

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA MODEL  
PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*  
APLIKASI *MOBILE* PENCARIAN JASA INSTRUKTUR OLAHRAGA  
“*BEFIND*”**



**OLEH :  
KADEK WAWAN CAHYADI  
NIM 1815091062**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2022**

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA MODEL  
PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*  
APLIKASI *MOBILE* PENCARIAN JASA INSTRUKTUR OLAHRAGA  
“*BEFIND*”**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer**



**Oleh  
KADEK WAWAN CAHYADI  
NIM 1815091062**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2023**

**SKRIPSI**

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS DAN MEMENUHI  
SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA KOMPUTER

Menyetujui,

Pembimbing I



I Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi, S.Kom., M.T.  
NIP. 198907112020122004

Pembimbing II



Putu Yudia Pratiwi, S.Pd., M.Eng.  
NIP. 199308042020122008

Skripsi oleh Kadek Wawan Cahyadi  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 6 Juli 2023

Dewan Penguji



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.  
NIP. 198501042010121004

Ketua



I Made Edy Listartha, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198608122019031005

Anggota



I Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi, S.Kom., M.T.  
NIP. 198907112020122004

Anggota



Putu Yudia Pratiwi, S.Pd., M.Eng.  
NIP. 199308042020122008

Anggota

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja  
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer

Pada :

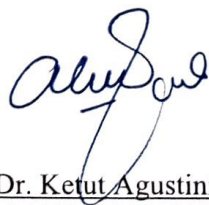
Hari : Kamis

Tanggal : 6 Juli 2023

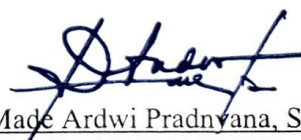
Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

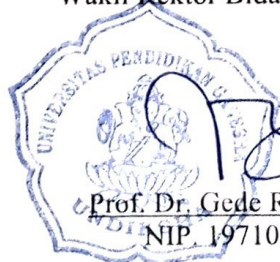


Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 197408012000032001



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.  
NIP. 198611182015041001

Mengesahkan,  
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kerjasama



Prof. Dr. Gede Rasben Dantes, S.T, M.T.I.  
NIP. 197106161996021001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “PENERAPAN *METODE DESIGN THINKING* PADA MODEL PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI *MOBILE* PENCARIAN JASA INSTRUKTUR OLAHRAGA “*BEFIND*”” beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau dada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 26 Juli 2023  
Yang Membuat Pernyataan,



Kadek Wawan Cahyadi  
NIM 1815091062

## MOTTO

**“Think smart to move forward”**



## PRAKARTA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatNya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan *Metode Design Thinking* Pada Model Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi *Mobile* Pencarian Jasa Instruktur Olahraga “*BeFind*””. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana komputer pada Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika atas motivasi dan fasilitas yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi atas motivasi dan fasilitas yang diberikan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. I Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi, S.Kom., M.T. selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
6. Putu Yudia Pratiwi, S.Pd., M.Eng. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc. selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.



8. I Made Edy Listartha, S.Kom., M.Kom. selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Sistem Informasi Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Dr. Made Agus Dharmadi, S.Pd., M.Pd. selaku Staf dosen di Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga (narasumber pemilik ide inovasi) pada perancangan aplikasi BeFind yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
11. Semua keluarga besar penulis yang telah memberikan motivasi dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Teman-teman grup Tol Crew yang diantaranya I Gede Riyan Ardi Darmawan, Kadek Rama Wasudewa, Putu Annanda Diva Sanjaya, I Kadek Arya Budi Artana, dan Kadek Wawan Yudayana yang selalu memotivasi dan mendukung penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi angkatan 2018 yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moral dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Kepada Seluruh Responden Instruktur Olahraga dan Pencari Jasa Instruktur Olahraga yang bersedia memberikan izin dan meluangkan waktu untuk saya melakukan pengambilan data pada saat melakukan penelitian dari awal hingga akhir dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini.

