

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI  
PEMESANAN TIKET BIOSKOP DENGAN METODE  
DESIGN THINKING**

**Tugas Akhir**

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



Dibuat Oleh:

**DANIEL ABEL AZRIEL**

**200710774**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS  
TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ATMA JAYA  
YOGYAKARTA 2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN DESAIN UI / UX APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP DENGAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun oleh

Daniel Abel Azriel

200710774

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 Oktober 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Herlina, S.Kom., M.Eng	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Eddy Julianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Herlina, S.Kom., M.Eng	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Aloysius Gonzaga Pradnya Sidhawara, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Fedelis Brian Putra Prakasa, S.T., M.Kom	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 25 Oktober 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

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

# PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daniel Abel Azriel

NPM : 200710774

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Tiket  
Bioskop dengan Metode Design Thinking

Menyatakan dengan ini:

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

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Daniel Abel Azriel

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, akan selesainya eksperimen tugas akhir ini Penulis mempersembahkannya kepada:

1. Ayah dan Ibu penulis yang telah dengan senang hati mendukung penulis dengan doa dan ucapan untuk berhasil menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Dosen Pembimbing yang sudah membimbing serta memberikan kritik dan masukan yang telah berhasil membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
3. Teruntuk Kakak saya yang telah memberikan inspirasi dan ide-ide yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir
4. Teman-teman penulis yang dengan senantiasa memberikan dukungan penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan tugas akhir

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepadad Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Perancang Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop dengan Metode Design Thinking” ini dengan baik.

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

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dalam iman-Nya, memberikan berkat-Nya, dan menyertai penulis selalu.
2. Bapak Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T., IPU, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Ibu Herlina, S.Kom., M.Eng, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Eddy Julianto., S.T, M.T, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk 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, 15 April 2024



Daniel Abel Azriel

200710774

## DAFTAR ISI

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP DENGAN METODE DESIGN THINKING .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
INTISARI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang .....	13
B. Rumusan Masalah .....	14
C. Batasan Masalah .....	14
D. Tujuan Penelitian.....	15
E. Metode Penelitian .....	15
F. Sistematika Penulisan .....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
BAB III LANDASAN TEORI.....	26
A. <i>User Experience (UX)</i> .....	26
B. <i>Design Thinking</i> .....	26
C. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	28
D. Sistematika Proses Perhitungan UEQ .....	31
E. Figma .....	31
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN .....	33
A. Deskripsi Problem.....	33
B. Analisis Kebutuhan Eksperimen .....	33
C. Perancangan Eksperimen .....	37
BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN.....	40

A. Deskripsi Eksperimen .....	40
B. Hasil Eksperimen .....	40
C. Pembahasan Eksperimen.....	114
BAB VI PENUTUP .....	116
A. Kesimpulan .....	116
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA .....	117
LAMPIRAN.....	120



