

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* DAN *USER INTERFACE* BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MEDIA PROMOSI APLIKASI PROGI ABSENSI

SAVIRA PUTRI BRIMADYASTI



**TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
Bogor Indonesia

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

@Hak Cipta IPB University

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan proyek akhir dengan judul "Perancangan *User Experience* dan *User Interface* Berbasis *Design Thinking* untuk Media Promosi Aplikasi Progi Absensi" adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2024

Savira Putri Brimadyasti
J0303201045

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

SAVIRA PUTRI BRIMADYASTI. Perancangan *User Experience* dan *User Interface* Berbasis *Design Thinking* untuk Media Promosi Aplikasi Progi Absensi. Dibimbing oleh AMATA FAMI.

Pertumbuhan industri bisnis di Indonesia mendorong pentingnya perancangan *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI). PT Emco Digital Indonesia, yang akan meluncurkan aplikasi Progi Absensi, membutuhkan media promosi untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai aplikasi Progi Absensi, tetapi belum menemukan solusi yang tepat. Selain itu, perusahaan ini juga membutuhkan rancangan *prototype* dari media promosi tersebut sehingga dapat segera diimplementasikan untuk mempromosikan aplikasi Progi Absensi. Metode *Design thinking* adalah pendekatan kreatif yang efektif untuk memahami pengguna, mengidentifikasi masalah, dan menghasilkan solusi inovatif dalam perancangan UX dan UI. Penelitian ini bertujuan menemukan solusi dalam menentukan media promosi yang tepat berdasarkan perancangan UX dan menghasilkan rancangan media promosi untuk aplikasi Progi Absensi dengan pendekatan *Design thinking*. Penelitian ini memfokuskan pada merancang media promosi untuk aplikasi Progi Absensi menggunakan metode *Design thinking*, dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna.

Kata kunci: antarmuka pengguna, *design thinking*, media promosi, pengalaman pengguna

ABSTRACT

SAVIRA PUTRI BRIMADYASTI. Designing User Experience and User Interface Based on Design Thinking for the Progi Absensi Application's Promotion Media. Supervised by AMATA FAMI.

The growth of the business industry in Indonesia underscores the importance of User Experience (UX) and User Interface (UI) design. PT Emco Digital Indonesia, which is set to launch the Progi Absensi application, requires a promotional medium to inform users about the application but has not yet found a suitable solution. Additionally, the company needs a prototype design for this promotional medium so that it can be quickly implemented to promote the Progi Absensi application. The Design thinking method is a creative and effective approach for understanding users, identifying problems, and generating innovative solutions in UX and UI design. This study aims to find a solution for determining the appropriate promotional medium based on UX design and to produce a promotional media design for the Progi Absensi application using the Design thinking approach. This research focuses on designing promotional media for the Progi Absensi application using Design thinking, with the hope of meeting the needs and preferences of users.

Keywords: design thinking, user experience, user interface, promotion media



Judul Proyek Akhir : Perancangan User Experience dan User Interface Berbasis Design Thinking untuk Media Promosi Aplikasi Progi Absensi

Nama : Savira Putri Brimadyasti
NIM : J0303201045

@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Disetujui oleh

Pembimbing:
Amata Fami, M.Ds

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Medhanita Dewi Renanti, S.Kom, M.Kom.
NPI 201807198305122001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP 196607171992031003

Tanggal Ujian:
8 Juli 2024

Tanggal Lulus:



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanaahu wa ta'ala* atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan November 2023 sampai bulan Maret 2024 ini ialah Pengalaman Pengguna, dengan judul Perancangan *User Experience* dan *User Interface* Berbasis *Design Thinking* untuk Media Promosi Aplikasi Progi Absensi.

Penyelesaian laporan akhir ini tidak hanya merupakan hasil kerja keras penulis, tetapi juga berkat bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini, yaitu Ibu Medhanita Dewi Renanti, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak. Ibu Amata Fami, M.Ds selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran, dan pengarahan kepada penulis dalam proses penulisan laporan akhir ini. Ibu Walidatush Sholihah, S.Si., M.Kom dan Ibu Nur Aziezah, S.Si., M.Si., selaku dosen pembimbing akademik. Bapak Aditiya Wicaksono, S.Komp., M.Kom selaku dosen moderator kolokium yang telah memberikan saran kepada penulis mengenai tugas akhir ini. Ibu Faldiena Marcelita, S.T., M.Kom., selaku dosen moderator seminar hasil dan dosen penguji pada sidang akhir yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan menguji dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Seluruh staff PT Emco Digital Indonesia yang telah membantu selama pengumpulan data.

