



**DESAIN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA WEBSITE PT. REKA ENTERTAINMENT DENGAN MODEL *DOUBLE DIAMOND* UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PENGGUNA**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**S1 Sistem Informasi**

**Oleh :**

**NOVAN EKA NIKSANIO PUTRA**

**17410100091**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**DESAIN PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
PADA WEBSITE PT. REKA ENTERTAINMENT DENGAN MODEL  
DOUBLE DIAMOND UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN  
PENGGUNA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana  
Komputer**



Oleh:  
**Nama : Novan Eka Niksanio Putra**  
**NIM : 17410100091**  
**Program : S1 (Strata Satu)**  
**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

## TUGAS AKHIR

### Desain Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website PT. Reka Entertainment Dengan Model Double Diamond Untuk Meningkatkan Kepuasan Pengguna

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Novan Eka Niksanio Putra**

**NIM: 17410100091**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 12 Januari 2023

#### Susunan Dewan Pembahas

##### Pembimbing:

I. Sulistiowati, S.Si., M.M.  
NIDN. 0719016801

II. Ayuningtyas, S. Kom., M.MT.  
NIDN. 0722047801

##### Pembahas :

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT  
NIDN: 0731017601



Ayuningtyas  
cn=Ayuningtyas,  
o=Universitas Dinamika,  
ou=Sistem Informasi,  
email=tyas@dinamika.ac.id,  
c=ID  
2023.02.03 10:15:41 +07'00'



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.02.03  
13:35:23 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.02.03  
16:43:52 +07'00'

**Tri Sagirani, S.Kom., M.MT**

**NIDN: 0731017601**

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS DINAMIKA

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Novan Eka Niksanio Putra  
NIM : 17410100091  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **DESAIN PERANCANGAN USER INTERFACE DAN  
USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PT. REKA  
ENTERTAINMENT DENGAN DOUBLE DIAMOND  
UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PENGGUNA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata-mata rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Januari 2023

Yang menyatakan


Novan Eka Niksanio Putra  
NIM : 17410100091

## ABSTRAK

PT. Reka Entertainment adalah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan musik dan gambar yang bekerjasama dengan *Volunteer* untuk membuat karya musik dan gambar yang dipromosikan melalui *media social* dan *website*. Permasalahannya pada bulan Desember 2021 hingga bulan Januari 2022 terjadi penurunan jumlah pengunjung *website*. Jumlah yang mengunjungi *website* Reka Entertainment pada bulan Oktober tahun 2022 sebesar 23 *user* yang mana mengalami penurunan pada bulan November dan Desember sebesar 18 *user*. Pada evaluasi awal pada *website* dilakukan pengujian SUS dengan responden 30 responden. Hasil dari kuesioner ini adalah 40,4 yang termasuk dalam kategori “*Poor*” (kurang baik). Berdasarkan permasalahan tersebut maka Reka Entertainment membutuhkan sebuah perancangan kembali mengenai tampilan atau *user interface* untuk mencapai tujuan Reka Entertainment yaitu sebagai media informasi dan promosi. Metode yang digunakan untuk melakukan desain ulang *website* ini adalah metode *Double Diamond* yang dipilih karena dapat memberikan kebebasan desainer dari batasan yang tidak diperlukan dan mengevaluasi suatu desain yang sudah ada. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan desain untuk diperbaiki. Setelah redesign dilakukan evaluasi pada desain dengan kuesioner SUS. Hasil evaluasi mendapatkan *score* 75.16 dengan rating “*good*” yang dapat diartikan bahwa tampilan sudah lebih baik dan memenuhi kebutuhan pelanggan.

**Kata Kunci:** *User Interface / User Experience, System Usability Scale, Double Diamond*, jasa pembuatan musik dan gambar.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala anugerah rahmat serta inayah-Nya, Penulis dapat menyelesaikan penelitian dan menyusun sebuah Laporan Tugas Akhir dengan judul “Desain Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Pada *Website* PT. Reka Entertainment Dengan Model *double diamond* Untuk Meningkatkan Kepuasan Pengguna”. Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk persyaratan menyelesaikan Program Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika.

Dalam melakukan penelitian maupun penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan dukungan dan dorongan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Ayah dan mama tercinta yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom, M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika dan dosen pembahas yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi, dan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom, M.Eng. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
5. Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi, dan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.

6. Ayuningtyas, S.kom., M.MT. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi, dan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi penulis maupun semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan untuk membantu penulis.

Surabaya, 12 Januari 2023

Penulis



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

### Halaman

ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan.....	5
1.5. Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Penelitian Terdahulu.....	6
2.2. <i>User Interface</i> .....	6
2.3. <i>User Experience</i> .....	7
2.4. <i>Double Diamond</i> .....	8
2.5. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	8
2.7 <i>Tipografi Open Sans</i> .....	10
2.8. Warna.....	11
2.10. Layout.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1. <i>Discover</i> .....	15
3.1.1. Studi Literatur.....	15
3.1.2. Wawancara .....	15



3.1.3. Observasi .....	16
3.1.4. Analisa Kebutuhan Pengguna.....	16
3.1.5. <i>Empathy Map</i> .....	17
3.1.6. Kompetitor Analisis.....	17
3.1.7. <i>User Journey Mapping</i> .....	18
3.2. <i>Define</i> .....	19
3.2.1. <i>User Persona</i> .....	20
3.2.2. <i>Pain And Gain</i> .....	22
3.2.3. Dasar Penggunaan Rancangan Desain .....	22
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>25</b>
4.1. <i>Develop</i> .....	25
4.1.1. Alur Navigasi Aplikasi .....	25
4.1.2. <i>Wireframe</i> .....	25
4.1.3. <i>Prototype</i> .....	35
4.2. Pengujian Prototype.....	41
4.2.1. Testing Iterasi 2 .....	42
4.2.2. Dokumentasi <i>User Interface</i> .....	42
4.2.3. Evaluasi <i>Desain Interface</i> (Iterasi Kedua) .....	42
4.2.4. Testing Iterasi 2 .....	49
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>50</b>
5.1. Kesimpulan.....	50
5.2. Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>53</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu .....	6
Tabel 2. 2. Pertanyaan System Usability Scale.....	9
Tabel 2. 3. Score Penilaian.....	10
Tabel 3. 1. Daftar Pertanyaan Wawancara.....	15
Tabel 3. 2. Kompetitor analisis. ....	18
Tabel 3. 3. Analisis Pain and Gain.....	22
Tabel L6. 1. Hasil In Depth Interview Founder .....	74
Tabel L6. 2. Hasil In Depth Interview Volunteer .....	75



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

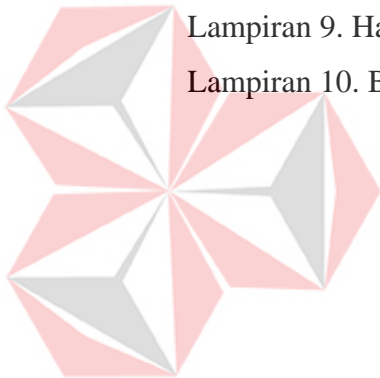
Gambar 1. 1. Website Reka Entertainment.....	2
Gambar 1. 2. Trafic Periode Bulan Oktober 2022 .....	3
Gambar 1. 3. Trafic Periode Bulan November dan Desember 2022 .....	3
Gambar 2. 1. Metode Double Diamond .....	8
Gambar 2. 2. SUS Score .....	9
Gambar 2. 3. Outline Icon.....	12
Gambar 2. 4. Glyph Icon.....	12
Gambar 2. 5. Flat Icon.....	12
Gambar 2. 6. Colored Icon.....	12
Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian .....	14
Gambar 3. 2. Emphaty Map. ....	17
Gambar 3. 3. User Journey Mapping .....	19
Gambar 3. 4. User Persona Volunteer.....	20
Gambar 3. 5. User Persona Pemilik .....	21
Gambar 3. 6. User Persona Pelanggan .....	21
Gambar 3. 7. Warna Yang Digunakan .....	22
Gambar 3. 8. Icon Yang Digunakan .....	23
Gambar 4. 1. Alur Navigasi Aplikasi.....	26
Gambar 4. 2. Wireframe Halaman Beranda.....	27
Gambar 4. 3. Wireframe Halaman Detail Produk.....	28
Gambar 4. 4. Wireframe Halaman Keranjang .....	29
Gambar 4. 5. Wireframe Halaman Metode Pembayaran .....	30
Gambar 4. 6. Wireframe Halaman Pembayaran .....	31
Gambar 4. 7. Wireframe Halaman Pesanan .....	31
Gambar 4. 8. Wireframe Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	32
Gambar 4. 9. Wireframe Halaman Status Pesanan .....	32
Gambar 4. 10. Wireframe Halaman Laporan.....	33

Gambar 4. 11. Wireframe Detail Project .....	34
Gambar 4. 12. Wireframe Pengajuan Saya .....	35
Gambar 4. 13. Tampilan Halaman Beranda.....	36
Gambar 4. 14. Tampilan Halaman Detail Produk.....	37
Gambar 4. 15. Tampilan Halaman Keranjang .....	38
Gambar 4. 16. Tampilan Halaman Metode Pembayaran .....	38
Gambar 4. 17. Tampilan Halaman Pesanan .....	39
Gambar 4. 18. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran .....	39
Gambar 4. 19. Tampilan Halaman Status Pesanan .....	40
Gambar 4. 20. Tampilan Halaman Laporan.....	40
Gambar 4. 21. Prototype Detail Project .....	41
Gambar 4. 22. Prototype Pengajuan Saya.....	41
Gambar 4. 23. Prototype Data Produk Iterasi Ke 2.....	44
Gambar 4. 24. Prototype Detail Produk Iterasi Ke 2 .....	45
Gambar 4. 25. Prototype Keranjang Iterasi Ke 2 .....	46
Gambar 4. 26. Prototype Tracking Pesanan Iterasi Ke 2 .....	48
Gambar 4. 27. Prototype News Iterasi Ke 2 .....	48
Gambar L1. 1. Hasil Kuesioner Pada Website Reka Saat Ini Pertanyaan 1 .....	53
Gambar L1. 2. Hasil Kuesioner Pada Website Reka Saat Ini Pertanyaan 2 .....	53
Gambar L1. 3. Hasil Kuesioner Pada Website Reka Saat Ini Pertanyaan 3 .....	53
Gambar L1. 4. Hasil Kuesioner Pada Website Reka Saat Ini Pertanyaan 4 .....	54
Gambar L1. 5. Hasil Kuesioner Pada Website Reka Saat Ini Pertanyaan 5 .....	54
Gambar L2. 1. Hasil Pengujian SUS Desain Saat Ini .....	55
Gambar L3. 1. Tampilan Kompetitor Website Devint Art .....	56
Gambar L3. 2. Tampilan Kompetitor Website Sribulancer .....	57
Gambar L3. 3. Tampilan Kompetitor Website Educa Studio .....	58
Gambar L4. 1. Wireframe Halaman Login .....	59
Gambar L4. 2. Wireframe Halaman Daftar Akun.....	59
Gambar L4. 3. Wireframe Halaman Akun Saya .....	60
Gambar L4. 4. Wireframe Halaman Pesanan Saya.....	60
Gambar L4. 5. Wireframe Halaman Notifikasi.....	61
Gambar L4. 6. Wireframe Halaman Ubah Password.....	61

Gambar L4. 7. Wireframe Halaman Data Produk.....	62
Gambar L4. 8. Wireframe Halaman Data Carousel.....	62
Gambar L4. 9. Wireframe Data Pelanggan.....	63
Gambar L4. 10. Wireframe Metode Pembayaran.....	63
Gambar L4. 11. Wireframe Halaman Data Partner Kerja Sama.....	64
Gambar L5. 1. Tampilan Halaman Login.....	65
Gambar L5. 2. Tampilan Halaman Daftar.....	65
Gambar L5. 3. Tampilan Halaman Akun Saya.....	66
Gambar L5. 4. Tampilan Halaman Pesanan Saya.....	66
Gambar L5. 5. Tampilan Halaman Notifikasi.....	67
Gambar L5. 6. Tampilan Halaman Ubah Password.....	68
Gambar L5. 7. Tampilan Halaman Pembayaran.....	69
Gambar L5. 8. Tampilan Halaman Produk.....	70
Gambar L5. 9. Tampilan Halaman Data Produk.....	71
Gambar L5. 10. Tampilan Halaman Data Carousel.....	71
Gambar L5. 11. Tampilan Halaman Data Pelanggan.....	72
Gambar L5. 12. Tampilan Halaman Kerjasama.....	73
Gambar L7. 1. Hasil Kuesioner Point SUS 1.....	79
Gambar L7. 2. Hasil Hitung Kuesioner SUS.....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Pembagian Kuesioner Pada Website Reka Saat Ini .....	53
Lampiran 2. Hasil Pengujian SUS Saat Ini .....	55
Lampiran 3. Kompetitor Website.....	56
Lampiran 4. Wireframe .....	59
Lampiran 5. Prototype.....	65
Lampiran 6. Hasil In Depth Interview .....	74
Lampiran 7. Testing Iterasi 1 .....	79
Lampiran 8. Testing Iterasi 2 .....	81
Lampiran 9. Hasil Turnitin.....	83
Lampiran 10. Biodata Penulis .....	88



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

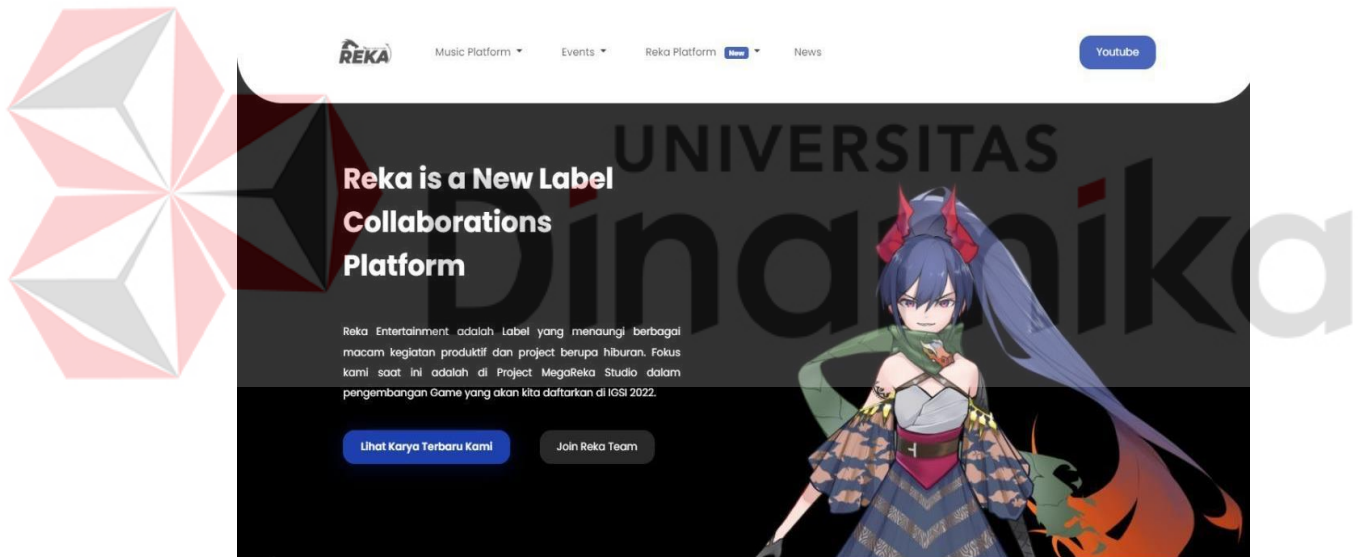
## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

PT. Reka Entertainment adalah perusahaan yang bergerak di bidang pembuatan musik dan gambar. Gambar tersebut adalah gambar ilustrasi yang berorientasi pada sesuatu cerita dan berfokus pada pembuatan musik dengan tema cerita fantasi. *Website* Reka Entertainment menjual produk seperti *merchandise* Kaos, dan melayani pembuatan gambar serta musik untuk *video game*. Tidak hanya itu Reka Entertainment memiliki akun *social media* yaitu Facebook sebagai media untuk memberikan informasi terkait pengembangan cerita Komik, beberapa musik, dan game yang akan dibuat. Reka Entertainment berlokasi di Jawa Timur tepatnya di jalan Sudarmo Kecamatan Buduran, Sidoarjo. Studio Reka Entertainment tersebut berdiri sejak tahun 2020 dengan pemilik yang bernama Gani Sigit.

*Website* ini bertujuan untuk membantu para *creator* atau *Illustrator* dalam mempromosikan atau memperjualkan kreasi miliknya dan juga menjadikan *website* tersebut menjadi *website* yang dapat digunakan dan dikenal banyak orang. Pada Reka Entertainment memiliki beberapa divisi yaitu Reka *Sound Work*, Mega Reka Studio, Reka *Story Dev*, Reka *Illustration*, dan Reka *Commissions*. Reka *Sound work* pada *website* tersebut berfokus pada pengembangan audio pada Reka Entertainment. Yang kedua Mega Reka Studio berfokus pada pengembangan *game* untuk *platform* Android. Ketiga Reka *Story Dev* berfokus pada pengembangan cerita komik *online*. Keempat Reka *illustration* berfokus pada pengembangan visual pada Reka Entertainment. Kelima Reka *Commissions* berfungsi untuk pemesanan musik, ilustrasi gambar. *Website* yang dimiliki Reka Entertainment dapat menampilkan informasi mengenai Reka Entertainment, biodata tim Reka Entertainment, divisi pada Reka Entertainment, menampilkan produk yang telah dibuat Tim Reka Entertainment dan melakukan pemesanan yang diarahkan menggunakan *whatsapp*.

