



SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
RUANG KAJIAN BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: BETTER YOUTH
FOUNDATION)**

ANISYA KHANZA AFIATUL JANNAH ARUM KEMANGI
NPM 20082010019

DOSEN PEMBIMBING

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2024**

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI RUANG KAJIAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: BETTER YOUTH FOUNDATION)

Oleh :

ANISYA KHANZA AFIATUL JANNAH ARUM KEMANGI
NPM. 20082010019

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 18 Desember 2024.

Abdul Rezha Efrat Najaf S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940929 2022031 008



(Pembimbing I)

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP. 19920514 2022032 007



(Pembimbing II)

Eka Dvar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19841201 2021212 005



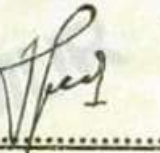
(Ketua Penguji)

Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA
NIP. 19860727 2018032 001



(Anggota Penguji II)

Tri Puspa Renjani, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19960203 2024062 001



(Anggota Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT
NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI RUANG KAJIAN
BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDI KASUS: BETTER YOUTH FOUNDATION)**

Oleh:

**ANISYA KHANZA AFIATUL JANNAH ARUM KEMANGI
NPM. 20082010019**

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

Reisa Permatasari S.T., M.Kom.

NIP. 19940929 2022031 008

NIP. 19920514 2022032 007

Koordinator Skripsi

Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer



Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19930316 2019032 020

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : ANISYA KHANZA AFIATUL JANNAH ARUM
KEMANGI
Program Studi : Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

dengan ini menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan disertasi dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI RUANG KAJIAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS: BETTER YOUTH FOUNDATION)

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diizinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 18 Desember 2024
Yang Membuat Pernyataan,



ANISYA KHANZA AFIATUL J.A.K.
NPM. 20082010019

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Anisya Khanza Afiatul Jannah Arum Kemangi /
20082010019

Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Ruang Kajian
Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design
Thinking (Studi Kasus: Better Youth Foundation)

Pembimbing : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

Studi Islam merupakan kajian komprehensif mengenai berbagai aspek ajaran Islam, yang di Indonesia didukung oleh banyak komunitas dan organisasi Islam aktif dalam dakwah. Salah satu inisiatifnya adalah *Better Youth Foundation*, yang memerlukan platform khusus untuk menyelenggarakan kajian terstruktur dan pembelajaran. Dengan pendekatan *Design Thinking*, proses desain meliputi lima tahap: *Empathize* (memahami kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi), *Define* (merumuskan masalah utama), *Ideate* (mengembangkan ide kreatif), *Prototype* (membuat prototipe menggunakan Figma), dan *Testing* (menguji prototipe dengan Maze untuk mengevaluasi kegunaan). Hasil desain menghasilkan UI/UX intuitif, terstruktur, dan fungsional, yang mempermudah pengguna dalam mendaftar dan mengikuti kelas serta menyajikan informasi kegiatan secara efisien. Pada tahap awal, efektivitas mencapai 90% (pengguna) dan 98% (admin), efisiensi 92,33% (pengguna) dan 91,50% (admin), dengan kepuasan pengguna sebesar 83,40% (pengguna) dan 81,75% (admin). Setelah perbaikan, semua indikator meningkat signifikan: efektivitas mencapai 96% (pengguna) dan 98,95% (admin), efisiensi 92,42% (pengguna) dan 98,72% (admin), serta kepuasan keseluruhan meningkat. Desain aplikasi ini tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna dengan antarmuka intuitif tetapi juga mendukung penyelenggara dalam mencapai tujuan pembinaan pemuda melalui solusi digital yang efektif dan efisien.

