

**REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
SATUPERSEN.NET DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

ARTIKEL ILMIAH

*Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di
Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi*



Oleh

Aldila Apriliana Nabila

NIM 2003114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI
INFORMASI**

**KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
SATUPERSEN.NET DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

LEMBAR HAK CIPTA

Oleh
Aldila Apriliana Nabila

Sebuah Artikel yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjanadi
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

© **Aldila Apriliana Nabila** 2024
Universitas Pendidikan Indonesia Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Artikel ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Aldila Apriliansa Nabila

**REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
SATUPERSEN.NET DENGAN METODE DESIGN THINKING**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Rian Andrian, S.T., M.T.

NIP. 920200119881125101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIP. 920171219910625101

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa artikel ilmiah yang berjudul "**ReDesign User Interface dan User Experience Satupersen.net dengan Metode Design Thinking**" ini sepenuhnya karya diri sendiri. Tidak ada bagian didalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau adakelalaian dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Jakarta, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Aldila Apriliana Nabila

2003114

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel dan telah publish yang berjudul “*ReDesign* User Interface dan User Experience Satupersen.net dengan Metode *Design Thinking*”. Penyusunan artikel ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus daerah Purwakarta.

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis secara mendalam penerapan metode *Design thinking* dalam proses perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi mobile. Metode *Design thinking* dipilih karena kemampuannya yang unik dalam menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian. Dengan melakukan riset mendalam, terutama melalui wawancara dengan pengguna, desain yang dihasilkan dapat secara efektif memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi para pengembang aplikasi dalam menciptakan produk digital yang lebih user-centric dan memberikan nilai tambah bagi penggunanya.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga diperlukannya kritik dan saran yang membangun. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi penulis, serta bagi seluruh pihak yang berkepentingan terhadap penelitian ini. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala selalu melimpahkan berkah dan karunia-Nya kepada kita semua. *Aamiin Yaa Rabbal Aalamiin.*

Jakarta, Agustus 2024

Aldila Apriliana Nabila

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil'alamin, dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Semesta Alam, atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan artikel ilmiah ini tepat pada waktunya. Tidak lupa, shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Keberhasilan ini tidak lepas dari doa, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang Tua, Ayahanda Timbul Prasetyo dan Ibunda Endang Purwaningsih serta adik-adikku tercinta. Kasih sayang, dukungan, dan doa kalian adalah motivasi terbesar dalam menyelesaikan studi ini. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah kalian lakukan. Gelar sarjana ini kupersembahkan sebagai tanda baktiku.
2. Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng. Sebagai pimpinan Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Taufik Ridwan, S.T., M.T. Selaku dosen wali selama perkuliahan berlangsung dari 2020 hingga 2022.
4. Rian Andrian, S.T., M.T. Sebagai dosen wali sekaligus dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan akademik yang sangat berharga, penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan intensif yang telah diberikan, mulai dari tahap perencanaan hingga penyelesaian penulisan artikel ilmiah ini. Tanpa dukungan, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Dr. Suprih Widodo S.Si., M.T selaku Dewan Skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi.
6. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi yang telah memberikan bimbingan akademik, ilmu pengetahuan, dan pengalaman yang berharga kepada penulis selama masa studi.

