

LAPORAN TUGAS AKHIR

**ANALISIS DAN REKOMENDASI USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE BACA BERITA MILIK
TEMPO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

Daffa Azmi

NIM: 21240032

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

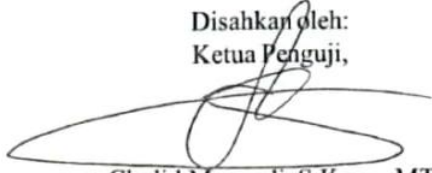
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis Dan Rekomendasi User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Mobile Baca Berita Milik Tempo Menggunakan Metode Design Thinking
Penulis : Daffa Azmi
NIM : 21240032
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 7 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Cholid Mawardi, S.Kom., MT
NIP 199111052019031016

Anggota 1



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
NIP. 198712072023212031

Anggota 2



Muhamad Ridwan, S.Ikom., M.M
NIP 198603272019031013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnatna Supiyanti, S.Kom., MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN REKOMENDASI
USERINTERFACE DAN USER
EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE
BACA BERITA MILIK TEMPO
MENGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING
Penulis : Daffa Azmi
NIM : 21240032
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 17 Juni 2025.

Pembimbing 1



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc
NIP: 1989022620201210007

Pembimbing 2



Muhamad Ridwan, S.Ikom., MM
NIP: 198603272019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi
Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc
NIP: 1989022620201210007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daffa Azmi
NIM : 21240032
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**ANALISIS DAN REKOMENDASI USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE BACA BERITA MILIK
TEMPO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan
pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan
yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 17 Juni 2025

an,

30AMX383783869

Daffa Azmi
NIM: 21240032

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daffa Azmi
NIM : 21240032
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **ANALISIS DAN REKOMENDASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE BACA BERITA MILIK TEMPO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 19 Juni 2025

V.



Daffa Azmi
NIM: 21240032

ABSTRAK

This study aims to analyze and propose design recommendations for the user interface (UI) and user experience (UX) of the Tempo mobile application using the Design Thinking approach. The research was initiated due to the application's low ratings and negative user reviews on Google Playstore, which highlighted issues such as poor interface usability, unappealing visuals, navigation difficulties, and a suboptimal reading experience. A mixed-method approach was employed, combining qualitative and quantitative techniques. User needs were identified through observation and primary data collection, which informed the redesign process of the Tempo app. The proposed design was evaluated using the User Experience Questionnaire (UEQ), which measures user perceptions across six dimensions. The results indicated positive scores across all dimensions, with the highest values in Efficiency (1.99), Attractiveness (1.92), and Dependability (1.77). These findings suggest that the Design Thinking approach effectively addressed user concerns and produced a design that aligns with user needs and preferences, ultimately enhancing the overall user experience.

Keywords: *Tempo Mobile Application, Design Thinking, User Interface, User Experience, UEQ*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memberikan rekomendasi desain terhadap desain tampilan pengguna (UI) dan pengalaman saat pengguna menggunakan (UX) pada aplikasi mobile Tempo dengan menggunakan metodologi *Design Thinking*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya *rating* aplikasi serta banyaknya ulasan negatif dari pengguna di Google Playstore, yang menyoroti masalah seperti tampilan antarmuka yang tidak ramah, visual yang kurang menarik, kesulitan navigasi, dan pengalaman membaca yang kurang optimal. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode campuran, dengan menggabungkan teknik kualitatif dan kuantitatif. Kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui observasi dan pengumpulan data primer, yang kemudian menjadi dasar dalam proses perancangan ulang aplikasi Tempo. Desain hasil perbaikan dievaluasi menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang berfungsi untuk menilai persepsi pengguna terhadap enam dimensi pengalaman. Hasil evaluasi menunjukkan skor positif pada seluruh dimensi, dengan nilai tertinggi pada Efisiensi (1,99), Daya Tarik (1,92), dan Ketepatan (1,77). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* dapat menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mampu mengatasi permasalahan pengguna, sehingga secara keseluruhan pengguna dapat menerima pengalaman yang lebih baik.