Kata Kunci: *UI/UX Design, Design Thinking, Mobile Application, Ruang Kajian, Better Youth Foundation*

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name / NPM : Anisya Khanza Afiatul Jannah Arum Kemangi /
20082010019

Thesis Title : UI/UX Design of Ruang Kajian Application Using
Design Thinking Method (Case Study: Better Youth
Foundation)

Advisors : 1. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

Islamic Studies is a comprehensive study of various aspects of Islamic teachings, which in Indonesia is supported by many Islamic communities and organizations active in da'wah. One of the initiatives is the Better Youth Foundation, which requires a special platform to organize structured studies and learning. With the Design Thinking approach, the design process includes five stages: Empathize (understanding user needs through interviews and observations), Define (formulating key problems), Ideate (developing creative ideas), Prototype (creating prototypes using Figma), and Testing (testing prototypes with Maze to evaluate usability). The design results produced an intuitive, structured, and functional UI/UX, which makes it easier for users to register and join classes and presents activity information efficiently. At the initial stage, effectiveness reached 90% (users) and 98% (admins), efficiency 92.33% (users) and 91.50% (admins), with user satisfaction of 83.40% (users) and 81.75% (admins). After improvement, all indicators increased significantly: effectiveness reached 96% (user) and 98.95% (admin), efficiency 92.42% (user) and 98.72% (admin), and overall satisfaction increased. The design of this application not only meets the needs of users with an intuitive interface but also supports organizers in achieving youth development goals through effective and efficient digital solutions.

Keywords: *UI/UX Design, Design Thinking, Mobile Application, Ruang Kajian, Better Youth Foundation*

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Ruang Kajian Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Better Youth Foundation)”** sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada.

1. Allah SWT karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan hingga penyelesaian Laporan Skripsi.
2. Kepada kedua orang tua saya, Ibu Endang Sudarwati dan Bapak Isa Air Gandi, serta keluarga yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan, dorongan, serta motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Reisa Permatasari, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu sabar dalam memberikan dukungan, bimbingan, arahan, dan ilmu selama proses pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom. selaku dosen wali dan pembina Mahasiswa Muholla Al-Muhandis yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan nasihat selama perkuliahan.
5. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom. selaku koorprodi Sistem Informasi yang telah memeberikan arahan dan nasihat selama perkuliahan
6. Seluruh dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama masa perkuliahan.
7. Ibu Lilik Suprianti, ST. M.Sc. selaku pembina Mahasiswa Muholla Al-Muhandis yang telah memberikan arahan, motivasi dan nasihat pada saat pengerjaan skripsi.

8. Ustadz Aditya Abdurrahman selaku Founder Better Youth Foundation atas dukungan, inspirasi, dan kepercayaan yang diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tim HRD, Ustadzah Mella, Ustadzah Marisa dan Ustadzah Dian, beserta seluruh Tim Better Youth Academy untuk semua bantuan yang telah diberikan selama proses pengerjaan skripsi.
9. Seluruh Responden penyelenggara dan peserta yang terlibat dalam wawancara penelitian, Testing tahap satu, dan Testing tahap dua untuk perancangan desain Ruang Kajian.
10. Seluruh evaluator, Tasya Arianti, Abil Khairi dan Syahrul Hidayat yang memberikan arahan terhadap desain Ruang Kajian.
11. Seluruh teman dan sahabat saya, Riska, Bahrul, Novita, Mila, Irma, Ellen, Anas, Abil, Tantri, Ainurriyah, Shafa, Annisa, Maya yang telah memberikan bantuan, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Seluruh kawan – kawan Sistem Informasi Angkatan 2020 ATENSI yang telah memberikan dukungan satu sama lain dalam penyelesaian skripsi.
13. Bapak Muhammad Andri Lukyanto, S.Pd dan seluruh pegawai di Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah membantu dalam melancarkan proses administrasi skripsi.
14. Semua pihak yang terkait dan berjasa dalam proses penyelesaian Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa terima kasih penulis sedikit pun.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan rahmat dan ridha-Nya kepada seluruh pihak yang memberikan dukungan, bantuan, nasihat, serta bimbingan yang bermanfaat bagi penulis. Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan Laporan Skripsi. Penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, Desember 2024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dasar Teori	7
2.1.1 Profil Better Youth Foundation.....	7
2.1.2 Aplikasi Mobile.....	7
2.1.3 Design Thinking.....	8
2.1.4 Wawancara	10
2.1.5 Teknik Menyusun Pertanyaan	10
2.1.6 Emphaty Map	10
2.1.7 Point Of View (POV).....	12
2.1.8 User Persona.....	12

