

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI *MOBILE KAWAN* BERCERITA BERBASIS *GOAL DIRECTED DESIGN*

RAHMAT RAMDHONI



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

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

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan proyek akhir dengan judul “Perancangan UI/UX pada Aplikasi *Mobile Kawan Bercerita* Berbasis *Goal Directed Design*” 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 proyek akhir ini.

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

Bogor, September 2024

Rahmat Ramdhoni
J0303201058



ABSTRAK

RAHMAT RAMDHONI. Perancangan UI/UX pada Aplikasi *Mobile Kawan Bercerita* Berbasis *Goal Directed Design*. Dibimbing oleh AMATA FAMI dan IRMA RASITA GLORIA BARUS.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya menciptakan solusi digital yang responsif dan efisien untuk membantu korban kekerasan mendapatkan akses terhadap sumber daya, informasi, dan bantuan. Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk aplikasi *mobile Kawan Bercerita* yang bertujuan untuk mengatasi masalah sosial seperti kekerasan dalam rumah tangga dan *bullying* melalui pendekatan *Goal Directed Design* (GDD). Metode GDD dipilih karena fokusnya pada pencapaian tujuan pengguna, melalui enam fase pengembangan yang mencakup *research*, *modelling*, *requirements*, *framework*, *refinement*, dan *support*. Hasil dari pengujian *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa prototipe aplikasi ini memperoleh skor rata-rata 71,24. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur UI/UX dalam konteks aplikasi sosial dan memberikan rekomendasi pengembangan yang bermanfaat bagi *platform Kawan Bercerita*.

Kata Kunci: aplikasi *mobile*, *bullying*, *Goal Directed Design*, KDRT, *system usability scale*, *user interface* (UI), *user experience* (UX).

ABSTRAK

RAHMAT RAMDHONI. Designing User Experience in the *Kawan Bercerita Mobile Application* Based on *Goal Directed Design*. Supervised by AMATA FAMI and IRMA RASITA GLORIA BARUS.

This research was motivated by the importance of creating responsive and efficient digital solutions to help victims of violence access resources, information, and assistance. The *User Interface* (UI) and *User Experience* (UX) design for the *Kawan Bercerita mobile application* aimed to address social issues such as domestic violence and *bullying* through a *Goal Directed Design* (GDD) approach. The GDD method was chosen due to its focus on achieving user goals, through six development phases including *research*, *modeling*, *requirements*, *framework*, *refinement*, and *support*. Results from the *System Usability Scale* (SUS) testing showed that the application prototype received an average score of 71.24. The results of this research were expected to make a significant contribution to the UI/UX literature in the context of social applications and provide useful development recommendations for the *Kawan Bercerita platform*.

Keywords: *bullying*, KDRT, *Goal Directed Design*, *mobile application*, *system usability scale*, *user experience* (UX), *user interface* (UI).

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI MOBILE KAWAN BERCERITA BERBASIS GOAL DIRECTED DESIGN

RAHMAT RAMDHONI

Laporan Proyek Akhir
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak

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



Judul Proyek Akhir : Perancangan UI/UX pada Aplikasi *Mobile Kawan*
Bercerita Berbasis *Goal Directed Design*
Nama : Rahmat Ramdhoni
NIM : J0303201058

Nama
NIM

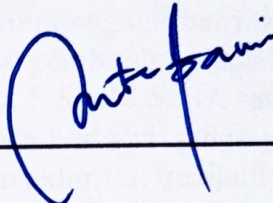
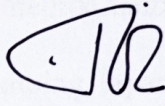
@Hak cipta milik IPB University

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 1 :
Amata Fami, M.Ds

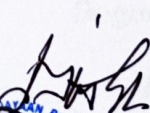
Pembimbing 2 :
Dra Irma Rasita Gloria Barus, MA

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Medhanita Dewi Renanti, S.Kom., M.Kom.
NPI 20180 719830512 2 001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP 19660 717199203 1 003





Tanggal Ujian: 05 September 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 Agustus 2023 sampai bulan Desember 2023 ini ialah UX Design, dengan judul “Perancangan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi *Mobile* Pencegahan KDRT Berbasis *Goal Directed Design*”.

