

**ANALISIS METODE DESIGN THINKING PADA
USER EXPERIENCE APLIKASI MEMBER
BONE PET CARE**

SKRIPSI



diajukan oleh

MUH. AMIR FADLHURRAHMAN RANGGONG

17.11.1608

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**ANALISIS METODE DESIGN THINKING PADA
USER EXPERIENCE APLIKASI MEMBER
BONE PET CARE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**MUH. AMIR FADLHURRAHMAN RANGGONG
17.11.1608**

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS METODE DESIGN THINKING PADA
USER EXPERIENCE APLIKASI MEMBER
BONE PET CARE**

yang disusun dan diajukan oleh

MUH. AMIR FADLHURRAHMAN RANGGONG

17.11.1608

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 September 2021

**Dosen Pembimbing,
ii**

Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302355

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS METODE DESIGN THINKING PADA
USER EXPERIENCE APLIKASI MEMBER
BONE PET CARE**

yang disusun dan diajukan oleh
MUH. AMIR FADLHURRAHMAN RANGGONG

17.11.1608

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 September 2022

Nama Penguji

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

Nur'aini, M.Kom
NIK. 190302066

Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302355

Banu Santoso, S.T., M.E
NIK. 190302327

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Oktober 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muh Amir Fadlhurrahman Ranggong
NIM : 17.11.1608

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**ANALISIS METODE DESIGN THINKING PADA USER EXPERIENCE
APLIKASI MEMBER BONE PET CARE**

Dosen Pembimbing : Rakhma Shafrida Kurnia, 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, 20 September 2022

Yang Menyatakan,



Muh. Amir Fadlhurrahman Ranggong

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT, Kita memuji-Nya, meminta pertolongan, pengampunan serta petunjuk kepada-Nya. Kita berlindung kepada Allah SWT dari segala kejahatan dan keburukan amal kita. Barang siapa mendapatkan petunjuk dari Allah, maka tidak akan ada yang menyesatkannya dan barang siapa yang sesat maka tidak ada pemberi petunjuk baginya. Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan bahwa Muhammad adalah hamda dan Rasul-Nya. Semoga doa, shalawat tercurah pada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan sahabat serta siapa yang mendapatkan petunjuk hingga hari kiamat. Aamiin.

Persembahan skripsi ini dan rasa terima kasih aku ucapkan untuk :

1. Keluarga dan tentunya ke pada ibu, yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan, motivasi baik secara moral maupun material. Semoga seluruh keluarga dapat terhindar dari segala sesuatu yang buruk dan mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat.
2. Bone Pet Care, yang telah membantu dalam memberikan segala kebutuhan informasi dan data yang diperlukan selama penelitian ini berjalan. Semoga Bone Pet Care bisa lebih berkembang dan maju lagi.
3. Teman-teman dari segala kalangan, yang selalu bisa menghibur, memberi semangat dalam setiap permasalahan yang dihadapi bersama.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, pertama penulis haturkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan taufiq dan hidayat-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dengan segala petunjuk yang diberikan. Tak lupa shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Rasulullah Nabi Muhammad SAW, yang telah memberi syafaat kepada umat Islam sehingga kita bisa merasakan keindahan dunia saat ini.

Adapun penelitian ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan pada program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan mendapatkan dukungan, bimbingan, dan bantuan dari beberapa pihak sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Kesungguhan dan ketulusan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada yang bersangkutan :