Proses bisnis yang pertama pada Reka Entertainment yaitu Tim Reka Entertainment bekerja sama dengan *Volunteer* untuk membuat suatu karya yang dapat dinikmati pengguna dengan dipromosikan melalui *media social* dan *website*. Proses yang kedua yaitu tim Reka Entertainment membuat karya berdasarkan permintaan pengguna. Dalam proses tersebut dibuatlah *website* Reka Entertainment yaitu <https://officialreka.com/> yang dapat dilihat pada Gambar 1. Proses bisnis pada pelanggan di *website* diawali dengan memilih produk di *website* lalu klik pesan dan akan terhubung dengan *whatsapp* Reka Entertainment. Permasalahan pertama *website* ini pelanggan tetap harus membuka *whatsapp* untuk melakukan pemesanan kekurangannya *whatsapp business* hanya dapat memiliki satu akun pada satu perangkat. Hal ini tentunya akan menjadi masalah dikarenakan memiliki lebih dari satu admin. Dalam pemesanan Reka Entertainment hanya dapat melalui *whatsapp* atau datang langsung ke tempat.

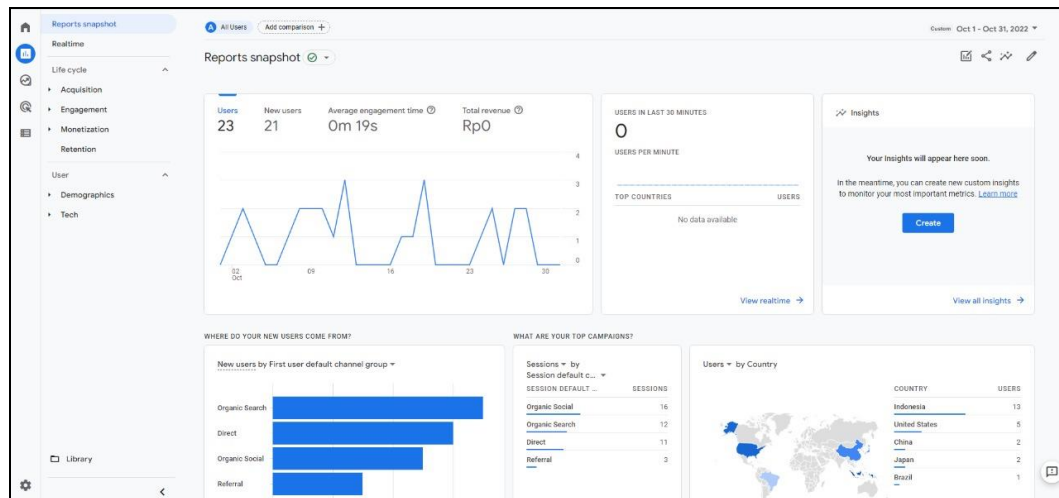


Sumber (www.officialreka.com)

Gambar 1. 1. Website Reka Entertainment

Permasalahan kedua pada Reka Entertainment *traffic* dari *website* yang dapat menyimpan jumlah pengunjung yang mengunjungi *website* Reka Entertainment pada bulan Oktober tahun 2022 sebesar 23 *user* yang mana mengalami penurunan pada bulan November dan Desember yang dapat dilihat pada Gambar 2.

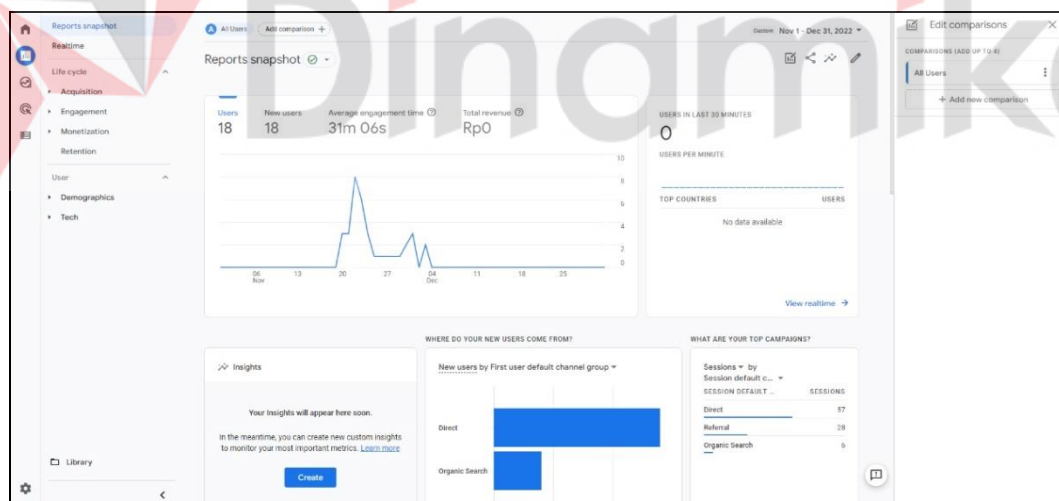




Sumber (Google Analytics)

Gambar 1. 2. Traffic Periode Bulan Oktober 2022

Sedangkan *traffic* pengunjung yang mengunjungi *website* Reka Entertainment pada bulan November dan Desember sebanyak 18 *user*, hal ini menjadikan tidak terwujudnya harapan dari Reka Entertainment yaitu dapat meningkatnya penjualan dan dikenal oleh banyak orang.



Sumber (Google Analytics)

Gambar 1. 3. Traffic Periode Bulan November dan Desember 2022

Permasalahan ketiga yang didapat dari kuesioner menggunakan perhitungan SUS *System Usability Testing* menyatakan bahwa 87,9% (29 orang) merasa tampilan situs *website* Reka Entertainment membingungkan, sedangkan 69,7% (23 orang) merasa penggunaan ukuran dan *font* pada *website* Reka Entertainment

kurang tepat, 72,7% (24 orang) melihat tampilan *web* tidak mudah untuk dipahami dan dijalankan, 100% (33 orang) merasa perlunya penambahan fitur pemesanan tanpa melalui WA. Dari permasalahan tersebut didukung oleh kuesioner yang telah dibagikan yang berjumlah 29 responden responden yang terdiri dari Tim Reka Entertainment, *Volunteer* yang telah bekerjasama dengan Reka Entertainment dan pelanggan yang dapat dilihat pada Lampiran 1. Permasalahan ketiga Reka Entertainment menginginkan penambahan fitur pada bagian aplikasi namun kesulitan dalam melakukan riset dan perancangan aplikasi sesuai dikarenakan Reka Entertainment belum memiliki tim riset yang berdampak tim Reka Entertainment sulit untuk mengetahui keinginan pengguna terhadap *website* Reka Entertainment. Berdasarkan pengujian SUS yang berjumlah 30 orang pelanggan, hasil evaluasi *website* menunjukkan angka 40,4. Hasil ini mengaitkan bahwa tampilan *website* termasuk “*Poor*” yang berarti buruk.

Berdasarkan permasalahan diatas maka Reka Entertainment membutuhkan sebuah perancangan kembali tampilan atau *user interface website* Reka Entertainment untuk mencapai tujuan Reka Entertainment yaitu sebagai media informasi dan promosi. Perancangan *user interface* dapat digunakan sebagai pedoman oleh *developer* yang akan melakukan penambahan fitur pada *website*. Pada pembuatan *user interface* peneliti menggunakan model *double diamond*. Kelebihan model *Double Diamond* adalah memberikan kebebasan desainer dari batasan yang tidak diperlukan dan mengevaluasi suatu desain yang sudah ada, memiliki peran dalam penggambaran visual yang jelas dan bersifat komprehensif dalam proses desain. Dengan dibuatnya desain dengan menggunakan model *Double Diamond* sesuai dengan hasil riset kepada pelanggan, sehingga memudahkan pelanggan dalam menggunakan *website* tersebut dengan baik dan jelas. Pengujian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *system usability scale*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana mendesain *website* Reka Entertainment untuk memudahkan dan meningkatkan kepuasan pelanggan dan menampilkan konten yang informatif?

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini, ruang lingkup penelitian ini hanya akan dibatasi pada:

1. Hasil dari tugas akhir ini berupa analisis serta perancangan tampilan visual (*User Interface*) serta interaksi pengguna (*User Experience*).
2. *Prototype* yang dirancang merupakan versi tampilan aplikasi berbasis *website*.
3. Responden dari penelitian ini berjumlah 30 orang yang merupakan pegawai, pelanggan serta memberikan uji coba *test* skenario.
4. Dalam penelitian ini kuisioner dilakukan dengan menggunakan *google form* sebagai media pengambilan data dan pengujian.
5. Dalam penelitian ini menggunakan pengujian *system usability scale*.

### 1.4. Tujuan

Tujuan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan *user interface* dengan menggunakan model *Double Diamond* sehingga dapat menjadi pedoman pengembang Reka Entertainment untuk dapat memudahkan dan meningkatkan kepuasan pengguna.

### 1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan *UI/UX* Aplikasi pemesanan untuk Reka Entertainment.
2. Memaksimalkan *user interface* pada aplikasi tersebut sehingga mudah dipahami oleh pengguna.
3. Menjadi referensi bagi Reka Entertainment dalam pengembangan *website*-nya.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan penelitian ini, peneliti menggunakan informasi dari penelitian sebelumnya serta celah atau kekuatan yang ada sebagai bahan referensi. Penelitian sebelumnya sebagai referensi untuk memperkaya teori dan memverifikasi penelitian yang dilakukan. Namun penulis menyoroti beberapa penelitian untuk memperkaya sumber penelitian dan bahan pembelajaran penulis. Judul-judul penelitian berikut dianggap referensi dan studi:

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
Ekky Febrihandani Rahmawati (2022)	Analisis dan Perbaikan <i>User Interface/ user experience</i> dengan metode <i>Double Diamond</i> pada <i>website</i> CV. Bangun Bina Bersaudara	Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah rancangan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> menggunakan metode <i>Double Diamond</i> dengan hasil pengujian akhir 0,94 dan 0,97 yang dapat diartikan bahwa responden setuju jika <i>prototype</i> yang telah diberikan dapat mudah untuk digunakan dengan tampilan interaktif dan konsisten.
<b>Perbedaan:</b> Pada penelitian yang dilakukan oleh Ekky Febrihandani Rahmawati menggunakan metode <i>Double Diamond</i> yang dilakukan di CV. Bangun Bina Bersaudara menggunakan pengujian webuse sedangkan dalam penelitian ini menggunakan SUS. Dimana terdapat perbedaan metode pengujian, webuse terdiri dari 4 komponen dan 6 pertanyaan pada penelitian Ekky Febrihandani sedangkan SUS memiliki 10 pertanyaan. Selain itu perhitungan webuse menggunakan merit sedangkan SUS menggunakan skalalickert.		
Putri Fitriana Hapsari (2021)	Perancangan <i>User Experience Website</i> Layanan Kesehatan Pada Puskesmas Sumberjo Menggunakan Metode <i>Double Diamond</i>	Hasil dari penelitian ini adalah desain antarmuka pengguna berdasarkan level modul <i>Double Diamond</i> dan hasil penilaian desain antarmuka pengguna. Hasil evaluasi <i>prototype</i> dengan menggunakan teknik usability testing diperoleh rata-rata nilai variabel pembelajaran 84,7%, efisiensi 82,1%, retensi 85,4%, error 69,1%, kepuasan 85,8%. Berdasarkan nilai masing-masing variabel rata-rata seluruh variabel adalah 81,4% yang berarti respon pengguna terhadap produk <i>prototype</i> sangat baik.
<b>Perbedaan :</b> Pada penelitian yang dilakukan oleh Putri Fitriana Hapsari merancang user interface dengan menggunakan metode <i>Double Diamond</i> dengan menggunakan pengujian usability yang dengan 5 tingkat pengukuran. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan pengujian SUS ( <i>system usability scale</i> ).		

#### 2.2. User Interface

Antarmuka pengguna adalah tampilan yang secara langsung mempengaruhi pengguna atau sistem pengguna, dimana antarmuka pengguna

mampu mengenali ciri khas pengguna dan perangkat antarmuka pengguna. Menurut Anggara (2021) tampilan adalah komponen yang tidak terpisahkan dari aplikasi yang fungsinya untuk menghubungkan antara aplikasi dan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah. Dalam merancang antarmuka pengguna, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. *Interface* yang sederhana serta *interface* yang baik adalah *interface* yang tidak terlihat rumit.
2. *Interface* yang konsisten serta elemen yang biasa digunakan.
3. Penempatan *item* yang tepat akan dapat menarik perhatian pada informasi yang penting dan membantu dalam memudahkan memahami informasi dengan cepat.
4. *Typografi* jenis *font*, serta penyusunan tulisan akan membantu meningkatkan *scanability*, *legibility*, dan *readability*.
5. Pilihan *default* untuk mengurangi kebingungan dari pengguna.

Kesimpulannya dalam membuat *user interface* harus memperhatikan keinginan pengguna dalam menerapkan setiap atribut yang dipakai.

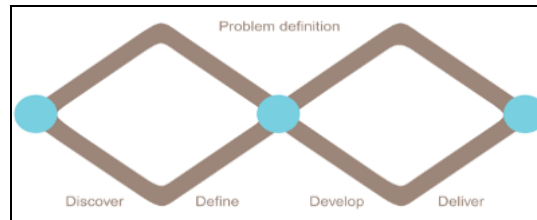
### **2.3. User Experience**

Menurut Hasan (2017) Pengalaman pengguna memiliki banyak definisi berdasarkan kebutuhannya, salah satunya adalah "mengubah nilai pengguna dan memvisualisasikan aliran pengguna dalam desain yang indah dan dapat diuji", yang dapat diartikan sebagai pengalaman pengguna bertujuan untuk membuat produk yang teruji, indah, dan mudah dipahami.

Sedangkan menurut Heny (2018) pengalaman pengguna adalah sikap, perilaku, dan perasaan pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem, atau layanan dan terkait dengan pengamatan individu terhadap manfaat yang dialami dan kenyamanan yang dicapai. Intinya dalam menciptakan pengalaman pengguna harus dilihat pada betapa mudahnya pengguna mendapatkan apa yang diinginkan dari produk dengan desain bukaan yang ringan dan cepat, menu navigasi yang sederhana dan mudah dipahami, informasi yang ditampilkan konsisten Desain masing-masing elemen hanya informasi penting.

## 2.4. Double Diamond

Ledbury (2017) memperkenalkan model Double Diamond pada desain dan pengembangan pakaian berkualitas tinggi. Model Double Diamond ditunjukkan pada Gambar 2.1, yang meliputi penemuan, definisi, pengembangan, dan penyebaran.



(Leadbury, 2017)

Gambar 2. 1. Metode Double Diamond

1. *Discover*: Mencari informasi yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga dapat mengetahui kebutuhan pengguna. Berdasarkan informasi tersebut dituangkan ke dalam bentuk visual seperti *empathy map* dan *user journey mapping*.
2. *Define*: Membuat ringkasan untuk desain yang dirangkum ke dalam *user persona* dan *sticky note* berupa poin kesulitan (*pain*) dan poin keinginan (*gain*)
3. *Develop*: Pembuatan prototype dengan mengembangkan, menguji, meninjau untuk disempurnakan.
4. *Deliver*: Pengumpulan masukan dan Prototype terselesaikan.

## 2.5. System Usability Scale (SUS)

SUS adalah alat ukur yang mengevaluasi kegunaan suatu produk. SUS memiliki beberapa keistimewaan yang membuatnya menarik dan berbeda dengan kuesioner lainnya (Sidik, 2018). Pertama, SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang ditunjukkan pada Tabel 2.2., sehingga relatif cepat dan mudah dijawab oleh responden. Kedua, SUS adalah agnostik teknologi, artinya dapat digunakan dan dievaluasi secara luas di hampir semua jenis antarmuka pengguna termasuk situs web, ponsel cerdas, respons suara interaktif (IVR), sistem (batu sentuh dan suara), televisi, dll. Ketiga, hasil survei adalah nilai individu dari 0 hingga 100 poin dan relatif mudah dipahami dari sudut pandang berbagai disiplin ilmu, baik individu maupun kelompok. Skala Kegunaan Sistem (SUS) memiliki beberapa aturan

untuk menghitung skor SUS. Aturan berikut berlaku untuk perhitungan poin kuesioner:

1. Untuk setiap soal ganjil, skor soal yang dihasilkan dari skor pengguna dikurangi satu.
2. Skor akhir untuk setiap soal bernomor genap adalah 5 dikurangi skor soal yang diterima oleh pengguna.
3. Nilai SUS adalah penjumlahan nilai dari setiap pertanyaan, kemudian dikalikan 2,5.

Aturan penilaian berlaku untuk satu responden. Untuk perhitungan selanjutnya, nilai SUS setiap responden ditentukan dari nilai rata-rata dengan menjumlahkan semua nilai dan membaginya dengan jumlah responden. Kategori kemudian dapat ditentukan dengan melihat Gambar 2. 2. SUS Score.

