

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA FORUM DISKAS  
SEBAGAI MEDIA DISKUSI DAN KOMUNITAS MAHASISWA  
DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**



diajukan oleh

**RIZKY ARIF BUDIMAN**

**20.22.2409**

Kepada

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA FORUM DISKAS  
SEBAGAI MEDIA DISKUSI DAN KOMUNITAS MAHASISWA  
DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



diajukan oleh

**RIZKY ARIF BUDIMAN**

**20.22.2409**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA FORUM DISKAS SEBAGAI MEDIA DISKUSI DAN KOMUNITAS MAHASISWA DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Rizky Arif Budiman**

**20.22.2409**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Juli 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Eli Pujastuti, M.Kom,**

**NIK. 190302227**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA FORUM DISKAS SEBAGAI MEDIA DISKUSI DAN KOMUNITAS MAHASISWA DENGAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

**Rizky Arif Budiman**

**20.22.2409**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juli 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M.Kom.**  
**NIK. 190302126**

\_\_\_\_\_

**Robert Marco, M.T.**  
**NIK. 190302228**

\_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rizky Arif Budiman  
NIM : 20.22.2409

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Analisis Dan Perancangan UI/UX Pada Forum DISKAS Sebagai Media Diskusi Dan Komunitas Mahasiswa Dengan Metode *Design Thinking***

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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, 22 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Rizky Arif Budiman

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Karena dengan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Analisis Dan Perancangan UI/UX Pada Forum DISKAS Sebagai Media Diskusi Dan Komunitas Mahasiswa Dengan Metode Design Thinking”. Sehingga pada kesempatan ini. penulis mengucapkan terima kasih pada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini. diantaranya :

1. Keluarga, yang senantiasa memberi bantuan baik berupa dana dan dukungan secara penuh. serta memberikan nasihat dan doa untuk penulis.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam proses menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan oleh sebab itu penulis meminta maaf apabila masih terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan laporan ini serta mengharap kritik dan saran dari pembaca. Semoga Skripsi ini dapat menjadi bahan acuan dan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya

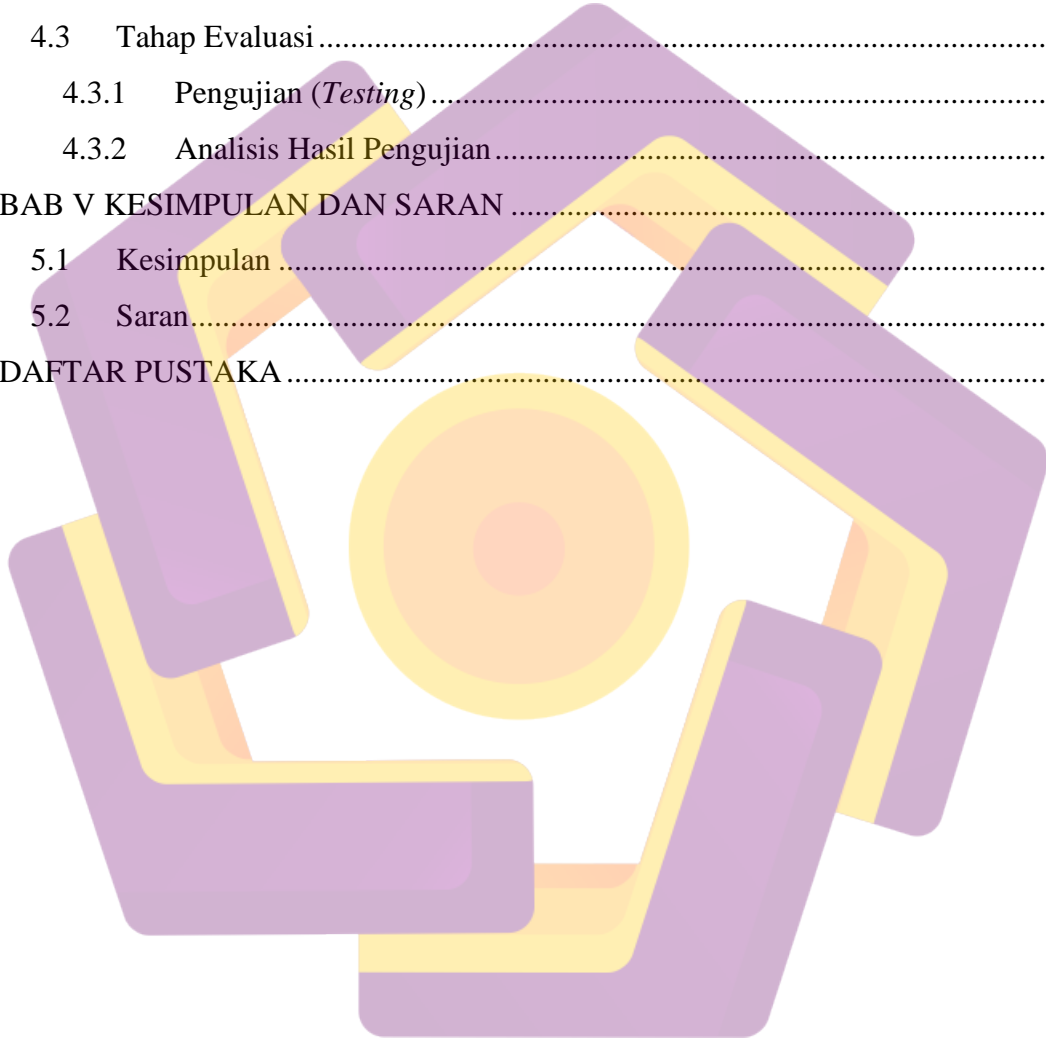
Yogyakarta, 2 Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI .....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Kajian Pustaka.....	4
2.2 Keaslian Penelitian.....	5
2.3 Landasan Teori.....	8
2.3.1 Forum.....	8
2.3.2 <i>User Interface dan User Experience</i> .....	8
2.3.3 <i>User Persona</i> .....	8
2.3.4 <i>Metode Design Thinking</i> .....	9
2.3.5 <i>Usability Testing</i> .....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	11
3.1 Alat dan Bahan .....	11
3.2 Langkah Penelitian.....	11
3.2.1 Proses Riset.....	12
3.2.2 Rancangan Solusi.....	13
3.2.3 Tahap Evaluasi.....	13