Terima kasih penulis ucapkan kepada para pembimbing, Ibu Amata Fami M.Ds., Ibu Dra. Irma Rasita Gloria Barus, MA yang telah membimbing dan banyak memberi saran. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pembimbing akademik Ibu Amata Fami M.Ds. dan penguji Ibu Dr. Inna Novianty, S.Si., M.Si. Di samping itu, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian laporan akhir ini, meliputi:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa sekaligus dukungan baik secara moral maupun material.
2. Bapak Arif Marendra, ST, MM. selaku pembimbing lapangan yang telah membimbing dan membantu selama pengumpulan data.
3. Semua sahabat yang telah memotivasi serta mendukung selama masa studi dan selama penyelesaian laporan akhir ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa karya ini belum sempurna dan sangat menghargai setiap kritik serta saran yang konstruktif. Penulis berharap bahwa karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang memerlukannya dan turut berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semoga juga karya ini bisa menjadi referensi yang berguna untuk penelitian di masa depan.

Bogor, September 2024

Rahmat Ramdhoni

DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	2
II METODE	3
2.1 Lokasi dan Waktu Proyek Akhir	3
2.2 Teknik Pengumpulan Data	3
2.3 Prosedur Kerja	3
III HASIL DAN PEMBAHASAN	7
3.1 <i>Research</i>	7
3.2 <i>Modelling</i>	8
3.3 <i>Requirement</i>	9
3.4 <i>Framework</i>	12
3.5 <i>Refinement</i>	19
3.6 <i>Support</i>	20
IV KESIMPULAN DAN SARAN	23
4.1 Kesimpulan	23
4.2 Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN	25
RIWAYAT HIDUP	45

DAFTAR TABEL

1	Perbandingan metode GDD dengan metode lain	6
2	Hasil wawancara proyek manajer PT Tortie Kreatif Teknologi	7
3	Hasil <i>requirement</i>	9
4	Halaman wireframe	14
5	Warna	17
6	Hasil <i>refinement</i>	19
7	Pertanyaan SUS	20
8	Hasil pertanyaan SUS	21

DAFTAR GAMBAR

1.	Metode <i>Goal Directed Design</i>	4
2.	Prosedur Kerja	5
3.	<i>User persona</i>	9
4.	<i>User flow</i> kawan bercerita	12
5.	<i>wireframe splashscreen</i>	13
6.	Font nunito	17
7.	Icon	18
8.	Penyimpanan Aset	18
9.	Halaman <i>splash screen</i>	19
10.	Skala SUS Aplikasi Kawan Bercerita	22

DAFTAR LAMPIRAN

1	<i>Wireframe Login</i>	26
2	<i>Wireframe Register</i>	26
3	<i>Wireframe Verification</i>	27
4	<i>Wireframe Notification</i>	27
5	<i>Wireframe Halaman Home</i>	28
6	<i>Wireframe List Artikel</i>	28
7	<i>Wireframe Detail Artikel</i>	29
8	<i>Wireframe List Report</i>	29
9	<i>Wireframe tambah Report</i>	30
10	<i>Wireframe detail Report</i>	30
11	<i>Wireframe Threads</i>	31
12	<i>Wireframe tambah Threads</i>	31
13	<i>Wireframe Detail Threads</i>	32
14	<i>Wireframe Profile</i>	32
15	<i>Wireframe Edit Profile</i>	33
16	<i>Wireframe Setting</i>	33
17	<i>Wireframe Chat</i>	34
18	<i>Wireframe Chat not yet opened</i>	34



19	Halaman Log in	35
20	Halaman Menu	35
21	Halaman List Threads	36
22	Halaman <i>Add Threads</i>	36
23	Halaman <i>Detail Threads</i>	37
24	Halaman <i>List Report</i>	37
25	Halaman <i>Add Report</i>	38
26	Halaman <i>Detail Report</i>	38
27	Halaman Chat	39
28	Halaman <i>Chat not yet opened</i>	39
29	Halaman <i>List Article</i>	40
30	Halaman <i>Detail Article</i>	40
31	Halaman <i>Register</i>	41
32	Halaman <i>email verification</i>	41
33	Halaman <i>notification</i>	42
34	Halaman <i>Profile</i>	42
35	Halaman <i>Edit Profile</i>	43
36	Halaman <i>Setting</i>	43