2.1.9	How Might We.....	12
2.1.10	Arsitektur Informasi	13
2.1.11	Moodboard	13
2.1.12	Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna.....	13
2.1.13	Wireframe.....	14
2.1.14	Wireflow.....	14
2.1.15	Design System.....	14
2.1.16	Mockup.....	14
2.1.17	Prototype	15
2.1.18	Usability Testing	15
2.1.19	Heuristic Evaluation	17
2.1.20	Figma.....	18
2.1.21	Maze	18
2.2	Penelitian Terdahulu	19
2.3	Perbandingan Aplikasi Serupa Mengenai Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna.....	25
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1	Pengumpulan Data	28
3.2	Identifikasi Masalah	28
3.3	Studi Literatur	28
3.4	Empathize.....	28
3.4.1	Research Plan	29
3.4.2	Wawancara	30
3.4.3	Empathy Map	32
3.5	Define	32
3.5.1	Point Of View (POV).....	32

3.5.2	User Persona.....	33
3.6	Ideate	33
3.6.1	How Might We (HMW).....	33
3.6.2	Arsitektur Informasi	33
3.6.3	Wireframe.....	33
3.6.4	Wireflow.....	33
3.6.5	Moodboard	34
3.7	Prototype	34
3.7.1	Design System.....	34
3.8	Test.....	34
3.8.1	Usability Testing	35
3.8.2	Heuristic Evaluation.....	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1	Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 1.....	37
4.1.1	Empathize.....	37
4.1.2	Define	46
4.1.3	Ideate	51
4.1.4	Prototype	102
4.1.5	Test.....	108
4.2	Hasil Metode <i>Design Thinking</i> 2.....	124
4.2.1	Define (2)	124
4.2.2	Ideate (2)	126
4.2.3	Prototype (2).....	127
4.2.4	Test (2)	128
4.3	Heuristic Evaluation.....	133
4.4	Hasil Final <i>Mockup</i>	136

4.5 Hasil <i>Generate</i> Desain	173
BAB V PENUTUP	177
5.1 Kesimpulan.....	177
5.2 Saran.....	178
DAFTAR PUSTAKA	179
LAMPIRAN	185

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Metode <i>Design Thinking</i>	8
Gambar 2.2.	Empathy Map.....	11
Gambar 3.1.	Diagram Alir Penelitian	27
Gambar 4.1.	Empathy Map Penyelenggara (Better Youth Foundation)	38
Gambar 4.2.	Empathy Map User (Calon Pengguna)	42
Gambar 4.3.	User Persona Better Youth Foundation	50
Gambar 4.4.	User Persona Peserta Wanita	50
Gambar 4.5.	User Persona Peserta Pria	51
Gambar 4.6.	Hasil How Might We (HMW).....	52
Gambar 4.7.	Information Architecture	57
Gambar 4.8.	Wireframe Halaman <i>Splash Screen</i> dan On Boarding	58
Gambar 4.9.	Wireframe Halaman Daftar	59
Gambar 4.10.	Wireframe Halaman Masuk dan Lupa Kata Sandi	59
Gambar 4.11.	Wireframe Halaman Verifikasi Kode OTP dan Reset Kata Sandi	60
Gambar 4.12.	Wireframe Halaman Beranda, Kelas Terbaru, dan Kelas Terdaftar.....	61
Gambar 4.13.	Wireframe Halaman Kelas Kadaluarsa dan Detail Kelasnya ...	62
Gambar 4.14.	Mockup Halaman Rincian Kelas dan Rating Pemateri	63
Gambar 4.15.	Wireframe Halaman Daftar Kelas dan Pemilihan Jenis Pembayaran.....	64
Gambar 4.16.	Wireframe Halaman Rincian Pembayaran, Metode Pembayaran dan Pembayaran.....	65
Gambar 4.17.	Wireframe Halaman Pendaftaran Berhasil dan Kelas Terdaftar.....	65
Gambar 4.18.	Wireframe Halaman Beranda Kelas Serial Wanita dan Pria serta Halaman Ketentuan Poin	67
Gambar 4.19.	Wireframe Halaman Sesi Materi 01	68
Gambar 4.20.	Wireframe Halaman Kuis dan Setelah Menyelesaikan Kuis....	69
Gambar 4.21.	Wireframe Halaman Ringkasan Materi Sesi 01 dan Setelah Sesi Pertama Terlewati	70