Singaraja, 26 Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	vi
MOTTO .....	vii
PRAKARTA.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
JUDUL PENELITIAN .....	xxiii
IDENTITAS PENELITI.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 BATASAN MASALAH.....	6
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 PENELITIAN TERDAHULU .....	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	21
2.2.1. Perancangan.....	21
2.2.2. Aplikasi <i>Mobile</i> .....	22
2.2.3. <i>User Interface</i> .....	22
2.2.4. <i>User Experience</i> .....	24
2.2.5. <i>Metode Design Thinking</i> .....	25
2.2.6. <i>User flow</i> .....	28
2.2.7. <i>Wireframe</i> .....	29
2.2.8. <i>Usability</i> .....	30

2.2.9. <i>Task skenario</i> .....	35
2.2.10. Responden Pengujian .....	37
2.2.11. <i>System Usability Scale</i> .....	37
2.2.12. <i>Eight Golden Rules</i> .....	40
2.3 Aplikasi BeFind .....	42
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	44
3.1 Jenis Penelitian .....	44
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	44
3.3 Kerangka Penelitian .....	45
3.3.1 Studi Literatur .....	46
3.3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.3.3 Perancangan Metode <i>Design Thinking</i> .....	49
3.3.4 Evaluasi Hasil Perbandingan .....	62
3.3.5 Kesimpulan dan Saran .....	62
3.4 Instrumen Penelitian .....	62
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	65
4.1 HASIL .....	65
4.1.1 <i>Empathize</i> .....	65
4.1.2 <i>Define</i> .....	75
4.1.3 <i>Ideate</i> .....	83
4.1.4 <i>Prototype</i> .....	84
4.1.5 Pengujian Awal .....	113
4.1.6 Rekomendasi Perbaikan <i>Prototype</i> Pengujian Awal .....	122
4.1.7 Pengujian Akhir .....	124
4.1.8 Rekomendasi Perbaikan <i>Prototype</i> Pengujian Akhir .....	132
4.2 PEMBAHASAN .....	133
4.2.1 <i>Empathize</i> .....	133
4.2.2 <i>Define</i> .....	142
4.2.3 <i>Ideate</i> .....	151
4.2.4 <i>Prototype</i> .....	163
4.2.5 Pengujian Awal .....	186
4.2.6 Rekomendasi Perbaikan <i>Prototype</i> Pengujian Awal .....	198

4.2.7 Pengujian Akhir.....	205
4.2.8 Rekomendasi Perbaikan <i>Prototype</i> Pengujian Akhir .....	216
4.2.9 Evaluasi Hasil Perbandingan .....	220
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	226
5.1 KESIMPULAN .....	226
5.2 SARAN .....	227
DAFTAR PUSTAKA .....	229
LAMPIRAN .....	234



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	16
Tabel 2. 2 Skala Learnability .....	31
Tabel 2. 3 Persentase Penilaian Usability .....	35
Tabel 2. 4 Kuesioner System Usability Scale .....	38
Tabel 2. 5 Penilaian 5 Poin Skala Likert.....	40
Tabel 3. 1. Poin Pertanyaan Wawancara Pencari Jasa Instruktur .....	50
Tabel 3. 2 Poin Pertanyaan Wawancara Penyedia Jasa Instruktur.....	51
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional Pencari Jasa Instruktur.....	82
Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional Penyedia Jasa Instruktur .....	83
Tabel 4. 3 Prototype Wireframe Halaman Awal Aplikasi (Splash Screen).....	86
Tabel 4. 4 Prototype Wireframe Halaman Login.....	86
Tabel 4. 5 Prototype Wireframe Halaman Login Akun Whatsapp.....	87
Tabel 4. 6 Prototype Wireframe Halaman Login Akun Google .....	88
Tabel 4. 7 Prototype Wireframe Halaman Lupa Kata Sandi .....	89
Tabel 4. 8 Prototype Wireframe Halaman Daftar Akun Aplikasi Befind.....	90
Tabel 4. 9 Prototype Wireframe Halaman Isi Biodata.....	91
Tabel 4. 10 Prototype Wireframe Halaman Beranda (Home).....	92
Tabel 4. 11 Prototype Wireframe Halaman Proses Pencarian Instruktur .....	93
Tabel 4. 12 Prototype Wireframe Halaman Proses Checkout Dan Keranjang ....	94
Tabel 4. 13 Prototype Wireframe Halaman Proses Pembayaran .....	95
Tabel 4. 14 Prototype Wireframe Halaman Konfirmasi Layanan Instruktur.....	96
Tabel 4. 15 Prototype Wireframe Halaman Tinjauan Dan Komplain Pengguna..	97
Tabel 4. 16 Prototype Wireframe Isi Ulang Saldo E-Money.....	98
Tabel 4. 17 Prototype Wireframe Halaman Ubah Kata Sandi Pada Fitur Akun...	99
Tabel 4. 18 Prototype Wireframe Halaman Awal Aplikasi Penyedia Jasa.....	100
Tabel 4. 19 Prototype Wireframe Halaman Login Penyedia Jasa .....	101
Tabel 4. 20 Prototype Wireframe Halaman Login Akun Whatsapp.....	102
Tabel 4. 21 Prototype Wireframe Halaman Login Akun Google .....	103
Tabel 4. 22 Prototype Wireframe Halaman Lupa Kata Sandi .....	104
Tabel 4. 23 Prototype Wireframe Halaman Daftar Akun .....	105
Tabel 4. 24 Prototype Wireframe Halaman Pengisian Data Diri.....	106

