

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI
MOBILE BIMBINGAN KONSELING SMA NEGERI 2
AMLAPURA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***



**OLEH
DEVANNY ANGGUN RIANTIKA
NIM 1815091042**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI
MOBILE BIMBINGAN KONSELING SMA NEGERI 2
AMLAPURA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Sistem Informasi

Oleh

Devanny Anggun Riantika

NIM 1815091042

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom.

NIP. 198412012012121002

Pembimbing II



Ir. Putu Yudia Pratiwi, S.Pd., M.Eng.

NIP. 199308042020122008

Skripsi Oleh Devanny Anggun Riantika

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 28 Juli 2025

Dewan Penguji,



I Gusti Lanang Agung Raditya Putra, S.Pd., M.T.

(Ketua)

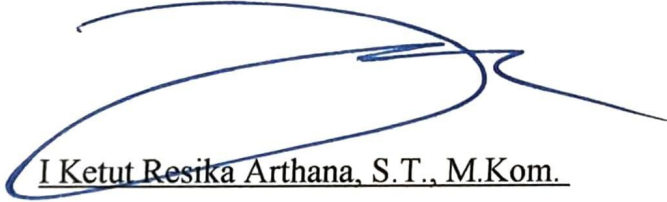
NIP. 198908272019031008



Ir. I Made Edy Listartha, S.Kom., M.Kom.

(Anggota)

NIP. 198608122019031005



I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom.

(Anggota)

NIP. 198412012012121002



Ir. Putu Yudia Pratiwi, S.Pd., M.Eng.

(Anggota)

NIP. 199308042020122008

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana komputer

Pada:

Hari :

Tanggal : 11 AUG 2025



Mengetahui

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian

A blue ink signature of Made Windu Antara Kesiman, written over a vertical line.

Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

A blue ink signature of Ir. Made Dendi Maysanjaya, written over a horizontal line.

Ir. Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng.
NIP. 199005152019031008

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “*PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE BIMBINGAN KONSELING SMA NEGERI 2 AMLAPURA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam skripsi saya ini atau ada klaim terhadap keaslian skripsi saya ini.

Singaraja,

Yang Membuat Pernyataan



Devanny Anggun Riantika

NIM. 1815091042

MOTTO

***“THERE IS A FUTURE VERSION OF YOURSELF
WHO IS PROUD YOU DIDN'T GIVE UP
THE BEST VIEW COMES AFTER THE CLIMB”***



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile* Bimbingan Konseling SMA Negeri 2 Amlapura Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, mungkin penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa syukur dan bahagia izinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan pada program studi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Kadek Rehindra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Ir. I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi atas dukungan, arahan, saran, dan motivasi yang diberikan dalam proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.
4. I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom., selaku Pembimbing I yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ir. Putu Yudia Pratiwi, S.Pd., M.Eng. selaku Pembimbing II yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak I Gusti Lanang Agung Raditya Putra, S.Pd., M.T. selaku Penguji I yang telah memberikan banyak arahan, saran, dan dukungan dalam proses penyusunan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Ir. I Made Edy Listartha, S.Kom., M.Kom. selaku Penguji II yang telah memberikan banyak arahan, saran, dan dukungan dalam proses penyusunan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Seluruh partisipan yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam pengambilan informasi/data penelitian dari awal hingga akhir yang telah memberikan banyak saran, dukungan dan bantuan dalam penyusunan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa serta memberikan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungan selama proses perkuliahan sampai akhir penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis membuka kesempatan bagi para pembaca untuk memberikan kritik dan saran lebih lanjut mengenai penelitian skripsi ini. Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangsih pemikiran bagi semua pihak yang membutuhkan.

Singaraja, 19 Juli 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Penelitian Sebelumnya	11
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Bimbingan Konseling	15
2.2.2 Perancangan	17
2.2.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	18
2.2.4 <i>Design Thinking</i>	18
2.2.5 <i>User Interface</i>	24
2.2.6 <i>User Experience</i>	25
2.2.7 <i>Usability</i>	27