Gambar 4.22.	Wireframe Halaman Sesi Tanya Jawab dan Akhir Kelas.....	71
Gambar 4.23.	Wireframe Halaman Kotak Tanya dan Buat Pertanyaan.....	72
Gambar 4.24.	Wireframe Halaman Program dan Filter untuk Program.....	73
Gambar 4.25.	Wireframe Halaman Cari Program, Rincian Program, dan Simpan Program	74
Gambar 4.26.	Wireframe Halaman Rincian Program, Bagikan Program dan Halaman Whatsapp.....	75
Gambar 4.27.	Wireframe Halaman Dukungan Bagian Doa.....	76
Gambar 4.28.	Wireframe Halaman Doa Saudaramu, Meng-amin-kan Doa, dan Bagikan Doa	77
Gambar 4.29.	Wireframe Halaman Kategori Doa, Sub Kategori Doa, dan Detail Doa	78
Gambar 4.30.	Wireframe Halaman Dukungan Bagian Motivasi dan Donasi Beserta Rincian Donasi.....	79
Gambar 4.31.	<i>Wireframe</i> Halaman Profil dan Ubah Profil	80
Gambar 4.32.	<i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Transaksi pada Bagian Pending, Kadaluarsa, dan Lunas	80
Gambar 4.33.	<i>Wireframe</i> Halaman Skor dan Penghargaan.....	81
Gambar 4.34.	Wireframe Halaman Petunjuk Penggunaan dan Tentang Kami.....	82
Gambar 4.35.	<i>Wireframe</i> Halaman Umpan Balik dan Setelah Memberikan Umpan Balik	83
Gambar 4.36.	<i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi untuk Pengguna (Calon Peserta) dan Peserta	84
Gambar 4.37.	<i>Wireframe</i> Halaman Login Admin	85
Gambar 4.38.	<i>Wireframe</i> Halaman untuk Reset Kata Sandi Admin	85
Gambar 4.39.	<i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi Kode OTP untuk Admin	86
Gambar 4.40.	<i>Wireframe</i> Halaman Reset Kata Sandi untuk Admin	86
Gambar 4.41.	<i>Wireframe</i> Halaman Dashboard untuk Admin	87
Gambar 4.42.	<i>Wireframe</i> Halaman untuk Mengubah Poster Promosi Program Internal User	87
Gambar 4.43.	<i>Wireframe</i> Halaman Kelas untuk Admin	88