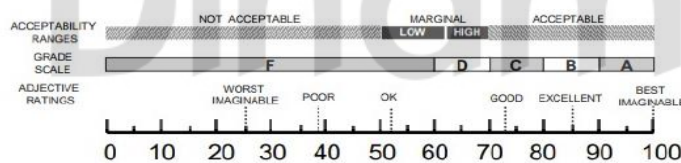
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = skor rata – rata

$\sum x$  = Jumlah skor SUS

n = jumlah responden



(Bangor, Kortum, & Miller, 2009)

Gambar 2. 2. SUS Score

Tabel 2. 2. Pertanyaan System Usability Scale

Kode	Pertanyaan
P1	Saya sedang mempertimbangkan untuk menggunakan sistem ini lagi
P2	Saya menemukan sistem ini rumit untuk digunakan
P3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
P4	Saya merasa tidak membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini
P5	Saya pikir fitur-fitur sistem ini berfungsi sebagaimana mestinya
P6	Menurut saya sistem ini konsisten (font digunakan, warna digunakan, simbol digunakan)
P7	Saya merasa orang lain akan segera memahami cara menggunakan sistem ini
P8	Saya menemukan sistem ini membingungkan
P9	Saya pikir tidak ada hambatan untuk menggunakan sistem ini
P10	Saya harus membiasakan diri sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 2. 3. Score Penilaian

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Cukup Setuju	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

## 2.6. User Persona

Persona pengguna adalah dokumen yang berisi pernyataan tentang karakteristik pengguna yang digabungkan dengan pengalaman, tujuan, tugas, peringkat, dan kondisi lingkungan untuk memenuhi kebutuhan dan minat pengguna atau pengguna yang sebenarnya. Menurut Garret (2011), Persona pengguna adalah karakter fiksi yang diwakili oleh segmen pengguna atau pengguna. Persona dapat membantu mengingat pengguna target selama desain produk. Langkah-langkah dalam pembuatan *user persona*, sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah responden, umumnya 3 hingga 5 orang yang sejenis, dan 3 responden utama.
2. Membuat jenis pengguna.
3. Menggali informasi responden yang akan diambil.
4. Menganalisis informasi yang didapat.

## 2.7 Tipografi Open Sans

Menurut Pradika et al., (2020) tipografi adalah membuat teks bermanfaat dan bersahabat. Tipografi berbicara tentang kemudahan membaca teks (keterbacaan) dan kemudahan mengenali setiap huruf dan kata (keterbacaan). Tulisan dinyatakan dalam bentuk kata, yang terdiri dari rangkaian jenis huruf tertentu untuk membentuk suatu pesan. Elemen desain estetika berikutnya adalah warna. Elemen warna paling menarik perhatian ke eye-catcher atau gambar penonton, memberikan kesempatan untuk interaksi antara paket dan pengguna. Menurut Matteson (2021) Open Sans adalah font sans serif humanistik yang dirancang oleh Steve Matteson, Typeface Director di Ascender Corp. Rilis ini mencakup set 897 karakter lengkap, yang mencakup karakter standar ISO Latin 1, Latin CE, Yunani, dan Cyrillic. Open Sans dirancang dengan gaya vertikal, bentuk terbuka, dan tampilan yang netral namun ramah. Ini dioptimalkan untuk



antarmuka cetak, web, dan seluler, dan fontnya memiliki sifat keterbacaan yang sangat baik.



(Sumber: fonts.google.com)

Gambar 2.2. Perbedaan Ukuran *Font Open Sans*

## 2.8. Warna

Warna kepala yang digunakan dalam prototipe yang diproduksi adalah hitam. Warna hitam dipilih karena warnanya cocok dengan warna khas Design Entertainment. Untuk warna tombol dan manajer, gunakan warna biru, "raja warna klasik", yang konon melambangkan "kepercayaan diri dan kedewasaan". Menurut riset 99design, warna ini sudah muncul di lebih dari separuh logo perusahaan di semua industri. pasar mandiri. (Franedya, 2018)

Ajakan Bertindak (CTA) adalah tombol yang mengarahkan pengunjung iklan dan situs web ke suatu tindakan dengan warna biru. Warna biru digunakan karena warna biru dapat menimbulkan kesan profesional. Selain itu, warna biru juga bisa tampil percaya diri. Diyakini bahwa warna biru merangsang keterampilan komunikasi (Kurniasih, 2022).

Warna utama yang digunakan adalah putih, yang melambangkan kepolosan dan kemurnian. Putih cerah dapat menciptakan kesan luas atau aksent yang ditetapkan. Desainer sering menggunakan warna putih, tujuannya agar ruangan terlihat lebih luas dan besar (Kurniasih, 2022).

## 2.9. Icon

Ikon adalah gambar dalam bentuk verbal atau gambar. Simbol ini merupakan tanda yang mengandung kesamaan sehingga dapat dikenali oleh penggunanya (Ilmi, 2018). Ada banyak jenis simbol. Beberapa ikon populer dalam berbagai desain digital dan cetak, antara lain: (Rizal, 2021):

### 1. *Outline Icon*

Suatu jenis simbol yang cukup familiar. Sering juga disebut ikon garis karena biasanya menggunakan gaya warna monokrom sehingga memberikan kesan lebih bersih dan modern.



(Sumber: (Rizal, 2021))

Gambar 2. 3. *Outline Icon*

## 2. *Glyph Icon*

Jenis ini sering menggunakan gaya warna monokromatik dan blok warna tebal sebagai garis tepi. Namun, mereka digunakan lebih tebal dan dalam balok, sehingga lebih jelas dan memanfaatkan ruang kosong dengan baik dalam desain. Mirip dengan ikon garis yang menggunakan warna namun menimbulkan kesan lebih berani dan kuat.



(Sumber: (Rizal, 2021))

Gambar 2. 4. *Glyph Icon*

## 3. *Flat Icon*

Versi warna yang disederhanakan dari ikon mesin terbang dengan palet warna yang lebih besar untuk menciptakan gaya warna Anda sendiri. Jenis ini sering digunakan pada latar belakang berwarna terang untuk kontras yang jelas.



(Sumber: (Rizal, 2021))

Gambar 2. 5. *Flat Icon*

## 4. *Colored Icon*

Versi berwarna dari simbol kerangka, dengan rentang warna yang lebih luas dan kontras yang jelas antara kerangka dan isian.



(Sumber: (Rizal, 2021))

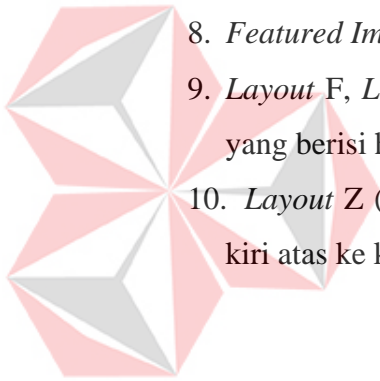
Gambar 2. 6. *Colored Icon*

## 2.10. Layout

Tata letak adalah keputusan tentang penempatan mesin yang terbaik (di lingkungan manufaktur), meja dan meja (di lingkungan kantor), atau pusat

layanan (di lingkungan rumah sakit atau supermarket) (Rauan & Kindangen, 2019). Berikut merupakan prinsip *website layout* (Patria, 2021):

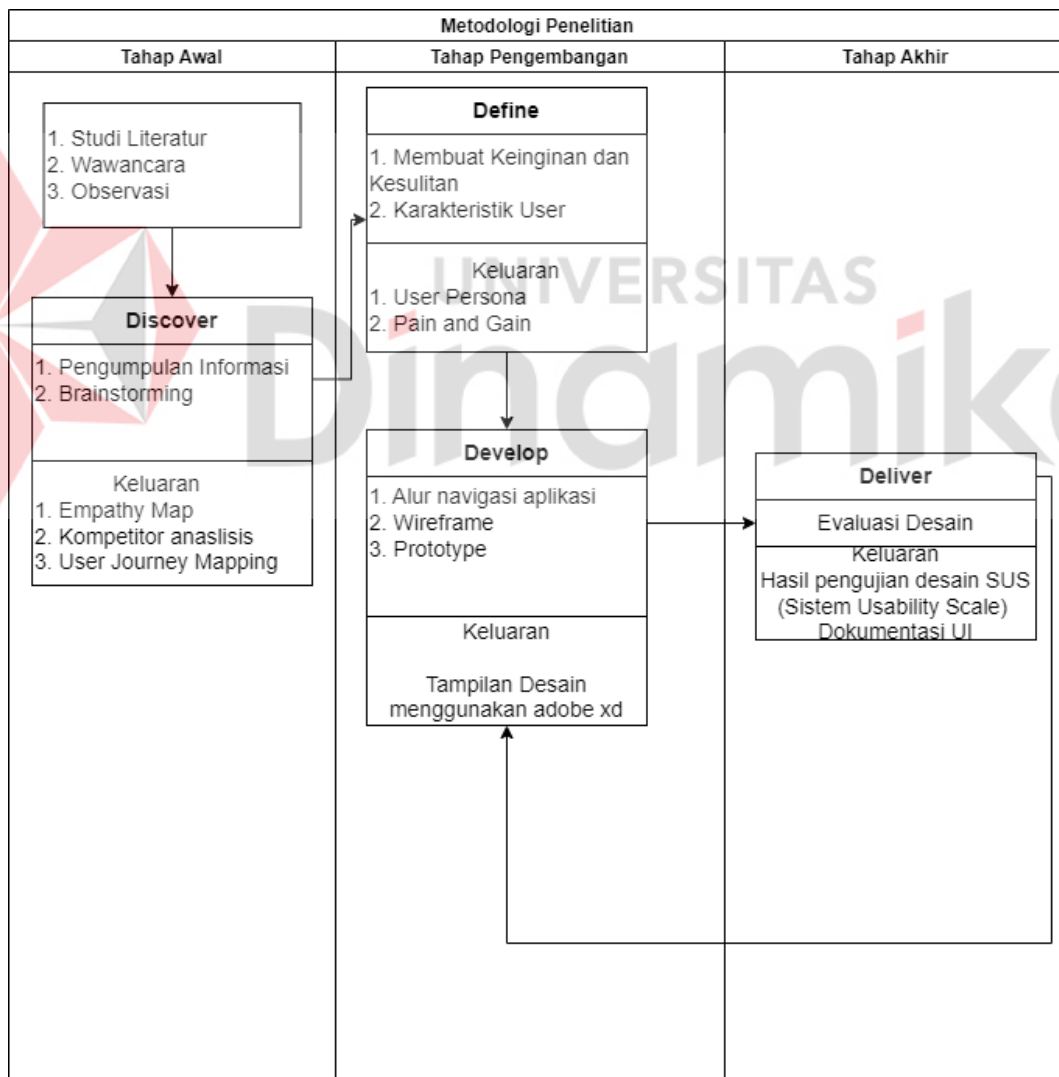
1. *Single/One Column*, layout satu kolom menampilkan konten utama.
2. *Split Screen*, *Website layout split screen* (satu layar yang terbagi menjadi dua).
3. Asimetris, *layout asimetris* layout ukuran tidak sama.
4. *Cards Grid*, Dengan *preview* berukuran kecil berupa gambar dan deskripsi singkat *cards*.
5. Magazine, konsep majalah cetak, majalah digital menggunakan *grid multi column*.
6. *Boxes*, *website layout* yang digunakan untuk portofolio individu dan untuk *website* perusahaan atau *e-commerce*.
7. *Fixed Sidebar*, *layout website* yang terdiri dari kolom vertikal di bagian kiri atau kanan halaman web.
8. *Featured Image*, gambar atau foto pada satu halaman.
9. *Layout F*, *Layout F* berguna untuk halaman beranda atau halaman situs berita yang berisi hasil pencarian.
10. *Layout Z (Zig-Zag)*, dengan pola membaca dari kiri dan dapat bergerak dari kiri atas ke kanan atas yang membentuk garis horizontal.



### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi ini berisi kerangka kerja penelitian dari tahapan awal penelitian hingga mendapatkan hasil yang diinginkan dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan di awal. Penelitian ini menerapkan konsep *Double Diamond* sebagai metodologi penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian menggunakan konsep *Double Diamond*:



Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian

### 3.1. Discover

Fase penemuan adalah proses penemuan yang dimulai dengan pemicu, yang dapat berupa ide, masalah, tantangan, atau perubahan pada tingkat makro atau mikro.

#### 3.1.1. Studi Literatur

Pada tahap penelitian kepustakaan ini, penulis mencari sumber teori yang sesuai dengan kasus dan permasalahan yang ditemukan. Referensi meliputi kira-kira:

1. *user Interface*
2. *Double Diamond*
3. *System Usability Scale*
4. Dasar perancangan desain
5. *User persona*
6. *Empathy map*
7. *User journey mapping*
8. *Typography*, Warna, icon, dan layout

#### 3.1.2. Wawancara

Tahap wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan atau berdiskusi langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Dalam hal ini, pembekalan berlangsung sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu penggunaan *website*, keluhan pelanggan yang pernah diterima dan keinginan tim Reka Entertainment. Wawancara dilakukan kepada pemilik Reka Entertainment dengan pertanyaan yang dapat dilihat pada Tabel 3. 1.

Tabel 3. 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

Kode	Pertanyaan
P1	Apakah aplikasi <i>website</i> Reka Entertainment sangat berpengaruh terhadap proses bisnis?
P2	Apakah Tim Reka Entertainment dapat menggunakan <i>website</i> dengan baik?
P3	Apakah Tim Reka terdapat kesulitan menggunakan <i>website</i> tersebut?
P4	Apakah ada keinginan tim untuk pengembangan <i>website</i> tersebut?
P5	Apa keinginan tim untuk pengembangan <i>website</i> ?
P6	Apakah ada tambahan fitur pada <i>website</i> tersebut?
P7	Apa saja fitur yang ada di <i>website</i> tersebut?
P8	Bagaimana proses bisnis pada aplikasi tersebut?

Berdasarkan wawancara diatas kesimpulan yang dapat diambil adalah Reka Entertainment membutuhkan acuan desain yang diambil secara langsung pada pelanggan. Pengguna pelanggan dan *volunteer* kesulitan dalam menggunakan *website* dan terdapat fitur yang belum ada pada *website* tersebut. Sehingga Reka Entertainment inginmelakukan redesain pada *website* tersebut.

### 3.1.3. Observasi

Untuk mengumpulkan data dan memahami sistem yang sedang berjalan, dapat dilakukan tahap observasi. Pengamatan dilakukan melalui pengamatan langsung ke *website* Reka Entertainment. Observasi dilakukan pada bulan 12 Februari 2022 dengan melakukan pengamatan pada setiap fitur *website* tersebut, meliputi tugas divisi, sejarah perusahaan, produk dan jasa yang ditawarkan dan proses alur sistem.

### 3.1.4. Analisa Kebutuhan Pengguna

Analisa kebutuhan dalam perancangan *user interface* pada Reka Entertainment antara lain:

#### a. Kebutuhan *Volunteer*

1. *Volunteer* dapat melihat *project* pada reka entertainment.
2. *Volunteer* dapat masuk kedalam halaman dengan menggunakan *username* dan *password*.
3. *Volunteer* dapat mengajukan diri pada setiap *project*.

#### b. Kebutuhan Pelanggan

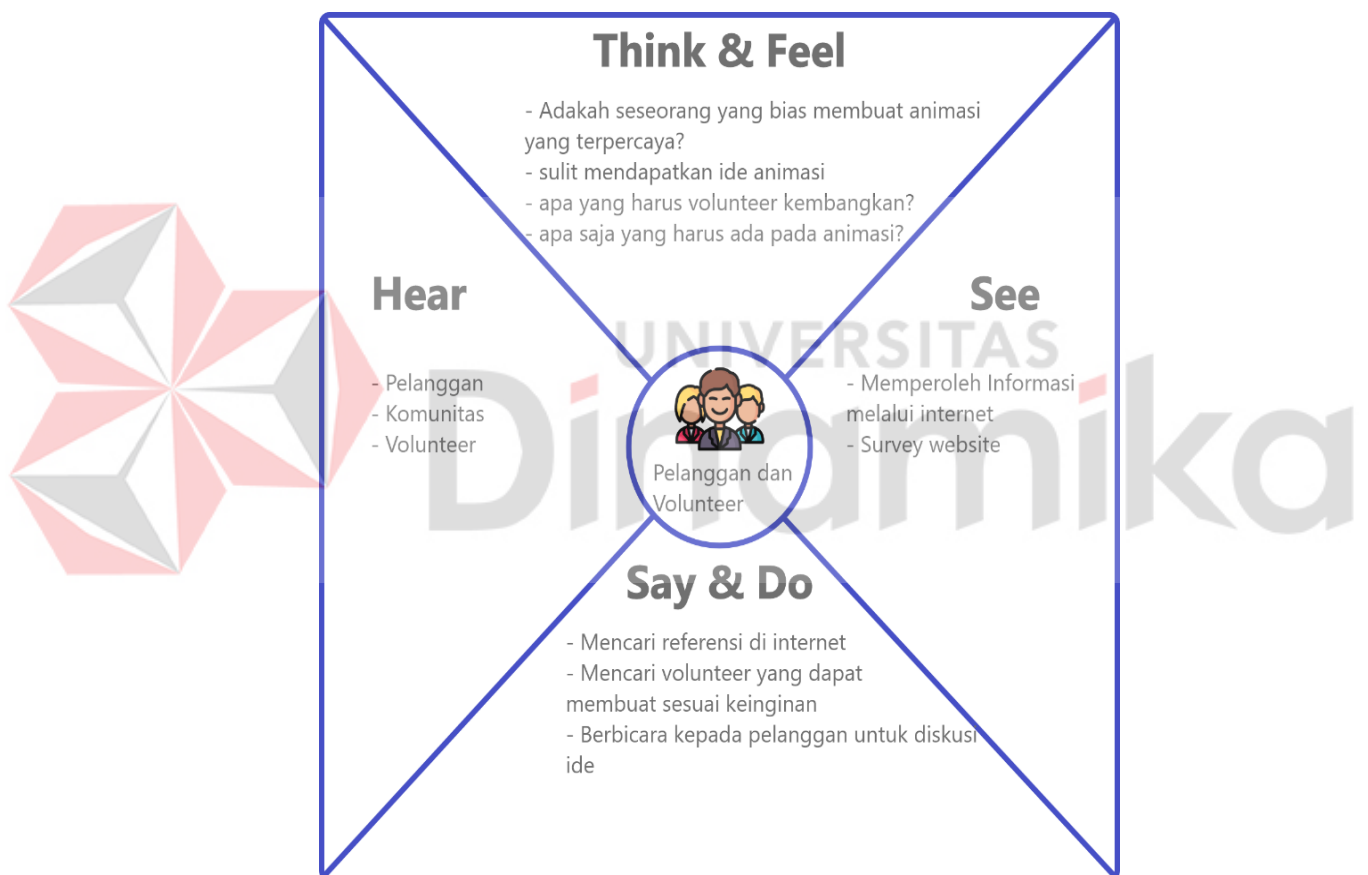
1. Pelanggan dapat melihat *product* yang dihasilkan oleh Reka Entertainment.
2. Pelanggan dapat melakukan pemesanan *product*.
3. Pelanggan dapat menghubungi Reka Entertainment untuk dapat melakukan pemesanan *custom*.