7. Segenap tim Satu Persen program UI/ UX *Designer* khususnya Dheavira Putri dan Adjie Rustandi selaku mentor selama pembelajaran studi independen UI/UX.
8. Icel, Liana, Faza dan Moze selaku team selama *final project* UI/UX *team* Bangkok *Design Magicians* Satu Persen yang kebersamai dalam pembuatan proyek studi kasus dan pembelajaran yang diterapkan dalam artikel ilmiah.
9. Ahmad Raihan selaku orang terdekat yang selalu kebersamai, memberikan semangat serta dukungan yang tak ternilai. Kasih sayangnya membuatku merasa kuat dan mampu menghadapi segala rintangan. Bersama-sama, berjuang meraih mimpi-mimpi.
10. Nindita Dyah Arundhati, Alexandra Prameswari , Sweetania Athirah Faradhiya, Nanda Sri Minda Melvi, Farrel Umar Said, Muhammad Akmal Maulana, Muhammad Nur Fikri, dan Muhammad Fadhlurrahman selaku teman dekat penulis yang selalu kebersamai, memberikan semangat, dukungan, bantuan, hiburan selama dibangku SMA hingga saat ini tetap bersama demi meraih kesuksesan bersama.
11. Sahabat-sahabat tercinta penulis selama perkuliahan, Hana Nurfalalah, Salma Ayunda Zahra, Muzaitun Khoiriyah, Diyah Nur Fauziyah, Nurnissa Maharani yang selalu kebersamai, dukungan, semangat, serta solusi selama masa perkuliahan dan berjuang bersama hingga akhir.
12. Teman-teman yang mendukung serta menemani saya selama perkuliahan, Khalida Akmal Lestari dan Azmi Rizky Anisa.
13. Rekan-rekan BEM UPI PURWAKARTA Kabinet Rantai Aksi yang memberikan pembelajaran dan pengalaman diluar kelas perkuliahan.
14. Teman-teman seperjuangan PSTI 2020 yang saling mengingatkan dan memeberikan penguatan satu sama lain agar dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.
16. Teman-teman seperjuangan PSTI 2020 yang saling mengingatkan dan memeberikan penguatan satu sama lain agar dapat menyelesaikan studi tepat

waktu.

17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.

Akhirnya, penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih atas segala yang telah diberikan dan semoga dibalas dengan keberkahan yang melimpah dari Allah SWT, *Aamiin*.

**REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
SATUPERSEN.NET DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

ABSTRAK

Aldila Apriliana Nabila – aldilanabila@upi.edu

Di Era modern ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat, sehingga banyak pihak yang bergerak di bidang informasi dituntut untuk terus berinovasi dalam memberikan pelayanan. UI UX memiliki peranan penting dalam sebuah aplikasi maupun website dalam memberikan kenyamanan serta kemudahan kepada penggunanya. Satu Persen - Indonesian Life School adalah salah satu platform yang bergerak di kesehatan mental yang memiliki layanan seputar kesehatan mental dan pengembangan diri antara lain Webinar, Kelas *Online*, *Mentoring*, *Konseling*, *Tes Online Gratis*, dan *Basic Mental Health Training*. Akan tetapi berdasarkan ulasan *viewers* di YouTube, banyak pengguna yang ingin *platform* SatuPersen memiliki fitur-fitur baru dan mengeluhkan dari sisi tampilan. Oleh karena itu peneliti akan menganalisa kebutuhan-kebutuhan user, tampilan, serta alur dari aplikasi ini dan memberikan solusi dari hasil *ReDesign platform* Satupersen. Dalam penelitian ini, peneliti membuat tampilan aplikasi *mobile* sehingga dapat disesuaikan dengan yang pengguna gunakan ketika menggunakan *website* Satupersen ini. Penelitian ini menerapkan metode *Design thinking* pada perancangan ulang *user interface* dan *user experience* pada satupersen.net dengan tujuan mempermudah pengguna dalam menggunakan satupersen.net. Penelitian ini menghasilkan *prototype reDesign* aplikasi satupersen.net dengan hasil rata-rata SUS 78, dimana angka tersebut termasuk dalam kategori *good* serta dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking*, Redesain