Gambar 4.44.	<i>Wireframe</i> Halaman Form Tambah Kelas untuk Admin.....	88
Gambar 4.45.	<i>Wireframe</i> Halaman Peserta untuk Admin	89
Gambar 4.46.	<i>Wireframe</i> Halaman Peserta Kelas untuk Admin	89
Gambar 4.47.	<i>Wireframe</i> Halaman Form Tambah Peserta untuk Admin	90
Gambar 4.48.	<i>Wireframe</i> Halaman Materi Kelas unuk Admin	90
Gambar 4.49.	<i>Wireframe</i> Halaman Form Tambah Sesi atau Materi Kelas untuk Admin	91
Gambar 4.50.	<i>Wireframe</i> Halaman Kuis Kelas untuk Admin	91
Gambar 4.51.	<i>Wireframe</i> Halaman Form Tambah Pertanyaan Kuis.....	92
Gambar 4.52.	<i>Wireframe</i> Halaman Kotak Tanya	92
Gambar 4.53.	<i>Wireframe</i> Halaman Program untuk Admin.....	93
Gambar 4.54.	<i>Wireframe</i> Form Tambah Program.....	93
Gambar 4.55.	<i>Wireframe</i> Halaman Doa untuk Admin.....	94
Gambar 4.56.	<i>Wireframe</i> Form Tambah Doa.....	94
Gambar 4.57.	<i>Wireframe</i> Halaman Motivasi untuk Admin	95
Gambar 4.58.	<i>Wireframe</i> Form Tambah Motivasi	95
Gambar 4.59.	<i>Wireframe</i> Halaman Donasi untuk Admin	96
Gambar 4.60.	<i>Wireframe</i> Admin Form Tambah Donasi	96
Gambar 4.61.	<i>Wireframe</i> Admin Halaman Umpan Balik	97
Gambar 4.62.	<i>Wireframe</i> Admin Form untuk Melihat Umpan Balik Peserta .	97
Gambar 4.63.	<i>Wireframe</i> Admin Halaman Notifikasi.....	98
Gambar 4.64.	Wireflow Pengguna (Peserta dan Calon Peserta)	99
Gambar 4.65.	Wireflow Pengguna (Peserta dan Calon Peserta) Lanjutan....	100
Gambar 4.66.	Wireflow Admin (Penyelenggara).....	101
Gambar 4.67.	Moodboard untuk Pengguna.....	102
Gambar 4.68.	Moodboard untuk Admin	102
Gambar 4.69.	Palet Warna Ruang Kajian.....	103
Gambar 4.70.	Tipografi Ruang Kajian	104
Gambar 4.71.	Logo Ruang Kajian.....	105
Gambar 4.72.	Ikon, Vector dan Ilustrasi Desain Ruang Kajian	106
Gambar 4.73.	Komponen Desain Ruang Kajian (Pengguna).....	107
Gambar 4.74.	Komponen Desain Ruang Kajian (Admin).....	108

Gambar 4.75.	Permasalahan SP4.....	125
Gambar 4.76.	Permasalahan SA3	125
Gambar 4.77.	Mockup (2) Solusi 1	127
Gambar 4.78.	Mockup (2) Solusi 2	127
Gambar 4.79.	Mockup Halaman Splash Screen dan On Boarding	136
Gambar 4.80.	<i>Mockup</i> Halaman Daftar	137
Gambar 4.81.	<i>Mockup</i> Halaman Masuk, Lupa Kata Sandi, Verifikasi OTP dan Reset Kata Sandi	138
Gambar 4.82.	Mockup Halaman Beranda, Kelas Terbaru, dan Kelas Terdaftar.....	139
Gambar 4.83.	Mockup Halaman Kelas Kadaluarsa dan Detail Kelasnya	140
Gambar 4.84.	<i>Mockup</i> Halaman Rincian Kelas yang Tersedia dan Rating Pemateri	141
Gambar 4.85.	<i>Mockup</i> Halaman Daftar, Pemilihan Jenis Pembayaran, Rincian Pembayaran, Metode Pembayaran, Pembayaran, Pendaftaran Berhasil, dan Kelas Terdaftar	142
Gambar 4.86.	Mockup Halaman Beranda Kelas Serial Wanita dan Pria Beserta Halaman Ketentuan Poin	144
Gambar 4.87.	<i>Mockup</i> Halaman Sesi Materi 01	145
Gambar 4.88.	<i>Mockup</i> Halaman Kuis dan Setelah Menyelesaikan Kuis	146
Gambar 4.89.	<i>Mockup</i> Halaman Ringkasan Materi Sesi 01 dan Setelah Sesi Pertama Terlewati	147
Gambar 4.90.	<i>Mockup</i> Halaman Sesi Tanya Jawab dan Akhir Kelas	147
Gambar 4.91.	<i>Mockup</i> Halaman Kotak Tanya dan Buat Pertanyaan	148
Gambar 4.92.	<i>Mockup</i> Halaman Program dan Filter untuk Program.....	149
Gambar 4.93.	<i>Mockup</i> Halaman Cari Program, Rincian Program, dan Simpan Program	150
Gambar 4.94.	Mockup Halaman Rincian Program, Bagikan Program dan Halaman Whatsapp	151
Gambar 4.95.	<i>Mockup</i> Halaman Dukungan Bagian Doa	152
Gambar 4.96.	<i>Mockup</i> Halaman Doa Saudaramu, Meng-amin-kan Doa, dan Bagikan Doa	153