#### c. Kebutuhan Reka Entertainment

1. Reka Entertainment dapat menerima pesanan produk.
2. Reka Entertaient dapat melihat volunteer yang mengajukan.
3. Reka Entertainment dapat memilih *Volunteer* tersebut.

### 3.1.5. *Emphaty Map*

*Emphaty map* dilakukan untuk mendukung tim produk dalam membangun pemahaman aspek yang lebih luas “mengapa” dibalik kebutuhan dan keinginan pengguna melalui survei dan penyebaran kuesioner kepada pengguna yaitu tim Reka Entertainment dan Pelanggan. Dari data hasil wawancara dapat disajikan dalam bentuk peta empati seperti pada gambar Gambar 3.2 yang berisi seperti, apa yang dirasakan, dilihat, didengar dan dilakukan oleh pengguna. Pengguna mendengar informasi mengenai Reka Entertainment dari pelanggan lain, komunitas dan *volunteer*.



Gambar 3. 2. *Emphaty Map*.

### 3.1.6. *Kompetitor Analisis*

Kompetitor analisis pada pesaing Reka Entertainment dapat dilihat pada Tabel 3. 2. dan tampilan *website competitor* analisis dapat dilihat pada Lampiran 3.

Tabel 3. 2. Kompetitor analisis.

<b>Nama Kompetitor</b>	<b>Pelanggan</b>	<b>Analisis</b>
Deviant Art <a href="http://www.deviantart.com">www.deviantart.com</a>	Masyarakat umum 20 keatas yang membutuhkan ilustrasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada fitur pemesanan melalui <i>website</i></li> <li>2. Terdapat fitur postingan karya ilustrator seperti blog.</li> <li>3. Tampilan membingungkan.</li> <li>4. Berasal dari California</li> <li>5. <i>Website</i> hanya untuk komunitas</li> </ol>
Sribulancer <a href="https://www.sribulancer.com/id">https://www.sribulancer.com/id</a>	Masyarakat umum 20 keatas yang membutuhkan ilustrasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak ada fitur pemesanan melalui <i>website</i>.</li> <li>2. Pemesanan diarahkan melalui <i>whatsapp</i>.</li> <li>3. Terdapat pendaftaran <i>freelancer</i>.</li> <li>4. Dapat mencari pekerjaan.</li> <li>5. Tampilan Responsif</li> </ol>
Educa Studio <a href="http://www.educastudio.com">www.educastudio.com</a>	Masyarakat umum 20 keatas yang membutuhkan ilustrasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan resposif</li> <li>2. Penjualan produk melalui WA</li> <li>3. Tidak ada pemesanan melalui <i>website</i>.</li> <li>4. Product dapat diunduh di <i>app store</i> dan <i>playstore</i>.</li> <li>5. <i>Product website</i> digunakan untuk akademi dan anak anak.</li> </ol>

Kesimpulan dengan menganalisis kompetitor dapat mengetahui informasi pada *website* pesaing sehingga dapat memberikan keputusan strategi yang dapat dibuat. Strategi yang dibuat berupa kelengkapan fitur dan tampilan yang lebih menarik sehingga mudah untuk digunakan oleh pelanggan. Dengan membuat desain yang lebih menarik dan dengan tambahan fitur pemesanan melalui sistem tanpa melalui *Whatsapp* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pelanggan maupun tim Reka Entertainment. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil melakukan pengujian sesuai dengan target pasar dimana hasil tersebut memperoleh *score excellent*.

### 3.1.7. User Journey Mapping

*User journey mapping* dilakukan pada tahap *discover* untuk membuat diagram yang menggambarkan proses tujuan dari seorang pengguna dalam peran tertentu untuk mencapai suatu tujuan. *User journey mapping* berfungsi untuk mengetahui *touchpoints* yang penting dan dapat dimaksimalkan. *Touchpoint* yang merupakan sesuatu hal yang dapat berinteraksi dengan *user*. *User journey mapping* berguna pada saat tahap *discover* dimana tahap tersebut dilakukan beberapa analisis yang dituangkan ke *user journey mapping* yang diambil dari hasil analisis pada wawancara dan penyebaran kuesioner.



Stages	Want to Go	At Reka Entertainment	Waiting	Get The Answer
Actions	Memberitahu tujuan kedatangan di Reka Entertainment	Melakukan wawancara	Menunggu jawaban dari Reka Entertainment	Mendapatkan jawaban dari wawancara
Touch Points				
Thoughts		Menanyakan proses bisnis pada aplikasi Menanyakan website dapat digunakan dengan baik Menanyakan keinginan tim untuk perbaikan website Menanyakan fitur yang ingin ditambahkan		Hasil wawancara dijadikan acuan untuk menyelesaikan masalahnya serta membuat desain UI/UX yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna
Pain Points				
Feeling	 Cukup	 Baik	 Baik	 Baik

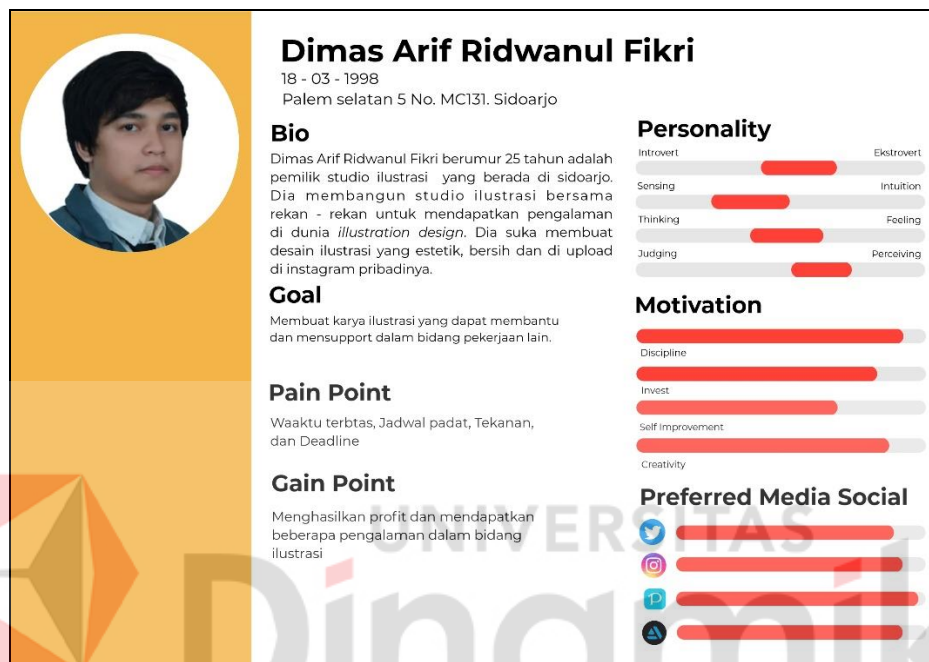
Gambar 3. 3. User Journey Mapping

### 3.2. Define

Pada fase ini dilakukan penentuan responden, di mana informasi tentang kebutuhan nyata pengguna, pemahaman dan empati terhadap pengalaman pengguna dikumpulkan. Sebagai hasil dari langkah ini, persona pengguna dibuat sebagai ringkasan informasi responden

### 3.2.1. User Persona

User Persona digunakan untuk mengetahui informasi pribadi pengguna produk yang Anda produksi. Persona pengguna berfokus pada informasi pribadi karakter, seperti: B. Demografi, sikap atau perilaku, motivasi, pengaruh, tujuan dan kesulitan.



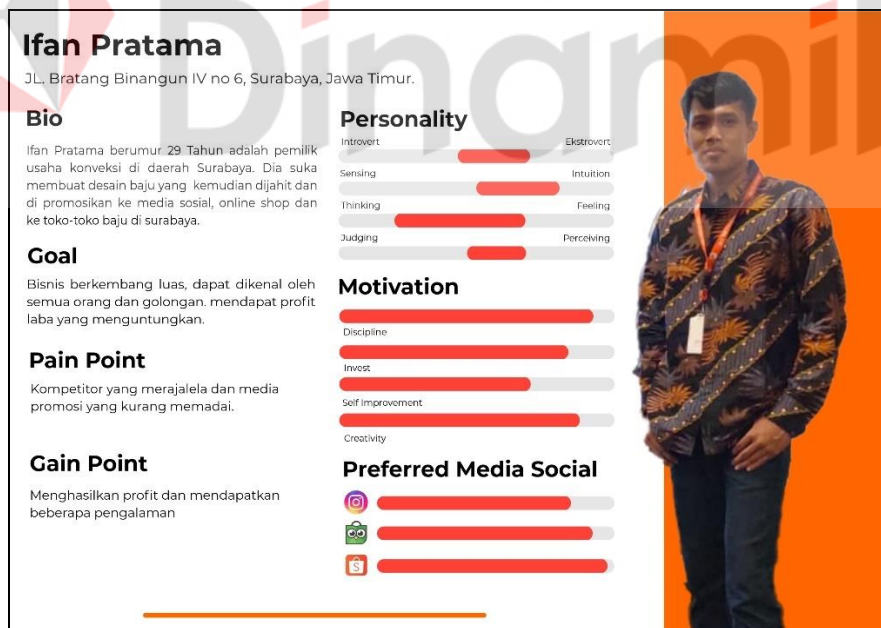
Gambar 3. 4. User Persona Volunteer.

Berikut ini merupakan *user persona* dari *volunteer* dengan memiliki *skill* desain animasi yang bagus dengan menggunakan berbagai *platform device*. Selain itu terdapat hubungan yang baik dengan beberapa komunitas oleh *volunteer* ini.



Gambar 3. 5. User Persona Pemilik

Pada *user persona* pemilik terdapat informasi mengenai pengalaman pemilik dan kemampuan yang dimiliki. Reka Entertainment berpartisipasi dalam *event game incubator* untuk *developer game* di Surabaya.



Gambar 3. 6. User Persona Pelanggan

Pada *user persona* ini pelanggan merupakan secara umum yang memiliki tujuan bertambahnya profit dan dapat dikenal oleh semua orang. Pada *user*

*persona* tersebut hambatan yang dimiliki pelanggan adalah media promosi yang kurang menyeluruh dan menarik.

### 3.2.2. Pain And Gain

Peneliti kemudian menggunakan *persona* pengguna untuk mendeskripsikan siklus dalam bentuk poin kesulitan (rasa sakit) dan poin yang diinginkan (keuntungan). Tahap ini akan mengetahui letak kesulitan dan keinginan pada pengguna hasil analisis pada wawancara dan penyebaran kuesioner.

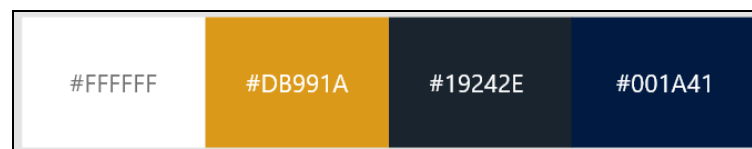
Tabel 3. 3. Analisis Pain and Gain

PAIN	GAIN
1. Pelanggan merasa kesulitan dalam membuat media promosi	1. Informasi produk yang dapat menjadi referensi pelanggan.
2. Pelanggan merasa promosi yang dimiliki kurang menarik	2. Dengan melakukan pemesanan kepada <i>volunteer</i> yang terpercaya
3. <i>Volunteer</i> kesulitan dalam mencari pelanggan.	3. <i>Volunteer</i> dapat memudahkan mendapatkan pelanggan
4. Pelanggan kesulitan dalam mencari <i>volunteer</i> yang terpercaya	4. Akses untuk memberikan gagasan untuk pelanggan lebih mudah

### 3.2.3. Dasar Penggunaan Rancangan Desain

Pada tahap ini akan menjelaskan hasil studi literatur dan *brainstorming* dengan Reka Entertainment.

#### 1. Penggunaan Warna



Gambar 3. 7. Warna Yang Digunakan

Warna dasar yang digunakan pada *prototype* yang telah dibuat yaitu berwarna putih dikarenakan terlihat rapi, bersih, dan kesannya bebas dari gangguan fitur yang tidak diperlukan.

Warna hitam dipilih untuk *header* dan *footer* dikarenakan warna tersebut berkesinambungan dengan warna ciri khas dari Reka Entertainment untuk memperkuat perusahaan untuk memperkuat brand awareness perusahaan.

Untuk warna *button* dan admin menggunakan warna biru adalah warna ini simbol "kepercayaan dan kedewasaan". Pada warna *button* ini menggunakan hexa warna #001A41.

## 2. Font Yang Digunakan

Font yang digunakan yaitu *Open Sans* dikarenakan *font* tegak lurus, bentuk terbuka, dan tampilan netral namun ramah sehingga mudah terbaca. *Font Open Sans* dapat untuk antarmuka cetak, web, dan seluler, dan font-nya memiliki sifat keterbacaan yang sangat baik.

1. Tittle menggunakan ukuran 50 px dengan jenis inter extra bold.
2. Deskripsi dan header menggunakan ukuran 20 px dengan jenis regular.
3. Tombol menggunakan ukuran 25px dengan jenis inter *extra bold*

## 3. Peletakan *Icon*

*Icon* melambangkan karakter atau gambar yang dapat mewakili, dimana simbol dapat mewakili sesuatu yang dimaksudkan secara fisik. Dapat juga menggunakan kalimat yang menggambarkan hal tersebut. *Icon* yang digunakan merupakan *icon* yang umum untuk digunakan sehingga mudah dikenali oleh pengguna. *Icon* yang digunakan yaitu *icon* jenis garis atau *outline icon* sehingga dapat terlihat *clean* dan *modern*.



Gambar 3. 8. Icon Yang Digunakan

## 4. Peletakan *Layout*

Tata Letak susunan atau alur informasi akan mudah diikuti oleh mata pembaca. Menyusun item dalam skala kepentingan dari yang paling penting hingga yang kurang penting, karena kebanyakan orang terbiasa membaca dari kiri ke kanan. Pada layout yang digunakan *single one coloumn* yaitu letak konten dalam satu kolom, berikut ini elemen atau komponen yang diterapkan pada layout Reka Entertainment.

### a. *White Space*

*White space* berfungsi sebagai ruang kosong yang memisahkan antara satu elemen dengan elemen lainnya. Supaya informasi tersebut dapat dibaca dengan

baik atau dapat diartikan sebagai ruang kosong atau jeda. Sehingga dapat memberi kesan desain yang lebih *clean* dan *relaxing*

*b. Header*

*Header* berisi identitas dari *website* tersebut sehingga berisi logo dan beberapa fitur utama yang penting dalam sebuah *website*.

*c. Carousel*

*Carousel* diletakkan pada tampilan awal yaitu home yang letaknya tepat dibawah *header* berfungsi untuk menjadi tampilan iklan sebagai pusat pandangan oleh pengguna.

*d. Footer*

*Footer* diisi dengan mengulangi informasi dengan pemberitahuan informatif berupa informasi tambahan berupa peta situs, hak cipta, kebijakan privasi atau informasi lain untuk memudahkan membaca memang penting..



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. *Develop*

Pada fase ini, peneliti berfokus pada brainstorming ide dan solusi untuk memenuhi kebutuhan.

##### 4.1.1. Alur Navigasi Aplikasi

Idenya dirancang dalam bentuk alur navigasi. Brainstorming dilakukan berdasarkan hasil perjalanan pengguna, sehingga menghasilkan alur interaksi. Diagram navigasi dibuat dari hasil alur interaktif, menunjukkan fitur yang harus disertakan dalam aplikasi. Pada *user journey mapping* berisi detail dari *music platform, event, Reka Platform, news* dan *order* yang dapat dilihat pada Gambar 4.

1.

