

**PERANCANGAN *UI/UX* GAMIFIKASI APLIKASI *MOBILE* CAMPAIGN  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT***

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Nadya Margarreth**



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *UI/UX* GAMIFIKASI APLIKASI *MOBILE* CAMPAIGN MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Oleh

NADYA MARGARRETH

Campaign.com adalah sebuah platform yang digunakan untuk melakukan donasi atau aksi sosial. Pada aplikasi Campaign pengguna melakukan serangkaian aksi sosial (*Challenge*) secara konsisten selama beberapa hari kedepan. Setiap *Challenge* terdiri dari serangkaian tindakan sosial yang bertujuan untuk mendidik dan mengembangkan kebiasaan sosial baru dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang dihadapi oleh Campaign saat ini adalah mengajak pengguna menyelesaikan *challenge* dengan mengambil aksi selama beberapa hari tidaklah mudah sehingga target kampanye tidak tercapai. Berdasarkan masalah tersebut maka dibangunlah fitur gamifikasi yang dapat menambah motivasi pengguna dalam menyelesaikan *challenge*. Menurut hasil survei yang dilakukan pada tahapan *User Research* sebanyak 78,3% responden lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi dengan fitur gamifikasi. Berdasarkan hasil survei maka dibuatlah desain gamifikasi pada aplikasi Campaign dengan menggunakan metode *Design Sprint* yang melewati 6 tahapan yaitu *Understand, Define, Diverge, Decide, Prototype, Validate*. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe fitur gamifikasi yang telah selesai dirancang dengan tiga kali iterasi perubahan dan telah dilakukan uji kegunaan dengan mengacu kepada elemen yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil desain *UI/UX* yang baik. Hasil pengujian dengan pendekatan SEQ terhadap tiga informan menghasilkan nilai rata-rata 6,02 dari skala 7 dengan kategori *acceptable*. Beberapa elemen telah diperbaiki melalui tiga iterasi desain dan diuji kembali kepada tiga informan agar desain lebih siap untuk digunakan.

**Kata Kunci** : Campaign, Gamifikasi, *Design Sprint*, *UI/UX*

## **ABSTRACT**

### **DESIGN GAMIFICATION OF MOBILE CAMPAIGN APPLICATION USING SPRINT DESIGN METHOD**

**By**

**NADYA MARGARRETH**

Campaign.com is a platform used to make donations or social actions. In Campaign application users perform a series of social actions (Challenge) consistently over the next few days. Each Challenge consists of a series of social actions aimed at educating and developing new social habits in everyday life. The problem faced by Campaign today is that inviting users to solve the challenge by taking action for a few days is not easy so that the campaign is not achieved. Based on these problems, gamification features are built that can increase user motivation in completing challenges. According to the results of a survey conducted at the User Research stage, 78.3% of informants were more interested in using applications with gamification features. Based on the results of the survey, gamification design was made in the Campaign application using the Design Sprint method that passed through 6 stages, namely Understand, Define, Diverge, Decide, Prototype, Validate. The result of this study is a prototype gamification feature that has been completed designed with three iterations of the change. Usability tests have been conducted with reference to the elements needed to get good UI/UX design results. The test results are acceptable where the single ease question score results in three users with an average result of 6,02 out of a scale of 7. There are several elements that are improved in the design iteration so that the gamification design is better ready for use.

**Keywords** : Campaign, Gamification, Design Sprint, UI/UX

**PERANCANGAN *UI/UX* GAMIFIKASI APLIKASI *MOBILE* CAMPAIGN  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT***

Oleh  
**NADYA MARGARRETH**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA TEKNIK**

**Pada**

**Program Studi Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Elektro  
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **PERANCANGAN UI/UX GAMIFIKASI APLIKASI  
MOBILE CAMPAIGN MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN SPRINT**

Nama Mahasiswa : **Nadya Margarreth**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1855061001**

Program Studi : **Teknik Informatika**

Jurusan : **Teknik Elektro**

Fakultas : **Teknik**



1. **Komisi Pembimbing**

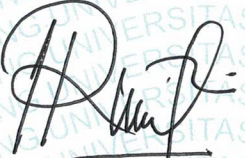
  
**Dr. Eng. Mardiana, S.T., M.T.**  
NIP 19721603 199903 2 002

  
**Ir. Trisya Septiana, ST., MT.**  
NIP 19900921 201903 2 025

2. **Mengetahui**

**Ketua Jurusan  
Teknik Elektro**

**Ketua Program Studi  
Teknik Informatika**

  
**Herlinawati, S.T., M.T.**  
NIP 19710314 199903 2 001

  
**Mona Arif Muda, S.T., M.T.**  
NIP 19711112 200003 1 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Eng. Mardiana, S.T., M.T.**