2.2.8	SUS (<i>System Usability Scale</i>)	29
2.2.9	UEQ (<i>User Experience Questionnaire</i>)	32
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
3.2	Teknik Pengumpulan Data	34
3.3	Instrumen dan Sumber Daya Penelitian	35
3.4	Kriteria Responden.....	37
3.5	Alur Penelitian.....	38
3.5.1	Studi Literatur	39
3.5.2	<i>Emphatize</i>	39
3.5.3	<i>Define</i>	40
3.5.4	<i>Ideate</i>	41
3.5.5	<i>Prototype</i>	42
3.5.6	<i>Test</i>	45
3.5.7	Analisis Hasil dan Kesimpulan	50
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Hasil Tahapan <i>Empathize</i>	51
4.1.1	Hasil Kuisisioner	51
4.1.2	Hasil Wawancara	54
4.1.3	Empathy Map	56
4.2	Hasil Tahapan <i>Define</i>	65
4.2.1	<i>Problem Statement</i> atau <i>POV's Statement</i>	66
4.2.2	<i>User Persona</i>	67
4.2.3	<i>"How Might We" Questions</i>	72
4.3	Hasil Tahapan <i>Ideate</i>	75
4.6.1	<i>Brainstorming</i>	75
4.6.2	<i>Card Sorting</i>	79
4.6.3	<i>Matrix Prioritization</i>	80
4.6.4	<i>Site Map</i>	81
4.6.5	Implementasi Fitur	82
4.4	Hasil Tahapan <i>Prototype Low-Fidelity (Mockup)</i>	85
4.4.1	<i>Prototype Lo-Fi (Mockup)</i> Guru BK	86

4.4.2	<i>Prototype Lo-Fi (Mockup) Siswa</i>	102
4.5	Hasil Tahapan <i>Test Awal</i>	117
4.5.1	Pengujian Aspek Efektivitas	118
4.5.2	Pengujian Aspek Efisiensi	120
4.5.3	Pengujian Aspek Kepuasan Pengguna	123
4.5.4	Pengujian UEQ (<i>User Experience Questionnaire</i>)	126
4.5.5	<i>Feedback Session</i>	130
4.6	Hasil Tahapan <i>Prototype High-Fidelity</i>	132
4.6.1	<i>UI Style Guideline</i>	133
4.6.2	<i>Prototype Hi-fi Guru BK</i>	142
4.6.3	<i>Prototype Hi-fi Siswa</i>	165
4.7	Hasil Tahapan <i>Test Akhir</i>	182
4.7.1	<i>Expert Judgement</i>	182
4.7.2	Analisis Kualitatif <i>Feedback Expert</i> terhadap <i>Prototype Hi-fi</i>	185
4.8	Validasi.....	187
BAB V	PENUTUP	189
5.1	Kesimpulan.....	189
5.2	Saran	191
DAFTAR PUSTAKA		193
LAMPIRAN		197

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Metode Design Thinking.....</i>	20
<i>Gambar 2. 2 Emapthy Map</i>	21
<i>Gambar 2. 3 Kuesioner SUS English Version</i>	29
<i>Gambar 2. 4 Sauro–Lewis curved grading scale</i>	31
<i>Gambar 2. 5 Nilai Akhir SUS</i>	31
<i>Gambar 2. 6 UEQ Kuesioner</i>	33
<i>Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....</i>	38
<i>Gambar 3. 2 Tahapan Design Thinking.....</i>	38
<i>Gambar 3. 3 Tahap Empathize</i>	39
<i>Gambar 3. 4 Tahapan Define</i>	40
<i>Gambar 3. 5 Tahapan Ideate</i>	41
<i>Gambar 3. 6 Tahapan Prototype</i>	42
<i>Gambar 3. 7 Tahapan Test</i>	45
<i>Gambar 4. 1 Hasil Kuesioner 1</i>	51
<i>Gambar 4. 2 Hasil Kuesioner 2</i>	52
<i>Gambar 4. 3 Hasil Kuesioner 3.....</i>	52
<i>Gambar 4. 4 Hasil Kuesioner 4.....</i>	53
<i>Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner 5.....</i>	53
<i>Gambar 4. 6 Empaty Map Pak Angri (Guru BK).....</i>	57
<i>Gambar 4. 7 Empathy Map Bu Frieda (Guru BK).....</i>	60
<i>Gambar 4. 8 Empathy Map Prila (Siswa).....</i>	62
<i>Gambar 4. 9 Empathy Map Eky (Siswa).....</i>	64
<i>Gambar 4. 10 User Persona Pak Angri (Guru BK).....</i>	68
<i>Gambar 4. 11 User Persona Bu Frieda (Guru BK)</i>	69
<i>Gambar 4. 12 User Persona Prila (Siswa).....</i>	70
<i>Gambar 4. 13 User Persona Eky (Siswa)</i>	71
<i>Gambar 4. 14 Hasil Brainstorming Bersama Tim</i>	75
<i>Gambar 4. 15 Hasil Brainstorming Session</i>	76
<i>Gambar 4. 16 Braindump</i>	79
<i>Gambar 4. 17 Hasil Final Brainstorming.....</i>	79
<i>Gambar 4. 18 Hasil Card Sorting Bersama Tim.....</i>	80