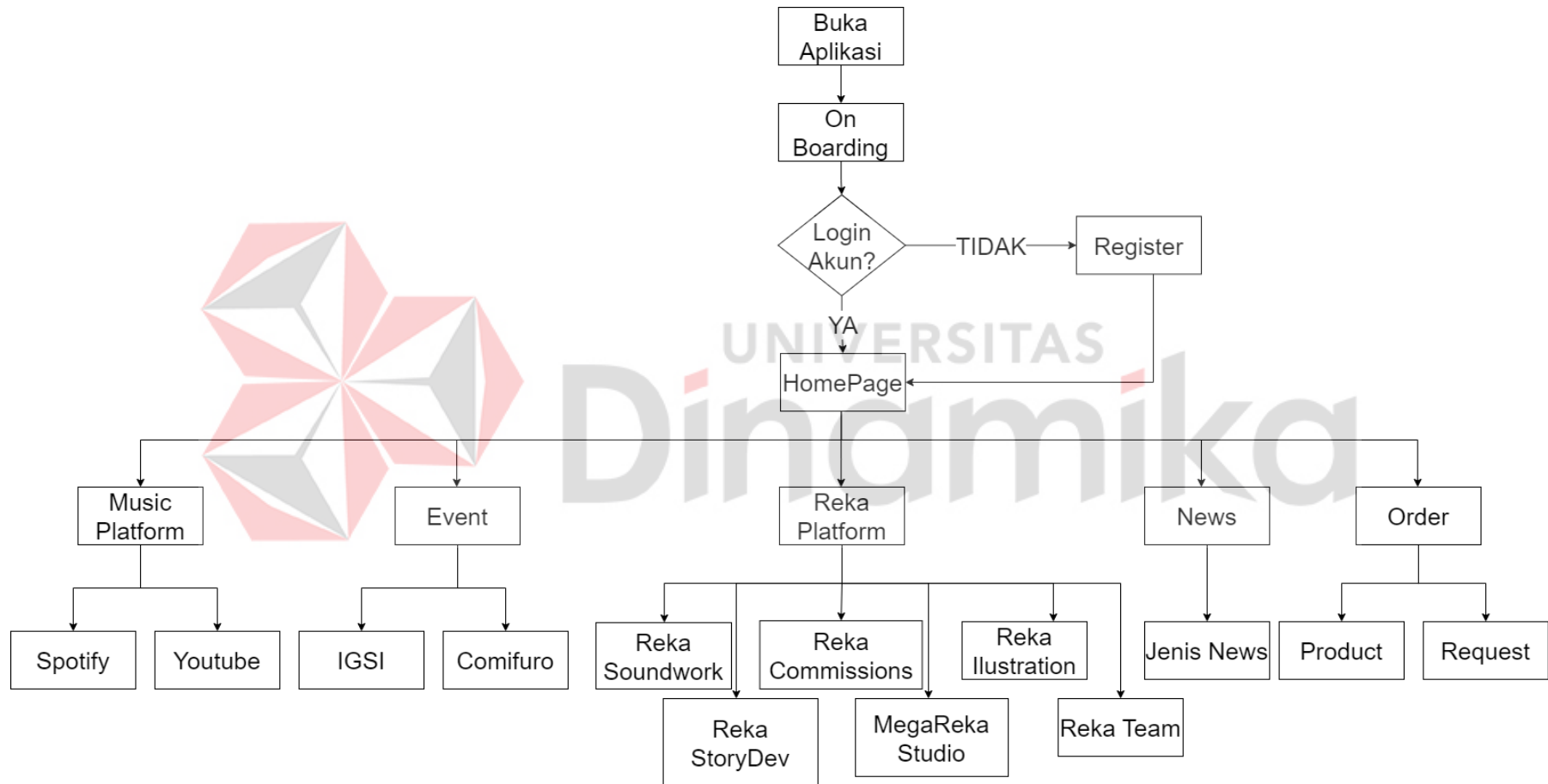
##### 4.1.2. *Wireframe*

Selanjutnya peneliti membuat *wireframe* sebagai rancangan kasar tampilan aplikasi dengan menggunakan Adobe XD untuk mengetahui *layout* dan gambaran kasar yang ingin dibuat. Pada *wireframe* berbentuk seperti *layout* hitam putih sederhana tanpa warna, *font*, logo atau elemen desain lainnya secara spesifik.

##### 1. *Wireframe* Halaman Utama (Pelanggan)

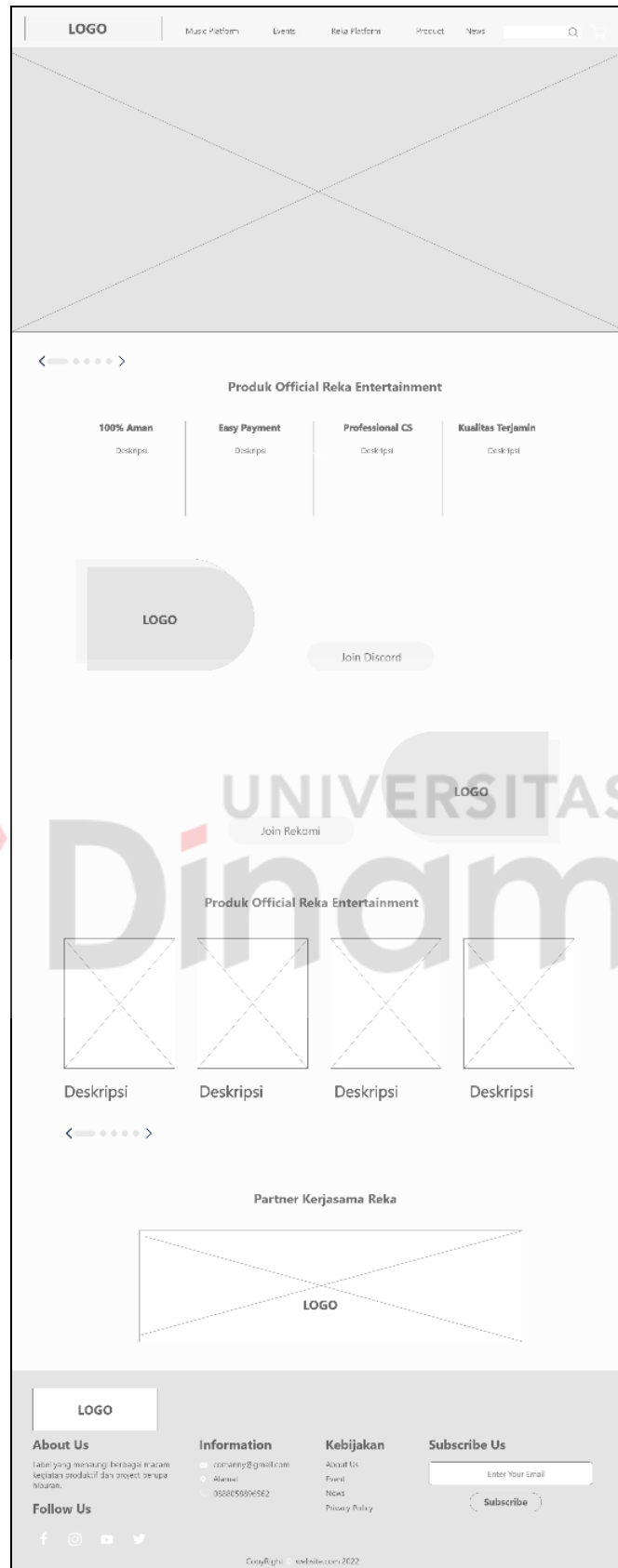
###### a. Tampilan *Wireframe* Halaman *Home* atau Beranda

Merupakan *sketsa* dari *prototype* digunakan untuk menampilkan informasi atau tampilan awal yang akan ditemui oleh pelanggan saat membuka *website*. Tampilan awal yang dibutuhkan pelanggan dalam mendapatkan informasi utama dengan jelas sehingga tujuan Reka Entertainment dapat tercapai. Kebutuhan pada tampilan utama adalah informasi produk yang dijual, informasi mengenai Reka Entertainment, informasi mengenai sosial media, informasi bergabung dengan Reka Entertainment, dan *carousel* yang diisi dengan produk terbaru atau *event* terbaru yang dapat dilihat pada Gambar 4. 1. *Alur Navigasi Aplikasi*.



Gambar 4. 1. Alur Navigasi Aplikasi

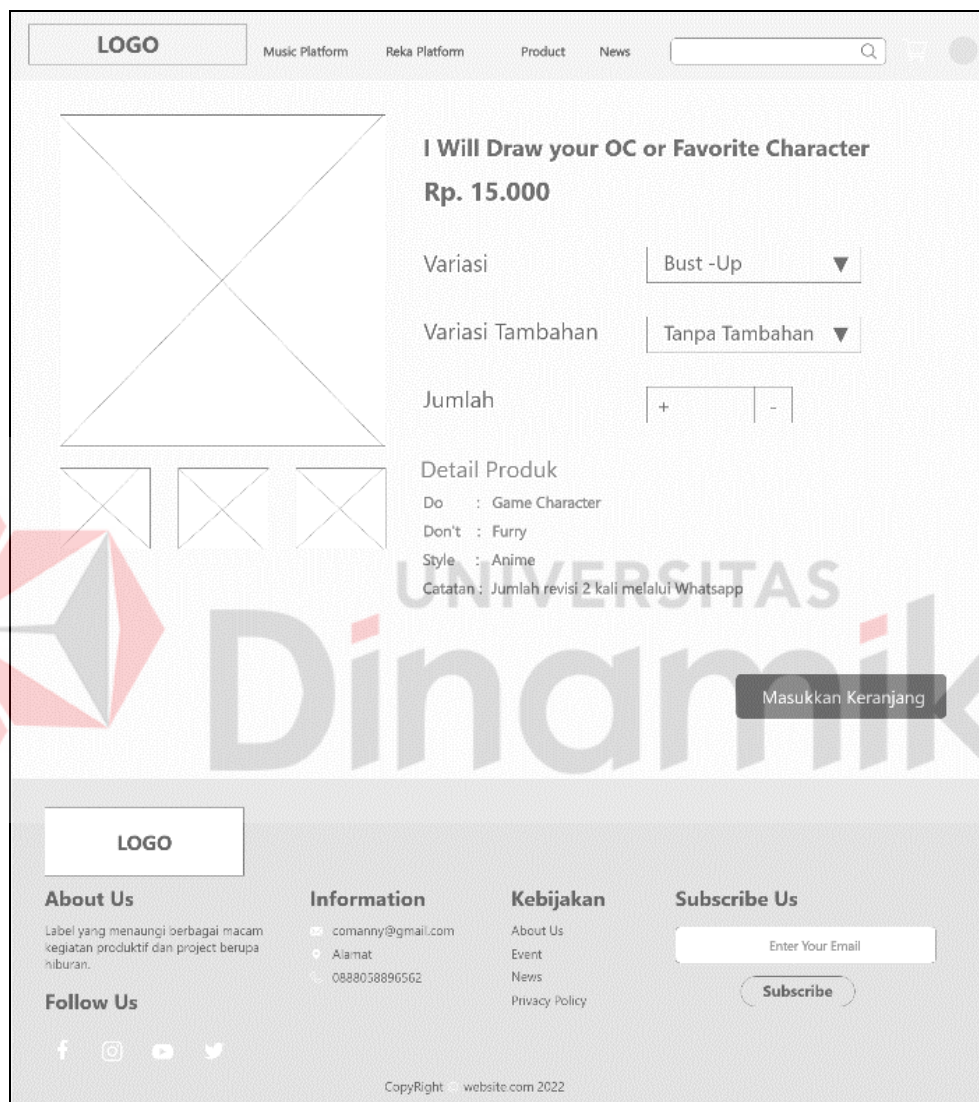




Gambar 4. 2. Wireframe Halaman Beranda

### b. Tampilan *Wireframe* Halaman Detail Produk

Tampilan wireframe halaman detail produk merupakan *sketsa* dari *prototype* detail produk digunakan untuk menampilkan informasi produk yang telah dipilih oleh pelanggan. Tampilan detail produk ini berfungsi menampilkan informasi secara detail dari produk yang telah dipilih.



Gambar 4. 3. *Wireframe* Halaman Detail Produk

### c. Tampilan *Wireframe* Halaman Keranjang

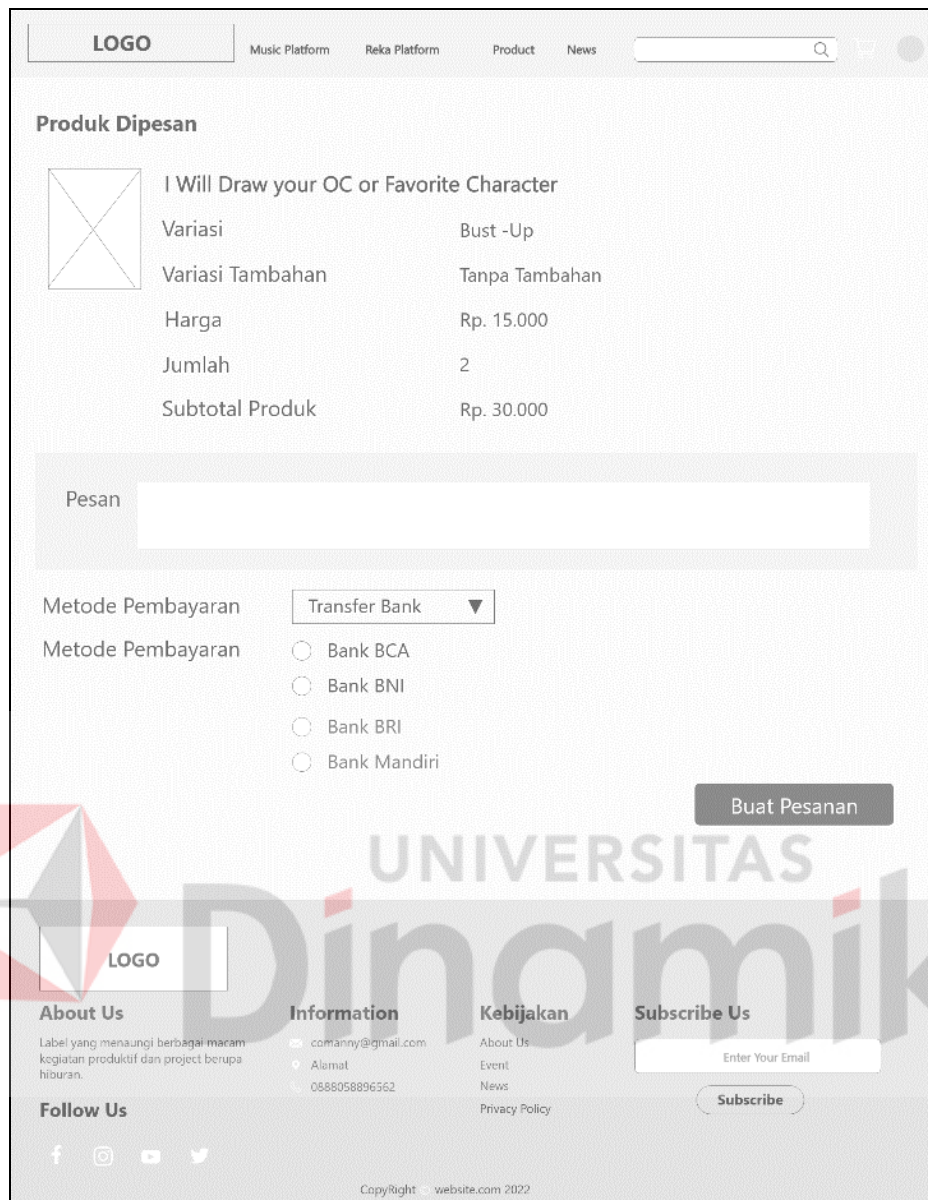
Tampilan *wireframe* halaman keranjang merupakan *sketsa* dari *prototype* keranjang digunakan untuk menampilkan informasi produk yang telah dipilih oleh pelanggan untuk dilakukan pemesanan.



Gambar 4. 4. *Wireframe* Halaman Keranjang

#### d. Tampilan *Wireframe* Halaman Metode Pembayaran

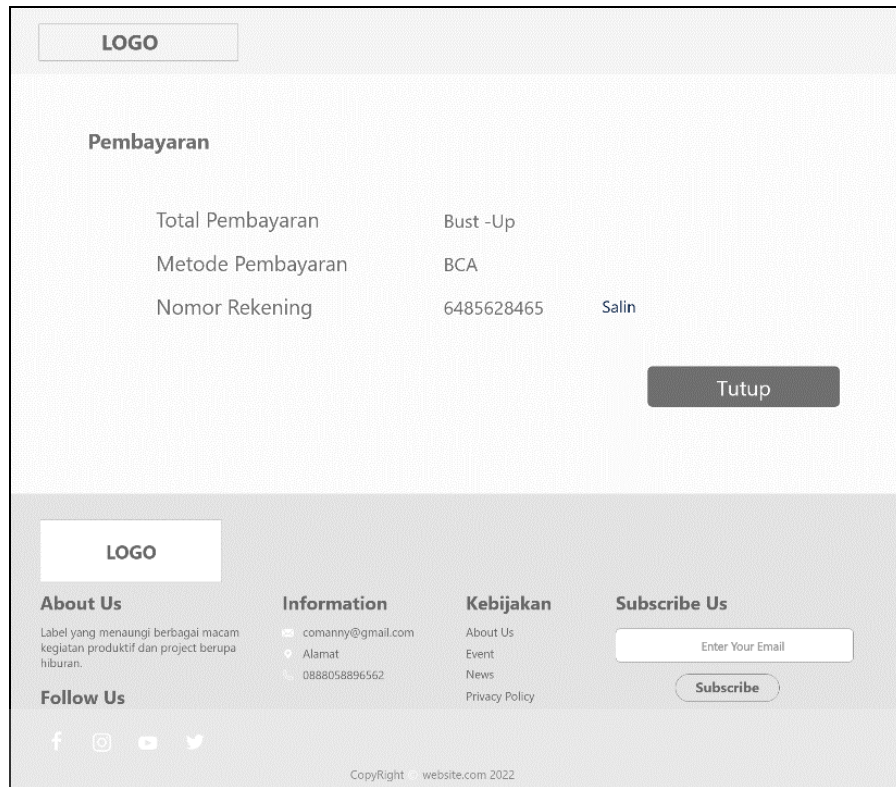
Tampilan *wireframe* halaman metode pembayaran merupakan *sketsa* dari *prototype* pembayaran yang digunakan untuk menampilkan informasi pembayaran. Pelanggan dapat memilih metode pembayaran yang akan digunakan untuk melakukan pemesanan.