**Sekretaris : Ir. Trisya Septiana, ST., MT.**



**Penguji : Ing. Hery Dian Septama, S.T.**



**2. Dekan Fakultas Teknik**



**Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.**

**NIP 19750928 200112 1 002**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Juli 2022**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak ada karya orang lain dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini sebagaimana yang disebutkan dalam daftar pustaka . Selain itu, saya juga ingin mengklarifikasi bahwa tesis ini ditulis oleh saya sendiri. Apabila pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia dikenai sanksi sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 28 Desember  
2022

Penulis,



Nadya Mrgarreth

1855061001

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 6 Maret 2000, putri pertama dari dua bersaudara, dari Bapak Ir. Joko Wisargo S.T., M.T. dan Ibu Roniah. Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis di saat Sekolah Dasar adalah Sekolah Dasar Negeri 2 Perumnas Way Halim yang diselesaikan pada tahun 2012. Kemudian meneruskan di Sekolah Menengah Pertama Kartika II-2 bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2015. Melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas YP Unila Bandar Lampung dan berhasil lulus di tahun 2018.

Tahun 2018 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Jurusan S1 Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif dalam Komunitas Gradien sebagai *Designer UI/UX*. Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di CV. Gradien Digital Indonesia pada tahun 2021.

Pada bulan Juni – Agustus 2021 penulis mengaplikasikan ilmu di bidang akademis dengan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Sumur Putri, Kecamatan Teluk Betung Selatan, Bandar Lampung. Penulis berhasil menyelesaikan Tugas Akhir pada bulan Juni 2022 dan melaksanakan Ujian Komprehensif pada bulan Juli 2022.



## **PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Kupersembahkan karya kecilku ini untuk:

Ibuku, yang telah melahirkanku, merawatku, membesarkanku, dan yang telah sepenuh hati mendidikku.

Ayahku tercinta, yang telah membesarkanku dengan seluruh kasih dan sayangnya, memberikan pengetahuannya, dan selalu mendukung serta mendoakan untuk keberhasilanku.

Adik lelakiku dan keluarga besarku yang selalu kusayangi.

Serta, Alamamater yang kubanggakan.

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

## SANWACANA

*Bismillahirrahmanirrahim...*

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena atas segala rahmat, hidayah, serta nikmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat serta salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai tauladan umat manusia di dunia.

Skripsi dengan judul **“PERANCANGAN UI/UX GAMIFIKASI APLIKASI MOBILE CAMPAIGN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*”** disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Suharno, M.Sc., Ph.D. IPU. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
2. Khairuddin S.T., M.Sc., Ph.D.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Lampung.
3. Mona Arif Muda, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Universitas Lampung.

4. Dr. Eng. Mardiana, S.T., M.T. selaku Pembimbing Utama, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan pengarahannya dan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini hingga selesai.
5. Ir. Trisya Septiana, ST.,MT. selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak membantu, meluangkan waktu dan memberikan saran serta nasihat dalam mengerjakan skripsi hingga selesai.
6. Ing. Hery Dian Septama, S.T. selaku Penguji Utama yang telah membantu sehingga skripsi ini menjadi lebih baik masukan yang diberikan.
7. Wahyu Eko Sulistiono, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama kuliah di Program Studi Informatika Unila.
8. Kepada sahabat yang telah menemani dari awal maba sampai penulisan skripsi ini selesai Destiara, Rika, Almira, dan Fahmi terima kasih telah memberikan saran dan nasihat yang baik.
9. Kepada sahabat Himpunan Girls yang selalu ada disaat saya membutuhkan serta mengingatkan skripsi dan tidak lelah memberi saran dan dukungan.

Akhir kata, penulis menerima kritik dan saran yang membangun demi kemajuan di masa depan. Semoga Allah membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bandar Lampung, 30 Mei 2022

Penulis,

**Nadya Margarret**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan Skripsi .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1. Campaign.com.....	7
2.2. Desain <i>UI/UX</i> ( <i>User Interface/ User Experience</i> ).....	8
2.3. <i>Design Sprint</i> .....	9
2.4. Gamifikasi .....	10
2.5. Tingkat Kepuasan Pengguna .....	10
2.6. Penelitian Terkait .....	11
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	14
3.1. Waktu dan Tempat .....	14
3.2. Alat dan Bahan .....	15