Tabel 4. 25 Prototype Wireframe Halaman Beranda (Home) Penyedia Jasa .....	107
Tabel 4. 26 Prototype Wireframe Halaman Layanan Penyedia Jasa .....	108
Tabel 4. 27 Prototype Wireframe Halaman Proses Konfirmasi Layanan.....	109
Tabel 4. 28 Prototype Wireframe Halaman Kegiatan Pelatihan.....	110
Tabel 4. 29 Prototype Wireframe Halaman Pencairan Pendapatan. ....	111
Tabel 4. 30 Prototype Wireframe Halaman Ubah Kata Sandi Pada Fitur Akun. ....	112
Tabel 4. 31 Hasil Pengujian Awal Time Based Efficiency Pencari Jasa .....	114
Tabel 4. 32 Hasil Pengujian Awal Time Based Efficiency Penyedia Jasa .....	114
Tabel 4. 33 Hasil Pengujian Awal Overall Relative Efficiency Pencari Jasa .....	115
Tabel 4. 34 Hasil Pengujian Awal Overall Relative Efficiency Penyedia Jasa ..	116
Tabel 4. 35 Hasil Pengujian Awal Defects Rate Pencari Jasa .....	116
Tabel 4.36 Hasil Pengujian Awal Defects Rate Penyedia Jasa.....	117
Tabel 4. 37 Hasil Kuesioner SUS Pengujian Awal.....	118
Tabel 4. 38 Masukkan Dan Saran Pengujian Awal Pencari Jasa.....	119
Tabel 4. 39 Masukkan Dan Saran Pengujian Awal Penyedia Jasa .....	121
Tabel 4. 40 Hasil Pengujian Akhir Time Based Efficiency Pencari Jasa .....	124
Tabel 4. 41 Hasil Pengujian Akhir Time Based Efficiency Penyedia Jasa.....	125
Tabel 4. 42 Hasil Pengujian Akhir Overall Relative Efficiency Pencari Jasa ....	126
Tabel 4. 43 Hasil Pengujian Akhir Overall Relative Efficiency Penyedia Jasa..	126
Tabel 4. 44 Hasil Pengujian Akhir Defects Rate Pencari Jasa.....	127
Tabel 4. 45 Hasil Pengujian Akhir Defects Rate Penyedia Jasa .....	128
Tabel 4. 46 Hasil Kuesioner SUS Pengujian Akhir .....	128
Tabel 4. 47 Masukkan Dan Saran Pengujian Akhir Pencari Jasa .....	130
Tabel 4. 48 Masukkan dan Saran Pengujian Akhir Penyedia Jasa .....	131
Tabel 4. 49 Poin Permasalahan Pencari Jasa Instruktur.....	143
Tabel 4. 50 Poin Permasalahan Pengguna Penyedia Jasa Instruktur .....	144
Tabel 4. 51 Data Success Rate Hasil Pengujian Awal Pencari Jasa .....	187
Tabel 4. 52 Data Success Rate Hasil Pengujian Awal Penyedia Jasa.....	188
Tabel 4. 53 Hasil Pengujian Awal Data Time Based Efficiency Pencari Jasa ...	190
Tabel 4. 54 Hasil Pengujian Awal Data Time Based Efficiency Penyedia Jasa. ....	190
Tabel 4. 55 Hasil Pengujian Awal Data Overall Relative Efficiency Pencari Jasa .....	192