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Flowchart</i> Metode Penelitian .....	15
Gambar 2 <i>The Micro-Cycle of Design Thinking</i> .....	27
Gambar 3 Aspek UEQ.....	29
Gambar 4 Membandingkan Dua Produk dengan UEQ.....	30
Gambar 5 Evaluasi Kinerja <i>User Experience</i> dengan UEQ.....	30
Gambar 6 Pie Chart Jenis Kelamin Responden .....	42
Gambar 7 Aplikasi Pemesanan Tket Bioskop Favorit .....	43
Gambar 8 Grafik Umur Responden .....	43
Gambar 9 Empathy Map .....	57
Gambar 10 <i>User Persona Elderly User</i> .....	58
Gambar 11 <i>User Persona Youth User</i> .....	59
Gambar 12 <i>User Actions Discovery Phase</i> .....	60
Gambar 13. <i>Pain Points &amp; Solutions Discovery Phase</i> .....	61
Gambar 14 <i>User Actions Registraion Phase</i> .....	61
Gambar 15 <i>Pain Points &amp; Solutions Registration Phase</i> .....	62
Gambar 16 <i>User Actions Exploration Phase</i> .....	63
Gambar 17 <i>Pain Points &amp; Solutions Exploration Phase</i> .....	64
Gambar 18 <i>User Actions Booking Phase</i> .....	65
Gambar 19 <i>Pain Points &amp; Solutions Booking Phase</i> .....	66
Gambar 20 <i>User Flow</i> .....	69
Gambar 21 Low Fidelity Prototype Login .....	70
Gambar 22 <i>Prototype Low Fidelity Homescreen, Playing/Up Coing, &amp; See More</i> .....	71
Gambar 23 <i>Low Fidelity Prototype Booking Phase</i> .....	72
Gambar 24 <i>Low Fidelity Prototype Your Tickets &amp; Settings</i> .....	73
Gambar 25 <i>Welcome Page</i> .....	74
Gambar 26 <i>Carousell Vertical City Picker</i> .....	75
Gambar 27 Halaman <i>Privacy Policy</i> .....	75
Gambar 28 <i>Login</i> .....	76
Gambar 29 <i>Login Interaction</i> .....	77
Gambar 30 <i>Homescreen</i> .....	78
Gambar 31 <i>Movie Interaction Homescreen</i> .....	79
Gambar 32 <i>Interaction Feature Homescreen</i> .....	80
Gambar 33 <i>City Picker Pop Up</i> .....	80
Gambar 34 <i>Homescreen Searchbar</i> .....	81
Gambar 35 <i>Menubar</i> .....	82
Gambar 36 <i>Up Coming</i> .....	83
Gambar 37 <i>Wishlist Button Up Coming</i> .....	84



Gambar 38 <i>City Picker &amp; Search bar Up Coming</i> .....	84
Gambar 39 <i>See More Now Playing Film</i> .....	85
Gambar 40 <i>See More Up Coming Film</i> .....	86
Gambar 41 <i>See More from Search Bar</i> .....	87
Gambar 42 Desain <i>See More</i> .....	88
Gambar 43 Halaman <i>See Cast</i> .....	89
Gambar 44 Contoh Halaman <i>See Cast</i> .....	90
Gambar 45 Alur Halaman Pemesanan Tiket .....	91
Gambar 46 Halaman Menu Pemilihan Bioskop, Tanggal, dan Waktu.....	92
Gambar 47 Halaman Menu Pemilihan Kursi .....	93
Gambar 48 Halaman Konfirmasi Keberhasilan Pemesanan .....	94
Gambar 49 Halaman <i>Your Tickets</i> .....	95
Gambar 50 Halaman <i>Settings</i> .....	96
Gambar 51 Halaman <i>Edit Account</i> .....	97
Gambar 52 Halaman <i>Wishlist</i> .....	98
Gambar 53 Font Poppins.....	99
Gambar 54 Skor Font Poppins .....	100
Gambar 55 Warna Merah pada Tombol Buy Tickets .....	101
Gambar 56 Icon whislist dan share .....	102
Gambar 57 Icon lokasi dan search .....	102
Gambar 58 Icon back .....	102
Gambar 59 Icon Edit Account.....	103
Gambar 60 Perbandingan Antarmuka <i>Login</i> .....	110
Gambar 61 Perbandingan Antarmuka <i>Homescreen</i> .....	111
Gambar 62 Perbandingan Antarmuka Pemesanan Bioskop.....	112
Gambar 63 Perbandingan Antarmuka Pemilihan Kursi .....	113
Gambar 64 Perbandingan Antarmuka Pengaturan .....	114