Gambar 4. 5. Wireframe Halaman Metode Pembayaran

e. Tampilan Halaman Pembayaran

Tampilan *wireframe* halaman pembayaran merupakan *sketsa* dari *prototype* pembayaran yang digunakan untuk menampilkan informasi kode dan nomor yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran.

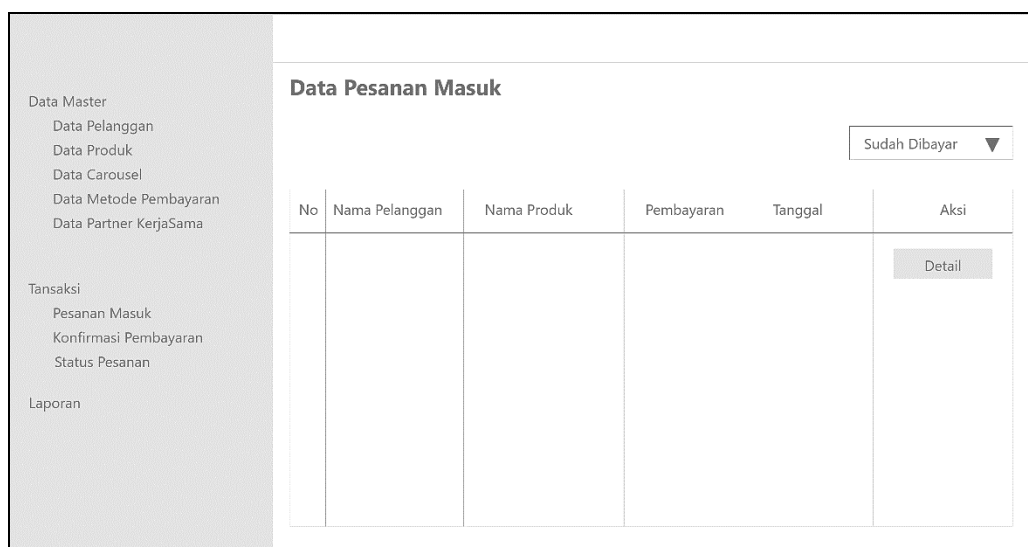


Gambar 4. 6. Wireframe Halaman Pembayaran

## 2. Halaman Admin

### a. Tampilan Halaman Pesanan

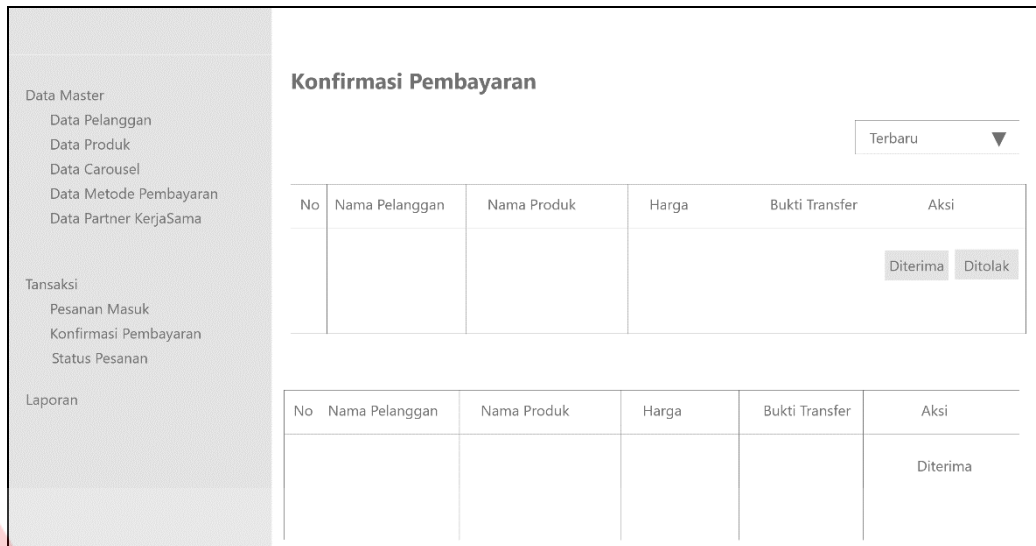
Tampilan *wireframe* halaman pesanan merupakan *sketsa* dari *prototype* pesanan yang digunakan untuk menampilkan informasi pesanan pelanggan masuk.



Gambar 4. 7. Wireframe Halaman Pesanan

### b. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

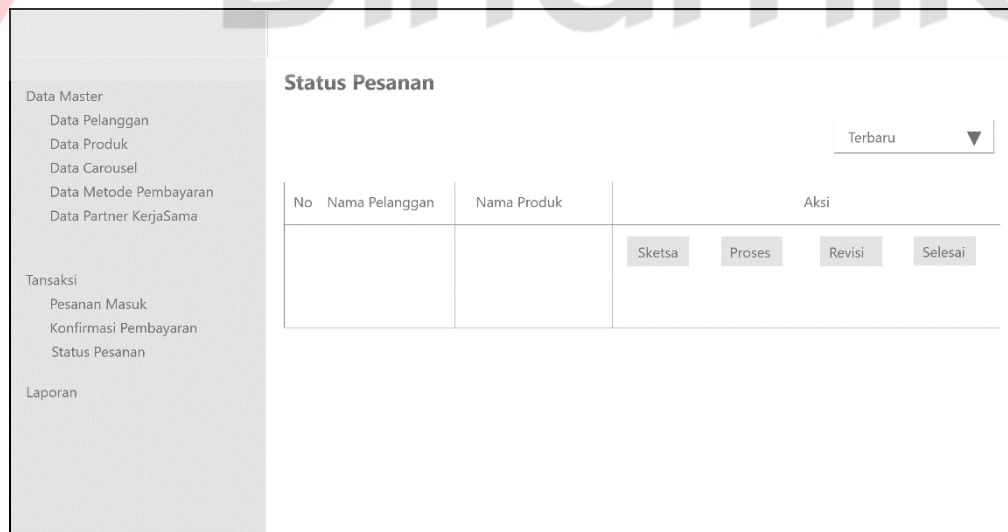
Tampilan *wireframe* halaman konfirmasi pembayaran merupakan *sketsa* dari *prototype* konfirmasi pembayaran yang digunakan untuk melakukan persetujuan jika bukti pembayaran sudah masuk.



Gambar 4. 8. *Wireframe* Halaman Konfirmasi Pembayaran

### c. Tampilan Halaman Status Pesanan

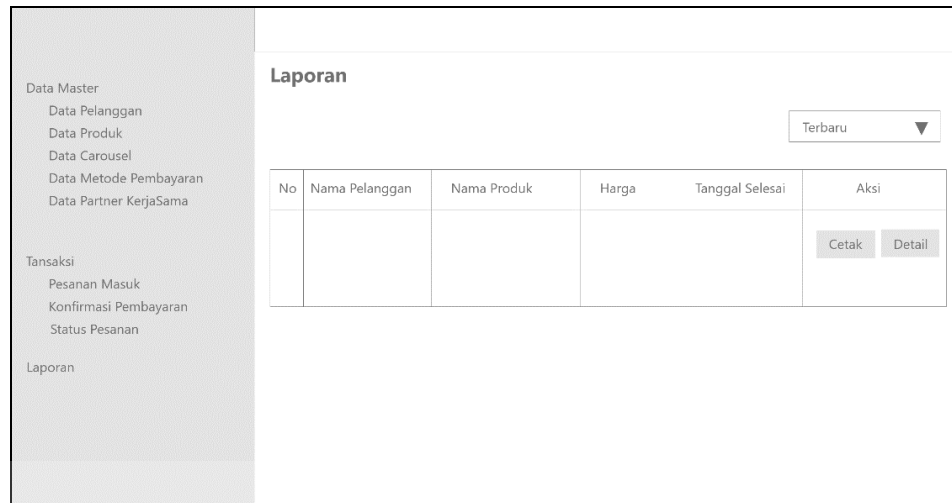
Tampilan *wireframe* halaman status pesanan merupakan *sketsa* dari *prototype* status pesanan yang digunakan untuk melakukan perubahan status pesanan.



Gambar 4. 9. *Wireframe* Halaman Status Pesanan

#### d. Tampilan Halaman Laporan

Tampilan *wireframe* halaman laporan merupakan *sketsa* dari *prototype* laporan yang menampilkan *history* transaksi.

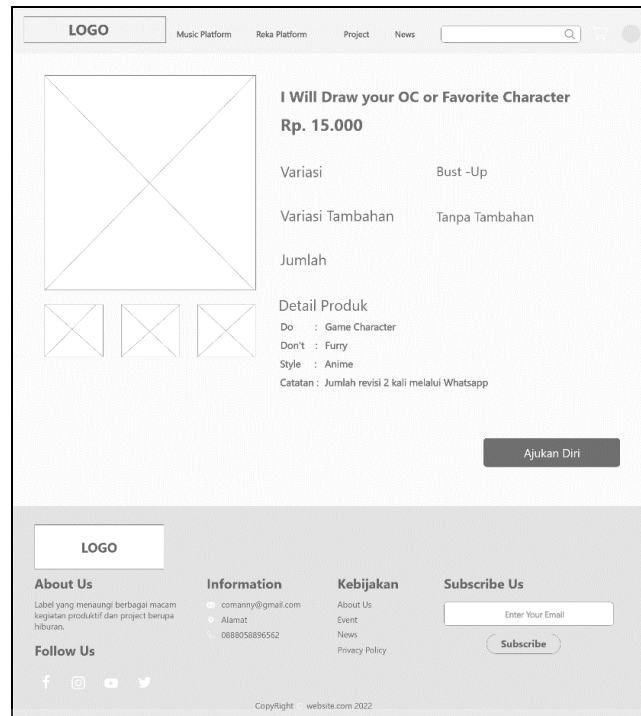


Gambar 4. 10. *Wireframe* Halaman Laporan

### 3. *Wireframe Volunteer*

#### a. *Wireframe Detail Project*

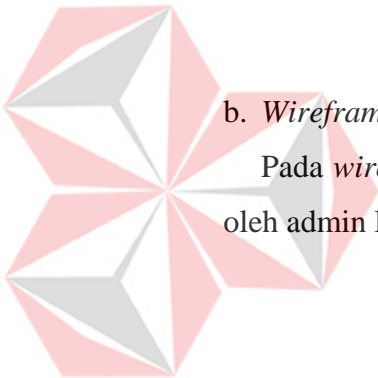
Pada tampilan *wireframe* ini berisi detail *project* yang ditawarkan oleh Reka Entertainment yang dapat melakukan pengajuan diri jika *volunteer* berkenan.



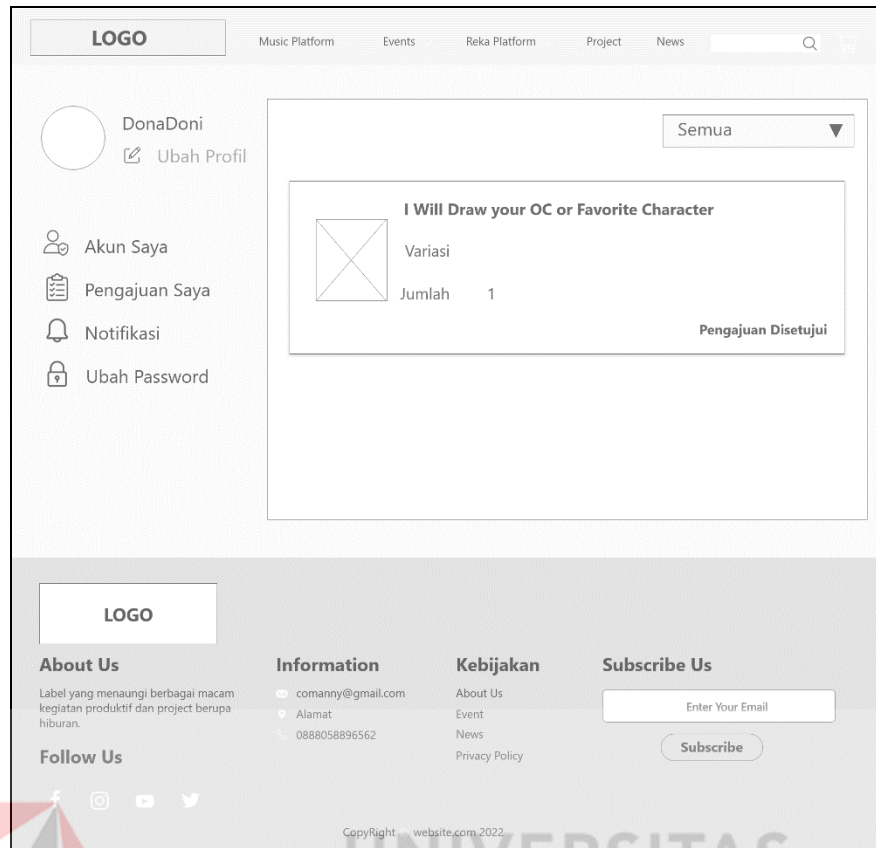
Gambar 4. 11. Wireframe Detail Project

b. Wireframe Pengajuan Saya

Pada *wireframe* ini berisi notifikasi apakah pengajuan ditolak atau disetujui oleh admin Reka Entertainment.







Gambar 4. 12. Wireframe Pengajuan Saya

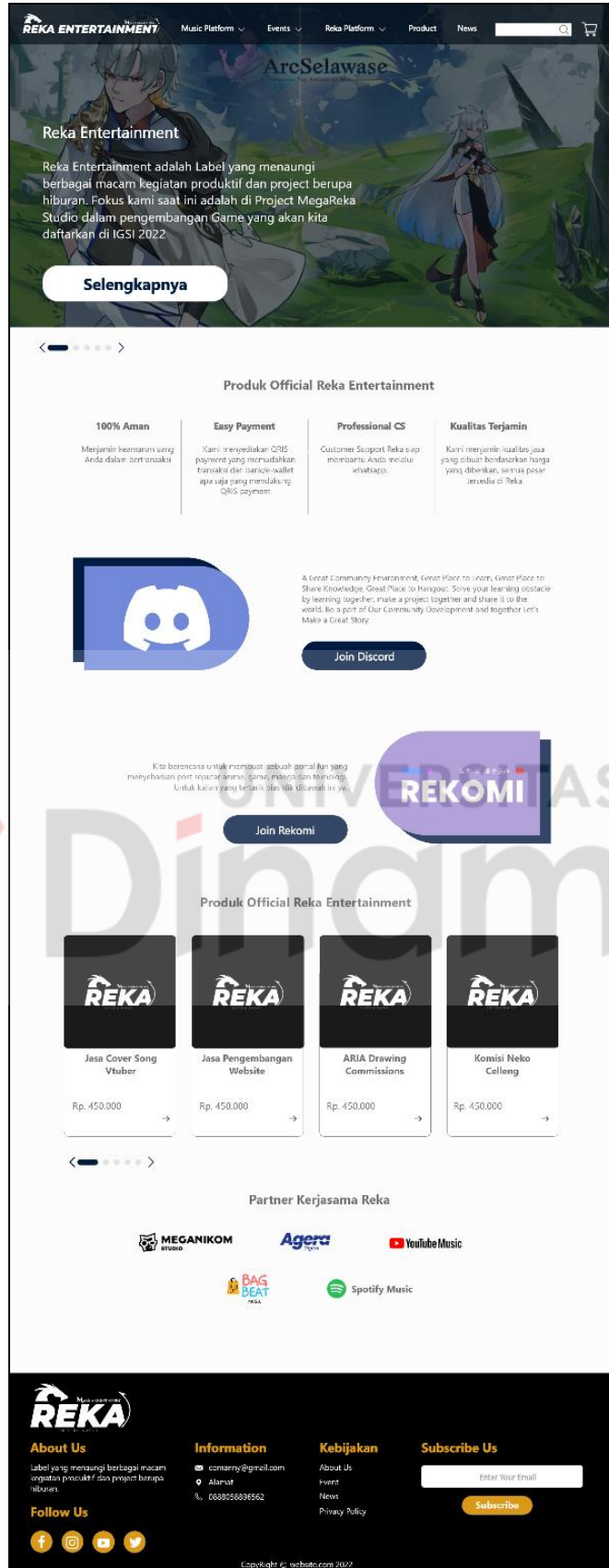
#### 4.1.3. Prototype

Dari perancangan *wireframe* akan dibuat dalam bentuk *prototype* dengan menampilkan desain lengkap dan detail sehingga siap untuk dilakukan ke tahap pengujian.