Orang tua penulis, Didik Suharmanto dan Atik Yudaningsih, nenek, dan kedua adik penulis, Calvino Arundaya dan Navico Satria Alfarisky, yang telah memberikan dukungan, doa, dan kasih sayangnya. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang selalu memberi berbagai macam bantuan baik secara dorongan doa, motivasi, moral, dan materi. Teman-teman "Boba" yaitu Febiola, Olivia, Tia, Zuyyina, Darin, Windi, Ayi, Dinda, dan Ade, yang sudah penulis anggap sebagai saudara selama di Bogor. Sahabat tercinta Anggita Putri Ardianti dan Nathasya Michell Ferellia yang telah menemani penulis selama tujuh tahun ini serta memberikan semangat dan dukungan kepada penulis. Eni Ermawati dan Ainun Nafiah, sahabat penulis dari semester satu yang telah menemani, membantu, merangkul, dan memberikan kenangan indah selama empat tahun masa perkuliahan ini. Laila Fitri dan Deny Nurkhaedi, teman seperbimbingan yang telah berjuang bersama-sama dalam proses penulisan dan penelitian ini. Savira Putri Brimadyasti, diri saya sendiri. Terima kasih sudah berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang dapat dibilang tidak mudah.

Sebagai manusia biasa, penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan dalam penulisan tugas akhir ini, dan sangat terbuka terhadap kritik konstruktif yang dapat membantu perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Juli 2024

Savira Putri Brimadyasti

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	4
II METODE	5
2.1 Lokasi dan Waktu	5
2.2 Teknik Pengumpulan Data	5
2.3 Prosedur Kerja	6
III HASIL DAN PEMBAHASAN	9
3.1 <i>Understand</i>	9
3.2 <i>Observe</i>	11
3.3 <i>Define Point of View</i>	13
3.4 <i>Ideate</i>	14
3.5 <i>Prototype</i>	18
3.6 <i>Test</i>	27
3.7 <i>Reflect</i>	34
3.8 Implementasi Antarmuka	35
IV SIMPULAN DAN SARAN	39
4.1 Simpulan	39
4.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	43
RIWAYAT HIDUP	83

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



DAFTAR TABEL

1	Fitur yang diimplementasikan	15
2	<i>Wireframe low-fidelity</i>	19
3	Logo Progi Absensi dan filosofinya	20
4	<i>Wireframe high-fidelity</i>	26
5	Skenario <i>task</i> pengujian	27
6	Pertanyaan kuisisioner SUS (Kesuma 2021)	29
7	Skala penilaian skor SUS	29
8	Skala interpretasi hasil skor SUS	31
9	Hasil pengisian kuisisioner oleh responden	32
10	Akumulasi jawaban dari pertanyaan SUS	32
11	Hasil Perhitungan skor SUS	33
12	<i>I like, I wish, I wonder</i>	34
13	Implementasi <i>code</i> HTML	35
14	Implementasi <i>code</i> CSS	36
15	Implementasi <i>code</i> JavaScript	37
16	Hasil tampilan implementasi <i>code</i>	38

DAFTAR GAMBAR

1	Tahapan metode <i>Design thinking</i> menurut Lewrick <i>et al.</i> (2020)	6
2	Alur Prosedur Kerja	6
3	Pertanyaan 5W+1H	10
4	Hasil Perumusan 5W+1H	10
5	<i>Sitemap</i>	17
6	<i>Wireframe low-fidelity</i> halaman beranda	19
7	<i>Style guide</i> warna pada Progi Absensi	21
8	<i>Style guide button</i> pada <i>website</i> Progi Absensi	22
9	<i>Style guide icon button</i> pada <i>website</i> Progi Absensi	23
10	<i>Style guide</i> jenis font pada <i>website</i> Progi Absensi	23
11	<i>Style guide typography</i> pada <i>website</i> Progi Absensi	24
12	Tampilan <i>asset icon</i> dan <i>illustration</i>	25
13	<i>Layout</i> pada <i>website</i> Progi Absensi	25
14	<i>Wireframe high-fidelity</i> halaman beranda	27
15	Skala interpretasi hasil skor SUS (Kesuma 2021)	30
16	Grafik kurva Sauro (Sauro 2011)	31
17	Hasil skor SUS media promosi aplikasi Progi Absensi	33
18	Hasil nilai persentil skor SUS media promosi aplikasi Progi Absensi	34

