

# Abstraksi

Ahmad Rizky Ramadhani. 50420082

PERANCANGAN UI/UX INTERAKTIF UNTUK PEMESANAN TIKET BIOSKOP YANG BERFOKUS PADA PREFERENSI GENERASI Z MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Skripsi, Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Informatika, Universitas Gunadarma, 2024.

Kata Kunci : Generasi Z, Pemesanan tiket bioskop, UI/UX, *Design Thinking*, Figma, Maze

(xiii+79+Lampiran)

Generasi Z cenderung melakukan transaksi *online*, termasuk pemesanan tiket bioskop, dengan preferensi terhadap antarmuka aplikasi yang *user-friendly*, estetis, dan mudah dinavigasi. Dalam menghadapi persaingan yang ketat di industri hiburan, khususnya bisnis pemesanan tiket bioskop, penting bagi pengembang aplikasi untuk menciptakan inovasi yang dapat memenuhi kebutuhan generasi ini. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (User Interface) aplikasi pemesanan tiket bioskop dengan metode *Design Thinking*, yang mencakup lima tahapan: *Empathize* untuk memahami kebutuhan pengguna, *Define* untuk merumuskan masalah utama, *Ideate* untuk menghasilkan solusi kreatif, *Prototype* untuk membangun model aplikasi, dan *Test* untuk menguji kegunaan desain. Prototipe dikembangkan menggunakan Figma dan diuji melalui platform Maze serta dievaluasi dengan *System Usability Scale*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain yang disesuaikan dengan preferensi Generasi Z mampu meningkatkan kepuasan pengguna dan memperkuat daya saing aplikasi di pasar yang kompetitif. Penelitian ini menggarisbawahi efektivitas metode *Design Thinking* dalam menciptakan solusi desain yang inovatif dan sesuai dengan harapan pengguna.

Daftar Pustaka (2019 – 2024)