

TUGAS AKHIR
SKEMA BUKU
PENGGUNAAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM
DESAIN UI/UX PADA APLIKASI BELAJAR *ONLINE*
BERBASIS *MOBILE*



DIMI WINANDA
NIM : 235611052

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2025

TUGAS AKHIR
SKEMA BUKU
PENGGUNAAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM
DESAIN UI/UX PADA APLIKASI BELAJAR *ONLINE*
BERBASIS *MOBILE*

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada



Program Sarjana
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Disusun Oleh
DIMI WINANDA
NIM : 235611052

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2025

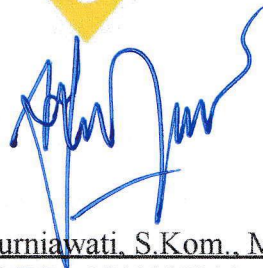
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Penggunaan Metode *Design Thinking* dalam Desain UI/UX pada Aplikasi Belajar *Online* berbasis *Mobile*
Nama : Dimi Winanda
NIM : 235611052
Program Studi : Sistem Informasi
Program : Sarjana
Semester : 2
Tahun Akademik : 2024/2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 24 Januari 2025

Dosen Pembimbing,



Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.

NIP/NPP : 0511107301

HALAMAN PENGESAHAN

PENGUNAAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM DESAIN UI/UX PADA APLIKASI BELAJAR *ONLINE* BERBASIS *MOBILE*

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk
memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 24 Januari 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Indra Yatini Buryadi, S.Kom., M.Kom. (Ketua)	0511046702	
2. Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs. (Sekretaris)	0511107301	
3. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. (Anggota)	0015037802

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.
NIP/NPP : 0511107301

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



Dimi Winanda
NIM: 235611052

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skema Buku ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah sampai pada titik ini, yang akhirnya Tugas Akhir ini bisa selesai di waktu yang tepat.

Persembahan Tugas Akhir ini dan rasa terimakasih saya ucapkan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
2. Keluarga Tercinta, mamak, bapak, kakak dan adik yang telah memberikan kasih sayang, cinta dan do'a serta dukungan semangat selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Mas Wira yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, kritik dan saran yang membangun penulis dalam menjalani hari - hari sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata saya persembahkan Tugas Akhir Ini untuk semua orang yang penulis sayangi dan semoga bermanfaat untuk perkembangan ilmu di masa mendatang. Aamin.

PRAKATA

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang memungkinkan Penulis menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Skema Buku ini dengan judul "Penggunaan Metode *Design Thinking* dalam Desain UI/UX pada Aplikasi Belajar *Online* berbasis *Mobile*". Tugas Akhir Skema Buku ini disusun sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer dari Universitas Teknologi Digital Indonesia. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen Pembimbing Skripsi , Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom.,M.Cs., yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga dalam melaksanakan pembuatan buku ini.
2. Keluarga Penulis yang tercinta, Mamak, Bapak, Alm. Mas Ciko, Nizam dan Mas Wira , atas doa, dukungan, dan cinta yang selalu mengalir sepanjang perjalanan penulisan Buku ini.
3. Teman-teman Penulis, atas dukungan, diskusi, serta semangat yang telah memberikan warna dan keceriaan dalam perjalanan penulisan Buku ini.

Terakhir, Penulis menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, Penulis dengan rendah hati menerima setiap kritik, saran, dan masukan yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga penulisan Buku ini dapat menjadi sumbangan yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dunia industri.

Yogyakarta, 1 Desember 2024



Dimi Winanda

NIM: 235611052

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I	
IDENTITAS PENERBIT.....	1
BAB II	
PELAKSANAAN PUBLIKASI BUKU.....	4
2.1 Tahapan Publikasi Buku.....	4
1. Bukti Submit Manuskrip.....	4
2. Review dan Revisi Manuskrip.....	6
3. Bukti cek similarity.....	9
2.2 Bukti Penerbitan Buku.....	10
1. Surat Penerimaan (Letter of Acceptance).....	11
2. Sertifikat Penulis.....	12
BAB III	
PENERBITAN BUKU.....	13
a. Tangkapan layar halaman judul buku (Cover Buku).....	13
b. Nomor ISBN.....	14
c. Sertifikat penulis.....	15
d. Link Google Book.....	16
LAMPIRAN.....	18
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1.1 Sertifikat IKAPI.....	2
Gambar 2.1 Bukti Submit Manuskrip melalui Email.....	4
Gambar 2.2 Bukti Konfirmasi Submit Manuskrip di WhatsApp.....	5
Gambar 2.3 Review Manuskrip dari Penerbit.....	6
Gambar 2.4 Submit Manuskrip setelah Revisi melalui email.....	7
Gambar 2.5 Pengisian Surat Keaslian Karya dari Penerbit ke Penulis.....	8
Gambar 2.6 Bukti cek similarity.....	9
Gambar 2.7 Surat Penerimaan (Letter of Acceptance).....	11
Gambar 2.8 Sertifikat Penulis dari Penerbit.....	12
Gambar 3.1 Cover Buku.....	14
Gambar 3.2 Bukti Nomor ISBN.....	15
Gambar 3.3 Sertifikat penulis.....	16
Gambar 3.4 Gambar 3.4 Tampilan Google Book.....	17

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1 Data Identitas Penerbit.....	1

INTISARI

Pembuatan buku ini bertujuan untuk menyusun panduan praktis dalam desain UI/UX aplikasi belajar online berbasis mobile dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Buku ini dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang proses kreatif dan solusi desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna.

Penggunaan metode *Design Thinking* dalam desain UI/UX aplikasi belajar online berbasis mobile dilakukan melalui lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* melibatkan penelitian mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui survei dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis pada tahap *Define* untuk merumuskan permasalahan utama yang akan dipecahkan. Pada tahap *Ideate*, berbagai ide kreatif untuk solusi desain dikembangkan, sementara tahap *Prototype* menghasilkan model awal antarmuka pengguna untuk diuji. Tahap *Test* dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk menyempurnakan desain hingga mencapai hasil yang optimal.

Buku yang dihasilkan berisi panduan langkah demi langkah tentang penerapan metode *Design Thinking* dalam desain UI/UX. Selain itu, buku ini mencakup studi kasus, contoh implementasi, dan strategi desain yang dapat diterapkan secara langsung. Hasil akhirnya adalah buku panduan yang informatif, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan praktis pembaca.

Diharapkan buku ini dapat menjadi referensi bagi desainer, pengembang aplikasi, atau siapa pun yang tertarik untuk memahami dan menerapkan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna.

Kata Kunci: *Design Thinking*, UI/UX, Pengguna.

ABSTRACT

This book aims to provide a practical guide for designing the UI/UX of mobile-based online learning applications using the Design Thinking methodology. It is designed to offer a comprehensive understanding of the creative process and user-centered design solutions.

The application of the Design Thinking methodology in mobile-based online learning UI/UX design is carried out through five key stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The Empathize stage involves in-depth research into user needs through surveys and interviews. The data collected is then analyzed in the Define stage to formulate the primary problem to be solved. In the Ideate stage, various creative ideas for design solutions are developed, while the Prototype stage produces initial interface models for testing. The Test stage gathers user feedback to refine the design until an optimal result is achieved.

The resulting book provides a step-by-step guide to implementing the Design Thinking methodology in UI/UX design. It also includes case studies, implementation examples, and design strategies that can be directly applied. The outcome is an informative, easy-to-understand guidebook relevant to the practical needs of its readers.

This book is expected to serve as a reference for designers, application developers, or anyone interested in understanding and applying a user-centered design approach.

Keywords: *Design Thinking, UI/UX, User.*