

User Interface Aplikasi “ Gupistar“ sebagai wadah berkembangnya Industri E-Sport

Disusun oleh:

Surya Abiyasa Akbar

183112700650051



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS NASIONAL

2022

**PERANCANGAN UI/UX PADA GUIPSTAR BERBASIS APPS DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI SARJANA

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknologi
Informatika dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Oleh

Surya Abiyasa Akbar

183112700650051



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI/UX PADA GUPISTAR BERBASIS APPS DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*



(Moh. Iwan Wahyuddin, S.T., M.T.)

NIP.

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

“PERANCANGAN UI/UX PADA GUPISTAR BERBASIS APPS DENGAN MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.



Jakarta 9 Maret 2023



(Surya Abiyasa Akbar)

183112700650051

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

**“PERANCANGAN UI/UX PADA GUPISTAR BERBASIS APPS DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”**

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi , Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal Jumat 24 Februari Tahun 2023.

Ketua Program Studi

Pembimbing Tunggal



(Andrianingsih, S.Kom., MMSI.)

NID.



(Moh. Iwan Wahyuddin, S.T., M.T.)

NID.



HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS SARJANA

**PERANCANGAN UI/UX PADA GUIPISTAR BERBASIS APPS DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



Oleh

Surya Abiyasa Akbar

183112700650051

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Disetujui pada Tanggal:

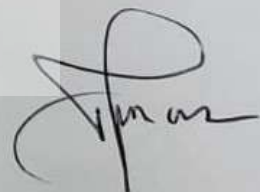
Ketua Program Studi

Pembimbing Tunggal



(Andrianingsih, S.Kom., MMSI.)

NID.



(Moh. Iwan Wahyuddin, S.T., M.T.)

NID :

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Surya Abiyasa Akbar
NPM : 183112700650051
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 24 Februari 2023

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

**“PERANCANGAN UI/UX PADA GUIPISTAR BERBASIS APPS DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

**"UI/UX DESIGN ON APPS-BASED GUIPISTAR USING THE DESIGN THINKING
METHOD"**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1

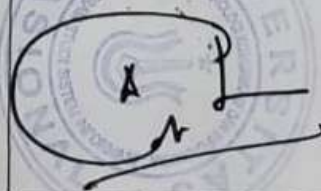
Ka. Prodi

Mahasiswa

TGL :

TGL : 10.3.2023

TGL :



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga saya dapat menyelesaikan tugas skripsi dengan judul “**PERANCANGAN UI/UX PADA GUPISTAR BERBASIS APPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***” sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana Informatika Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Penelitian dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan banyak terima kasih terutama kepada Ibu **Ratih Titi Komala Sari, ST, MM, MMSI** selaku Ketua Program Studi Infotmatika dan Bapak **Moh. Iwan Wahyuddin, S.T., M.T** selaku **Dosen Pembimbing Tunggal** yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, arahan, motivasi serta memaklumi segala kekurangan saya selama penelitian tugas akhir dan penyusunan skripsi.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan hal yang lebih baik. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang Teknologi Informatika.



Jakarta, 29 Desember 2022

Surrya Abiyasa Akbar

ABSTRAK

Penggunaan aplikasi mobile semakin lama terus meningkat bahkan telah mencapai kemajuan yang luar biasa dengan pengguna yang begitu banyak salah satunya pada dunia game smartphone dapat dikatakan menjadi salah satu kebutuhan pokok pada jaman sekarang ini, apalagi sekarang banyak pengguna smartphone untuk bermain game seperti game moba, fps, rpg, dan lainnya. Game adalah salah satu aktivitas permainan, dimana para peserta mencoba untuk mencapai dan mendapatkan setidaknya suatu kemenangan. Maka dari itu ingin diciptakannya lah suatu aplikasi yang dinamai Gupistar. Aplikasi gupistar adalah suatu aplikasi berbasis voice chat yang di peruntukan untuk para gamer, ketika para gamer sedang bermain solo player mereka dapat menemukan gamer lainnya yang bermain solo player juga, aplikasi ini memudahkan gamer solo player karena dapat menemukan tim yang akan bermain bersama, terlebih lagi sekarang banyak keluhan kesah para gamer yang bermain solo player ketika match making dalam aplikasi game yang mereka mainkan terkadang gamer tersebut menemukan team yang tidak cocok untuk mereka, aplikasi ini membuat para gamer solo player menemukan team yang bermain game yang sama, ketika sudah match dalam aplikasi ini mereka dapat berkomunikasi satu sama lain lalu dapat membentuk tim yang mereka bisa, lalu dapat membuat strategi yang akan digunakan serta bisa berkomunikasi saat game sedang berjalan