3.3. Tahapan Penelitian .....	15
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>21</b>
4.1. <i>Understand</i> .....	21
4.2. <i>Define</i> .....	26
4.3. <i>Diverge</i> .....	29
4.4. <i>Decide</i> .....	43
4.5. <i>Prototype</i> .....	72
4.6. <i>Validate</i> .....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>112</b>
5.1. Kesimpulan.....	112
5.2. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>116</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Penelitian <i>Design Sprint</i> .....	16
Gambar 4.1 Tingkat Peduli Masyarakat Terhadap Isu Sosial di Lingkungan Sekitar .....	23
Gambar 4.2 Persentase ketertarikan masyarakat dalam menggunakan aplikasi dengan sistem pengumpulan posisi .....	24
Gambar 4.3 Persentase motivasi masyarakat dalam menggunakan aplikasi dengan sistem pengumpulan poin.....	25
Gambar 4.4 <i>Pain Points</i> .....	28
Gambar 4.5 <i>How Might We 1</i> .....	30
Gambar 4.6 <i>How Might We 2</i> .....	30
Gambar 4.7 <i>How Might We 3</i> .....	31
Gambar 4.8 <i>Solution Idea 1</i> .....	32
Gambar 4.9 <i>Solution Idea 2</i> .....	33
Gambar 4.10 <i>Solution Idea 3</i> .....	33
Gambar 4.11 <i>Crazy's 8 Quiz</i> dan <i>Post Foto</i> .....	39
Gambar 4.12 <i>Crazy's 8 Filter</i> dan Pengaturan Privasi .....	40
Gambar 4.13 <i>Crazy's 8 Profil</i> dan <i>Leaderboard</i> .....	41
Gambar 4.14 <i>Crazy's 8 Reward</i> dan <i>Voucher</i> .....	42
Gambar 4.15 <i>Userflow Kuis</i> .....	44
Gambar 4.16 <i>Userflow Filter</i> .....	45
Gambar 4.17 <i>Userflow Claim Star</i> .....	46
Gambar 4.18 <i>Userflow Badges, Koin, dan Progress Bar</i> .....	47
Gambar 4.19 <i>Userflow Leaderboard</i> .....	48
Gambar 4.20 <i>Userflow Penukaran Hadiah</i> .....	49
Gambar 4.21 <i>Userflow Roulette</i> .....	50

Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Beranda .....	51
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Pilih <i>Challenge</i> .....	53
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Kuis .....	54
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Pertanyaan Kuis .....	55
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Poin Kuis .....	56
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Jawaban Kuis .....	57
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Aksi .....	58
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Ambil Aksi .....	59
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Ambil Foto .....	60
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> <i>Filter</i> .....	61
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> <i>Caption</i> .....	62
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Selesai Aksi .....	63
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Profil .....	64
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> <i>Leaderboard</i> .....	65
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Riwayat Peringkat .....	66
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Hadiah .....	67
Gambar 4.38 <i>Wireframe</i> Detail Hadiah .....	68
Gambar 4.39 <i>Wireframe</i> Hadiah Saya .....	69
Gambar 4.40 <i>Wireframe</i> Detail Hadiah Saya .....	70
Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> <i>Roulette</i> .....	71
Gambar 4.42 Tampilan Beranda .....	73
Gambar 4.43 Tampilan Pilih <i>Challenge</i> .....	74
Gambar 4.44 Tampilan Pertanyaan Kuis .....	75
Gambar 4.45 Tampilan Jawaban Kuis .....	76
Gambar 4.46 Tampilan Detail <i>Challenge</i> .....	78
Gambar 4.47 Tampilan Ambil Aksi .....	79
Gambar 4.48 Tampilan Ambil Foto .....	80
Gambar 4.49 Tampilan <i>Filter</i> .....	81
Gambar 4.50 Tampilan Pengaturan Lanjutan .....	82
Gambar 4.51 Tampilan Profil .....	83
Gambar 4.52 Tampilan <i>Badges</i> .....	84
Gambar 4.53 Tampilan Papan Peringkat .....	86

Gambar 4.54 Tampilan Riwayat Peringkat .....	87
Gambar 4.55 Tampilan Menu Hadiah.....	88
Gambar 4.56 Tampilan Hadiah Saya .....	89
Gambar 4.57 Tampilan Pakai Hadiah .....	90
Gambar 4.58 Tampilan Hadiah Harian .....	91
Gambar 4.59 Iterasi Desain Pertama ( <i>Roulette</i> ).....	107
Gambar 4.60 Iterasi Desain Kedua ( <i>Font</i> dan Tombol).....	108
Gambar 4.61 Iterasi Desain Ketiga (Keterangan Tombol) .....	109