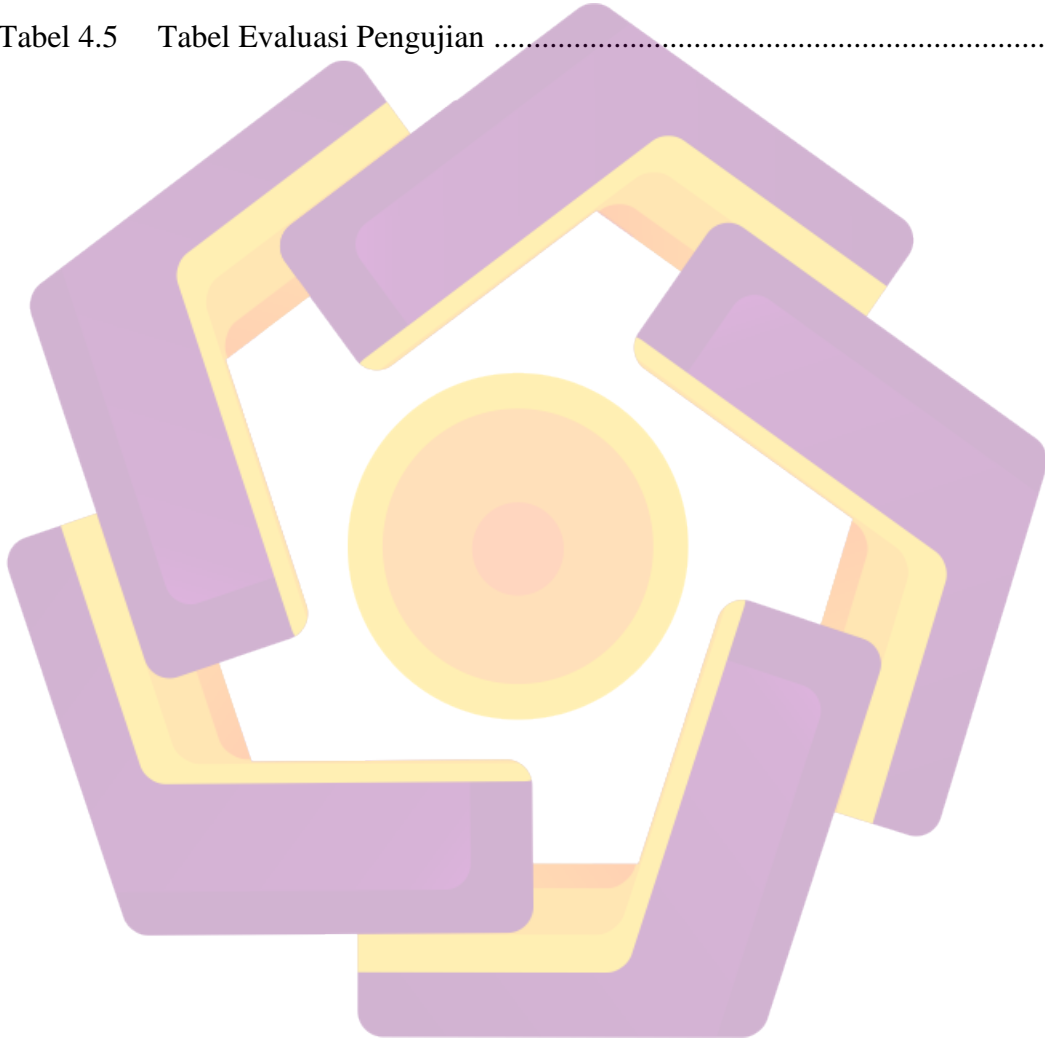
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	15
4.1 Tahapan Riset.....	15
4.1.1 Pengumpulan Data ( <i>Empatize</i> ) .....	15
4.1.2 Analisis Kebutuhan ( <i>Define</i> ) .....	18
4.2 Tahap Rancangan Solusi .....	20
4.2.1 Analisis Solusi ( <i>Ideate</i> ).....	20
4.2.2 Perancangan Prototipe ( <i>Prototype</i> ).....	22
4.3 Tahap Evaluasi .....	26
4.3.1 Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	27
4.3.2 Analisis Hasil Pengujian.....	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	33
5.1 Kesimpulan .....	33
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA .....	34