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....	21
Tabel 4.1 Kriteria Responden.....	34
Tabel 4.2 Pertanyaan <i>User Eksperience Questionnaire</i> (UEQ) .....	35
Tabel 4.3 Pertanyaan Wawancara.....	36
Tabel 4.4 Tabel Aktivitas Pengelolaan Akun .....	38
Tabel 4.5 Tabel Aktivitas <i>Explore</i> .....	38
Tabel 4.6 Tabel <i>Booking</i> Tiket.....	39
Tabel 5.1 Data Mentah UEQ M.Tix .....	44
Tabel 5.2 Konversi Data Mentah UEQ M.Tix .....	45
Tabel 5.3 <i>Mean Value</i> per <i>Item</i> M.Tix.....	46
Tabel 5.4 <i>Benchmark</i> UEQ M.Tix .....	47
Tabel 5.5 <i>Benchmark</i> Enam Aspek UEQ M.Tix .....	47
Tabel 5.6 Hasil UEQ Tix.Id.....	48
Tabel 5.7 Konversi Hasil UEQ Tix.Id.....	49
Tabel 5.8 <i>Mean Value</i> per <i>Item</i> Tix.Id.....	50
Tabel 5.9 <i>Benchmark</i> UEQ Tix.Id.....	51
Tabel 5.10 <i>Benchmark</i> Enam <i>Aspek</i> UEQ Tix.Id.....	51
Tabel 5.11 Hasil UEQ CGV Cinemas Indonesia .....	52
Tabel 5.12 Konversi Hasil UEQ CGV Cinemas Indonesia.....	53
Tabel 5.13 <i>Mean Value</i> per <i>Item</i> CGV Cinemas Indonesia.....	54
Tabel 5.14 <i>Benchmark</i> UEQ CGV Cinemas Indonesia .....	55
Tabel 5.15 <i>Benchmark</i> Enam Aspek UEQ CGV Cinemas Indonesia .....	55
Tabel 5.16 Data Mentah UEQ Prototipe CineTix .....	105
Tabel 5.17 Konversi Data Mentah UEQ Prototipe Cine Tix.....	106
Tabel 5.18 <i>Mean Value</i> per <i>Item</i> UEQ Prototipe CineTix.....	108
Tabel 5.19 <i>Benchmark</i> UEQ Prototipe CineTix.....	109
Tabel 5.20 <i>Benchmark</i> UEQ Prototipe CineTix Tanpa Grafik.....	109
Tabel 5. 21 Perbandingan Hasil <i>Benchmark</i> UEQ .....	109

# INTISARI

## PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP DENGAN METODE DESIGN THINKING

Intisari

Daniel Abel Azriel

200710774

Metode pemesanan tiket bioskop secara digital telah menjadi pilihan umum bagi masyarakat dengan kesederhanaan proses dan kemudahan yang diberikan. Telah tersedia berbagai macam aplikasi yang dapat masyarakat gunakan seperti M.Tix, Tix.Id, dan CGV Cinemas Indonesia. Pengujian aplikasi M.Tix menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ) menunjukkan performa yang kurang baik dan membutuhkan banyak peningkatan untuk dapat memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna. Kekurangan tersebut memberikan peluang untuk merancang aplikasi pemesanan tiket bioskop yang lebih baik.

Perancangan eksperimen ini menggunakan lima fase metode *Design Thinking* dengan penilaian terhadap enam aspek UEQ. Lima fase *Design Thinking* yaitu, *problem defintion and redefinition*, *need finding and sythesis*, *ideation*, *prototype*, dan *testing*. Enam aspek yang dinilai berupa, *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *dependabillity*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Eksperimen ini akan menguji performa *user experience* M.Tix, Tix.Id, dan CGV Cinemas Indonesia dengan metode UEQ yang akan dibandingkan dengan hasil final rancangan antarmuka aplikasi. Perbandingan ini yang akan menentukan apakah eskperimen ini dianggap berhasil atau tidak.

Eksperimen ini menghasilkan satu buah prototipe aplikasi pemesanan tiket bioskop yang berhasil memberikan skor terbaik pada keenam aspek UEQ saat

dibandingkan dengan aplikasi M.Tix, Tix.Id, dan CGV Cinemas Indonesia. Eksperimen dengan metode *Design Thinking* ini terbukti berhasil memberikan rancangan prototipe yang dapat memberikan pengalaman terbaik bagi penggunaannya. Ke-lima aspek UEQ berhasil masuk dalam kategori *excellent* yaitu pada aspek *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, dependability, dan Stimulation*. Dan satu aspek masuk dalam kategori *good* yaitu aspek *Novelty*.

Kata Kunci: antarmuka, *Design Thinking*, UEQ, aplikasi pemesanan tiket bioskop.

Dosen Pembimbing 1 : Herlina S.Kom. M.Eng

Dosen Pembimbing 2 : Eddy Julianto, S.T.,M.T.

Jadwal Sidang Tugas Akhir : Selasa, 22 Oktober 2024