



**EVALUASI DESAIN ANTARMUKA APLIKASI REBAHAN DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING* MENGGUNAKAN *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Sarjana Strata-1 Ilmu Komputer

Oleh
Muhammad Bayu Ariyadi
NIM 1911016210012

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
JULI 2026**



**EVALUASI DESAIN ANTARMUKA APLIKASI REBAHAN DENGAN
PENDEKATAN *DESIGN THINKING* MENGGUNAKAN *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Sarjana Strata-1 Ilmu Komputer

Oleh
MUHAMMAD BAYU ARIYADI
NIM. 1911016210012

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
JULI 2026**

SKRIPSI

EVALUASI DESAIN ANTARMUKA APLIKASI REBAHAN DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE

Oleh :

MUHAMMAD BAYU ARIYADI

1911016210012

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 16 Juli 2026

Susunan Penguji :

Pembimbing Utama



Friska Abadi, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198809132023211010

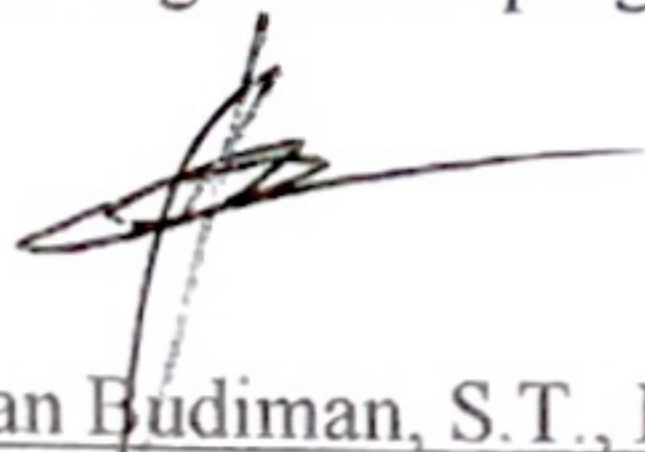
Penguji

1.



Muhammad Itqan Mazdadi, S.Kom, M.Kom
NIP. 199006122019031013

Pembimbing Pendamping



H. Irwan Budiman, S.T., M.Kom
NIP. 197703252008121001

2.

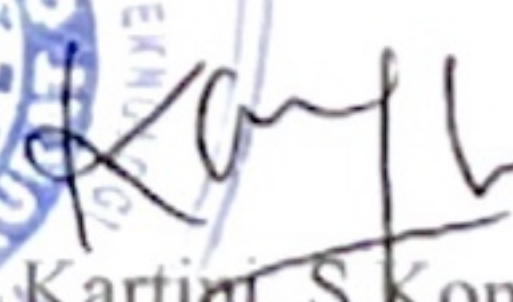


Rudy Herteno, S.Kom, M.Kom
NIP. 198809252022031003

Banjarbaru, ~~28~~ 28 Juli 2026

Koordinator Program Studi Ilmu Komputer



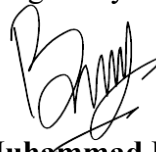

Dwi Kartini, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198704212012122003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Banjarbaru, 16 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Muhammad Bayu Ariyadi
NIM. 1911016210012

ABSTRAK

EVALUASI DESAIN ANTARMUKA APLIKASI REBAHAN DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING* MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*

(Oleh: Muhammad Bayu Ariyadi; Pembimbing: Friska Abadi, S.Kom., M.Kom. dan H. Irwan Budiman, S.T., M.Kom; 2026; 69 halaman)

Pengelolaan sampah yang tidak efisien masih menjadi permasalahan di Indonesia, dan aplikasi digital berpotensi menjadi solusi apabila didukung antarmuka yang mudah digunakan. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi *usability* prototipe antarmuka aplikasi ReBAHAN, yang dikembangkan melalui pendekatan *Design Thinking*, menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Perancangan prototipe dilakukan melalui lima tahapan *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* dan *Define* menghasilkan identifikasi kebutuhan pengguna yang mencakup kemudahan navigasi, kejelasan status penjemputan, penelusuran riwayat transaksi, dan pemantauan status permintaan, yang kemudian diwujudkan menjadi rancangan antarmuka dengan empat alur utama. Evaluasi dilakukan terhadap 73 responden yang diperoleh setelah pembersihan data, menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri atas 26 item dan enam skala. Hasil evaluasi menunjukkan seluruh skala memperoleh penilaian positif, dengan tiga skala tergolong kategori *Excellent* dan tiga skala tergolong kategori *Good* berdasarkan perbandingan terhadap data *benchmark*. Aspek daya tarik memperoleh penilaian tertinggi, sedangkan aspek kebaruan memperoleh penilaian terendah. Nilai kualitas pragmatis yang lebih tinggi dibandingkan kualitas hedonis menunjukkan prototipe lebih unggul dalam memenuhi kebutuhan fungsional pengguna. Dengan demikian, prototipe antarmuka aplikasi ReBAHAN dinilai telah memberikan pengalaman pengguna yang baik, dengan ruang peningkatan terutama pada aspek kebaruan.

