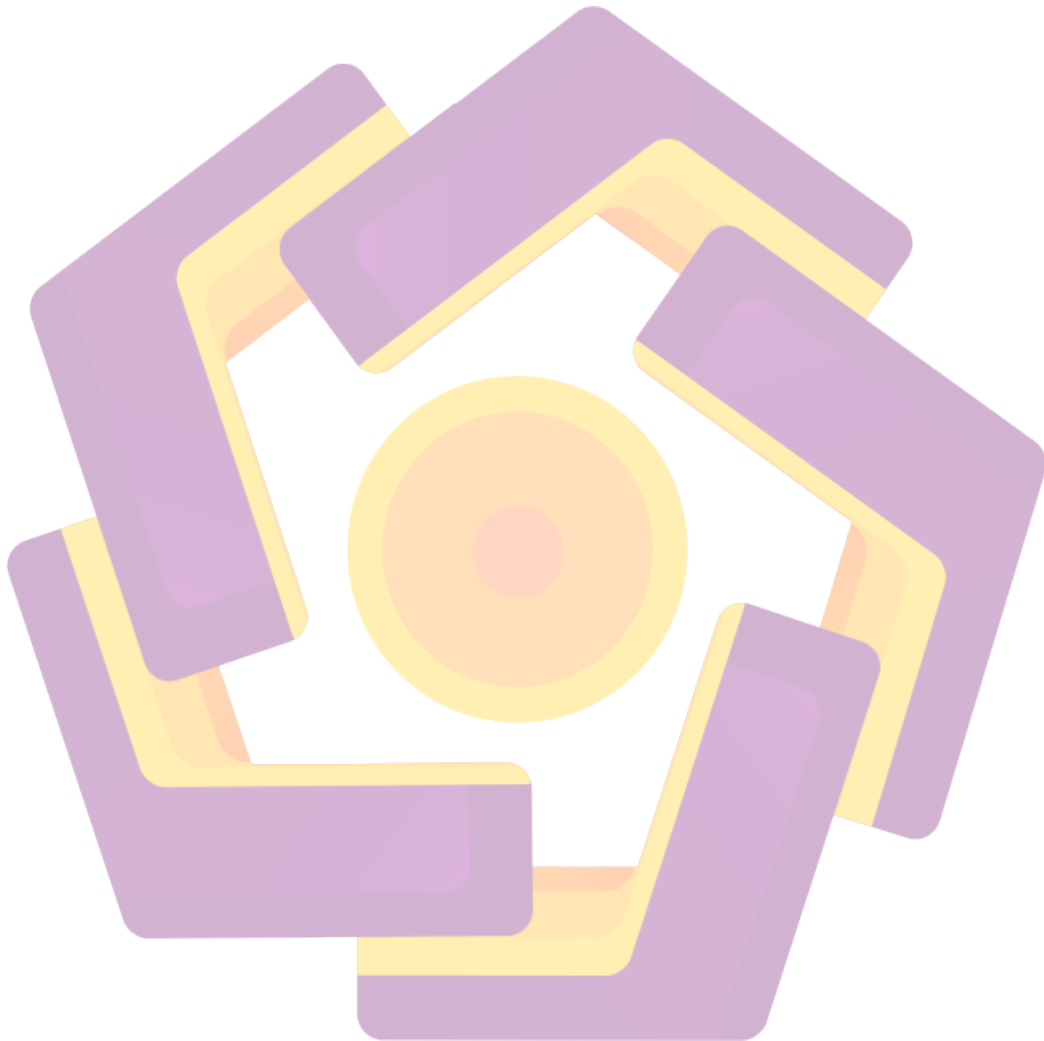
Penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghormatan setinggi-tingginya kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan pertolongan dan kekuatan serta petunjuk dalam proses pembuatan skripsi ini
2. Kedua orangtua penulis, Bapak Agus Eko Hartanto dan Ibu Eka Marwaty serta saudara dan saudari penulis Rafa dan Abid yang tiada henti memberikan dukungan dan dorongan serta mendoakan agar terlancarkan dalam pembuatan skripsi ini.
3. Wiwi Widayani, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.
4. Seluruh dosen Jurusan Informatika yang telah mendidik dan membagikan ilmunya selama masa studi penulis, Beserta seluruh staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer.
5. Seluruh rekan studi penulis , terimakasih atas segala kebaikan dan kebersamaan yang diberikan.
6. Responden/partisipan yang terlibat karena telah memberikan masukan serta opini dan wawasan mereka pada penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa pada naskah penelitian ini memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sehingga kritik serta masukan dari berbagai pihak yang membangun selalu diharapkan agar penelitian ini menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 5 Desember 2021