##### 1. Halaman Utama (Pelanggan)

###### a. Tampilan Halaman *Home* atau Beranda

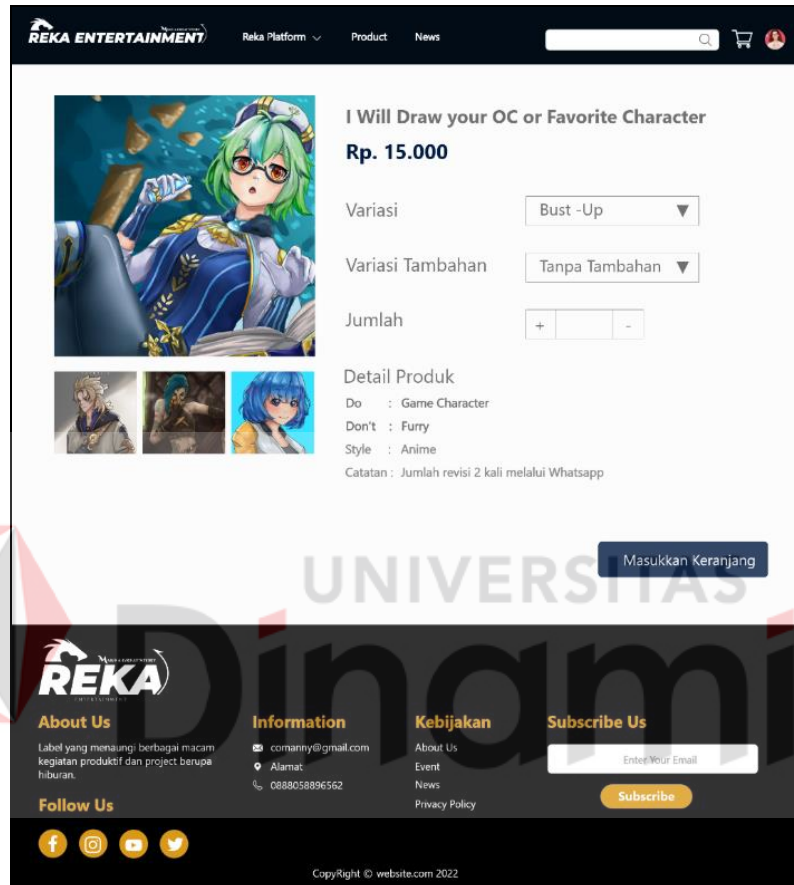
Tampilan halaman beranda merupakan tampilan awal yang akan ditemui oleh pelanggan saat membuka *website*.



Gambar 4. 13. Tampilan Halaman Beranda

### b. Tampilan Halaman Detail Produk

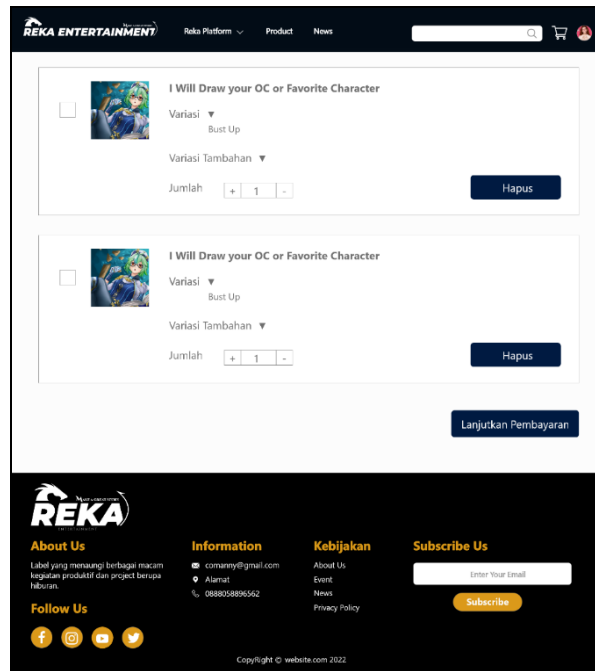
Tampilan halaman detail produk merupakan tampilan yang berisi deskripsi dan informasi sesuai dengan produk yang telah dipilih. Dalam tampilan ini pelanggan dapat menekan *button* masukkan kedalam keranjang jika ingin membelinya.



Gambar 4. 14.Tampilan Halaman Detail Produk

### c. Tampilan Halaman Keranjang

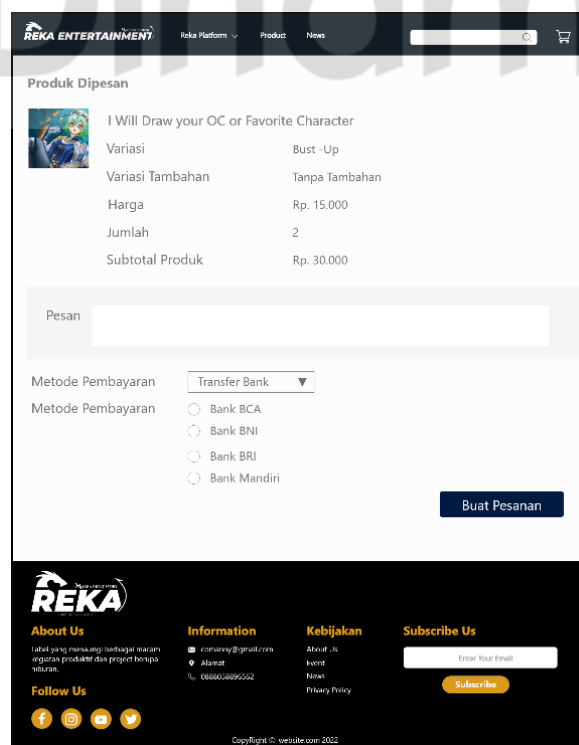
Tampilan halaman keranjang merupakan tampilan yang berisi informasi produk yang ingin dibeli. Dalam tampilan ini pelanggan dapat menekan *button* lanjutkan pembayaran jika ingin membelinya. Namun jika ingin membatalkannya pelanggan dapat menekan tombol hapus.



Gambar 4. 15. Tampilan Halaman Keranjang

#### d. Tampilan Halaman Metode Pembayaran

Tampilan halaman metode pembayaran merupakan tampilan yang berisi informasi produk yang ingin dibeli, pemilihan metode pembayaran yang dapat dipilih.



Gambar 4. 16. Tampilan Halaman Metode Pembayaran

## 2. Halaman Admin (Reka)

### a. Tampilan Halaman Pesanan

Tampilan halaman pesanan merupakan tampilan yang berisi informasi pesanan dari pelanggan.

No	Nama Pelanggan	Nama Produk	Pembayaran	Tanggal	Aksi
					Detail

Gambar 4. 17. Tampilan Halaman Pesanan

### b. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Tampilan halaman konfirmasi pembayaran merupakan tampilan yang berisi informasi pembayaran dari pelanggan. Pada menu ini admin dapat menerima jika pembayaran sudah diterima dan menolak jika pembayaran gagal atau belum diterima.

No	Nama Pelanggan	Nama Produk	Harga	Bukti Transfer	Aksi
					Diterima Ditolak

Gambar 4. 18. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

### c. Tampilan Halaman Status Pesanan

Tampilan halaman status pesanan merupakan tampilan yang berisi informasi status pesanan yang dilakukan oleh *admin* sesuai dengan proses pembelian yang berlangsung.

No	Nama Pelanggan	Nama Produk	Aksi
			<a href="#">Sketsa</a> <a href="#">Proses</a> <a href="#">Revisi</a> <a href="#">Selesai</a>

Gambar 4. 19. Tampilan Halaman Status Pesanan

### d. Tampilan Halaman Laporan

Tampilan halaman status pesanan merupakan tampilan yang berisi informasi status pesanan yang dilakukan oleh *admin* sesuai dengan proses pembelian yang berlangsung.

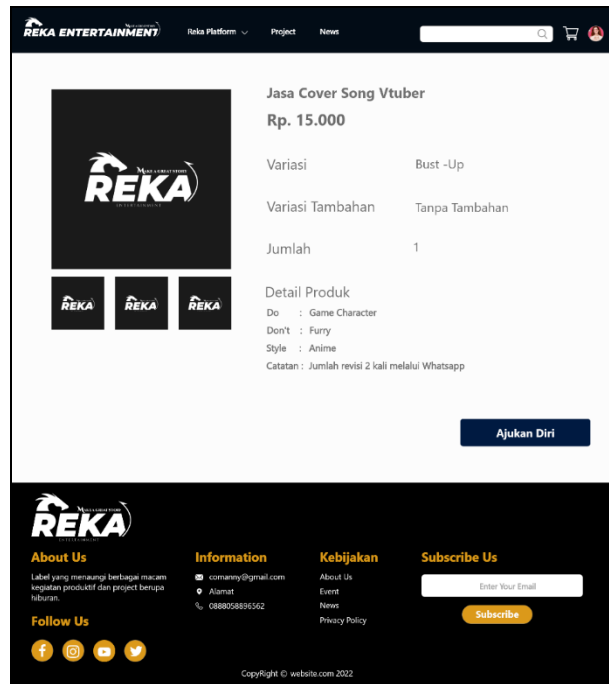
No	Nama Pelanggan	Nama Produk	Harga	Tanggal Selesai	Aksi
					<a href="#">Cetak</a> <a href="#">Detail</a>

Gambar 4. 20. Tampilan Halaman Laporan

## 3. Prototype Volunteer

### a. Prototype Detail Project

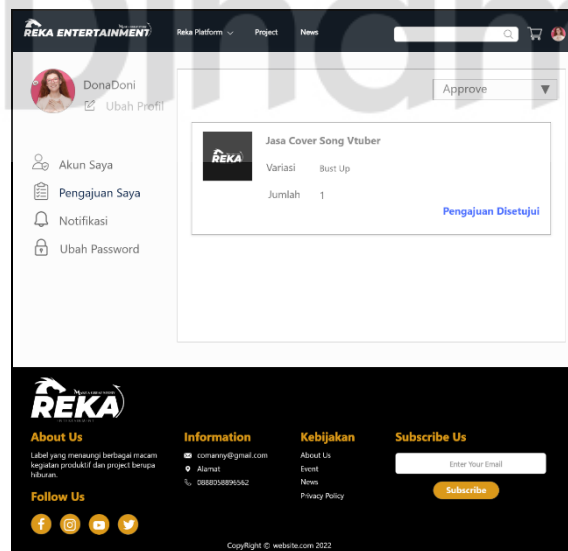
Pada *prototype* ini berisi detail *project* yang ditawarkan oleh Reka Entertainment dimana *volunteer* dapat melakukan pengajuan diri terhadap *project* tersebut.



Gambar 4. 21. Prototype Detail Project

### b. Prototype Pengajuan Saya

Pada *prototype* ini berisi daftar data pengajuan diri yang telah *volunteer* ajukan dengan status diterima atau ditolak.



Gambar 4. 22. Prototype Pengajuan Saya

## 4.2. Pengujian Prototype

Pengujian digunakan untuk memastikan bahwa desain yang akan diserahkan kepada pengguna sudah sesuai dengan keinginan pengguna dan keinginan pemilik atau Tim Reka Entertainment.

#### 4.2.1. Testing Iterasi 2

Pada tahapan testing atau pengujian iterasi 1 ini pengujian pada responden yang sesuai dengan target pasarnya sedangkan pada pengujian iterasi kedua akan dilakukan evaluasi dan brainstorming dengan pemilik dan Reka Entertainment lalu dari hasil tersebut dilakukan pengujian kembali menggunakan SUS. Pengujian iterasi 1 dilakukan pengamatan kepada *user* untuk mengukur *experience* dengan menggunakan SUS (*System Usability Scale*) responden diminta untuk menggunakan semua fungsi prototipe. Tujuannya agar pengguna mendapatkan umpan balik yang baik dan hasil yang akurat. Pengguna dapat mengisi kuesioner berdasarkan kondisi yang mereka rasakan selama menggunakan situs web dalam hal fitur, warna, gaya penulisan, tata letak, dan lainnya. Pengguna mengisi kuesioner SUS menggunakan formulir yang dibagikan kepada pengguna. Selain itu tahap *test* tidak hanya dilakukan penyebaran kuesioner tetapi dilakukan wawancara dan pengamatan kembali. Hasil Diskusi dengan pengguna dapat dilihat pada Lampiran 6. Hasil *In Depth Interview* 2 orang yang menghasilkan beberapa catatan atau revisi mengenai desain yang telah dibuat, sehingga menjadi desain pada iterasi ke 2. Pada perhitungan SUS menghasilkan *score* 75.16 dengan jumlah responden 30 orang. *Score* yang diperoleh masuk dalam *score Good* yang dapat diartikan bahwa *usability* dapat dipahami dan diterima dengan baik.

#### 4.2.2. Dokumentasi User Interface

Pada tahapan ini disusun berdasarkan hasil akhir dari tahapan sebelumnya. Hasil tahapan ini berupa dokumentasi user interface untuk *prototype* yang telah diukur dan disepakati oleh Tim Reka Entertainment. Hasil dokumentasi *user interface* merupakan dokumen terpisah dari laporan tugas akhir ini dapat menjadi rekomendasi untuk membangun aplikasi.

#### 4.2.3. Evaluasi Desain Interface (Iterasi Kedua)

Pada iterasi kedua dilakukan karena terdapat perbaikan desain dari pemilik dan hasil pengujian atau testing masih dirasa kurang memenuhi target poin pengujian. Data desain yang perlu di perbaiki dapat dilihat pada Lampiran 6.



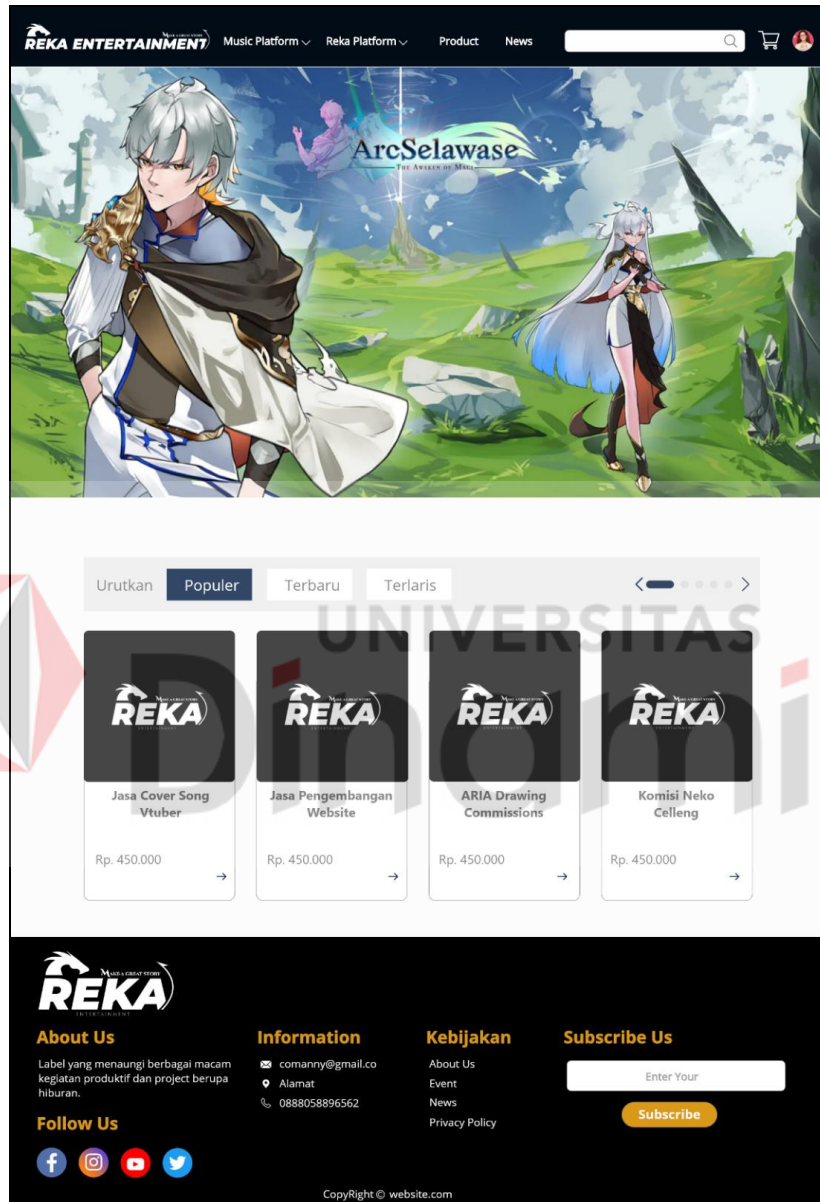
**Hasil In Depth Interview** Berikut ini merupakan hasil iterasi kedua dengan menampilkan prototype yang telah diperbaiki.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

### 1. *Prototype Data Produk Iterasi Ke 2*

Pada *prototype* ini menampilkan data produk akan tetapi terdapat perubahan pada data produk iterasi 1 dengan iterasi 2 terletak pada list atau daftar produk.