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	14
Tabel 4.1 <i>Secondary Research</i> .....	25
Tabel 4.2 Tujuan Jangka Panjang .....	27
Tabel 4.3 Ide Solusi Fitur.....	34
Tabel 4.4 Jawaban Informan 1 (Arini Gracesheila).....	93
Tabel 4.5 Jawaban Informan 2 (Wisnu Jatayu).....	98
Tabel 4.6 Jawaban Informan 3 (Muhammad Fahmi Albaihaqi).....	102
Tabel 4.7 Pengujian akhir .....	110

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Skilvul adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang Teknologi Edukasi. Skilvul ingin meningkatkan kemampuan kerja dan kesiapan kerja dengan membekali mahasiswa dengan keterampilan desain *UI/UX* dan meningkatkan *soft skill* serta membangun portofolio profesional. Dengan program ini, diharapkan mahasiswa mendapatkan pengalaman mengerjakan *project* akhir *real backlog* dari perusahaan rekanan skilvul dan mendapatkan keterampilan *hard skill* sebagai *UI/UX Designer* (Monica, 2019). Pada kegiatan ini *project* yang dikerjakan adalah desain gamifikasi dari perusahaan Campaign.com.

Campaign adalah sebuah platform yang digunakan untuk melakukan donasi atau aksi sosial. Campaign berbeda dari kebanyakan aplikasi sosial lainnya. Pada aplikasi Campaign pengguna melakukan serangkaian aksi sosial (*Challenge*) secara konsisten selama beberapa hari kedepan. Setiap *Challenge* terdiri dari serangkaian tindakan sosial yang bertujuan untuk mendidik dan mengembangkan kebiasaan sosial baru dalam kehidupan sehari-hari. Setelah pengguna menyelesaikan *Challenge* maka donasi akan dicairkan oleh donatur yang bersangkutan di setiap *Challenge*. Donasi akan diberikan kepada pihak yang membutuhkan. Oleh karena

itu, selain melakukan donasi pengguna juga ikut melakukan aksi sosial untuk memberikan dampak sosial yang lebih baik (Campaign, 2021).

Visi yang berusaha diwujudkan oleh Campaign adalah menjadikan dunia sebagai tempat yang lebih baik dengan mengajak pengguna untuk melakukan aksi sosial dengan cara mengambil *Challenge* dan melakukan aksi. Namun, mengajak pengguna menyelesaikan *Challenge* dengan mengambil aksi tidaklah mudah. Untuk menanggapi hal tersebut Campaign memutuskan untuk membuat sistem gamifikasi dengan harapan dapat memotivasi pengguna untuk menggunakan Campaign dan menyelesaikan banyak *Challenge*.

Salah satu strategi yang digunakan untuk memotivasi pengguna adalah *Game*. *Game* adalah aktivitas aktif di mana pengguna (pemain dan lawan) terlibat untuk mencapai pencapaian. Pada dasarnya, *game* dibuat untuk menciptakan hiburan dan memikat pengguna untuk mengikuti permainan dalam konten game. Seiring perkembangan zaman, sistem *game* telah berkembang dan banyak digunakan pada banyak aplikasi. Dengan fenomena tersebut maka dapat dianalisis bahwa mekanisme yang terdapat pada *game* dapat diadopsi untuk memotivasi pengguna untuk melakukan suatu kegiatan dan memungkinkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan selain *game*. Teknologi yang ada pada *game* mendasari konsep *entertainment game* dan gamifikasi. Gamifikasi menggunakan elemen *game entertainment* sebagai konsep untuk berpikir dan dimasukkan dalam kerangka kerja (Dirjen et al., 2018). Teknologi permainan yang dikembangkan dalam bentuk

elemen permainan adalah poin, level, papan peringkat, dan sebagainya. Elemen ini dikembangkan dalam ilmu gamifikasi dan kemudian diterapkan di berbagai bidang untuk membuat sistem lebih menarik dan meningkatkan minat pengguna.

Perancangan *UI/UX* gamifikasi diharapkan dapat mempermudah Campaign dalam membangun sistem gamifikasi yang diinginkan. Perancangan *UI/UX* dapat dilakukan dengan berbagai macam metode, dalam hal ini menggunakan *Design Sprint*. Perancangan *UI/UX* gamifikasi dapat dikembangkan untuk membantu instansi dalam membangun sistem gamifikasi yang sebenarnya untuk meningkatkan minat dan motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi Campaign dan menyelesaikan lebih banyak *Challenge*. Proyek yang dikerjakan pada penelitian ini termasuk dalam proyek program Magang Kampus Merdeka.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, kajian masalah yang mendasari penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan motivasi dan minat pengguna Campaign yang bertujuan agar pengguna rutin mengambil aksi dan menyelesaikan *challenge* yaitu dengan merancang desain fitur gamifikasi aplikasi *mobile* Campaign menggunakan metode *Design Sprint*.”