Jibran Yoga Pratama



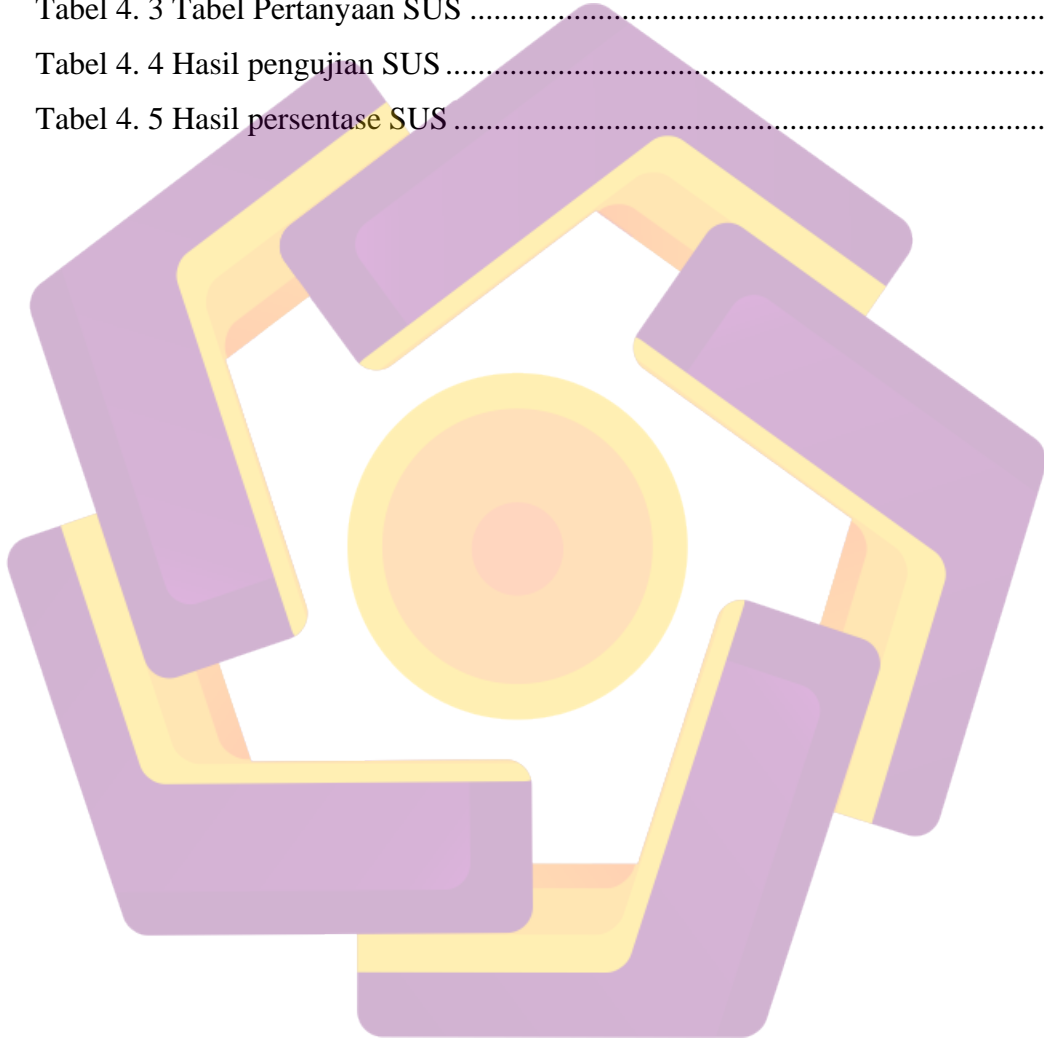
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7

2.2 Dasar Teori.....	8
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Alur Penelitian	25
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	26
3.3 Analisis Masalah.....	26
3.4 Implementasi Metode	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Pengembangan Ide Solusi.....	43
4.2 <i>Prototype</i>	46
4.3 <i>Usability Testing</i>	63
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