Tabel 4. 56 Hasil Pengujian Awal Data Overall Relative Efficiency Penyedia Jasa .....	192
Tabel 4. 57 Data Hasil Pengujian Awal Defects Rate Pencari Jasa.....	194
Tabel 4. 58 Data Hasil Pengujian Awal Defects Rate Penyedia Jasa .....	195
Tabel 4. 59 Hasil Rekap Data Pengujian Awal Kuesioner SUS .....	196
Tabel 4. 60 Data Pengujian Awal Hasil Perhitungan Kuesioner SUS.....	197
Tabel 4. 61 Data Success Rate Hasil Pengujian Akhir Pencari Jasa.....	205
Tabel 4. 62 Data Success Rate Hasil Pengujian Akhir Penyedia Jasa.....	207
Tabel 4. 63 Hasil Pengujian Akhir Data Time Based Efficiency Pencari Jasa...	208
Tabel 4. 64 Hasil Pengujian Akhir Data Time Based Efficiency Penyedia Jasa	209
Tabel 4. 65 Hasil Pengujian Akhir Data Overall Relative Efficiency Pencari Jasa .....	210
Tabel 4. 66 Hasil Pengujian Akhir Data Overall Relative Efficiency Penyedia Jasa .....	211
Tabel 4.67 Data Hasil Pengujian Akhir Defects Rate Pencari Jasa .....	212
Tabel 4.68 Data Hasil Pengujian Akhir Defects Rate Penyedia Jasa .....	213
Tabel 4.69 Hasil Rekap Data Pengujian Akhir Kuesioner SUS .....	214
Tabel 4.70 Data Pengujian Akhir Hasil Perhitungan Kuesioner SUS .....	215
Tabel 4.71 Perbandingan Hasil Success Rate Responden Pencari Jasa dan Penyedia Jasa .....	221
Tabel 4. 72 Perbandingan Hasil Time Based Efficiency Responden Pencari Jasa dan Penyedia Jasa.....	222
Tabel 4. 73 Perbandingan Hasil Overall Relative Efficiency Responden Pencari Jasa dan Penyedia Jasa .....	223
Tabel 4. 74 Perbandingan Hasil Defective Rates Responden Pencari Jasa dan Penyedia Jasa .....	224
Tabel 4. 75 Perbandingan Hasil Kuesioner SUS .....	225

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Fishbone .....	20
Gambar 2. 2 Tiga Jenis Komponen User Interface .....	23
Gambar 2. 3 Lima Tahap Metode Design Thinking .....	26
Gambar 2. 4 Empathy Map .....	27
Gambar 2. 5 <i>User flow</i> .....	29
Gambar 2. 6 Wireframe Low-Fidelity .....	29
Gambar 2. 7 Wireframe High-Fidelity .....	30
Gambar 2. 8 Contoh Task Skenario .....	36
Gambar 2. 9 Rentang Penilaian Skor SUS .....	40
Gambar 2. 10 Logo Aplikasi BeFind .....	42
Gambar 3. 1 Alur Kerangka Penelitian .....	46
Gambar 3. 2 Alur Usability Aspek Learnability .....	56
Gambar 3. 3 Alur Usability Aspek Efficiency .....	57
Gambar 3. 4 Alur Usability Aspek Memorability .....	58
Gambar 3. 5 Alur Usability Aspek Error .....	60
Gambar 3. 6 Alur Usability Aspek Satisfaction .....	61
Gambar 4. 1 Hasil Empathy Map Pencari Jasa Instruktur 1 .....	65
Gambar 4. 2 Hasil Empathy Map Pencari Jasa Instruktur 2 .....	66
Gambar 4. 3 Hasil Empathy Map Pencari Jasa Instruktur 3 .....	67
Gambar 4. 4 Hasil Empathy Map Pencari Jasa Instruktur 4 .....	68
Gambar 4. 5 Hasil Empathy Map Pencari Jasa Instruktur 5 .....	69
Gambar 4. 6 Hasil Empathy Map Penyedia Jasa 1 .....	70
Gambar 4. 7 Hasil Empathy Map Penyedia Jasa 2 .....	71
Gambar 4. 8 Hasil Empathy Map Penyedia Jasa 3 .....	72
Gambar 4. 9 Hasil Empathy Map Penyedia Jasa 4 .....	73
Gambar 4. 10 Hasil Empathy Map Penyedia Jasa 5 .....	74
Gambar 4. 11 Hasil Analisis Permasalahan Pencari Jasa Instruktur .....	75
Gambar 4. 12 Hasil Analisis Permasalahan Penyedia Jasa Instruktur .....	75
Gambar 4. 13 User Persona Pencari Jasa 1 .....	76
Gambar 4. 14 User Persona Pencari Jasa 3 .....	77
Gambar 4. 15 User Persona Pencari Jasa 2 .....	77



