

LAPORAN TUGAS AKHIR

**EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN
USER EXPERIENCE APLIKASI PERLINDUNGAN WANITA
DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: I'M SAFE)**

PUBLIKASI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

FERRY KUSNADI

NIM : 21240042

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN
USER EXPERIENCE APLIKASI PERLINDUNGAN WANITA
DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: I'M SAFE)**

PUBLIKASI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

FERRY KUSNADI

NIM : 21240042

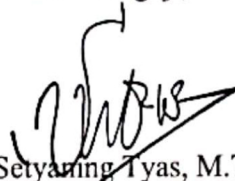
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE*
DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PERLINDUNGAN
WANITA DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: I'M SAFE)
Penulis : Ferry Kusnadi
NIM : 21240042
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 *Jum'at*, tanggal *10 JULI 2025*

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Sari Setyaning Tyas, M.Ti
NIP 19870309002014042001

Anggota 1



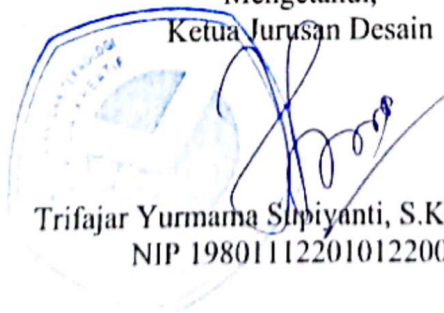
Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
NIP 198712072023212031

Anggota 2



Nofiandri Setyasmara, M.T.
NIP 197811202005011005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T.
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE*
DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PERLINDUNGAN
WANITA DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: I'M SAFE)
Penulis : Ferry Kusnadi
NIM : 21240042
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta pada hari ~~selasa~~,
tanggal 08 Juni 2025

Pembimbing I



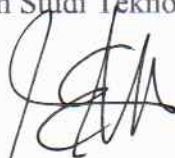
Arrahmah Aprilia, ST., MT.
NIP 198504012015042001

Pembimbing II



Nofiandri Setyasmara, M.T.
NIP 197811202005011005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.
NIP 198902262020121007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ferry Kusnadi
NIM : 21240042
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
EVALUASI DAN PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PERLINDUNGAN WANITA DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: I'M SAFE) **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 sebenarnya.

Jakarta, Rabu 2 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ferry Kusnadi
NIM: 21240042

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ferry Kusnadi
NIM : 21240042
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian 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:

EVALUASI DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PERLINDUNGAN WANITA DENGAN METODE *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS: I'M SAFE) 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, Rabu 2 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ferry Kusnadi

NIM: 21240042

ABSTRAK

This research aims to redesign the user interface and user experience (UI/UX) of the "I'M SAFE" women's protection application using the Design Thinking method and measure its usability level with the System Usability Scale (SUS). The Design Thinking method is applied through five stages: Empathize (understanding user needs), Define (identifying the problem), Ideate (designing solutions), Prototype (creating an initial model), and Test (testing). The initial SUS evaluation results showed an average score of 66 (Grade D category), with main problems such as complicated navigation and a less intuitive interface design. After the redesign, the new prototype was retested and produced a SUS score of 85 (Grade A category), indicating a significant improvement in application usability. The proposed solutions include simplifying navigation, improving visual layout, adding interactive tutorials, and new features such as a Police Escort Finder and Crime Reporting. This research proves that a Design Thinking-based approach is effective in creating a more intuitive, functional, and user-centered application, thereby increasing the sense of security for women in public spaces.

Keywords: *User Interface, User Experience, Design Thinking, System Usability Scale, Women Protection App*

Penelitian ini bertujuan merancang ulang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi perlindungan wanita "I'M SAFE" menggunakan metode Design Thinking dan mengukur tingkat kegunaannya dengan System Usability Scale (SUS). Metode Design Thinking diterapkan melalui lima tahap: Empathize (memahami kebutuhan pengguna), Define (mengidentifikasi masalah), Ideate (merancang solusi), Prototype (membuat model awal), dan Test (pengujian). Hasil evaluasi SUS awal menunjukkan skor rata-rata 66 (kategori Grade D), dengan masalah utama seperti navigasi yang rumit dan desain antarmuka kurang intuitif. Setelah perancangan ulang, prototipe baru diuji kembali dan menghasilkan skor SUS 85 (kategori Grade A), menandakan peningkatan signifikan dalam kegunaan aplikasi. Solusi yang diusulkan meliputi penyederhanaan navigasi, perbaikan tata letak visual, penambahan tutorial interaktif, serta fitur baru seperti Pencari Pendamping Polisi dan Pelaporan Kejahatan. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis Design Thinking efektif dalam menciptakan aplikasi yang lebih intuitif, fungsional, dan berpusat pada pengguna, sehingga dapat meningkatkan rasa aman bagi wanita di ruang publik.