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Ringkasan Penelitian Terdahulu .....	6
Tabel 4.1	Ringkasan Penelitian Terdahulu .....	16
Tabel 4.2	Daftar Kebutuhan Pengguna .....	19
Tabel 4.3	Tabel Durasi Penyelesaian Skenario .....	30
Tabel 4.4	Tingkat Penyelesaian Responden .....	31
Tabel 4.5	Tabel Evaluasi Pengujian .....	32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram tahapan metode <i>design thinking</i> .....	9
Gambar 3.1	Diagram Tahapan Penelitian.....	11
Gambar 4.1	<i>User Persona</i> dari Rezza .....	18
Gambar 4.2	<i>User Persona</i> dari Ema.....	19
Gambar 4.3	<i>Sitemap</i> .....	20
Gambar 4.4	<i>Low Fidelity Wireframe</i> .....	21
Gambar 4.5	Desain Logo.....	22
Gambar 4.6	<i>Prototype</i> Halaman Awal.....	23
Gambar 4.7	<i>Prototype</i> Halaman Utama.....	24
Gambar 4.8	<i>Prototype</i> Halaman <i>Section</i> .....	25
Gambar 4.9	<i>Prototype</i> Halaman <i>Creating Thread</i> dan <i>Search</i> .....	25
Gambar 4.10	<i>Prototype</i> Halaman <i>User Profile</i> .....	26
Gambar 4.11	Skenario Proses <i>Login</i> .....	27
Gambar 4.12	Skenario Membuat Unggahan .....	28
Gambar 4.13	Skenario <i>Chatting</i> .....	28
Gambar 4.14	Mencari <i>Thread</i> dan Membuat Sebuah Komentar.....	29
Gambar 4.15	Skenario <i>Edit Profile</i> .....	29