Gambar 4. 16 User Persona Pencari Jasa 5 .....	78
Gambar 4. 17 User Persona Pencari Jasa 4 .....	78
Gambar 4. 18 User Persona Penyedia Jasa 2 .....	79
Gambar 4. 19 User Persona Penyedia Jasa 1 .....	79
Gambar 4. 20 User Persona Penyedia Jasa 4 .....	80
Gambar 4. 21 User Persona Penyedia Jasa 3 .....	80
Gambar 4. 22 User Persona Penyedia Jasa 5 .....	81
Gambar 4. 23 Detail Penggunaan Warna .....	85
Gambar 4. 24 Penggunaan Font Poppins .....	85
Gambar 4. 25 Poin Pertanyaan Empathy Map Pencari Jasa .....	134
Gambar 4. 26 Poin Pertanyaan Empathy Map Penyedia Jasa.....	138
Gambar 4. 27 Alur Keseluruhan Sistem .....	152
Gambar 4. 28 User Flow Login, Register, Dan Lupa Kata Sandi Pencari Jasa..	153
Gambar 4. 29 User Flow Mekanisme Edit Dan Tambah Data .....	154
Gambar 4. 30 User Flow Proses Pemesanan Dan Pelatihan Layanan Instruktur	155
Gambar 4. 31 User Flow Proses Top Up Saldo Pencari Jasa Instruktur.....	156
Gambar 4. 32 User Flow Proses Ubah Kata Sandi Pada Fitur Pengaturan Akun	157
Gambar 4. 33 User Flow Login, Register, Dan Lupa Kata Sandi Penyedia Jasa	158
Gambar 4. 34 User Flow Proses Konfirmasi Pelatihan Pelanggan.....	159
Gambar 4. 35 User Flow Proses Tambah, Edit, Hapus Layanan.....	160
Gambar 4. 36 User Flow Proses Pencairan Saldo Penyedia Jasa. ....	161
Gambar 4. 37 User Flow Proses Ubah Kata Sandi Pada Fitur Pengaturan.....	162
Gambar 4. 38 Rekomendasi Awal Halaman Login .....	199
Gambar 4. 39 Rekomendasi Awal Halaman Tampilan Registrasi.....	200
Gambar 4. 40 Rekomendasi Awal Halaman Pencarian Jasa.....	201
Gambar 4. 41 Rekomendasi Awal Halaman Konfirmasi Layanan Instruktur ....	202
Gambar 4. 42 Rekomendasi Awal Halaman Login Penyedia Jasa .....	203
Gambar 4. 43 Rekomendasi Awal Halaman registrasi Penyedia Jasa .....	204
Gambar 4. 44 Rekomendasi Awal Halaman Kegiatan Pelatihan.....	205
Gambar 4. 45 Rekomendasi Akhir Halaman Login Pencari Jasa .....	217
Gambar 4. 46 Rekomendasi Akhir Halaman Proses Pencarian Instruktur .....	218
Gambar 4. 47 Rekomendasi Akhir Halaman Login Penyedia Jasa Instruktur....	219

Gambar 4. 48 Rekomendasi Akhir Halaman Proses Konfirmasi Layanan Penyedia  
Jasa Instruktur ..... 220