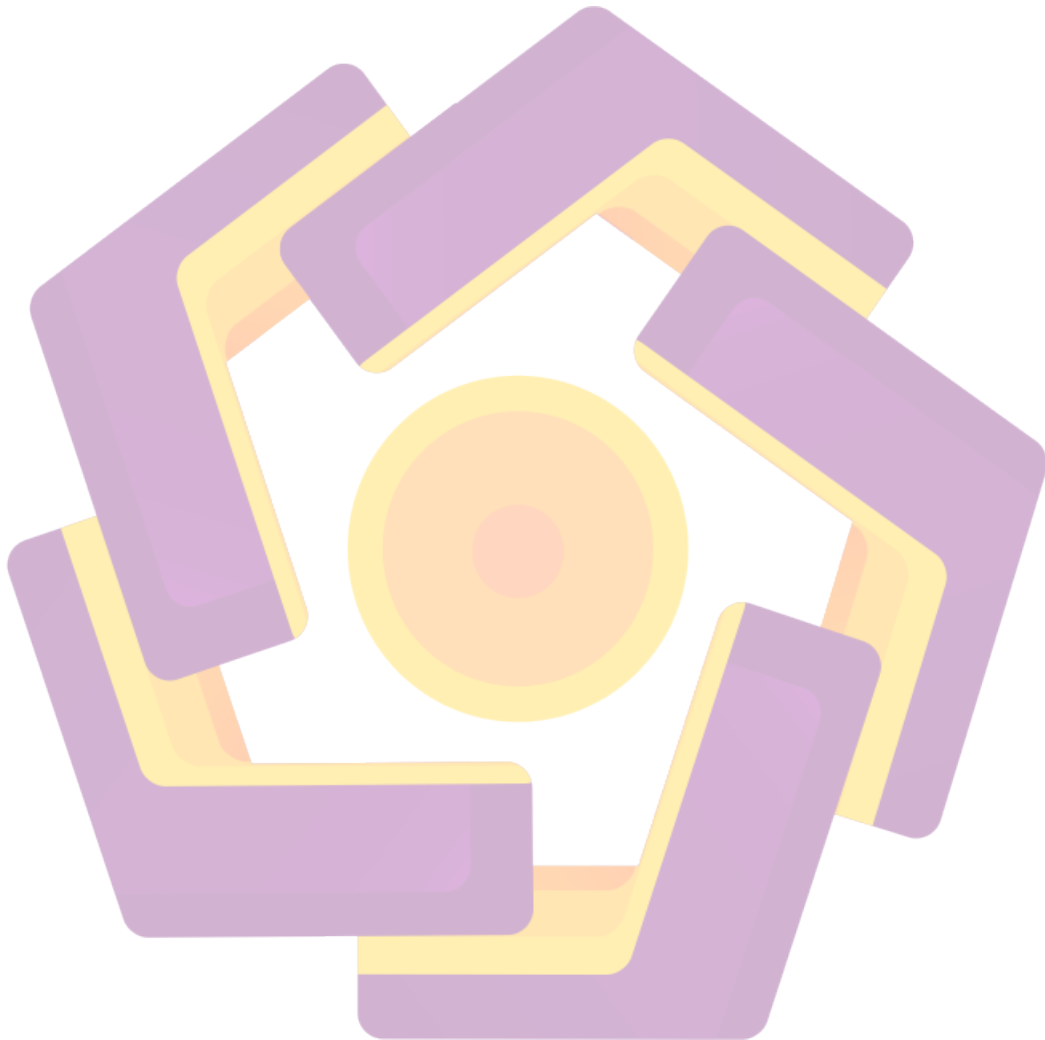
1. Kepada orang tua penulis, tentunya kepada Ibunda A. Evi Amir yang telah bersabar menunggu kelulusan anaknya dan memberi segala dukungan yang di bisa kan dan di paksa kan .
2. Bapak Hanif Al fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Wandha Mega Pradnya Duhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan pengarahan serta telah meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian penelitian ini.
5. Kepada seluruh Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan, dan arahan selama mengikuti pendidikan.
6. Kepada keluarga penulis yang turut serta memberi support dan bantuan. Jismi Julianti, A. Veronika, A. Ujianto, A. Kharla, Delwin, A. Kristin S. A. Samsurijal Amier.
7. Kepada pihak Bone Pet Care yang telah menerima penelitian ini dan membantu dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan
8. Kepada teman-teman. Marcel, Yogi, dan anak IAPIM 17 yang jumlahnya tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan bantuannya.
9. Semua responden yang memberikan waktu dan jawaban untuk menyelesaikan penelitian ini.

