

## **ABSTRAK**

Amelia Winursetia, 17119138

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI GRAMEDIA DIGITAL MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Skripsi. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2023.

Kata Kunci: *Design Thinking*, Gramedia, Pengalaman Pengguna, Tampilan Antarmuka, Uji Coba Kegunaan

(xiii + 63 + lampiran)

Gramedia Digital adalah salah satu aplikasi *e-books* yang dapat diunduh pada *PlayStore* ataupun *AppleStore*. Sayangnya, aplikasi ini mendapatkan rating 3.2/5 pada *GooglePlay* dan tidak sedikit tanggapan negatif terkait aplikasi tersebut baik dari segi UI maupun UX. Mengetahui bahwa hal tersebut berkaitan dengan nilai yang terdapat pada penerapan UI/UX. Diperlukan perbaikan dari segi tampilan maupun pengalaman terhadap aplikasi Gramedia Digital. Berkaitan dengan hal tersebut, langkah utama yang dilakukan adalah dengan melakukan analisis terhadap aplikasi Gramedia Digital menggunakan perhitungan SUS, hasil dari perhitungan menunjukkan aplikasi ini berada pada level yang baik. Namun, dari hasil kuesioner terbuka tetap terdapat perbaikan yang perlu dilakukan yang dikumpulkan ke dalam bentuk *paint points*. Metode yang digunakan adalah *design thinking* yang merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada manusia. Dari hasil desain yang sudah dibuat, dilakukan uji coba kepada 10 partisipan menggunakan Maze.co dan didapatkan hasil perhitungan keseluruhan *completion rate* sebesar 98%, *Time Based Efficiency* sebesar 0,04912 *goals/sec*, *single ease question* sebesar 6,18 dan penilaian dari segi *user interface* sebesar 90%. Dari hasil yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna baik dari segi pengalaman maupun tampilan.

Daftar Pustaka(2012 - 2023)