DAFTAR LAMPIRAN

1	Hasil 5W+1H	45
2	<i>User persona</i>	46
3	<i>Customer journey map</i>	47
4	<i>How Might We Question</i>	49
5	<i>Matrix 2x2</i>	50
6	<i>User Flow</i>	51
7	<i>Wireframe low-fidelity</i> halaman fitur	52
8	<i>Wireframe low-fidelity</i> halaman kontak	53
9	<i>Wireframe low-fidelity</i> halaman artikel	54
10	<i>Wireframe low-fidelity</i> halaman detail artikel	55
11	<i>Wireframe low-fidelity</i> halaman FAQ	56
12	<i>Wireframe low-fidelity</i> halaman coba fitur	57
13	<i>Wireframe low-fidelity alert</i> dan <i>pop up floating button</i>	58
14	<i>Style guide button</i> pada <i>website Progi Absensi</i>	59
15	<i>Wireframe high-fidelity</i> halaman fitur	60
16	<i>Wireframe high-fidelity</i> halaman kontak	61
17	<i>Wireframe high-fidelity</i> halaman artikel	62
18	<i>Wireframe high-fidelity</i> halaman detail artikel	63
19	<i>Wireframe high-fidelity</i> halaman FAQ	64
20	<i>Wireframe high-fidelity</i> halaman coba fitur	65
21	<i>Wireframe high-fidelity alert</i> dan <i>pop up floating button</i>	66
22	Akumulasi jawaban dari pertanyaan pertama dalam kuisisioner SUS	67
23	Akumulasi jawaban dari pertanyaan kedua dalam kuisisioner SUS	67
24	Akumulasi jawaban dari pertanyaan ketiga dalam kuisisioner SUS	67
25	Akumulasi jawaban dari pertanyaan keempat dalam kuisisioner SUS	68
26	Akumulasi jawaban dari pertanyaan kelima dalam kuisisioner SUS	68
27	Akumulasi jawaban dari pertanyaan keenam dalam kuisisioner SUS	68
28	Akumulasi jawaban dari pertanyaan ketujuh dalam kuisisioner SUS	69
29	Akumulasi jawaban dari pertanyaan kedelapan dalam kuisisioner SUS	69
30	Akumulasi jawaban dari pertanyaan kesembilan dalam kuisisioner SUS	69
31	Akumulasi jawaban dari pertanyaan kesepuluh dalam kuisisioner SUS	70
32	Implementasi <i>code</i> HTML <i>header</i> menu beranda	70
33	Implementasi <i>code</i> HTML informasi manfaat pada menu beranda	70
34	Implementasi <i>code</i> HTML informasi fitur pada menu beranda	71
35	Implementasi <i>code</i> HTML tentang Progi Absensi pada menu beranda	71
36	Implementasi <i>code</i> HTML testimoni pada menu beranda	72
37	Implementasi <i>code</i> HTML CTA pada menu beranda	72
38	Implementasi <i>code</i> HTML <i>dropdown</i> pertanyaan pada menu FAQ	72
39	Implementasi <i>code</i> HTML <i>footer</i> pada seluruh halaman	73
40	Implementasi <i>code</i> bootstrap.min.css	73
41	Implementasi <i>code</i> font-awesome.css	74
42	Implementasi <i>code</i> layout.css	74
43	Implementasi <i>code</i> layout-faq.css	75
44	Implementasi <i>code</i> owl-carousel.css	75
45	Implementasi <i>code</i> jquery-2.1.0.min.js (JQuery)	76

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



46	Implementasi <i>code</i> popper.js (Bootstrap)	76
47	Implementasi <i>code</i> bootstrap.min.js (Bootstrap)	77
48	Implementasi <i>code</i> owl-carousel.js (<i>Plugin</i>)	77
49	Implementasi <i>code</i> scrollreveal.min.js (<i>Plugin</i>)	77
50	Implementasi <i>code</i> waypoints.min.js (<i>Plugin</i>)	78
51	Implementasi <i>code</i> jquery.counterup.min.js (<i>Plugin</i>)	78
52	Implementasi <i>code</i> imgfix.min.js (<i>Plugin</i>)	78
53	Implementasi <i>code</i> custom.js (<i>Global Init</i>)	79
54	Tampilan <i>header</i> menu beranda	79
55	Tampilan informasi manfaat pada menu beranda	80
56	Tampilan informasi fitur pada menu beranda	80
57	Tampilan tentang Progi Absensi pada menu beranda	80
58	Tampilan testimoni pada menu beranda	81
59	Tampilan CTA pada menu beranda	81
60	Tampilan <i>dropdown</i> pertanyaan pada menu FAQ	82
61	Tampilan <i>footer</i>	82

@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.