Penulisan penelitian ini masih jauh dari kata kesempurnaan, oleh karena itu penulis berharap segala saran dan kritik yang dapat membantu untuk

mengembangkan penelitian ini serta dapat bermanfaat untuk penulis, pembaca dan tentu dari Bone Pet Care.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Penulis

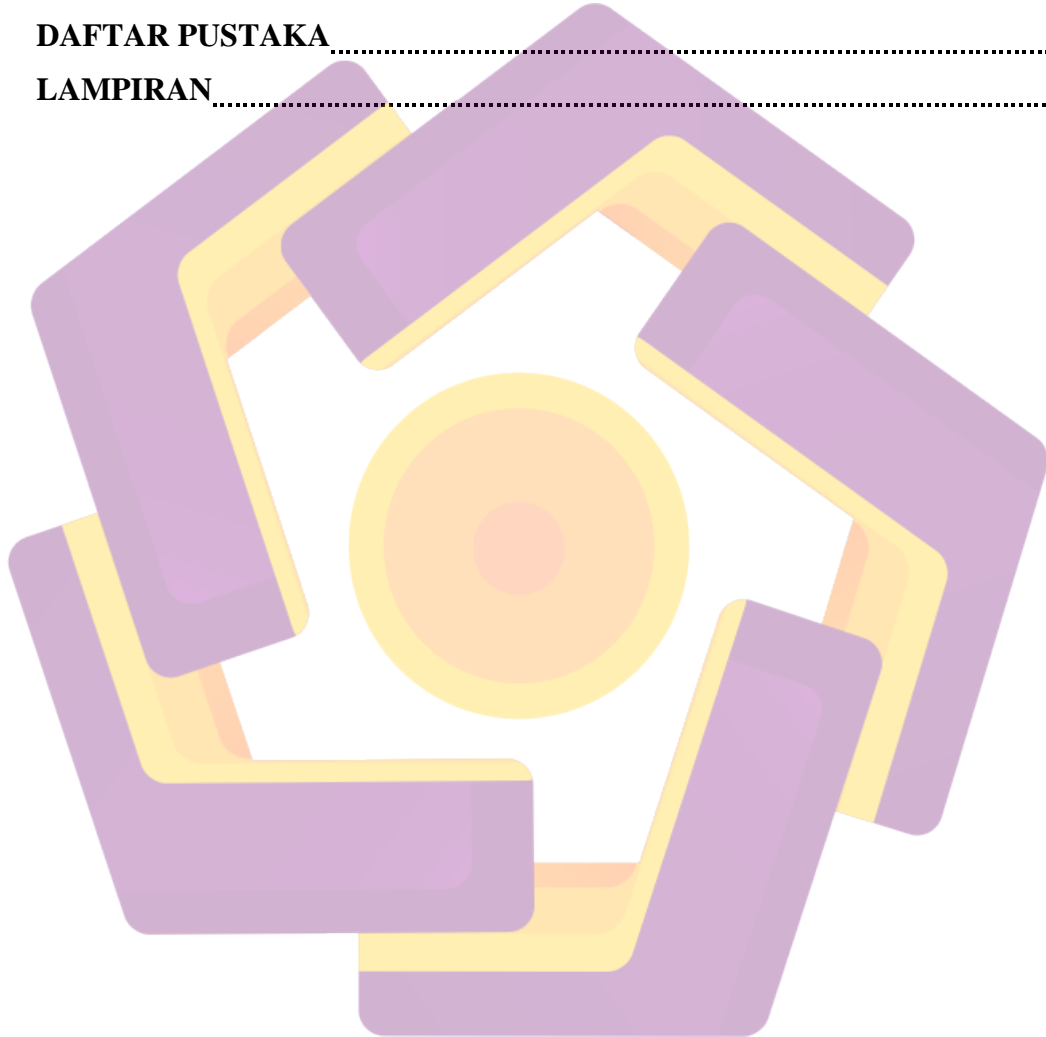


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
Abstract	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematis Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Literature Review.....	6
2.2 Design Thinking.....	10
2.2.1 Definisi Design Thinking.....	10
2.2.2 Tahapan Pada Metode Pendekatan Design <i>Thinking</i>	11
2.3 User Experience.....	13
2.4 User Experience Questionnaire (UEQ).....	13
2.4.1 Definisi User Experience Questionnaire (UEQ).....	13