Gambar 4.97.	Halaman Kategori Doa, Sub Kategori Doa, Detail Doa, Bagian Doa, dan Timeline Doa.....	154
Gambar 4.98.	<i>Mockup</i> Halaman Dukungan Bagian Motivasi dan Donasi Beserta Rincian Donasi.....	155
Gambar 4.99.	<i>Mockup</i> Halaman Profil dan Ubah Profil	156
Gambar 4.100.	<i>Mockup</i> Halaman Riwayat Transaksi pada Bagian Pending, Kadaluarsa, dan Lunas.....	157
Gambar 4.101.	<i>Mockup</i> Halaman Skor dan Penghargaan	157
Gambar 4.102.	<i>Mockup</i> Halaman Tentang Kami dan Petunjuk Penggunaan .	158
Gambar 4.103.	<i>Mockup</i> Halaman Umpan Balik dan Setelah Memberikan Umpan Balik.....	159
Gambar 4.104.	<i>Mockup</i> Halaman Notifikasi untuk Pengguna (Calon Peserta) dan Peserta.....	159
Gambar 4.105.	<i>Mockup</i> Halaman Login Admin	160
Gambar 4.106.	<i>Mockup</i> Halaman untuk Reset Kata Sandi Admin	160
Gambar 4.107.	<i>Mockup</i> Halaman Verifikasi Kode OTP untuk Admin.....	161
Gambar 4.108.	<i>Mockup</i> Halaman Reset Kata Sandi untuk Admin	161
Gambar 4.109.	<i>Mockup</i> Halaman Dashboard untuk Admin	162
Gambar 4.110.	<i>Mockup</i> Halaman untuk Mengubah Poster Promosi Program Internal User	162
Gambar 4.111.	<i>Mockup</i> Halaman Kelas untuk Admin.....	163
Gambar 4.112.	<i>Mockup</i> Halaman Form Tambah Kelas untuk Admin.....	163
Gambar 4.113.	<i>Mockup</i> Halaman Daftar Peserta untuk Admin	164
Gambar 4.114.	<i>Mockup</i> Halaman Daftar Peserta Kelas untuk Admin	164
Gambar 4.115.	<i>Mockup</i> Halaman Form Tambah Peserta untuk Admin	165
Gambar 4.116.	<i>Mockup</i> Halaman Materi Kelas unuk Admin	165
Gambar 4.117.	<i>Mockup</i> Halaman Form Tambah Sesi atau Materi Kelas untuk Admin	166
Gambar 4.118.	<i>Mockup</i> Halaman Kuis Kelas untuk Admin	166
Gambar 4.119.	<i>Mockup</i> Halaman Form Tambah Pertanyaan Kuis	167
Gambar 4.120.	<i>Mockup</i> Halaman Kotak Tanya	167
Gambar 4.121.	<i>Mockup</i> Halaman Program untuk Admin	168