Gambar 4. 19 Hasil Final <i>Card Sorting</i>	80
Gambar 4. 20 Matriks Prioritas MoSCoW	81
Gambar 4. 21 <i>Sitemap</i> Aplikasi BK	82
Gambar 4. 22 <i>User flow</i> Login dan Buat Akun	86
Gambar 4. 23 <i>Mockup</i> Halaman Login dan Buat Akun	87
Gambar 4. 24 <i>User flow</i> Kotak Aduan	89
Gambar 4. 25 <i>Mockup</i> Kotak Aduan	89
Gambar 4. 26 <i>User flow</i> Chat/Konsultasi	91
Gambar 4. 27 <i>Mockup</i> Chat/Konsultasi	92
Gambar 4. 28 <i>User flow</i> Kelola Janji	94
Gambar 4. 29 <i>Mockup</i> Kalola Janji	94
Gambar 4. 30 <i>User flow</i> Riwayat Konseling	95
Gambar 4. 31 <i>Mockup</i> Riwayat Konseling	96
Gambar 4. 32 <i>User flow</i> Pembinaan Siswa	97
Gambar 4. 33 <i>Mockup</i> Pembinaan Siswa	99
Gambar 4. 34 <i>User flow</i> Buat Postingan	100
Gambar 4. 35 <i>Mockup</i> Buat Postingan	101
Gambar 4. 36 <i>User flow</i> Login dan Buat Akun Siswa	103
Gambar 4. 37 <i>Mockup</i> Login dan Buat Akun Siswa	103
Gambar 4. 38 <i>User flow</i> Buat Kotak Aduan	103
Gambar 4. 39 <i>Mockup</i> Buat Kotak Aduan	104
Gambar 4. 40 <i>User flow</i> Buat Janji Siswa	106
Gambar 4. 41 <i>Mockup</i> Buat Janji Siswa	106
Gambar 4. 42 <i>User flow</i> Chat/Konsultasi Siswa	108
Gambar 4. 43 <i>Mockup</i> Chat/Konsultasi	109
Gambar 4. 44 <i>User flow</i> Baca Artikel/Pengumuman	110
Gambar 4. 45 <i>Mockup</i> Baca Artikel	111
Gambar 4. 46 <i>User flow</i> Buat Diskusi	113
Gambar 4. 47 <i>Mockup</i> Buat Diskusi	114
Gambar 4. 48 <i>User flow</i> Lihat Hasil SNMPTN	115
Gambar 4. 49 <i>Mockup</i> Lihat Hasil SNMPTN	116
Gambar 4. 50 Grafik Nilai Rata-rata	128

Gambar 4. 51 Grafik Hasil Pengujian <i>Benchmark</i>	129
Gambar 4. 52 <i>Color Pallet</i>	134
Gambar 4. 53 <i>Typography</i>	137
Gambar 4. 54 Ikonografi	138
Gambar 4. 55 Ilustrasi	138
Gambar 4. 56 <i>Button Style</i>	139
Gambar 4. 57 <i>Pop-up Style</i>	140
Gambar 4. 58 Logo BK SMA Neger 2 Amlapura	141
Gambar 4. 59 <i>Mockup</i> Buat Akun dan Login	142
Gambar 4. 60 <i>Prototype Hi-fi</i> Buat Akun dan Login.....	143
Gambar 4. 61 <i>Mockup</i> Kotak Aduan.....	145
Gambar 4. 62 <i>Prototype Hi-fi</i> Kotak Aduan	147
Gambar 4. 63 <i>Mockup</i> Chat/Konsultasi	148
Gambar 4. 64 <i>Prototype Hi-fi</i> Chat/Konsultasi.....	149
Gambar 4. 65 <i>Mockup</i> Kelola Janji.....	151
Gambar 4. 66 <i>Prototype Hi-fi</i> Kelola Janji	152
Gambar 4. 67 <i>Mockup</i> Riwayat Konseling	154
Gambar 4. 68 <i>Prototype Hi-fi</i> Riwayat Konseling.....	156
Gambar 4. 69 <i>Mockup</i> Pembinaan Siswa.....	159
Gambar 4. 70 <i>Prototype Hi-fi</i> Pembinaan Siswa	160
Gambar 4. 71 <i>Mockup</i> Buat Postingan.....	162
Gambar 4. 72 <i>Prototype Hi-fi</i> Buat Postingan	163
Gambar 4. 73 <i>Prototype</i> Halaman Buat Akun dan Login Siswa	165
Gambar 4. 74 <i>Mockup</i> Kotak Aduan.....	166
Gambar 4. 75 <i>Prototype Hi-fi</i> Kotak Aduan	167
Gambar 4. 76 <i>Mockup</i> Buat Janji.....	169
Gambar 4. 77 <i>Prototype Hi-fi</i> Buat Janji	170
Gambar 4. 78 <i>Mockup</i> Chat BK.....	172
Gambar 4. 79 <i>Prototype Hi-fi</i> Chat BK	173
Gambar 4. 80 <i>Mockup</i> Baca Artikel.....	175
Gambar 4. 81 <i>Prototype</i> Baca Artikel.....	176
Gambar 4. 82 <i>Mockup</i> Buat Diskusi	177