Kata kunci : *Aplikasi Mobile Tempo, Design Thinking, User Interface, User Experience, UEQ*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan proposal penelitian yang berjudul “**Analisis dan Rekomendasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi Mobile Tempo Menggunakan Metode Design Thinking**” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian tugas akhir pada program studi Teknologi Rekayasa Multimedia. Adapun penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memberikan rekomendasi *user interface* dan *user experience* pada aplikasi Tempo. Melalui Penelitian ini akan memberikan wawasan baru terkait penerapan metode *Design Thinking* dalam meningkatkan UI/UX aplikasi berita, yang masih jarang diteliti secara mendalam dalam konteks media digital di Indonesia.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang ada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Plt. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom. Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Sanjaya Pinem S.Kom. M.Sc Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Sanjaya Pinem S.Kom. M.Sc., Selaku Pembimbing I
7. Muhammad Ridwan S.Ikom., M.M., Selaku Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga saya yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk saya.

10. Teman-teman saya yang menemani saya dari awal hingga akhir proses proyek ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan ini di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 27 Januari 2025

Penulis,



Daffa Azmi
NIM. 21240032

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. <i>User Interface</i>	10
2. <i>User Experience</i>	11
3. <i>Design Thinking</i>	14
4. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	15
5. <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	19
6. Figma	20
7. Maze.....	20
8. <i>User Persona</i>	20

9.	<i>Wireframe</i>	21
10.	<i>Usability Testing</i>	22
11.	Aplikasi Tempo	22
B.	Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
A.	Jenis Penelitian.....	29
1.	Kuantitatif	29
2.	Kualitatif	30
B.	Desain Pengembangan	31
1.	<i>Empathize</i>	32
2.	<i>Define</i>	32
a.	User Persona :	33
b.	User Journey Map :	33
c.	How Might We :	33
3.	<i>Ideate</i>	34
a.	Brainstorming:	34
b.	User Flow:	34
c.	Wireframe:	34
4.	<i>Prototype</i>	35
5.	<i>Test</i>	35
a.	User Testing:	35
b.	Analisis Hasil UEQ	35
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	38
D.	Populasi dan sampel penelitian	39
E.	Definisi Operasional Variabel.....	39

F.	Pengumpulan Data	41
1.	Studi literatur.....	41
2.	Observasi.....	41
3.	Survei kuesioner.....	42
G.	Validitas dan Reabilitas Instrumen	42
H.	Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		43
A.	Hasil Pengembangan.....	43
1.	<i>Emphatize</i>	43
2.	<i>Define</i>	46
a.	User Persona.....	46
b.	User Journey Map	47
c.	How Might We.....	48
3.	<i>Ideate</i>	48
a.	Brainstorming.....	49
b.	User Flow	49
c.	Wireframe	51
4.	<i>Prototype</i>	53
a.	Halaman Registrasi Akun	53
b.	Halaman Login Akun.....	55
c.	Halaman Beranda	57
d.	Halaman Kategori	59
e.	Halaman Bookmark	60
f.	Halaman Profil	62
g.	Halaman Artikel	63