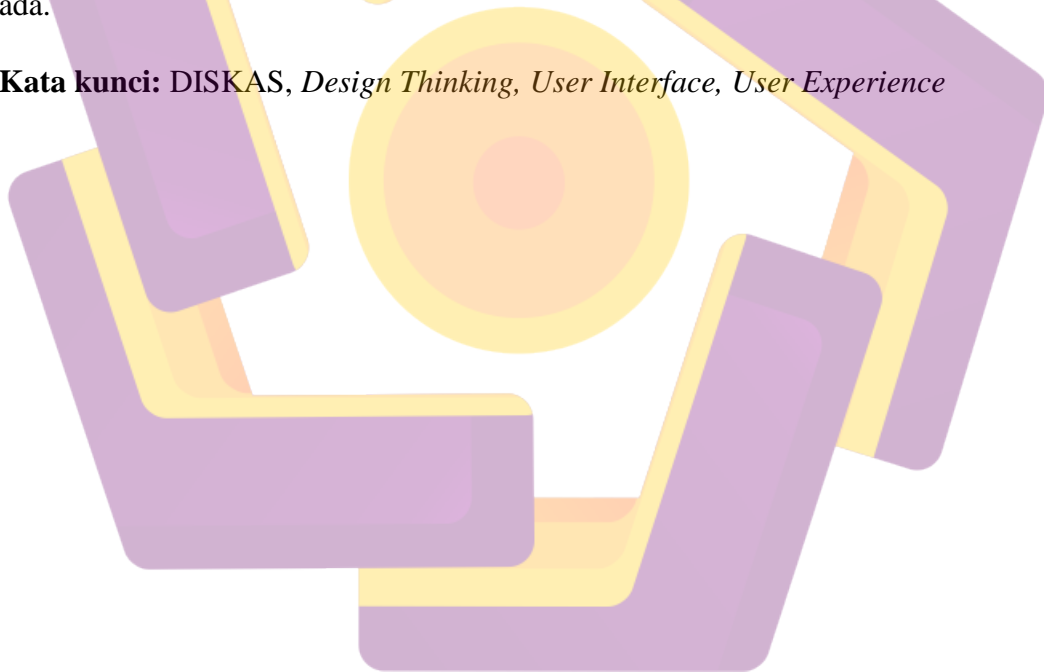
## INTISARI

Pemanfaatan media digital sebagai wadah bagi penggunanya untuk dapat dengan mudah mengakses informasi, berkomunikasi secara interaktif satu sama lain, berbagi pengetahuan serta berdiskusi mengenai topik-topik beragam hingga ide-ide yang sifatnya produktif. Media ini populer terutama di kalangan mahasiswa yang masih proaktif dalam mengutarakan ide-ide dan pemikiran mereka secara terbuka. Proses tukar pikiran ini memerlukan suatu *platform* berupa forum khusus yang menjembatani gagasan serta menjadi pusat berbagai informasi. Sehingga terbentuk suatu komunitas yang diharapkan mampu berkontribusi dan berinovasi kedepannya.

Upaya untuk memecahkan permasalahan ini ialah sebuah rancangan aplikasi forum DISKAS sebagai media diskusi dan komunitas mahasiswa, yang pada pengembangannya pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan sebuah metode desain produk perangkat lunak berbasis inovasi yang bertumpu pada pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan dengan memahami kebutuhan penggunanya. Metode ini melakukan pendekatan dengan mendapatkan umpan balik dan menggali permasalahan dengan proses riset dan pengujian.

Tujuan penggunaan metode *Design Thinking* diharapkan mampu menghasilkan desain *User Interface* dan *User Experience* yang menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

**Kata kunci:** DISKAS, *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*



## ABSTRACT

*Utilization of digital media as a place for users to easily access information, communicate interactively with each other, share knowledge and discuss various topics to productive ideas. This media is popular especially among students who are still proactive in expressing their ideas and thoughts openly. This brainstorming process requires a platform in the form of a special forum that bridges ideas and becomes a center for various information. So that a community is formed which is expected to be able to contribute and innovate in the future.*

*An attempt to solve this problem is a DISKAS forum application design as a discussion media and student community, which was developed in this study using a Design Thinking approach. The Design Thinking method is an innovation-based software product design method that *relies on finding solutions to solve problems by understanding the needs of its users. This method takes an approach by getting feedback and exploring problems with the research and testing process.**

*The purpose of using the Design Thinking method is expected to be able to produce User Interface and User Experience designs that are solutions to existing problems.*

**Keyword:** DISKAS, *Design Thinking, User Interface, User Experience*