Gambar 4. 83 <i>Prototype Hi-fi</i> Buat Diskusi.....	178
Gambar 4. 84 <i>Mockup</i> Hasil SNMPTN	180
Gambar 4. 85 <i>Prototype Hi-fi</i> Hasil SNMPTN.....	181
Gambar 4. 86 Grafik Hasil Pengujian <i>Expert</i>	183



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	12
Tabel 2. 2 Metode Tahapan <i>Empathize</i>	21
Tabel 2. 3 Metode Tahapan <i>Define</i>	22
Tabel 2. 4 Metode Tahapan <i>Ideate</i>	23
Tabel 2. 5 Kuisisioner SUS Bahasa Indonesia	30
Tabel 3. 1 Kuesioner 8 <i>Golden Rules</i>	49
Tabel 4. 1 Data Responden Wawancara	54
Tabel 4. 2 Fokus Hasil Wawancara.....	54
Tabel 4. 3 <i>Problem Statement</i> atau <i>POV Statement</i>	66
Tabel 4. 4 “ <i>How Might We</i> ” <i>Questions</i>	73
Tabel 4. 5 Hasil perhitungan Pengujian pada Responden Guru BK	118
Tabel 4. 6 Hasil perhitungan Pengujian pada Responden Siswa	119
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Efisiensi Guru BK	120
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Pengujian Aspek Efisiensi Siswa	120
Tabel 4. 9 Tabel Perhitungan Efisiensi Guru BK	122
Tabel 4. 10 Tabel Perhitungan Efisiensi Siswa.....	122
Tabel 4. 11 Data Hasil Kuesioner SUS	124
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan SUS tiap Responden.....	124
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan <i>Score SUS</i>	124
Tabel 4. 14 <i>Feedback</i> Pengujian <i>Usability</i>	131
Tabel 4. 15 Hasil Kuesioner UEQ.....	126
Tabel 4. 16 Nilai Transformasi Jawaban Responden.....	127
Tabel 4. 17 Nilai Rata-rata Perskala	127
Tabel 4. 18 Hasil Rata-rata Perkelompok	128
Tabel 4. 19 Data Responden (<i>Expert</i>)	182
Tabel 4. 20 Hasil Konversi Pengujian <i>Expert</i>	183

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi Awal	197
Lampiran 2 Hasil Kuisisioner Online	198
Lampiran 3 Lembar Observasi Penelitian.....	201
Lampiran 4 Daftar Pertanyaan Wawancara	202
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Guru BK 1.....	208
Lampiran 6 Hasil Wawancara dengan Guru BK 2.....	213
Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Siwa 1	220
Lampiran 8 Hasil Wawancara dengan Siswa 2	224
Lampiran 9 Dokumentasi.....	229
Lampiran 10 Dokumen Task Skenario	233
Lampiran 11 Kuesioner SUS (<i>System Usability Scale</i>)	235
Lampiran 12 Hasil Kuesioner <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	236
Lampiran 13 Hasil Kuesioner Pengujian <i>Expert 8 Golden Rules</i>	236
Lampiran 14 Link <i>Prototype Hi-fi</i> Aplikasi BK SMA Negeri 2 Amlapura	236
Lampiran 15 Link Laporan Rekomendasi untuk Sekolah.....	236
Lampiran 16 Riwayat Hidup	237