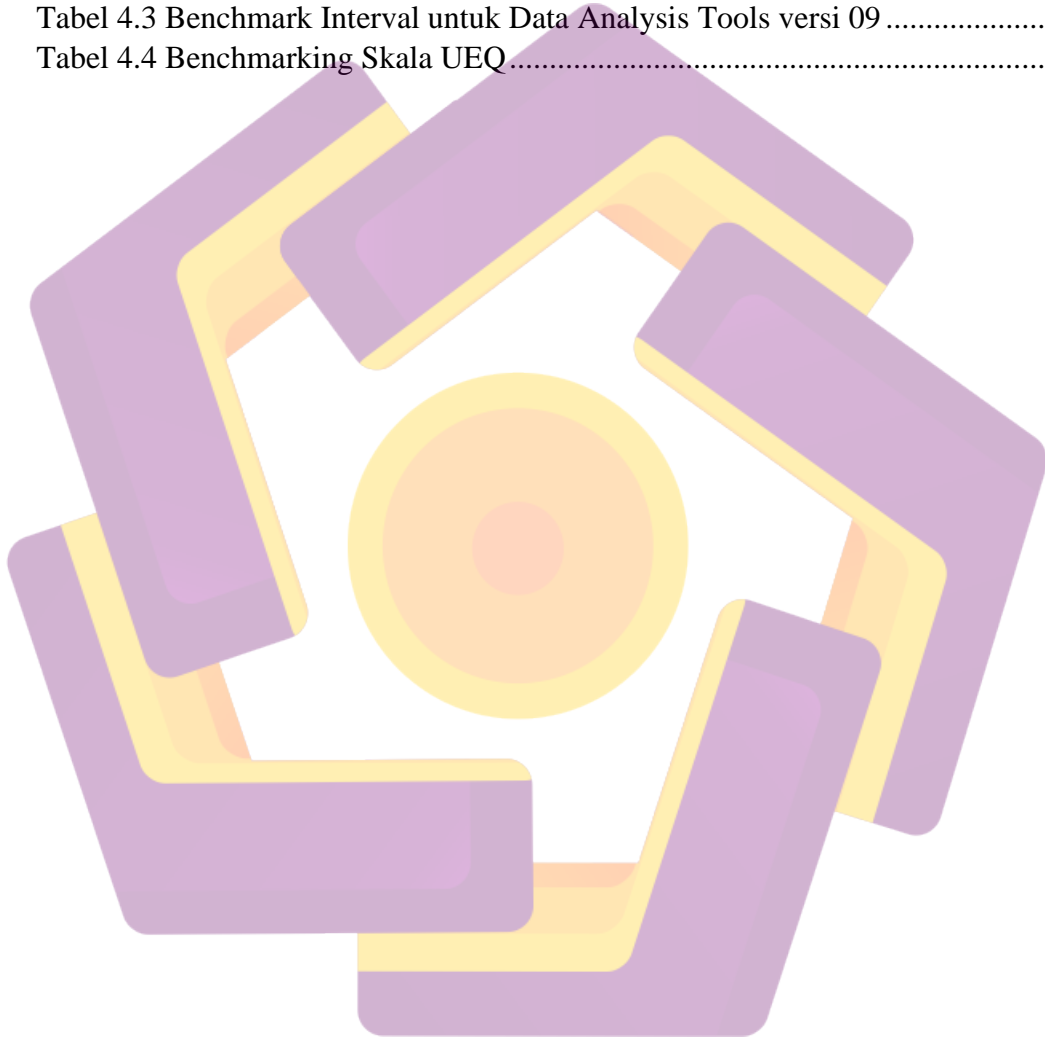
2.4.2 Ada 6 aspek dengan 26 butir pernyataan yang mencakup <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	14
2.5 User Interface	15
2.5.1 Definisi User Interface	15
2.5.2 Ada 17 Prinsip Untuk Perancangan Sistem Dari <i>User Interface</i>	15
2.6 Prototype	16
2.6.1 Definisi <i>Prototype</i>	16
2.6.2 Manfaat Prototype	17
2.6.3 Tahapan-Tahapan Dalam Pengembangan <i>Prototype</i>	17
2.7 Teori Warna	18
2.7.1 Definisi Teori Warna	18
2.7.2 Makna Dari Warna	18
2.8 Aplikasi	19
2.9 Petshop	19
2.10 Populasi	20
2.11 Rumus Slovin	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Alur Penelitian	21
3.1.1 Empathize	22
3.1.2 Define	23
3.1.3 Ideate	26
3.1.4 Prototype	28
3.1.5 Test	44
3.1 Alat Penelitian	44
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	44
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>software</i>)	44
3.2 Bahan Penelitian	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Implementasi	46
4.1.1 Pengembangan Desain Aplikasi Bone Pet Care	46
4.1.2 <i>Wireframe Hight-fidelity</i>	46
4.1.3 <i>Prototype</i> Desain Aplikasi	65
4.2 Pengujian	66

