

PENILAIAN APLIKASI OJEK ONLINE DARI SEGI UI DAN UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Komputer**



Dibuat Oleh:

INDRA GAUTAMA SATIYO

180709818

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PENILAIAN APLIKASI OJEK ONLINE DARI SEGI UI DAN UX MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING

yang disusun oleh

Indra Gautama Satiyo

180709818

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 24 Februari 2023

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BSEE., MSSE	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Prof. Ir. A. Djoko Budiyo, M.Eng., Ph.D.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BSEE., MSSE	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Joanna Ardhyanti Mita N, S.Kom., M.Kom	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Herlina, S.Kom., M.Eng	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 24 Februari 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PENGESAHAN

PENILAIAN APLIKASI OJEK ONLINE DARI SEGI UI DAN UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Yogyakarta, 22 Februari 2022

Indra Gautama Satiyo

180709818

Menyetujui,

Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BS

**Prof. Ir. A. Djoko Budiyanto, M.Eng.,
Ph.D.**

Penguji 1

Penguji 2

Penguji 3

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknologi Industri

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc.

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Indra Gautama Satiyo
NPM : 180709818
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Penilaian Aplikasi Ojek Online dari Segi UI dan UX
Menggunakan Metode Design Thinking

Menyatakan dengan ini :

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhannya dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2023
Yang menyatakan,

Indra Gautama Satiyo
180709818

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir yang berjudul “Penilaian Aplikasi Ojek Online dari Segi UI dan UX Menggunakan Metode Design Thinking” dengan maksimal.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam mencapai derajat sarjana komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu membimbing penulis selama masa penulisan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Prof. Ir. A. Djoko Budiyo, M.Eng., Ph.D. selaku Kepala Departemen Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini sebagai dosen pembimbing 2.
4. Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BS selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini
5. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan secara moral dan materi
6. Teman-teman yang telah mendukung penulis hingga penulisan tugas akhir ini berjalan dengan lancar.
7. Semua kerabat dari penulis yang secara langsung maupun tidak langsung ikut turut membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 2023

Indra Gautama Satiyo

180709818



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
BAB I	13
A. Latar Belakang.....	13
B. Rumusan Masalah	14
C. Batasan Masalah.....	15
D. Tujuan Penelitian.....	15
E. Manfaat Penelitian	16
F. Metode Penelitian	16
BAB II.....	19
BAB III	36
A. Ojek Online	36
B. Gojek	37
C. User Interface dan User Experience	38
D. <i>Design Thinking</i>	40
E. <i>Usability</i>	41
F. <i>Pengujian Usability</i>	41
BAB 4	42
A. Deskripsi Masalah	42
B. Pengumpulan Data	42
C. Wawancara	42
D. Pemilihan Tugas	47
E. <i>Pengujian Usability</i>	49

F. Analisis Data	52
1. Aspek Efektivitas	56
2. Aspek Efisiensi	57
3. Aspek Kepuasan Pengguna	58
BAB 5	61
A. Perancangan.....	61
B. Pengujian Usability Prototype	85
C. Identifikasi Pengguna	85
D. Skenario Pengujian.....	85
E. Hasil Pengujian	87
BAB 6	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5. 1 Halaman pada Aplikasi Ojek Online (1)	63
Gambar 5. 2 Halaman pada Aplikasi Ojek Online (2)	64
Gambar 5. 3 Halaman pada Prototype	67
Gambar 5. 4 Alamat Disimpan pada Aplikasi	68
Gambar 5. 5 Penyimpanan alamat pada Prototype	71
Gambar 5. 6 Fitur Ojek motor dan mobil.....	73
Gambar 5. 7 Fitur tempat Favorit.....	79
Gambar 5. 8 Fitur kategori pada menu makanan (1)	80
Gambar 5. 9 Fitur kategori pada menu makanan (2) Error! Bookmark not defined.	
Gambar 5. 10 Fitur kategori pada menu makanan	84

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar tugas menu Goride	48
Tabel 4. 2 Daftar tugas menu Gocar	48
Tabel 4. 3 Daftar tugas menu gofood.....	49
Tabel 4. 4 Daftar pertanyaan kuesioner	43
Tabel 4. 5 Daftar jawaban kuesioner	45
Tabel 4. 6 Daftar skenario tugas	50
Tabel 4. 7 Pengujian usability	52
Tabel 4. 8 Pengujian Efisiensi.....	53
Tabel 4. 9 Aspek Kepuasan Pengguna.....	55
Tabel 4. 10 Aspek Efektivitas	56
Tabel 4. 11 Hasil Aspek Efisiensi.....	57
Tabel 4. 12 Hasil SEQ.....	59
Tabel 5. 1 Skenario Tugas.....	85
Tabel 5. 2 Pengujian Usability	87
Tabel 5. 3 Hasil Aspek Efisiensi.....	88
Tabel 5. 4 Hasil Aspek Kepuasan Pengguna	89
Tabel 5. 5 Hasil Aspek Ekeftivitas.....	91
Tabel 5. 6 Hasil Aspek Efisiensi.....	92
Tabel 5. 7 Hasil aspek SEQ	93

INTISARI

PENILAIAN APLIKASI OJEK ONLINE DARI SEGI UI DAN UX

MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Intisari

Indra Gautama Satiyo

180709818

User Interface merupakan tampilan yang menghubungkan antara pengguna dengan sistem. Di dalam *user interface* ini, pengguna dapat berinteraksi dengan sistem sesuai dengan kebutuhan yang diminta oleh pengguna. *User interface* dapat dikatakan baik jika pengguna mendapatkan pengalaman yang baik dan memuaskan ketika menggunakannya. Kepuasan dalam menggunakan aplikasi ini dipengaruhi oleh *User Experience* yang baik. *User Experience* sendiri memiliki arti pengalaman pengguna, yang artinya, pengalaman baik atau tidaknya pengguna dalam menggunakan aplikasi berkaitan dengan pembangunan *User Experience* yang baik. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti *User Interface* dan *User Experience* yang telah dibangun oleh aplikasi Ojek Online.

Untuk menyelesaikan masalah ini, maka, penulis akan menilai aplikasi ojek online dari segi *usability* dengan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah salah satu metode penilaian *User Interface* dan *User Experience* dalam sudut pandang pengguna. Penilaian dengan metode ini adalah dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi Ojek Online, sehingga nilai yang didapatkan dari kuesioner tersebut dapat digunakan penulis dalam merancang *User Interface* dan *User Experience*.

Dengan Adanya pembaruan ini, penulis harapkan adanya pembaruan *User Interface* dan *User Experience* kepada aplikasi Ojek Online, sehingga para pengguna lebih merasa puas ketika menggunakan aplikasi tersebut. Dengan adanya penulisan ini juga, penulis harap dapat dijadikan acuan kepada para *startup* baru yang ingin membangun usaha dibidang yang serupa.

Kata Kunci : *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*, *Startup*

Dosen Pembimbing I : Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BSE

Dosen Pembimbing II : Prof. Ir. A. Djoko Budiyo, M.Eng., Ph

Jadwal Sidang Tugas Akhir :