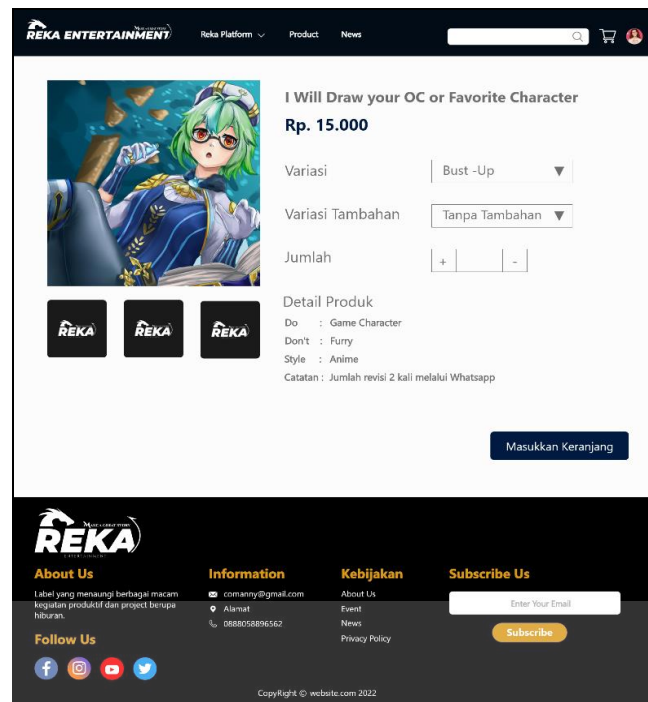


Gambar 4. 23. Prototype Data Produk Iterasi Ke 2

### 2. *Prototype Detail Produk Iterasi Ke 2*

Pada *prototype* ini menampilkan data detail produk akan tetapi terdapat perubahan pada data detail produk iterasi 1 dengan iterasi 2 terletak pada gambar produk dan variasi. Produk merupakan jasa yang ditawarkan oleh Reka

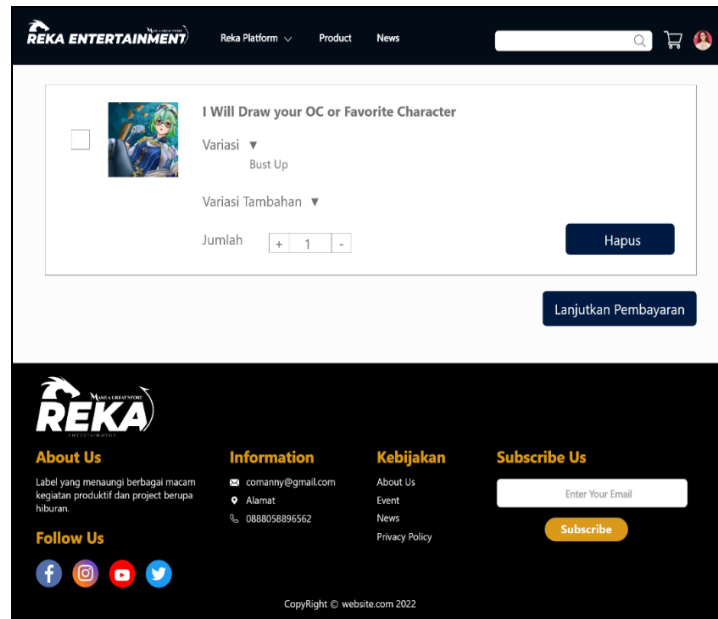
Entertainment sedangkan variasi adalah jenis jasa yang digunakan pada penambahan setiap produk.



Gambar 4. 24. Prototype Detail Produk Iterasi Ke 2

### 3. *Prototype* Keranjang Iterasi Ke 2

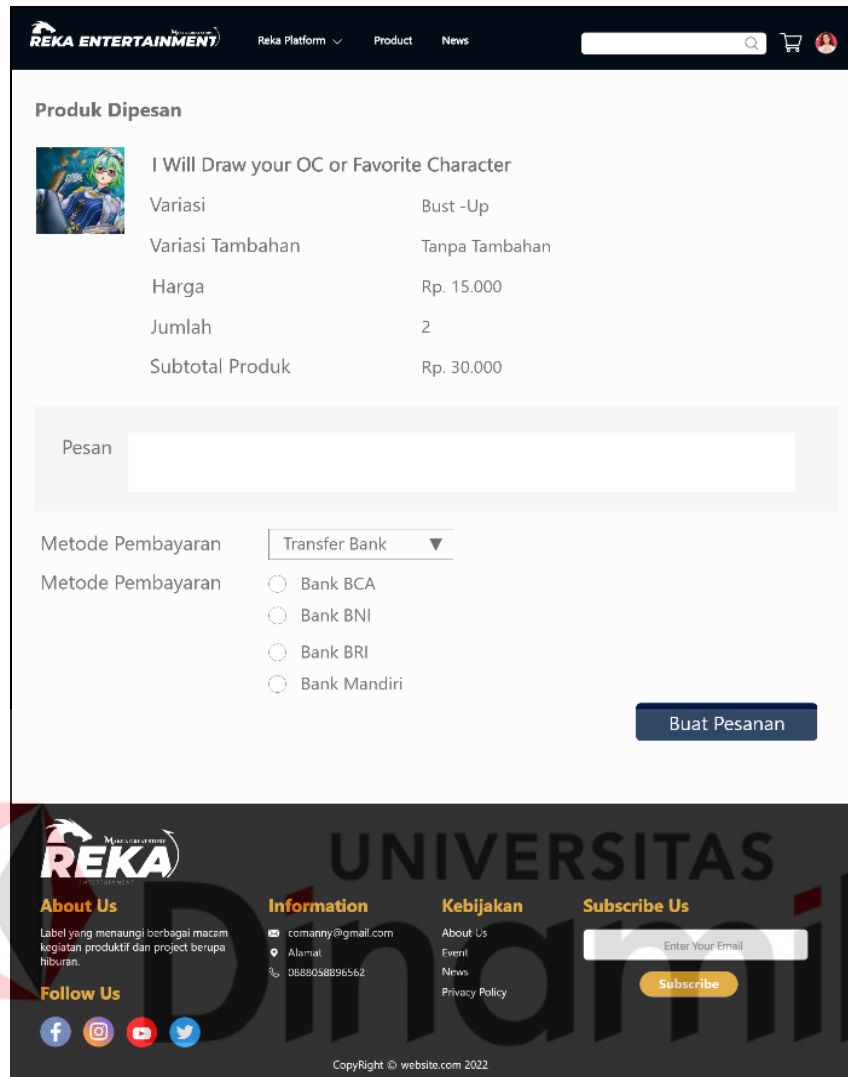
Pada *prototype* ini menampilkan tampilan keranjang akan tetapi terdapat perubahan pada data detail produk iterasi 1 dengan iterasi 2 terletak pada gambar dan judul produk yang tidak konsisten. Selain itu perbedaan terletak pada *footer* tepatnya pada sosial media *Reka Entertainment*.



Gambar 4. 25. Prototype Keranjang Iterasi Ke 2

#### 4. *Prototype* Metode Pembayaran Iterasi Ke2

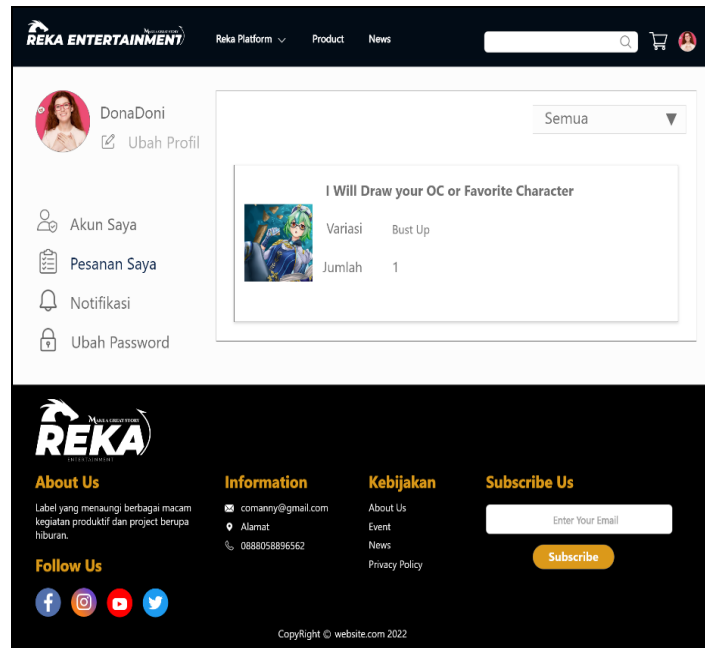
Pada *prototype* ini menampilkan tampilan metode pembayaran akan tetapi terdapat perubahan pada data detail produk iterasi 1 dengan iterasi 2 terletak pada gambar dan judul produk. Selain itu perbedaan terletak pada *footer* tepatnya pada sosial media *Reka Entertainment*.



Gambar 4. 29. *Prototype* Metode Pembayaran Iterasi Ke2

#### 5. *Prototype Tracking Pesanan* Iterasi Ke 2

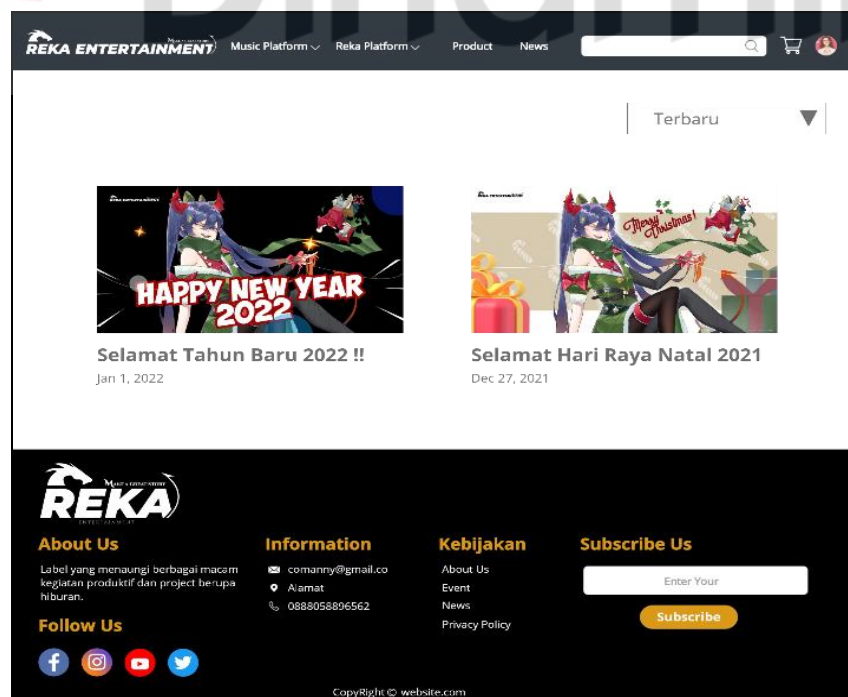
Pada *prototype* ini menampilkan tampilan *tracking* pesanan akan tetapi terdapat perubahan pada data detail produk iterasi 1 dengan iterasi 2 terletak pada gambar dan judul produk. Selain itu perbedaan terletak pada *footer* tepatnya pada sosial media *Reka Entertainment*.



Gambar 4. 26. Prototype Tracking Pesanan Iterasi Ke 2

## 6. *Prototype News* Iterasi Ke 2

Pada *prototype* ini menampilkan tampilan *news* akan tetapi terdapat perubahan pada data detail news iterasi 1 dengan iterasi 2 terletak pada jumlah *news* yang ditampilkan. Selain itu perbedaan terletak pada *footer* tepatnya pada sosial media *Reka Entertainment*.



Gambar 4. 27. Prototype News Iterasi Ke 2

#### 4.2.4. Testing Iterasi 2

Pada tahapan ini merupakan pengamatan kepada user untuk mengukur experience dengan menggunakan SUS (*System Usability Scale*) pada iterasi ke 2 dimulai dari responden diminta untuk menggunakan semua fitur yang ada pada prototype. Tujuannya agar pengguna mendapatkan respon yang baik dan hasil yang akurat. Pengguna dapat mengisi kuesioner berdasarkan kondisi yang mereka rasakan selama menggunakan situs web dalam hal fitur, warna, gaya penulisan, tata letak, dan lainnya. Pengguna mengisi kuesioner SUS menggunakan formulir yang dibagikan kepada pengguna. Selain itu tahap test tidak hanya dilakukan penyebaran kuesioner tetapi dilakukan. Hasil perhitungan kuesioner SUS dengan cara hasil point yang didapat dari kuesioner dengan pertanyaan ganjil seperti P1,P3,P5, P7, P9 menggunakan rumus point dikurangi 1. Pertanyaan genap seperti P2,P4,P6,P8,P10 dihitung dengan cara 5- point pada setiap pertanyaan genap. Setelah P1 hingga P10 dilakukan perhitungan maka hasilnya akan ditambahkan semuanya yang menjadi “jumlah” pada gambar diatas. Jika masing masing responden sudah diketahui jumlahnya maka dapat dikalikan 2,5 hasil tersebut akan dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah responden yang telah dihitung. Maka hasil dari perhitungan tersebut sebesar 82.25 lalu dilakukan pengecekan sesuai dengan SUS *Score* yaitu masuk kedalam kategori “*excellent*”.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian Tugas Akhir ini yang berjudul “Desain Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Pada *Website* PT. Reka Entertainment Dengan Model *Double Diamond* Untuk Meningkatkan Kepuasan Pengguna” dari berdasarkan hasil survey menggunakan *System Usability Scale* pada media kuesioner dan pendekatan *In Depth Interview* adalah sebagai berikut:

1. Hasil perancangan *User Interface* dan *User Experience* berisi solusi permasalahan yang ditemukan yaitu menambahkan fitur pembelian melalui *website*, informasi penting berada didepan, adanya pendaftaran akun untuk melakukan pembelian.
2. Evaluasi desain awal dan akhir menggunakan *System Usability Scale* dengan perhitungan *SUS score* dan pendekatan *In Depth Interview*. Berdasarkan hasil kuesioner *SUS* pada evaluasi awal tampilan *website* Reka Entertainment menghasilkan score 40,41 yang artinya perlu adanya perbaikan desain. Setelah dilakukan perancangan desain pada tampilan *website* Reka Entertainment, hasil kuesioner *SUS* pada evaluasi akhir menghasilkan *score* 82.25 dengan rating “*excellent*” yang dapat diartikan bahwa tampilan sudah lebih baik dan memenuhi kebutuhan *customer*.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil pada penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi sesuai dengan perkembangan teknologi. Adapun beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. *Prototype* ini dapat digunakan untuk menjadi pedoman *developer* dalam mengimplementasikan *website* ini.
2. Dapat ditambahkan fitur tracking pengerjaan jika pemesanan secara custom sehingga pelanggan dapat mengetahui status pesannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, A. D., Aziz, A., & Harianto, W. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan LEAN UX. *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 59.
- Bangor, Kortum, & Miller. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*.
- Franedy, R. (2018, Agustus 18). *Logo-logo Raksasa Teknologi Mengandung Warna Biru, Ada Apa?* Retrieved from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20180816162701-37-28996/logo-logo-raksasa-teknologi-mengandung-warna-biru-ada-apa>
- Garret. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for The Web and Beyond, Second Edition*. California: New Riders.
- Hapsari, P. F. (2021). Perancangan User Experience Website Layanan Kesehatan Pada Puskesmas Sumberjo Menggunakan Metode Double Diamond. *JSIKA*.
- Hasian, B. (2017). *Apa UX Designer Itu*. Retrieved from Retrieved from Medium: <https://belajarux.com/apa-ux-designer-itu-56da863f785d>
- Heny, D. N. (2018). Pengolahan Data Kuisisioner Pengguna Website Menggunakan Metode Pengurutan Quicksort Guna Tercapainya Tujuan Human Computer Interaction. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*.
- Ilmi, N. (2018). Kajian Semiotik dalam Iklan Kartu As. *Prosiding SEMNAS KBSP V*.
- Kurniasih, W. (2022, Maret). *11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya*. Retrieved from Gramedia: <https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>
- Leadbury, J. (2017). Design and product development in high-performance apparel. In *HighPerformance Apparel: Materials, Development, and Applications*. Elsevier.

- Matteson, S. (2021). *Open Sans*. Retrieved from Google Fonts: [https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans?query=open+sans&vfonly=true&preview.text=Ukuran%2013%20PX&preview.size=13&preview.text\\_type=custom#about](https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans?query=open+sans&vfonly=true&preview.text=Ukuran%2013%20PX&preview.size=13&preview.text_type=custom#about)
- Patria, R. (2021, Desember 22). *10 Desain Website Layout Terbaik Untuk Tingkatkan UX*. Retrieved from DomaiNesia: <https://www.domainesia.com/berita/website-layout/>
- Pradika, Swandi, & Mudra. (2020). Kajian Ilustrasi, Tipografi, Dan Warna Dalam Membentuk Estetika Pada Desain Kemasan Pod Cokelat Edisi Dark Chocolate Bali. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 60.
- Rahmawati, E. F. (2022). Analisis dan Perbaikan User Interface/ user experience dengan metode Double Diamond pada website CV. Bangun Bina Bersaudara. *JSIKA*.
- Rauan, C. M., & Kindangen, P. J. (2019). Analisis Efisiensi Tata Letak (Layout) Fasilitas Produksi PT Tropica Cocoprima Lelema. *Jurnal EMBA*.
- Rizal, A. (2021, April 12). *Icon Design*. Retrieved from Azura Labs Newsletter: <https://blog.azuralabs.id/icon-design/>
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia*, 84.