4.2.1 Penentuan Populasi dan Sampel Penelitian.....	66
4.2.2 Pengumpulan data menggunakan UEQ.....	66
4.2.3 Hasil dan Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77



DAFTAR TABEL

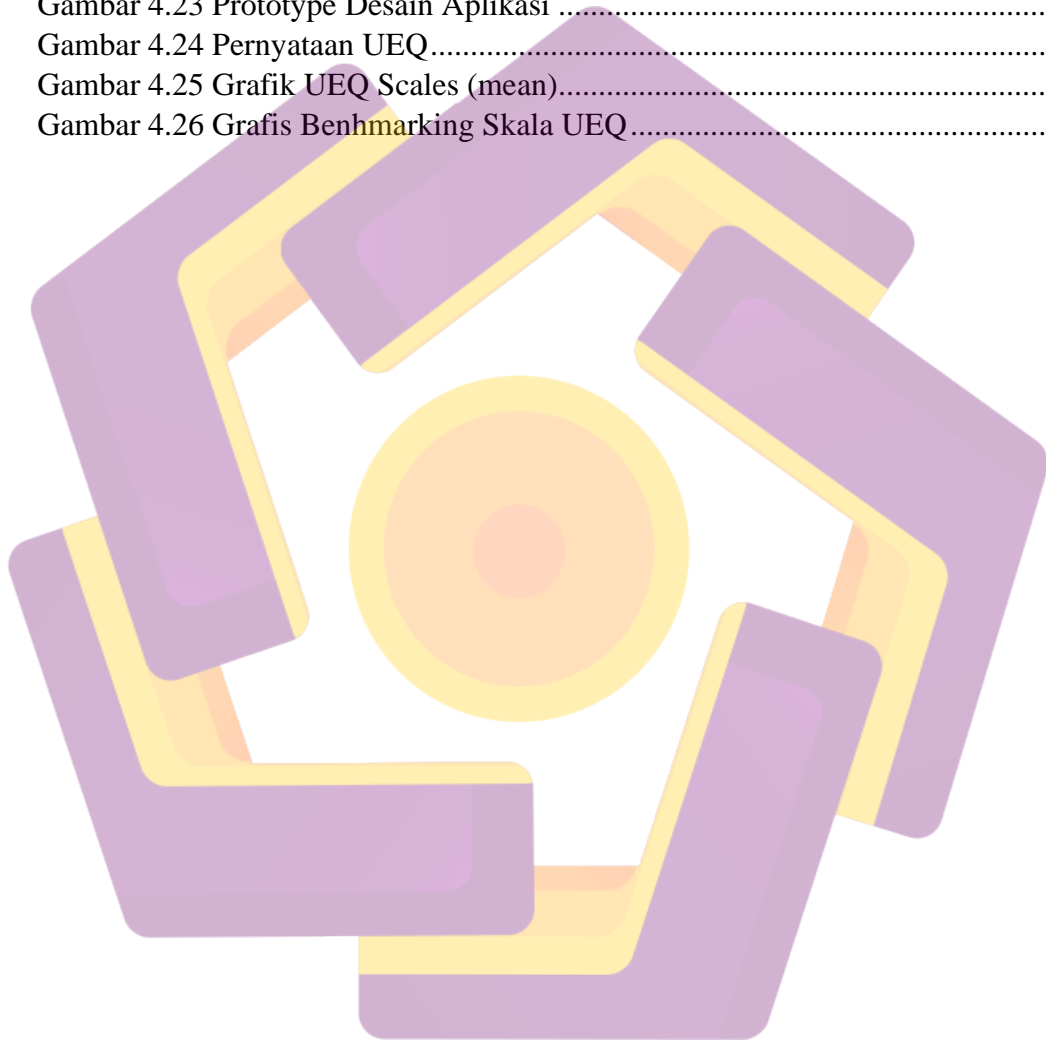
Tabel 2.1 Literature Review	8
Tabel 3. 1 Pendefinisian Masalah	23
Tabel 3. 2 How Might We	25
Tabel 4. 1 Hasil Pernyataan UEQ	68
Tabel 4.2 UEQ scales (Mean and Variance).....	68
Tabel 4.3 Benchmark Interval untuk Data Analysis Tools versi 09	70
Tabel 4.4 Benchmarking Skala UEQ.....	71



