

**PENGEMBANGAN ANTARMUKA APLIKASI NEWS
SINERGI BERDASARKAN HASIL EVALUSI PENGALAMAN
PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**

SKRIPSI

Digunakan Sebagai Syarat Maju Ujian Diploma IV
Politeknik Negeri Malang

Oleh:

AMIN ANIS KUDDAH NIM. 1741720043



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
JULI 2021**

HALAMAN PENGESAHAN





PENGEMBANGAN ANTARMUKA APLIKASI NEWS SINERGI BERDASARKAN HASIL EVALUSI PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Disusun oleh:

AMIN ANIS KUDDAH NIM. 1741720043

Laporan Akhir ini telah diuji pada tanggal 21 Juni 2021

Disetujui oleh:

- | | | | |
|-----------------------------|---|--|--|
| 1. Pembimbing
Utama | : | <u>Anugrah Nur Rahmanto, S.Sn.,
M.Ds</u>
NIP. 19911230 201903 1 016 | 
..... |
| 2. Pembimbing
Pendamping | : | <u>Muhammad Shulhan Khairy,
S.Kom., M.Kom.</u>
NIP. 19920517 201903 1 020 | 
..... |
| 3. Penguji Utama | : | <u>Putra Prima Arhandi, ST., M.Kom.</u>
NIP. 19861103 201404 1 001 | 
..... |
| 4. Penguji
Pendamping | : | <u>Septian Enggar Sukmana, S.Pd.,
M.T.</u>
NIP. 19890901 201903 1 010 | 
..... |

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Teknologi Informasi



Rudy Ariyanto, S.T., M.Cs.
NIP. 19711110 199903 1 002

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Imam Fahrur Rozi, S.T., M.T.
NIP. 19840610 200812 1 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa pada Skripsi ini tidak terdapat karya, baik seluruh maupun sebagian, yang sudah pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Perguruan Tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam naskah ini serta disebutkan dalam daftar sitasi/pustaka.

Malang, 30 Juli 2021



Amin Anis Kuddah.

ABSTRAK

Anis K., Amin. “Pengembangan Antarmuka Aplikasi News Sinergi Berdasarkan Hasil Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Metode *Design Thinking*”.
Pembimbing: (1) Anugrah Nur Rahmanto, S.Sn., M.Ds., (2) Muhammad Shulhan Khairy, S.Kom., M.Kom.

Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang, 2021.

News Sinergi *mobile* merupakan media penyedia konten berita untuk media online. News Sinergi berfokus untuk menyediakan berita peristiwa terbaru, dan juga dibagi ke dalam beberapa kategori berita sendiri. Meningkatnya penggunaan aplikasi *mobile* membuat pihak News Sinergi mengembangkan aplikasi *mobile* yang ada sekarang. Salah satu aspek penting dari pengembangan aplikasi adalah *user experience* yang berguna untuk melihat keberhasilan serta kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dan merancang *user experience* menggunakan metode *design thinking* dan beberapa aspek *usability testing* dari tampilan aplikasi News Sinergi berdasarkan permasalahan pengguna yang ditemukan pada evaluasi tahap awal, Pengumpulan data disini menggunakan *user interview* dan melakukan pengujian usabilitas terhadap aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan terhadap 5 orang responden pengguna aplikasi News Sinergi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat peningkatan aspek efektivitas dan efisiensi rata-rata sebesar 28,6%, dan pada aspek kepuasan memperoleh peningkatan rata-rata sebesar 43% pada hasil pengujian *usability* pada purwarupa memperoleh peningkatan dari hasil pengujian aplikasi News Sinergi versi 1.6.1 dari sisi pengalaman pengguna.

Kata Kunci : *design thinking, evaluasi, News Sinergi, usability testing, pengalaman pengguna*

ABSTRACT

Anis K., Amin. “*Sinergi News Application Interface Development Based on User Experience Evaluation Results Using Design Thinking Method*”. **Supervisors: (1) Anugrah Nur Rahmanto, S.Sn., M.Ds., (2) Muhammad Shulhan Khairy, S.Kom., M.Kom.**

Undergraduate Thesis, Informatics Management Study Program, Department of Information Technology, State Polytechnic of Malang, 2021.