*REDESIGN THE SATUPERSEN.NET USER INTERFACE AND USER
EXPERIENCE USING THE DESIGN THINKING METHODE*

ABSTRACT

Aldila Apriliana Nabila – aldilanabila@upi.edu

The modern era is characterized by the very rapid development of informatiotechnology, so that many parties operating in the information sector are required to continue to innovate in providing services. UI UX has an important role in an application or website in providing comfort and convenience to its users. Satu Persen - Indonesian Life School is a platform that operates in mental health which has services related to mental health and self-development including Webinars, Online Classes, Mentoring, Counseling, Free Online Tests, and Basic Mental Health Training. However, based on viewers' reviews on YouTube, many users want the SatuPersen platform to have new features and complain about the appearance. Therefore, researchers will analyze user needs, appearance and flow of this application and provide solutions from the results of the Satupersen platform reDesign. In this research, researchers created a mobile application display so that it can be adapted to what users use when using the Satupersen website. This research applies the Design thinking method to reDesign the user interface and user experience on satupersen.net with the aim of making it easier for users to use satupersen.net. This research produced a prototype reDesign of the satupersen.net application with an average SUS result of 78, where this number is included in the good category and can be accepted by users

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, ReDesign*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 User Interface/ User Experience	6
2.1.2 Responsive <i>Design</i>	7
2.1.3 Web Usability	8
2.2 Penelitian Terdahulu	9
2.2.1 Penelitian oleh Susanti dkk. (2019)	9
2.2.2 Penelitian oleh Haryuda dkk. (2021)	9
2.2.3 Penelitian oleh Pratama, dkk. (2022)	10
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Empathize	11
3.2 Define	12

3.3	Ideate	12
3.4	<i>Prototype</i>	12
3.5	Test	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		14
4.1	Empathize	14
4.2	Define	15
4.3	Ideate	17
4.4	<i>Prototype</i>	21
4.5	Test	24
BAB V SIMPULAN		20
DAFTAR PUSTAKA		21
LAMPIRAN		25
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		59

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Wawancara	14
Tabel 4.2 Identifikasi Fitur	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 4.1 Hasil Wawancara	13
Gambar 4.2.1 <i>User Persona</i>	14
Gambar 4.2.2 <i>Affinity Diagram</i>	15
Gambar 4.3.1 <i>User Flow</i>	16
Gambar 4.3.2 <i>Wireframe Mobile 1</i>	16
Gambar 4.3.3 <i>Wireframe Mobile 2</i>	17
Gambar 4.3.4 <i>User Interface Mobile 1</i>	17
Gambar 4.3.5 <i>User Interface Mobile 2</i>	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi	25
Lampiran 2. Surat Kesetiaan Artikel dengan Skripsi	28
Lampiran 3. <i>Letter of Acceptance</i>	30
Lampiran 4. <i>Research Plan</i>	31
Lampiran 5. <i>User Persona</i>	35
Lampiran 6. <i>User Journey</i>	35
Lampiran 7. <i>User Flow</i>	40
Lampiran 8. <i>Low-Fidelity Wireframe</i>	41
Lampiran 9. <i>User Interface</i>	47
Lampiran 10. Skrenario dan Hasil <i>Usability Testing</i>	54
Lampiran 11. Notulensi <i>Usability Testing</i>	77
Lampiran 12. <i>Timeline</i> Publikasi	80
Lampiran 13. Dokumentasi	81

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, “APPJI Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang.” [Online]. Available: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- B. S. Salim and W. Sandy, “Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Desain Inklusif UI/UX Aplikasi E-Learning untuk Buta Warna Parsial,” *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 15, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Bader, W. I., & Hammouri, A. I. (2016). Responsive web *Design* techniques. *International Journal of Computer Applications*, 150(2), 18-27.
- Budhi Lohoer, “Magang sebagai UX *Designer* di Satu Persen”, 28 November 2020.”
- Carroll John M., *Human-Computer-interaction-brief-intro (Chapter 2)* .
<https://www.interactionDesign.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/human-computerinteraction-brief-intro>
- D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- D. R. Indah et al., “PERANCANGAN UI/UX PADA *PROTOTYPE* KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PEMBELAJARAN SMA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*,” *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E Journal)*, vol. 14, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Fahrurnisa, A., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Atarmuka Pengguna pada Website Fullerton Markets Indonesia (FMINDO) Menggunakan Metode Human Centered *Design*. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(1).
- Galitz, W. O. (2002). *An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. The Essential Guide to User Interface Design* (p. 857). John Wiley & Sons, 2007. Retrieved from <https://books.google.com.my/books?id=Q3>