DAFTAR GAMBAR

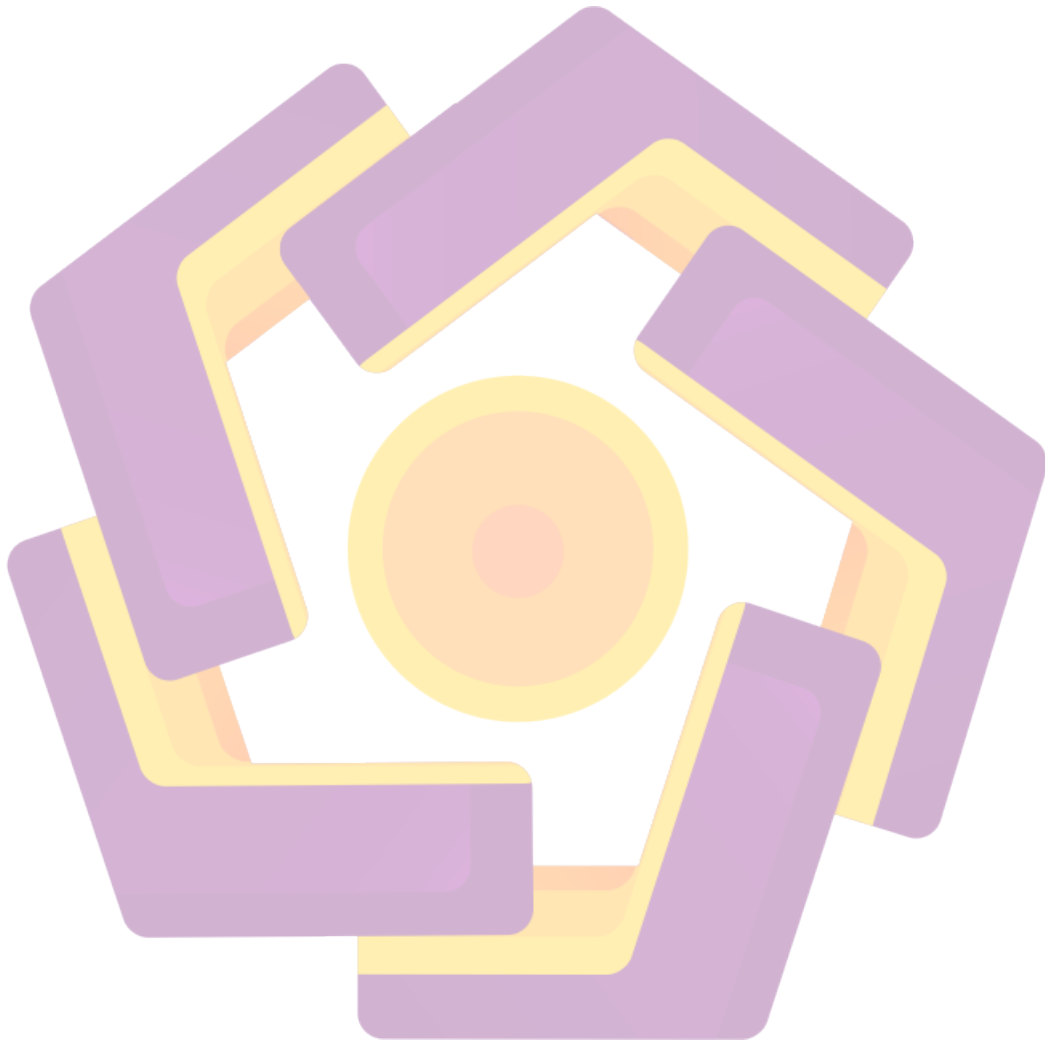
Gambar 2. 1 Diagram tahapan dalam metode Design Thinking.....	11
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian	21
Gambar 3. 2 Brainstroming.....	27
Gambar 3. 3 Hasil Prioritas Ide.....	28
Gambar 3. 4 Sitemap Desain Aplikasi Bone Pet Care.....	29
Gambar 3. 5 User Flow Membeli Produk Hewan.....	30
Gambar 3. 6 User Flow Melihat Keranjang Pembelian.....	31
Gambar 3. 7 User Flow Konsultasi Dokter.....	31
Gambar 3. 8 User Flow Grooming	32
Gambar 3. 9 User Flow Pet Hotel.....	33
Gambar 3.10 Pembuatan Moodboard	33
Gambar 3.11 Pembuatan Style Guideline.....	34
Gambar 3.12 Pembuatan Typography	35
Gambar 3.13 Pembuatan Iconographya.....	35
Gambar 3.14 Pembuatan Selectors.....	36
Gambar 3.15 Pembuatan Buttons.....	37
Gambar 3. 16 Wireframe Daftar dan Masuk.....	38
Gambar 3.17 Wireframe Home Page.....	38
Gambar 3.18 Wireframe Belanja	39
