

RINGKASAN

MUHAMAD REZA. Perancangan *User Experience* pada Aplikasi *Mobile Nebengers* di PT Suitmedia Kreasi Indonesia. *User Experience Design of Nebengers Mobile Application at PT Suitmedia Kreasi Indonesia*. Dibimbing oleh SOFIYANTI INDRIASARI.

Kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) dilaksanakan di PT Suitmedia Kreasi Indonesia. Suitmedia adalah perusahaan yang bergerak pada bidang konsultan teknologi dan pemasaran digital terpadu. Banyak produk yang dihasilkan oleh perusahaan ini antara lain adalah bukalapak.com, HijUp.com, kitabisa.co.id, dan nebengers 2.0 Saat ini Suitmedia akan merancang ulang produk yaitu Nebengers.

PT Suitmedia Kreasi Indonesia melakukan perubahan pada *user experience* aplikasi *mobile* Nebengers agar dapat mengikuti tren *user experience design* yang ada pada saat ini. Saat ini *user experience design* telah berkembang begitu cepat, PT Suitmedia Kreasi Indonesia ingin mengikuti perkembangan *user experience design* yang ada dan dapat beradaptasi terhadap perubahan yang ada. Selain itu PT Suitmedia Kreasi Indonesia ingin meningkatkan efisiensi aplikasi *mobile* Nebengers agar dapat memecahkan permasalahan yang dialami oleh pengguna lebih cepat sehingga meningkatkan kepuasan pengguna.

Perancangan *user experience* dibuat menggunakan metode Design Thinking. Design Thinking adalah pendekatan yang berpusat pada pengguna terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Terdapat 6 tahapan dalam proses perancangan *user experience* aplikasi Nebengers. Tahap pertama adalah *initial product requirement*, pada tahap ini ditentukan yaitu hipotesis awal terhadap pengguna disertai dengan masalahnya dengan *scope* yang jelas, dapat dimengerti, dan dapat ditindaklanjuti. Tahap kedua adalah *empathize*, pada tahap ini akan dikumpulkan dan didapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna. Tahap ketiga adalah *define*, pada tahap *define* permasalahan yang didapatkan, diterjemahkan ke dalam tantangan untuk dijadikan fokus yang ingin diselesaikan. Tahap keempat adalah *ideate* pada tahap ini dicari solusi dari setiap permasalahan pengguna aplikasi *mobile* Nebengers dengan berdiskusi bersama tim. Tahap kelima adalah *prototype* pada tahap ini akan dihasilkan sejumlah versi produk yang murah dan diperkecil, atau fitur khusus yang ditemukan dalam produk, sehingga dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Tahap terakhir adalah *test*, pada tahap ini dilakukan uji coba kepada beberapa pengguna untuk melihat hasil dari rancangan yang telah dibuat. Metode yang digunakan pada tahapan *test* adalah Usability Testing.

Prototype aplikasi Nebengers berhasil dibuat dengan merancang dan memperhatikan *user experience* yang sesuai kaidah Design Thinking yaitu berfokus terhadap kebutuhan pengguna. Hasil pada tahap *test* menggunakan metode Usability Testing dengan menguji 3 fitur utama pada aplikasi Nebengers yaitu membuat sebuah perjalanan, meminta sebuah perjalanan menunjukkan adanya peningkatan di sisi kenyamanan pengguna.

Kata Kunci: Design Thinking, *Empathize*, *Ideate*, Nebengers, *User Interface*, *User Experience*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.