- Xp_Awu49sC&dq=visual+interface+but+a
Iso+voice+interface+ergonomics&lr=&source=gbs_navlinks_s
- G. Getto and J. Cao, “UX *Design* The Definitive Beginner’s Guide,” UXPin, pp. 1–96, 2016.
- Gerard Jounghyum Kim (2015) Human-Computer Interaction. Fundamentals and Practice. <http://www.ittoday.info/Excerpts/HCI.pdf>
- Ilham Firman Ashari and Rahmat Rizky Muharram, “PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA KOLEPA *MOBILE* APP MENGGUNAKAN METODE *DESIGN* THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE,” JSiI (Jurnal Sistem Informasi), vol. 9, no. 2, pp. 168–176, Sep. 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.4993.
- ISO/FDIS 9241-210, D. E. (2009). Ergonomics of human system interaction–Part 210: Human-centred *Design* process for interactive systems (formerly known as 13407). International Organization for Standardization (ISO). SwitzerlandJakub & Vlad. (2016). Learn From What We Try And Test. <http://www.goodui.org/>, diakses pada 27 Agustus 2024.
- J. Müller, “Number of *mobile* phone internet users in Indonesia from 2017 to 2023.” Accessed: Jul. 16, 2024. [Online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/558642/number-of-mobile-internet-user-in-indonesia/>
- J. Zhang et al., “The differential psychological distress of populations affected by the COVID- 19 pandemic,” *Brain Behav Immun*, vol. 87, pp. 49–50, Jul. 2020, doi: 10.1016/j.bbi.2020.04.031.
- Khatkar, S. (2019). My 10 Step UX + UI workflow: 2019. Uxplanet. Retrieved March 5th, 2020, from <https://uxplanet.org/my-10-step-ux-ui-workflow-2019-74bb78723414> .
- Lastiansah, Sena. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media. Komputindo
- M. Francis, “5 Types of *Mobile* Health Apps Providers Need,” 20 August 2018.”
- M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA

- MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Perancangan User Interface *Design* Dan User Experience *Mobile* Responsive Pada Website Perusahaan,” J. Media Inform. Budidarma , Vol. 4, No. 1, P. 161, 2020, Doi: 10.30865/Mib.V4i1.1896
- M. Magaun, & L. Chambers. (2014). Get Started in UX - The Complete Guide to Launching a Career in User Experience *Design*. Australia: UX Mastery
- Nielsen, J. (2006). *Prioritizing web usability*. Pearson Education.
- Robert S. H. Istepanian and Bryan Woodward, M-Health: Fundamentals and applications. Canada: John Wiley & Sons, Inc, 2016.
- S. Handayani and El. Nur Ayunin, “EDUKASI KESEHATAN MENTAL REMAJA DENGAN PENDEKATAN I-HELP DI SMA MUHAMMADIYAH 15 DKI JAKARTA,” Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing), vol. 8, no. 1, pp. 200–204, Feb. 2022, doi: 10.33023/jikep.v8i1.984.
- S. Nurjanah, N. Nurjannah, and S. P. Kristiani, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN *DESIGN* THINKING UNTUK ORGANISASI KAMPUS DAERAH PURWAKARTA,” JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal), vol. 14, no. 1, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.
- Ticoalu, G. B., & Musdar, I. A. (2023). EVALUASI DAN PERBAIKAN UI/UX WEBSITE INVITEES MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED *DESIGN*. *KHARISMA Tech*, 18(1), 55-69.
- Wiwesa, N.R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal sosial Humoniora Terapan* .3(2). 17-31.
- Zakariashvili, M. (2021). HCI–Human Computer Interaction Yesterday... Today... Tomorrow.... *Transactions of Telavi State University*, (1 (34)), 152-164.