Gambar 3.19 Wireframe Keranjang dan Transaksi	40
Gambar 3. 20 Wireframe Notifikasi.....	41
Gambar 3.21 Wireframe Pembayaran.....	41
Gambar 3.22 Wireframe Fasilitas	42
Gambar 3.23 Wireframe Pesan Masuk	43
Gambar 3.24 Wireframe akun.....	44
Gambar 4.1 Pengembangan Desain Aplikasi.....	46
Gambar 4.2 Halaman Pendaftaran	47
Gambar 4.3 Halaman Masuk	48
Gambar 4.4 Halaman Utama.....	49
Gambar 4.5 Halaman Notifikasi	50
Gambar 4.6 Halaman Belanja	51
Gambar 4.7 Halaman Detail Produk, Keranjang, dan Transaksi.....	52
Gambar 4.8 Halaman Pembayaran.....	53
Gambar 4.9 Halaman Metode Pembayaran Transfer.....	54
Gambar 4.10 Halaman Mengubah Bank dan Transfer	55
Gambar 4.11 Halaman Metode Pembayaran di Toko.....	56
Gambar 4. 12 Halaman Menu Fasilitas.....	56
Gambar 4.13 Konsultasi Dokter Online.....	57
Gambar 4.14 Konsultasi Dokter Offiline.....	58
Gambar 4.15 Halaman Grooming.....	59