5. <i>Test</i>	65
a. User Testing	65
b. Analisis Hasil UEQ	66
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78
Biodata Penulis	78
Lembar Pembimbingan TA	79
Dokumen Pendukung Penyusunan TA	81
Surat Izin Penelitian	83
Dokumentasi Foto Kegiatan terkait TA	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Survei aktivitas masyarakat Indonesia.....	1
Gambar 1. 2 Jumlah Unduhan Aplikasi Tempo di Google Playstore	2
Gambar 1. 3 <i>Rating</i> Aplikasi Layanan Baca Berita di Google Playstore	4
Gambar 1. 4 Komentar Mengenai UX Aplikasi Tempo	5
Gambar 1. 5 Komentar Negatif Pengguna Aplikasi Tempo	5
Gambar 1. 6 Komentar Saran UI untuk Aplikasi Tempo.....	5
Gambar 2. 1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2. 2 Struktur Variabel <i>UEQ</i>	17
Gambar 2. 3 Tampilan <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	19
Gambar 2. 4 <i>Contoh User Persona</i>	21
Gambar 2. 5 <i>Contoh Wireframe</i>	22
Gambar 3. 1 Tahapan Proses Penelitian.....	32
Gambar 3. 2 Tampilan Tab ‘ <i>Results</i> ’ <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	37
Gambar 3. 3 Tampilan Tab ‘ <i>Benchmark</i> ’ <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	38
Gambar 4. 1 Komentar Mengenai Pengguna Kesulitan <i>Login</i> Aplikasi Tempo ..	43
Gambar 4. 2 Komentar Negatif Pengguna yang Tidak Memahami Cara Penggunaan	44
Gambar 4. 3 Komentar Saran Fitur <i>Bookmark</i>	44
Gambar 4. 4 Komentar Negatif Atas Fitur yang Kurang Memadai	45
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Pengguna Aplikasi Tempo	46
Gambar 4. 6 <i>User Persona</i> Pengguna Aplikasi Tempo	47
Gambar 4. 7 Alur Pengguna 1	47
Gambar 4. 8 Alur Pengguna 2.....	48
Gambar 4. 9 Hasil <i>Brainstorming</i>	49
Gambar 4. 10 <i>User Flow Bookmark</i> Artikel	50
Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> Melihat <i>Bookmark</i>	50
Gambar 4. 12 <i>User Flow Login & Registrasi</i>	50
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	51
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> Halaman Registrasi	51

Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> Halaman Kategori	52
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda, Kategori, & Profil.....	52
Gambar 4. 17 <i>Wireframe Bookmark</i>	53
Gambar 4. 18 Desain Halaman Registrasi Sebelum diperbaiki	54
Gambar 4. 19 Desain Halaman Registrasi Sesudah diperbaiki.....	54
Gambar 4. 20 Desain Halaman <i>Login</i> Sebelum diperbaiki.....	55
Gambar 4. 21 Desain Halaman <i>Login</i> Sesudah diperbaiki	56
Gambar 4. 22 Desain Beranda Sebelum diperbaiki	57
Gambar 4. 23 Desain Beranda Sesudah diperbaiki	58
Gambar 4. 24 Desain Kategori Sebelum dan Sesudah diperbaiki	59
Gambar 4. 25 Rekomendasi Desain Halaman <i>Bookmark</i>	61
Gambar 4. 26 Desain Halaman Profil Sebelum dan Sesudah Diperbaiki	62
Gambar 4. 27 Desain Halaman Artikel Sebelum Diperbaiki	63
Gambar 4. 28 Desain Halaman Artikel Sesudah Diperbaiki.....	64
Gambar 4. 29 Contoh Tampilan Hasil <i>Testing</i> untuk Perintah <i>Login</i>	66
Gambar 4. 30 Data Hasil Responden Dalam Tab ‘Data’	68
Gambar 4. 31 Hasil Transformasi Data.....	69
Gambar 4. 32 Diagram Nilai Mean UEQ Hasil <i>Redesign</i> Aplikasi Tempo.....	71
Gambar 4. 33 Diagram <i>Benchmark</i> UEQ Hasil <i>Redesign</i> Aplikasi Tempo	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Pertanyaan UEQ versi Bahasa Indonesia.....	18
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3. 1 Variabel & Indikator UEQ versi Bahasa Indonesia	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	79
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	80
Lampiran 3 Link Kuesioner & <i>Prototype</i> Desain Aplikasi Tempo	81
Lampiran 4 Struktur Pertanyaan Kuesioner	82
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 6 Foto Kegiatan Merancang Desain	84
Lampiran 7 Rancang Desain & <i>Prototyping</i>	85
Lampiran 8 Tampilan Maze <i>User Testing</i>	86
Lampiran 9 Foto Kegiatan <i>User Testing</i>	87