Kata Kunci: Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Design Thinking, System Usability Scale, Aplikasi Perlindungan Wanita

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (S.Tr.) pada Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif. Penelitian ini berfokus pada evaluasi dan perancangan ulang antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi "I'M SAFE" untuk meningkatkan efektivitasnya dalam memberikan rasa aman bagi wanita, khususnya di ruang publik.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Bapak Sanjaya Pinem, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia yang telah memberikan arahan selama masa studi penulis.
6. Ibu Arrahmah Aprilia, ST., MT., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar, memberi masukan, dan arahan dalam penyusunan laporan ini.
7. Bapak Nofiandri Setyasmara, M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan serta masukan dalam proses penulisan Tugas Akhir ini.
8. Tim "I'M SAFE" yang telah memberikan izin untuk menggunakan aplikasi

mereka sebagai studi kasus untuk tujuan pendidikan dalam penyusunan tugas akhir ini.

9. Teman-teman kelas RJ21A Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia yang telah menjadi teman belajar, berdiskusi, dan saling mendukung selama masa kuliah.
10. Orang tua tercinta, yang telah membesarkan, menyekolahkan, mendoakan, serta memberikan semangat tanpa henti hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis, bagi para pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta. 23 Juni 2025

Penulis,



Ferry Kusnadi

NIM 21240042

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Dasar Teori	8
1. <i>User Interface (UI) / User Experience (UX)</i>	8
2. <i>Metode Design Thinking</i>	9
3. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
B. Penelitian Terdahulu	12
C. Kerangka Pemikiran.....	14
D. Hipotesis Pertanyaan Penelitian.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Jenis atau Pendekatan Penelitian	17
B. Objek Penelitian.....	17
C. Definisi Operasional Variabel.....	18
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	20
E. Teknik Analisis Data.....	21
F. Keluaran yang Diharapkan	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
A. <i>Empathize</i>	24
B. <i>Define</i>	25
C. <i>Ideate</i>	28
D. <i>Prototype</i>	29
E. <i>Test</i>	34
BAB V KESIMPULAN	39
A. Simpulan	39

B. Implikasi	39
C. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Korban Perempuan menurut Kelompok Umur Tahun 2024.	2
Gambar 2. Tahapan Metode Design Thinking	9
Gambar 3. Kerangka Berpikir	14
Gambar 4. <i>Affinity Diagram</i>	28
Gambar 5. Halaman Awal dan Otentikasi	30
Gambar 6. Halaman login dan Register.....	30
Gambar 7. Halaman Petunjuk Pengguna.....	31
Gambar 8. Halaman Utama	31
Gambar 9. Halaman Pencari Pendamping Polisi.....	32
Gambar 10. Halaman Laporan Pengaduan	33
Gambar 11. Halaman Riwayat Aktivitas.....	33
Gambar 12. Halaman Telepon Darurat (kontak Terdekat) dan Profil.....	34
Gambar 13. Perbandingan tampilan awal dan hasil perancangan ulang	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian terdahulu.....	12
Tabel 2. Pertanyaan System Usability Testing.....	25
Tabel 3. Data Kuisioner <i>System Usability Testing</i>	26
Tabel 4. Hasil Hitung <i>System Usability Testing</i>	26
Tabel 5. Data Kuisioner <i>System Usability Testing</i>	35
Tabel 6. Hasil Hitung Akhir <i>System Usability Testing</i>	35

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis	44
Lampiran 4. Form TA-04 Bebas Biaya Pendidikan.....	45
Lampiran 5. Form TA-05 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	46
Lampiran 8. Form TA-08 Pendaftaran Sidang Tugas Akhir.....	48
Lampiran Artikel Jurnal Yang Telah Terpublikasi	49