ABSTRACT

The use of mobile applications has continued to increase over time and has even achieved extraordinary progress with so many users, one of which is in the world of smartphone games that it can be said to be one of the basic needs in this era, especially now that many smartphone users play games such as MOBA games, FPS games, rpg, and others. The game is one of the game activities, where the participants try to achieve and get at least some victory. Therefore, he wanted to create an application called Gupistar. The Gupistar application is a voice chat-based application intended for gamers, when gamers are playing solo players they can find other gamers playing solo players too, this application makes it easier for solo player gamers because they can find a team to play with, moreover now there are many complaints from gamers who play solo players when match making in the game application they play sometimes gamers find a team that is not suitable for them, this application makes solo player gamers find a team that plays the same game, when it is matched in the application this they can communicate with each other and then form a team that they can, then can make a strategy that will be used and can communicate while the game is running.



DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|---|-----|
| KATA PENGANTAR..... | i |
| ABSTRAK..... | ii |
| ABSTRACT..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR TABEL..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | vii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Tujuan..... | 2 |
| 1.4 Manfaat..... | 2 |
| 1.5 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.6 Metode..... | 4 |
| 1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian..... | 4 |
| 1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian..... | 4 |
| 1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi..... | 5 |
| 1.6.4 Analisis Data..... | 5 |
| 1.6.5 Prosedur..... | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 7 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 7 |
| 2.2 Teori Terkait..... | 9 |
| 2.2.1 User Interface..... | 9 |
| 2.2.2 User Experience..... | 14 |
| 2.2.3 E – Sport..... | 15 |
| 2.2.4 PT.Bintang Karya milenial..... | 16 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | 17 |
| 3.1 Metode Penelitian..... | 17 |
| 3.3.1 Waktu penelitian..... | 17 |
| 3.3.2 Fokus Penelitian..... | 17 |
| 3.3.3 Sumber Data..... | 17 |
| 3.2 Desain Penelitian..... | 18 |
| 3.3 Analisis..... | 18 |
| 3.3.1 Identifikasi Masalah..... | 18 |
| 3.3.2 Pemecahan Masalah..... | 19 |
| 3.4 Perancangan..... | 19 |
| 3.4.1 Konsep Perancangan..... | 19 |

| | | |
|----------------|----------------------------|----|
| 3.4.2 | Proses Perancangan | 19 |
| 3.4.3 | Rancangan Pengujian | 19 |
| BAB IV | PEMBAHASAN..... | 20 |
| 4.1. | Deskripsi Penelitian | 20 |
| 4.2. | Implementasi | 20 |
| 4.3. | Pengujian | 24 |
| BAB V | PENUTUP..... | 30 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 30 |
| 5.2. | Saran..... | 31 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 32 |



DAFTAR TABEL

| | |
|-----------------------------------|----|
| Tabel 1 Penelitian Terdahulu..... | 7 |
| Tabel 2 Penelitian..... | 17 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1 Diagram Design Thinking..... | 6 |
| Gambar 1 Table Gambar Bab 2 | 8 |
| Gambar 3 Grahical User Interface | 11 |
| Gambar 4 Natural User Interface (NUI)..... | 11 |
| Gambar 5 Wireframe | 12 |
| Gambar 6 Mockup | 13 |
| Gambar 7 Prototype..... | 14 |
| Gambar 8 User Experience | 15 |
| Gambar 9 Diagram Alur..... | 18 |
| Gambar 10 User Flow..... | 20 |
| Gambar 11 Login..... | 21 |
| Gambar 12 Sign-up..... | 21 |
| Gambar 13 User Interface | 22 |
| Gambar 14 Journey | 22 |
| Gambar 15 Leaderboard | 23 |
| Gambar 16 Store..... | 23 |
| Gambar 17 Warna yang disukai..... | 24 |
| Gambar 18 Apakah kamu suka bermain sosial media | 25 |
| Gambar 19 Mode apa yang kamu suka saat bermain sosial media..... | 25 |
| Gambar 20 Berapa lama kamu menggunakan sosial media dalam sehari..... | 26 |
| Gambar 21 Apakah kamu suka bermain game..... | 26 |
| Gambar 22 Berapa lama kamu bermain game | 27 |
| Gambar 23 Apakah kamu bermain secara solo | 27 |
| Gambar 24 Apakah kamu bermain game bersama teman..... | 28 |
| Gambar 25 Berapa lama waktu yang kamu habiskan | 28 |
| Gambar 26 Bagaimana menurutmu desain UI / UX gupistar | 29 |