Gambar 4.122.	<i>Mockup</i> Halaman Form Tambah Program	168
Gambar 4.123.	<i>Mockup</i> Halaman Doa untuk Admin	169
Gambar 4.124.	<i>Mockup</i> Halaman Form Tambah Doa.....	169
Gambar 4.125.	<i>Mockup</i> Halaman Motivasi untuk Admin.....	170
Gambar 4.126.	<i>Mockup</i> Halaman Form Tambah Motivasi	170
Gambar 4.127.	<i>Mockup</i> Halaman Donasi untuk Admin	171
Gambar 4.128.	<i>Mockup</i> Admin Form Tambah Donasi	171
Gambar 4.129.	<i>Mockup</i> Admin Halaman Umpan Balik	172
Gambar 4.130.	<i>Mockup</i> Admin Form untuk Melihat Umpan Balik Peserta ...	172
Gambar 4.131.	<i>Mockup</i> Admin Halaman Notifikasi	173
Gambar 4.132.	Generate Desain Halaman Sesi Materi	173
Gambar 4.133.	Generate Desain Halaman Dukungan (Doa)	174
Gambar 4.134.	Generate Desain Halaman Dukungan (Motivasi).....	174
Gambar 4.135.	Generate Desain Halaman Dukungan (Donasi).....	175

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Standar Ukuran Efektifitas	16
Tabel 2.2.	Standar Ukuran Efisiensi	16
Tabel 2.3.	Skala Pengukuran Usability Testing Aspek Satisfaction	17
Tabel 2.4.	Penelitian Terdahulu yang Terkait.....	19
Tabel 2.5.	Perbandingan Aplikasi Serupa	25
Tabel 3.1.	Goals	29
Tabel 3.2.	Problem Statement	29
Tabel 3.3.	Research Objective.....	30
Tabel 3.4.	Research Criteria Peserta	30
Tabel 3.5.	Daftar Research Question untuk Better Youth Foundation	31
Tabel 3.6.	Daftar Research Question untuk Peserta.....	31
Tabel 4.1.	Detail Empathy Map untuk Better Youth Fundation	38
Tabel 4.2.	Detail Empathy Map untuk User (Calon Pengguna)	42
Tabel 4.3.	Tabel POV Better Youth Foundation.....	47
Tabel 4.4.	Tabel POV Peserta	48
Tabel 4.5.	Tabel Detail Hasil How Might We (HMW)	53
Tabel 4.6.	Tabel Skenario Pengguna Ruang Kajian.....	109
Tabel 4.7.	Tabel Skenario Admin Ruang Kajian	113
Tabel 4.8.	Tabel Succes Task Pengguna	118
Tabel 4.9.	Tabel Succes Task Admin.....	119
Tabel 4.10.	Processing Time Pengguna.....	120
Tabel 4.11.	Success Rate Pengguna	120
Tabel 4.12.	Processing Time Admin	121
Tabel 4.13.	Success Rate Admin	121
Tabel 4.14.	Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Pengguna.....	123
Tabel 4.15.	Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Admin	123
Tabel 4.16.	Detail Permasalahan	126
Tabel 4.17.	Detail HMW Iterasi	126
Tabel 4.18.	Success Task Pengguna Tahap Kedua	128
Tabel 4.19.	Success Task Admin Tahap Kedua	129
Tabel 4.20.	Processing Time Pengguna Tahap Kedua	130

Tabel 4.21.	Success Rate Pengguna Tahap Kedua.....	130
Tabel 4.22.	Processing Time Admin Tahap Kedua.....	131
Tabel 4.23.	Success Rate Admin Tahap Kedua.....	132
Tabel 4.24.	Data Diri Evaluator Heuristic	133
Tabel 4.25.	Hasil Evaluasi Heuristic	134