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup .....	235
Lampiran 2. Halaman Pertama Kuesioner Penelitian .....	236
Lampiran 3. Tambahan Halaman Pertama Kuesioner Penelitian .....	237
Lampiran 4. Halaman Kedua Lembar Pertanyaan Kuesioner.....	238
Lampiran 5. Hasil Survei Observasi Awal.....	239
Lampiran 6. Hasil Wawancara Bersama Masyarakat Pengguna .....	240
Lampiran 7. Bukti Wawancara Masyarakat Pengguna .....	242
Lampiran 8. Hasil Wawancara Pemilik Ide Inovasi Perancangan Aplikasi.....	243
Lampiran 9. Bukti Wawancara Pemilik Ide Inovasi Perancangan Aplikasi .....	248
Lampiran 10. Draf Wawancara Emphthy Map Pencari Jasa .....	249
Lampiran 11. Draf Wawancara Emphthy Map Penyedia Jasa.....	252
Lampiran 12. Task Seknario Pencari Jasa Instruktur Olahraga. ....	255
Lampiran 13 Task Skenario Penyedia Jasa Instruktur olahraga. ....	258
Lampiran 14. Lembar Pengujian Awal Learnability Pada Success Rate.....	261
Lampiran 15. Lembar Time Based Efficiency dan Overall Relative Efficiency	263
Lampiran 16. Lembar Aspek Error Pada Defective Rate .....	265
Lampiran 17. Lembar Instrumen Penelitian Satisfaction Pada SUS.....	267
Lampiran 18 Aturan Protokol Proses Pengujian Usability .....	269
Lampiran 19. Gambaran <i>Website</i> BeFind .....	270
Lampiran 20. Jawaban Emphthy Map Pencari Jasa.....	271
Lampiran 21. Dokumentasi Empathy Map Pencari Jasa .....	281
Lampiran 22. Jawaban Emphthy Map Penyedia Jasa .....	283
Lampiran 23. Dokumentasi Empathy Map Penyedia Jasa.....	293
Lampiran 24. Dokumentasi Hasil Uji Awal Usability Testing Penyedia Jasa....	295
Lampiran 25. Dokumentasi Hasil Uji Awal Usability Testing Pencari Jasa .....	296
Lampiran 26. Data Pengujian Awal Hasil Success Rate Pencari Jasa.....	297
Lampiran 27. Data Pengujian Awal Hasil Success Rate Penyedia Jasa .....	298
Lampiran 28. Data Pengujian Awal Hasil Uji Time Based Efficiency Pencari Jasa .....	299

Lampiran 29. Data Pengujian Awal Hasil Uji Time Based Efficiency Penyedia Jasa .....	300
Lampiran 30. Data Pengujian Awal Hasil Uji Overall Relative Efficiency Pencari Jasa .....	301
Lampiran 31. Data Pengujian Awal Hasil Uji Overall Relative Efficiency Penyedia Jasa .....	302
Lampiran 32. Data Pengujian Awal Hasil Uji Error Rate Sisi Pencari Jasa .....	303
Lampiran 33. Data Pengujian Awal Hasil Uji Error Rate Sisi Penyedia Jasa .....	304
Lampiran 34. Hasil Pengujian Awal Kuesioner SUS Melalui Google Form .....	305
Lampiran 35. Dokumentasi Hasil Uji Akhir Usability Testing Penyedia Jasa .....	306
Lampiran 36. Dokumentasi Hasil Uji Akhir Usability Testing Pencari Jasa .....	307
Lampiran 37. Data Pengujian Akhir Hasil Success Rate Pencari Jasa .....	308
Lampiran 38. Data Pengujian Akhir Hasil Success Rate Penyedia Jasa .....	309
Lampiran 39. Data Pengujian Akhir Hasil Uji Time Based Efficiency Pencari Jasa .....	310
Lampiran 40. Data Pengujian Akhir Hasil Uji Time Based Efficiency Penyedia Jasa .....	311
Lampiran 41. Data Pengujian Akhir Hasil Uji Overall Relative Efficiency Pencari Jasa .....	312
Lampiran 42. Data Pengujian Akhir Hasil Uji Overall Relative Efficiency Penyedia Jasa .....	313
Lampiran 43. Data Pengujian Akhir Hasil Uji Error Rate Sisi Pencari Jasa .....	314
Lampiran 44. Data Pengujian Akhir Hasil Uji Error Rate Sisi Penyedia Jasa .....	315
Lampiran 45. Hasil Pengujian Akhir Kuesioner SUS Melalui Google Form .....	316

## **JUDUL PENELITIAN**

Penerapan *Metode Design Thinking* Pada Model Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi *Mobile* Pencarian Jasa Instruktur Olahraga “*BeFind*”.

## **IDENTITAS PENELITI**

**Nama** : **Kadek Wawan Cahyadi**

**NIM** : **1815091062**

**Prodi** : **Sistem Informasi**

**Jurusan** : **Teknik Informatika**

