

ABSTRAK

Primadhiaz Rizqullah, 15119029

ANALISA DAN PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI KITABISA MENGGUNAKAN METODE PENGUJIAN SINGLE EASE QUESTION DAN SYSTEM USABILITY SCALE

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

Kata Kunci: Kitabisa, *User Interface*, *User Experience*, *System Usability Scale*, *Single Ease Question*, *Design Thinking*.

(xiv + 65 + Lampiran)

Kitabisa.com merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan *crowdfunding* dan berdonasi yang terbesar di Indonesia dan dilakukan secara online. Terdapat permasalahan yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan aplikasi Kitabisa, oleh karena itu dilakukan penelitian untuk memperbaiki dan mengatasi masalah. Hal ini dilakukan agar penyebaran informasi menjadi lebih baik dan penyampain informasi mengenai update informasi penggalangan dan yang telah dilakukan pada halaman inbox khususnya pada bagian berita dan pesan membuat *user* mendapatkan keterikan secara emosional sehingga *user* mau kembali melakukan donasi pada penggalangan dana yang sama. Berdasarkan tahapan yang ada pada metode *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* dapat membantu perancangan ulang untuk menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mengatasi permasalahan yang pengguna rasakan. Pada tahap *empathize* dicari tahu apa yang menjadi permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan cara wawancara dan observasi, yaitu informasi yang diberikan oleh penggalangan dana mengenai kampanye yang dilakukan belum tersampaikan dengan baik sehingga turunnya tingkat penggunaan aplikasi. Pada tahap *define* melakukan pencarian *pain points* yang telah di dapatkan pada tahap *empathize*, yaitu ketidakkonsistenan dan bertumpuknya informasi kampanye pada halaman *inbox*. Kemudian dilanjutkan pendefinisian permasalahan yaitu bagaimana cara membuat aplikasi Kitabisa menjadi lebih mudah dipahami, dan konsisten dalam penggunaan. Pada tahap *ideate* dilakukan eksplorasi ide atau solusi untuk menjawab permasalahan dan kebutuhan pengguna. Salah satu ide yang didapatkan ialah pemisahan informasi dan perbaikan tampilan update terbaru penggalangan dana yang pernah dilakukan. Pada tahap *prototype*, ide-ide dibuat dalam bentuk tampilan. Tahap selanjutnya ialah *testing* yang menggunakan dua metode yaitu *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian SEQ mengalami peningkatan dari nilai awal sebesar 5.54 menjadi 6.48. Kemudian hasil pengujian SUS mengalami peningkatan dari nilai awal SUS sebesar 63.5 menjadi 83.5 pada *prototype*. Berdasarkan peningkatan nilai dari dua metode pengujian terhadap 5 responden artinya bahwa perubahan sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Daftar Pustaka (2019-2023)