Kata Kunci : Design Thinking, User Experience Questionnaire, Antarmuka Pengguna, Usability, ReBAHAN

ABSTRACT

USER INTERFACE DESIGN OF THE REBAHAN APPLICATION WITH A DESIGN THINKING APPROACH AND USABILITY ANALYSIS USING UEQ

(By: Muhammad Bayu Ariyadi; Advisor: Friska Abadi, S.Kom., M.Kom. and H. Irwan Budiman, S.T., M.Kom; 2026; 69 pages)

Inefficient waste management remains a problem in Indonesia, and digital applications offer a potential solution provided they are supported by an interface that is easy to use. This study aims to evaluate the usability of the ReBAHAN application's interface prototype, developed through a Design Thinking approach, using the User Experience Questionnaire (UEQ). The prototype was designed through the five stages of Design Thinking, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The Empathize and Define stages identified user needs covering ease of navigation, clarity of pickup status, transaction history tracking, and request status monitoring, which were then realized into an interface design consisting of four main flows. The evaluation involved 73 respondents obtained after data cleaning, using the UEQ questionnaire, which consists of 26 items across six scales. The results show that all scales received positive ratings, with three scales falling into the Excellent category and three into the Good category based on a comparison with benchmark data. The attractiveness aspect received the highest rating, while the novelty aspect received the lowest. The pragmatic quality value being higher than the hedonic quality indicates that the prototype excels at meeting users' functional needs. Thus, the ReBAHAN application's interface prototype is shown to deliver a good user experience, with room for improvement mainly in the novelty aspect.

Keywords : Design Thinking, User Experience Questionnaire, User Interface, Usability, ReBAHAN

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"EVALUASI DESAIN ANTARMUKA APLIKASI REBAHAN DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING* MENGGUNAKAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*"** sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program S1 Ilmu Komputer di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan keterbatasan yang penulis hadapi. Namun, berkat pertolongan Allah SWT serta dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua tercinta, Bapak Umbar Supriadi dan Ibu Irnawati, serta seluruh keluarga besar, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, dukungan moril dan materiil yang tak terhingga.
2. Bapak Friska Abadi, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing utama dan Bapak H. Irwan Budiman, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing pendamping, yang senantiasa membimbing, membantu, dan meluangkan waktu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Muhammad Itqan Mazdadi, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Rudy Herteno, S.Kom., M.Kom., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan-masukan untuk penyajian skripsi.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Ilmu Komputer FMIPA ULM, yang telah memberikan ilmu dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan.
5. Seluruh sahabat, teman, dan rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan ini jauh dari sempurna dan penulis mengharapkan bantuan berupa kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan dan mutu penulisan skripsi ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya serta mendapat keridhaan Allah SWT.

Banjarbaru, 16 Juli 2026



Muhammad Bayu Ariyadi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB II.....	4
2.1 Kajian terdahulu	4
2.2 Design Thinking.....	7
2.3 User Interface (UI)	9
2.4 User Experience (UX).....	9
2.5 User Experience Questionnaire (UEQ).....	10
BAB III.....	12
3.1 Alat Penelitian	12
3.2 Bahan Penelitian.....	12

3.3	Prosedur Penelitian.....	13
3.3.1	Pengembangan Prototipe	14
3.3.2	Evaluasi Usability (Tahap <i>Test</i>).....	14
BAB IV		17
4.1	Hasil	17
4.1.1	<i>Empathize</i>	17
4.1.2	<i>Define</i>	18
4.1.3	<i>Ideate</i>	20
4.1.4	<i>Prototype</i>	21
4.1.5	Hasil Evaluasi <i>Usability</i> dengan UEQ.....	26
4.2	Pembahasan.....	32
BAB V		34
5.1	Kesimpulan.....	34
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN		38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Design Thinking	8
Gambar 2. Komponen UEQ dalam bahasa indonesia.....	11
Gambar 3. Alur Penelitian.....	13
Gambar 4. Alur beranda dan pemilihan kategori sampah aplikasi ReBAHAN....	22
Gambar 5. Alur permintaan penjemputan sampah aplikasi ReBAHAN.....	23
Gambar 6. Alur riwayat transaksi (<i>My Transaction</i>) aplikasi ReBAHAN.	24
Gambar 7. Alur profil dan pusat pemberitahuan aplikasi ReBAHAN.....	25
Gambar 8. Grafik nilai rata-rata setiap item UEQ	27
Gambar 9. Grafik perbandingan hasil UEQ terhadap <i>benchmark</i>	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian.....	5
Tabel 2. Perancangan Penelitian	7
Tabel 3. Identifikasi Pain Points Pengguna.....	17
Tabel 4. Perumusan Kebutuhan Pengguna (User Needs)	18
Tabel 5. Eksplorasi Alternatif Rancangan (<i>Ideate</i>).....	20
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Item per Skala	28
Tabel 7. Nilai koefisien <i>Cronbach's Alpha</i> setiap skala <i>UEQ</i>	28
Tabel 8. Nilai rata-rata dan interpretasi enam skala <i>UEQ</i>	29
Tabel 9. Hasil perbandingan skala <i>UEQ</i> terhadap benchmark	30
Tabel 10. Nilai kualitas pragmatis dan hedonis	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Google Form	39
Lampiran 2. Data Mentah	48
Lampiran 3. Nilai Rata-Rata Setiap Item UEQ.....	52
Lampiran 4.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Daya Tarik	53
Lampiran 4.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kejelasan.....	53
Lampiran 4.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Efisiensi	54
Lampiran 4.4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Ketepatan	54
Lampiran 4.5 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Stimulasi	55
Lampiran 4.6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kebaruan.....	55