Gambar 4.16 Halaman Pet Hotel	60
Gambar 4.17 Halaman Kontak Darurat	61
Gambar 4.18 Halaman Pesan Masuk Konsultasi	62
Gambar 4.19 Halaman Pesan Masuk Nomor	62
Gambar 4.20 Halaman Akun.	63
Gambar 4.21 Halaman Status, Pengaturan, dan Riwayat	64
Gambar 4.22 Halaman Darurat	65
Gambar 4.23 Prototype Desain Aplikasi	65
Gambar 4.24 Pernyataan UEQ.....	67
Gambar 4.25 Grafik UEQ Scales (mean).....	70
Gambar 4.26 Grafis Benhmarking Skala UEQ.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Balasan Surat Izin Penelitian.....	77
--	----



INTISARI

Perkembangan industri di Indonesia terutama kemajuan bidang teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat perkembangan dibidang bisnis menjadi semakin transparansi, itu dikarenakan oleh kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi. Sehingga pelaku bisnis memperketat persaingan satu dengan yang lainnya, dengan cara memudahkan pelanggan dan meningkatkan fasilitas-fasilitas yang ada. Bone Pet Care adalah toko yang menjual perlengkapan dan keperluan hewan, berdiri sejak tahun 2020. Sejak 2020 hingga tahun 2022 Bone Pet Care telah mengumpulkan mencapai sebanyak 1.376 orang, member yang aktif berbelanja di setiap bulannya sebanyak 1.250 orang. Akan tetapi selama 2 tahun Bone Pet Care mengadakan sistem member hal yang di dapatkan oleh *member* tidak mengalami peningkatan dan perubahan, oleh karena itu penulis ingin melakukan peningkatan dan perubahan pada *user experience member* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. *Design Thinking* memiliki beberapa tahapan yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada penelitian ini berhasil melakukan perancangan desain aplikasi Bone Pet Care dalam bentuk *high fidelity prototype* dan pengujian dilakukan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ) yang mendapatkan hasil sangat baik pada aspek daya tarik dengan nilai 2,60, kejelasan dengan nilai 2,53, efisiensi dengan nilai 2,50, ketepatan dengan nilai 2,11, simulasi dengan nilai 2,53, dan katagori baik pada aspek kebaruan dengan nilai 1,38.

Kata kunci: *User Experience, Design Thinking, Member Bone Pet Care, User Experience Questionnaire (UEQ).*

Abstract

*The development of industry in Indonesia is mainly the advancement of technology. The rapid development of technology makes developments in the business field become more transparent, it is due to advances in information technology and telecommunications. So that businesspeople tighten competition with one another, by making it easier for customers and improving existing facilities. Bone Pet Care is a store that sells animal supplies and necessities, founded in 2020. From 2020 to 2022 Bone Pet Care has collected 1,376 people, 1,250 members who shop every month. However, for 2 years Bone Pet Care held a member system, the things obtained by members did **not** experience improvements and changes, therefore the author wanted to make improvements and changes to the user experience of members by using the Design Thinking method. The Design Thinking method is a human-centered approach to solving problems and bringing new innovations. Design Thinking has several stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. In this study, it was successful to design the design of the Bone Pet Care application in the form of a high fidelity prototype and testing was carried out using a user experience questionnaire (UEQ) which obtained excellent results in the aspect of attractiveness with a value of 2.60, clarity with a value of 2.53, efficiency with a value of 2.50, accuracy with a value of 2.11, simulation with a value of 2.53, and a good category on the novelty aspect with a value of 1.38.*

Keyword: *User Experience, Design Thinking, Member Bone Pet Care, User Experience Questionnaire (UEQ).*