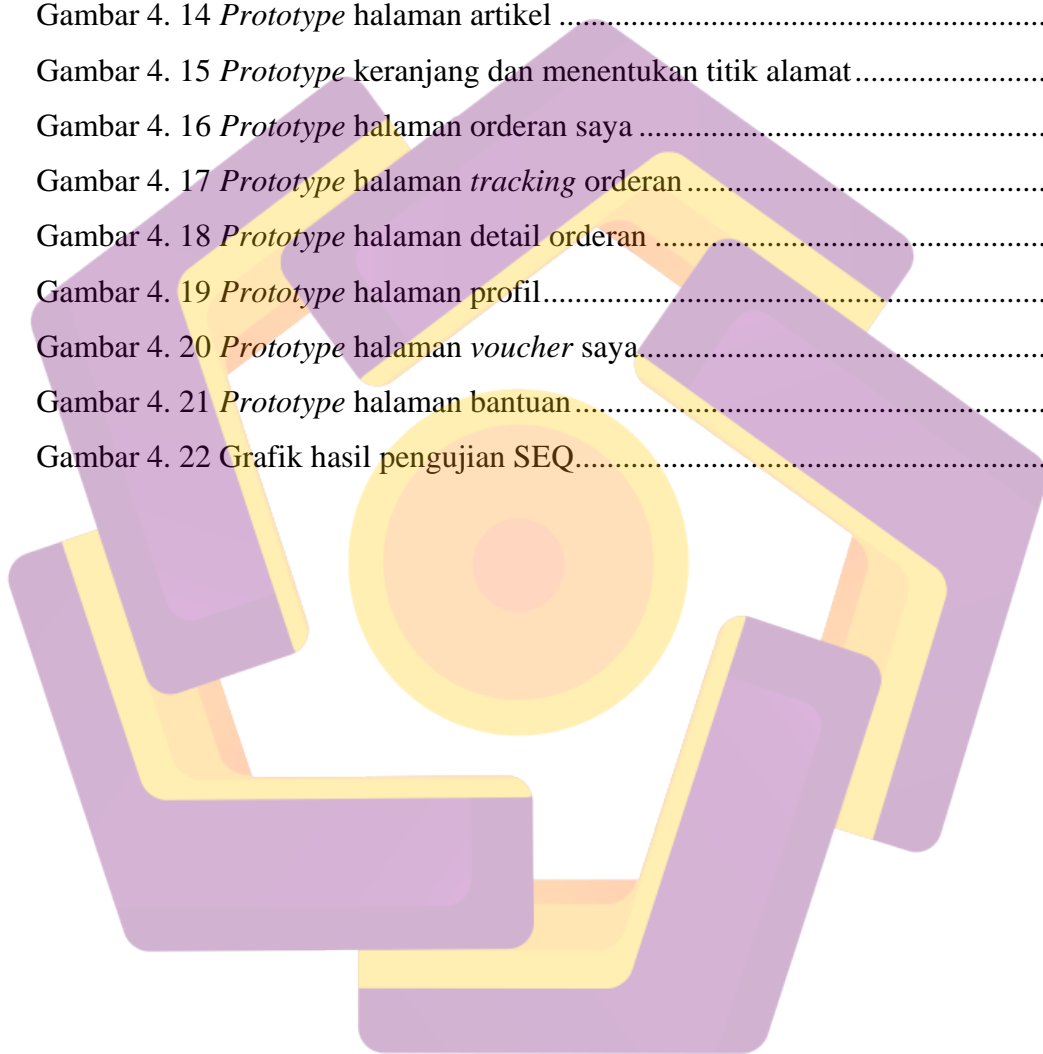
Tabel 2. 1 Makna pada warna	23
Tabel 4. 1 Tabel fungsi skenario SEQ	63
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian SEQ.....	65
Tabel 4. 3 Tabel Pertanyaan SUS	68
Tabel 4. 4 Hasil pengujian SUS	70
Tabel 4. 5 Hasil persentase SUS	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Design Thinking 101	11
Gambar 2. 2 <i>Empathy Map</i>	14
Gambar 2. 3 <i>User Persona</i>	16
Gambar 2. 4 Contoh <i>Wireframe</i>	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 2. 5 <i>Adjective ratings</i> dan <i>acceptability range</i>	21
Gambar 2. 6 Antarmuka aplikasi figma.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	25
Gambar 3. 2 <i>Empathy Map</i> Surya.....	29
Gambar 3. 3 <i>Empathy Map</i> Desi.....	30
Gambar 3. 4 <i>Empathy Map</i> Julia.....	31
Gambar 3. 5 <i>Empathy Map</i> Ibrahim.....	32
Gambar 3. 6 <i>Empathy Map</i> Rafa.....	33
Gambar 3. 7 <i>User Personas</i>	35
Gambar 3. 8 Pemetaan Kebutuhan Pengguna	36
Gambar 3. 9 <i>User Flow Signup</i> dan <i>Signin</i>	37
Gambar 3. 10 <i>User Flow</i> dalam melakukan pemesanan.....	38
Gambar 3. 11 <i>Sitemap</i> Quneral	39
Gambar 3. 12 <i>Wireframe</i> halaman <i>splashscreen</i> dan <i>walkthrough</i>	40
Gambar 3. 13 <i>Wireframe</i> halaman <i>Signin</i> dan <i>Signup</i>	41
Gambar 3. 14 <i>Wireframe</i> halaman utama dan menu.....	42
Gambar 4. 1 Palet Warna	44
Gambar 4. 2 Eksplorasi Logo.....	44
Gambar 4. 3 Digitalisasi <i>brand identity</i>	45
Gambar 4. 4 <i>Prototype</i> halaman <i>onboarding</i>	47
Gambar 4. 5 Prortotype halaman masuk dan buat akun.....	48
Gambar 4. 6 <i>Prototype</i> halaman pendaftaran akun	49
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> halaman lupa sandi	50
Gambar 4. 8 <i>Prototype</i> halaman utama.....	52

Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> halaman notifikasi	53
Gambar 4. 10 <i>Prototype</i> halaman <i>claim voucher</i>	54
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> halaman kategori produk	54
Gambar 4. 12 <i>Prototype</i> halaman detail <i>single product</i>	55
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> halaman hal menarik yang ditawarkan	56
Gambar 4. 14 <i>Prototype</i> halaman artikel	57
Gambar 4. 15 <i>Prototype</i> keranjang dan menentukan titik alamat	58
Gambar 4. 16 <i>Prototype</i> halaman orderan saya	59
Gambar 4. 17 <i>Prototype</i> halaman <i>tracking orderan</i>	60
Gambar 4. 18 <i>Prototype</i> halaman detail <i>orderan</i>	60
Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> halaman <i>profil</i>	61
Gambar 4. 20 <i>Prototype</i> halaman <i>voucher</i> saya.....	62
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> halaman <i>bantuan</i>	62
Gambar 4. 22 Grafik hasil pengujian SEQ.....	67



INTISARI

Telepon pintar (smartphone) kini merupakan sebuah gawai yang tidak dapat kita pisahkan dalam menemani dalam berkegiatan sehari-hari. Begitu pula dengan halnya internet. Di Indonesia sendiri pada tahun 2021 menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa jumlah pengguna ponsel pintar mencapai 167 juta orang atau 89% dari total penduduk Indonesia. Hal tersebut juga berdampak kepada gaya hidup masyarakat, seperti pemenuhan aspek kebutuhan rumah tangga seperti air untuk dikonsumsi. Sumber distribusi air konsumsi utama bagi masyarakat paling tinggi yaitu pada air isi ulang dibandingkan sumber air lainnya seperti air sumur maupun air hujan.

Karena itu penelitian ini akan menciptakan sebuah rancangan aplikasi pesan antar untuk yang mampu mengorder produk air isi ulang yang akan dibeli melalui smartphone dengan mempertimbangkan sebuah aplikasi yang user friendly. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan **design thinking** untuk membantu proses perancangan ide solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil penelitian dan perancangan diuji aspek usability dengan menggunakan metode SUS dan SEQ dan diperoleh hasil skor SEQ menghasilkan 3 nilai yaitu 5 (cukup mudah), 6 (mudah), dan 7 (sangat mudah). Lalu pengujian SUS menghasilkan nilai dengan rata-rata 81,6 hasil tersebut dinyatakan diterima (acceptable) yang artinya prototype yang dihasilkan dapat diimplementasikan dengan baik kepada pengguna.

Kata Kunci: User Interface, User Experience, Design Thinking

ABSTRACT

Smartphones are now a device that we cannot separate from accompanying our daily activities. Likewise with the internet. In Indonesia 2021, according to the Ministry of Communication and Information, Smartphone users reached 167 million people or 89% of the total population of Indonesia. This also has an impact on people's lifestyles, such as fulfilling aspects of household needs such as water for consumption. The source of distribution of main consumption water for the community is highest, namely refill water compared to other water sources such as well water and rain water.

Therefore, this research will create a delivery application design for those who are able to order refill water products to be purchased via smartphone by considering a user friendly application. This research will use a **design thinking** approach to help process of designing solution ideas that suit user needs.

The results of the research and design were tested for usability aspects using the SUS and SEQ methods and the SEQ scores resulted in 3 scores, namely 5 (easy enough), 6 (easy), and 7 (very easy). Then the SUS test produces a value with an average of 81.6 the results are declared accepted, which means that the resulting prototype can be implemented properly for users.

Keyword: User Interface, User Experience, Design Thinking