News Synergy mobile is a media provider of news content for online media. News Synergy focuses on providing news of the latest events, and is also divided into several news categories on their own. The increasing use of mobile applications has forced News Sinergi to develop existing mobile applications. One of the important aspects of application development is the user experience which is useful for seeing the success and satisfaction of users in using the application. This study aimed to do a research and design user experience using the design thinking method and several aspects of usability testing from the appearance of the News Synergy application based on user problems found in the initial evaluation. The data collection used user interviews and conducts usability testing on aspects of effectiveness, efficiency, and effectiveness. satisfaction of 5 respondents using the News Sinergi application. Based on the results of the research that has been done, there is an increase in the effectiveness and efficiency aspects of an average of 28.6%, and in the satisfaction aspect an average increase of 43% in the usability test results on the prototype obtained an increase from the results of testing the News Sinergi application version 1.6. 1 in terms of user experience.

Keywords: *design thinking, evaluation, News Sinergi, usability testing, user experience*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT/Tuhan YME atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN ANTARMUKA APLIKASI NEWS SINERGI BERDASARKAN HASIL EVALUSI PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”. Skripsi ini penulis susun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma IV Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang.

Kami menyadari bahwasannya dengan tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan laporan akhir ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Rudy Ariyanto, ST., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi
2. Bapak Imam Fahrur Rozi, ST., MT., selaku Ketua Program Studi DIV Teknik Informatika
3. Bapak Anugrah Nur Rahmanto, S.Sn., M.Ds., dan Bapak Muhammad Shulhan Khairy, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan waktu dan tenaga untuk membantu penulis menyelesaikan tugas akhir.
4. Kedua Orang Tua, serta saudara yang selalu memberikan dukungan moral dan materil serta doa dan semangatnya.
5. Greggy Gianini Firmansyah sebagai teman satu bimbingan, dan PKL yang kerap memberikan bantuan proses pengerjaan laporan skripsi.
6. Jibrán Fuady sebagai teman yang membantu dalam melakukan wawancara ke tempat observasi.
7. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, never quitting, always being a giver And tryna give more than I receive, tryna do more right than wrong, just being me at all times.*
8. Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung lancarnya pembuatan Laporan Akhir dari awal hingga akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan akhir ini, masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis baik itu sistematika penulisan maupun penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Malang, 30 Juni 2021

Amin Anis Kuddah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Rumusan Masalah.....	14
1.3 Batasan Masalah	14
1.4 Tujuan.....	15
1.5 Manfaat.....	15
BAB II. LANDASAN TEORI.....	16
2.1 Studi Literatur.....	16
2.2 News Sinergi Mobile	17
2.3 <i>User Interface</i>	17
2.4 <i>User Experience</i>	18
2.5 <i>Design Thinking</i>	18
2.6 <i>Usability Testing</i>	19
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1. Alur Penelitian.....	20
3.2. Analisis Kebutuhan.....	21
3.3. Perancangan.....	21
3.4. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	22
a. Emphatize.....	22
b. Define.....	23
c. Ideate	24
d. Prototype	24
e. Test.....	25
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	26
4.1 Analisis	26
4.1.1 <i>User Interview</i> dan Kuesioner <i>Online</i>	26
4.1.2 <i>Affinity Mapping</i>	40
4.1.3 <i>User Persona</i>	42

4.2 Perancangan.....	43
4.2.1 <i>User Flow</i>	43
4.2.2 <i>Wireframe</i>	46
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	51
5.1 Implementasi	51
5.1.1 Purwarupa	51
5.2 Prototyping	62
5.3 Skenario Pengujian	62
BAB VI. HASIL DAN PEMBAHASAN	67
6.1.1 <i>Usability Testing</i> Aplikasi Saat Ini	67
6.1.2 <i>Usability Testing</i> Purwarupa	73
BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3. 1 Alur Metodologi Penelitian.....	20
Gambar 3. 2 Tahapan Design Thinking (Sumber: badr.co.id, 2019).....	22
Gambar 3. 3 Contoh <i>User Persona</i>	23
Gambar 3. 4 Contoh <i>Affinity Mapping</i>	24
Gambar 3. 5 Contoh <i>Prototype</i>	25
Gambar 4. 1 <i>Affinity Mapping</i> permasalahan responden.....	40
Gambar 4. 2 Diagram Map Prioritas.....	41
Gambar 4. 3 <i>Personas</i> Sholeh dan Abdullah.....	42
Gambar 4. 4 <i>Personas</i> Jibrán dan Ulfat.....	43
Gambar 4. 5 <i>Personas</i> Akbar.....	43
Gambar 4. 6 <i>User Flow Register</i>	44
Gambar 4. 7 <i>User Flow Login</i>	44
Gambar 4. 8 <i>User Flow</i> Baca Berita.....	44
Gambar 4. 9 <i>User Flow</i> Komentar.....	44
Gambar 4. 10 <i>User Flow</i> Lihat Video Berita.....	45
Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> Lihat Kategori Berita.....	45
Gambar 4. 12 <i>User Flow</i> Simpan Berita.....	45
Gambar 4. 13 <i>User Flow Bookmark</i>	45
Gambar 4. 14 <i>User Flow</i> pilih Kategori Notifikasi Berita.....	46
Gambar 4. 15 <i>User Flow</i> Lihat Notifikasi Berita.....	46
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> dan <i>Register</i>	47
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> halaman <i>homepage</i>	47
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> halaman cari berita.....	48
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> halaman baca berita.....	49
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi.....	49
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> Halaman Profil.....	50
Gambar 5. 1 Prototype halaman splash screen, dan launch app.....	51
Gambar 5. 2 Purwarupa halaman <i>Register</i> dan <i>Login</i>	52
Gambar 5. 3 Purwarupa halaman <i>Homepage</i>	52
Gambar 5. 4 Purwarupa Cari Berita.....	53

