

TUGAS AKHIR

**PERBAIKAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX) PADA APLIKASI *CRUNCHYROLL*
MENGUNAKAN PENDEKATAN *HUMAN CENTERED DESIGN* (HCD)**



HAFNI MAHLIGAI RAMADHANI LUBIS

20103034

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2024

TUGAS AKHIR

***PERBAIKAN USER INTERFACE (UI) DAN USER
EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI CRUNCHYROLL
MENGUNAKAN PENDEKATAN HUMAN
CENTERED DESIGN (HCD)***

***IMPROVING USER INTERFACE (UI) AND USER
EXPERIENCE (UX) ON CRUNCHYROLL
APPLICATION USING HUMAN CENTERED DESIGN
(HCD) APPROACH***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



HAFNI MAHLIGAI RAMADHANI LUBIS

20103034

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERBAIKAN *USER INTERFACE (UI)* DAN *USER EXPERIENCE (UX)* PADA APLIKASI *CRUNCHYROLL* MENGGUNAKAN PENDEKATAN *HUMAN CENTERED DESIGN (HCD)*

IMPROVING USER INTERFACE (UI) AND USER EXPERIENCE (UX) ON CRUNCHYROLL APPLICATION USING HUMAN CENTERED DESIGN (HCD) APPROACH

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Hafni Mahligai Ramadhani Lubis

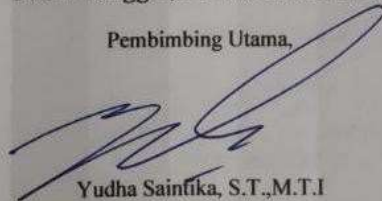
20103034

Fakultas Informatika

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Pada Tanggal, 28 Desember 2023

Pembimbing Utama,



Yudha Sainika, S.T.,M.T.I

NIDN. 0621128902

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PERBAIKAN *USER INTERFACE* (UI) DAN *USER EXPERIENCE* (UX) PADA APLIKASI *CRUNCHYROLL* MENGGUNAKAN PENDEKATAN *HUMAN CENTERED DESIGN* (HCD)

IMPROVING USER INTERFACE (UI) AND USER EXPERIENCE (UX) ON CRUNCHYROLL APPLICATION USING HUMAN CENTERED DESIGN (HCD) APPROACH

Disusun Oleh

HAFNI MAHLIGAI RAMADHANI LUBIS
20103034

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir
Pada Rabu, 10 Januari 2024.

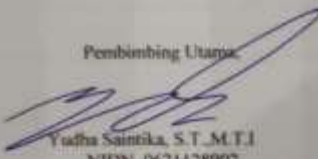
Penguji I,



Dedy Agung Prabowo, S.Kom.,
M.Kom
NIDN. 0231108502

Penguji II,


Daniel Yeri Kristiyanto,
S.Kom., M.Kom., M.Si
NIDN. 0620108501

Pembimbing Utama,


Yudha Sainika, S.T., M.T.I
NIDN. 0621128902


Auliyah Burhanuddin, S.Si.,
M.Kom
NIK. 39820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hafni Mahligai Ramadhani Lubis

NIM : 20103034

Program Studi : SI Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perbaikan *User Interface (UI)* Dan *User Experience (UX)* Pada Aplikasi *Crunchyroll* Menggunakan Pendekatan *Human Centered Design (HCD)*

Dosen Pembimbing Utama : Yudha Saintika, S.T.,M.T.I

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 29 Desember 2023,

Yang Menyatakan,



(Hafni Mahligai Ramadhani Lubis)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **“Perbaikan *User Interface* (UI) Dan *User Experience* (UX) Pada Aplikasi *Crunchyroll* Menggunakan Pendekatan *Human Centered Design* (HCD)”**. Disusunnya laporan tugas akhir ini sebagai syarat yudisium untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di program studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna karena segala keterbatasan yang ada. Demi menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, penulis sangat membutuhkan dukungan dan sumbangsih pemikiran berupa kritik dan saran yang membangun. Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Cinta pertamaku dan panutanku, Ayahanda tercinta Mursal Diapari Lubis yang telah mendidik penulis, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terima kasih untuk semua nasihat selama ini meski kita selama ini jarang berkomunikasi tetapi terima kasih sudah selalu berusaha membuat penulis untuk tetap kuat dan tegar.
3. Pintu surgaku, Ibunda tercinta Leni Maulita Nasution. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi pengingat dan penguat paling hebat. Terima kasih sudah menjadi tempat untukku pulang.
4. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T selaku Rektor IT Telkom Purwokerto.

5. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom selaku Dekan Fakultas Informatika IT Telkom Purwokerto.
6. Dwi Mustika Kusumawardani, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi IT Telkom Purwokerto.
7. Yudha Saintika, S.T.,M.T.I selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan bijaksana memberikan bimbingan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun sehingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini.
8. Kepada seluruh jajaran program studi S1 Sistem Informasi dan Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sehingga terselenggarakannya siding Tugas Akhir Ini.
9. Kepada kakak saya tercinta, Rizki Dago Cantika. Terima kasih untuk segala bantuan dan semangat selama ini. Serta adik saya tercinta, Zahwa Permata Lubis. Terima kasih sudah menjadi pendengar yang baik selama penulis mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini, terima kasih untuk segala bentuk semangat yang sudah diberikan.
10. Kepada Calon Ibu Psikolog, Salsabilah Nasution. Teman saya tercinta, terima kasih untuk saran dan semangat selama ini, terima kasih sudah berkenan menjadi pendengar yang baik di kala penulis ingin menyerah. Tidak ada kalimat yang bisa penulis tuliskan kecuali terima kasih yang teramat banyak.
11. Kepada teman seperjuangan saya Febri Cintya Maharani dan Dyah Aryani terima kasih sudah mau berjuang bersama sejak seminar proposal, seminar KP dan seminar hasil, terima kasih sudah mau di repotkan dan merpotkan, harapan penulis semoga kita bertiga selalu sukses walaupun nantinya akan masing-masing, sekali lagi penulis ucapkan terima kasih.
12. Kepada Nurul Ahmad Solihin, After Valent dan semua anggota Paiman yang sudah membantu penulis selama ini, terima kasih untuk segala bentuk bantuan berupa saran, kritik, semangat serta motivasi yang telah diberikan. Terima kasih untuk selalu menemani penulis di saat bahagia maupun sedih. Terima kasih banyak untuk segala bentuk pengalaman yang sangat berkesan bagi penulis.

13. Kepada teman-teman yang namanya tidak bisa saya tulis satu per satu, penulis ucapkan banyak terima kasih selama masa perkuliahan.
14. *Last but not least*, kepada perempuan sederhana namun sangat sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis, diri saya sendiri, Hafni Mahligai Ramadhani Lubis. Seorang perempuan yang berumur 21 tahun saat menciptakan karya tulis ini namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini melewati banyaknya rintangan hidup yang tidak tertebak adanya. Terima kasih tetap memilih hidup dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Hafni. Rayakan selalu kehadiranmu di dunia lewat semua hal yang membuatmu hidup. Pastikan jiwamu selalu menjadi bagian dari hal baik di alam semesta, semoga engkau lahir berkali-kali.

Akhir kata, penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan semoga Allah SWT melimpahkan anugerahnya dalam setiap amal shalih kita dan diberi pahala. Aamiin.

Purwokerto, 29 Desember 2023



(Hafni Mahligai Ramadhani Lubis)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah / Ruang Lingkup	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Sebelumnya.....	7
2.2 Dasar Teori	19
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	19
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	21
2.2.3 <i>Usability</i>	21
2.2.4 Populasi dan Sampel.....	22
2.2.5 Interaksi Antara Manusia dan Komputer (IMK)	23
2.2.6 <i>Crunchyroll</i>	25
2.2.7 <i>Human Centered Design (HCD)</i>	26

BAB III.....	29
METODOLOGI PENELITIAN	29
2.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	29
3.2 Diagram Alir Penelitian / Proses Penelitian.....	29
3.3 Alat dan Bahan Penelitian.....	29
3.3.1 Penyebaran Kuesioner Pra Penelitian.....	30
3.3.2 Identifikasi Masalah	30
3.3.3 Studi Literatur.....	30
3.3.4 Perbaikan UI/UX Menggunakan Pendekatan <i>Human Centered Design</i> (HCD).....	31
3.3.5 Menguji <i>Usability</i>	32
3.3.6 UI Baru Aplikasi <i>Crunchyroll (Prototype)</i>	32
3.3.7 Menyusun Kesimpulan.....	32
BAB IV	33
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Profil Responden.....	33
4.2 <i>Inspiration</i>	34
4.3 <i>Ideation</i>	37
4.3.1 <i>Idea Generation</i>	37
4.3.2 <i>Prototype</i>	38
4.4 <i>Implementation</i>	53
BAB V.....	74
KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jumlah Pengunjung Aplikasi <i>Crunchyroll</i> Perbulan	23
Gambar 2.2 Logo Aplikasi <i>Crunchyroll</i>	25
Gambar 2.3 Tahapan Metode <i>Human Centered Design</i> (HCD)	26
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	29
Gambar 4.1 Tangkapan Layar Aplikasi <i>Figma</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	8
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	33
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	33
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	34
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Rentang Penggunaan Aplikasi .	34
Tabel 4.5 Hasil Penyebaran Kuesioner Penelitian	34
Tabel 4.6 Hasil Keseluruhan Masalah/Kendala dari UI <i>Crunchyroll</i>	36
Tabel 4.7 Solusi Perbaikan.....	37
Tabel 4.8 Tampilan UI <i>Existing</i>	39
Tabel 4.9 Tampilan UI Hasil Perbaikan dengan HCD.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan dan Jawaban Pra Kuesioner Penelitian	83
Lampiran 2. Profil Responden Kuesioner Penelitian	97
Lampiran 3. Hasil Penyebaran Kuesioner Penelitian	98
Lampiran 4. Hasil <i>Feedback Redesign</i>	101
Lampiran 5. Bukti Pengiriman Eviden ke Mitra Penelitian	106