Gambar 5. 5 Purwarupa halaman pilih Kategori Notifikasi.....	54
Gambar 5. 6 Purwarupa halaman Notifikasi.....	54
Gambar 5. 7 Purwarupa Halaman Baca Berita	55
Gambar 5. 8 Purwarupa Simpan dan Bagikan Berita	56
Gambar 5. 9 Purwarupa halaman Komentar.....	56
Gambar 5. 10 Purwarupa Halaman Sinergi TV	57
Gambar 5. 11 Purwarupa Halaman Profil.....	58
Gambar 5. 12 Purwarupa Halaman <i>Setting</i>	59
Gambar 5. 13 Purwarupa Halaman <i>Bookmark</i>	59
Gambar 5. 14 Purwarupa Halaman Kategori	60
Gambar 5. 15 Purwarupa Halaman <i>List</i> Berita Berdasar Kategori	61
Gambar 5. 16 Prototyping Sinergi News Mobile.....	62
Gambar 6. 1 Nilai SUS Score (Shazkya et al., 2018)	72
Gambar 6. 2 <i>Usability Report</i> Maze Design.....	73
Gambar 6. 3 Nilai SUS Score (Shazkya et al., 2018)	78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Pertanyaan <i>Interview</i>	27
Tabel 4. 2 Pertanyaan kuesioner	27
Tabel 4. 3 Tabel Hasil <i>User Interview</i>	29
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Kuesioner <i>Online</i>	34
Tabel 5. 1 Skenario Pengujian <i>Register</i> dan <i>Login</i>	63
Tabel 5. 2 Skenario Pengujian Cari dan Baca Berita.....	63
Tabel 5. 3 Skenario Memberi Komentar pada Artikel.....	64
Tabel 5. 4 Skenario Pengujian Simpan dan Baca nanti	64
Tabel 5. 5 Skenario Pengujian Membagikan Berita	65
Tabel 5. 6 Skenario Pengujian Lihat Notifikasi Berita	65
Tabel 5. 7 Skenario Pengujian Membuka Kategori Berita <i>Sport</i>	66
Tabel 6. 1 Hasil pengujian aspek efektivitas.....	67
Tabel 6. 2 Metrik pengujian efektifitas	68
Tabel 6. 3 Metrik hasil pengujian efisiensi	69
Tabel 6. 4 Metrik hasil pengujian efisiensi satuan detik.....	69
Tabel 6. 5 Metrik nilai <i>time based</i>	70
Tabel 6. 6 Normalisasi hasil SUS	71
Tabel 6. 7 Hasil perhitungan skor SUS.....	71
Tabel 6. 8 Hasil pengujian aspek efektivitas purwarupa	73
Tabel 6. 9 Metrik pengujian efektifitas purwarupa.....	74
Tabel 6. 10 Metrik hasil pengujian efisiensi purwarupa.....	75
Tabel 6. 11 Metrik hasil pengujian efisiensi satuan detik purwarupa.....	75
Tabel 6. 12 Metrik nilai <i>time based</i> purwarupa	76
Tabel 6. 13 Normalisasi hasil SUS purwarupa	77
Tabel 6. 14 Hasil perhitungan skor SUS purwarupa.....	77
Tabel 6. 15 Hasil Perbandingan aspek efektivitas	79
Tabel 6. 16 Hasil perbandingan aspek efisiensi.....	79
Tabel 6. 17 Hasil perbandingan aspek kepuasan	80
Tabel 6. 18 Hasil Iterasi	80
Tabel 6. 19 Hasil Perbaikan Iterasi	81

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 4. Surat Hasil Observasi	86