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Merancang *UI/UX* fitur gamifikasi aplikasi *mobile* Campaign dengan menggunakan metode *Design Sprint*.
2. Merancang prototipe dengan menggunakan aplikasi Figma.
3. Melakukan testing kepada pengguna dengan menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)*.
4. Menggunakan data aplikasi dan komponen *UI Style Guide* dari Campaign dalam perancangan *UI/UX* gamifikasi.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang *UI/UX* fitur gamifikasi untuk aplikasi *mobile* Campaign.
2. Menerapkan metode *Design Sprint* dalam perancangan *UI/UX* aplikasi *mobile* Campaign.
3. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna dari perancangan *UI/UX* gamifikasi aplikasi *mobile* Campaign.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk mempermudah perusahaan Campaign dalam mengembangkan fitur gamifikasi aplikasi Campaign yang

berguna untuk memenuhi kepuasan pengguna dan meningkatkan frekuensi pengguna aplikasi Campaign dalam pengerjaan aksi dan *challenge*.

## **1.6. Sistematika Penulisan Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat latar belakang serta motivasi dari penyusunan skripsi, serta permasalahan penelitian yang ada. Bab ini berisi perumusan masalah, tujuan penelitian, dan juga manfaat penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan secara garis besar tentang dasar teori yang berkaitan dalam penelitian skripsi ini yaitu Campaign, Desain *UI/UX (User Interface/ User Experience)*, *Design Sprint*, Gamifikasi, dan *SEQ (Single Ease Question)*.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini memuat waktu dan tempat penelitian, alat dan bahan yang digunakan pada penelitian, tahapan penelitian secara umum, dan tahapan penelitian secara terperinci. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design Sprint*.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini memuat rancangan dari desain fitur gamifikasi aplikasi *mobile Campaign* dan analisis hasil dari pengujian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini. Saran-saran mengenai perbaikan dan pengembangan lebih lanjut juga terdapat pada bab ini.

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Campaign.com**

Campaign adalah sebuah platform yang digunakan untuk melakukan donasi atau aksi sosial. Campaign berbeda dari kebanyakan aplikasi sosial lainnya. Campaign berfokus pada gerakan sosial pada penjualan produknya. Beberapa sosiolog menyebut gerakan sosial sebagai bentuk tindakan kolektif. Mereka berpendapat bahwa gerakan sosial berbeda dari bentuk aksi kolektif lainnya. Di sisi lain, ada sosiolog yang mengklasifikasikan gerakan sosial sebagai bentuk aksi kolektif (Sukmana, 2016). Pada aplikasi Campaign pengguna melakukan serangkaian aksi sosial (*Challenge*) secara konsisten selama beberapa hari kedepan (Campaign, 2021). Setiap *Challenge* terdiri dari serangkaian tindakan sosial yang bertujuan untuk mendidik dan mengembangkan kebiasaan sosial baru dalam kehidupan sehari-hari. Setelah pengguna menyelesaikan *Challenge* maka donasi akan dicairkan oleh donatur yang bersangkutan di setiap *Challenge*. Donasi akan diberikan kepada pihak yang membutuhkan. Oleh karena itu, selain melakukan donasi pengguna juga ikut melakukan aksi sosial untuk memberikan dampak sosial yang lebih baik. Visi yang berusaha diwujudkan oleh Campaign adalah menjadikan dunia sebagai tempat yang lebih baik dengan mengajak pengguna untuk melakukan



aksi sosial dengan cara mengambil *Challenge* dan melakukan aksi. Dalam pelaksanaan aksinya, Campaign tidak menggunakan sistem donasi berupa uang atau materi melainkan menggunakan cara yang berbeda dengan mengajak pengguna untuk melakukan aksi kebaikan dan mengabadikannya dalam foto sebagai bentuk donasi.

## **2.2. Design UI/UX ( User Interface/ User Experience)**

*Design* pengalaman pengguna (singkatan *UX*, *UXD*) adalah sebuah disiplin yang berfokus pada merancang pengalaman ujung-ke-ujung dari produk tertentu. Untuk merancang sebuah pengalaman berarti merencanakan dan bertindak berdasarkan serangkaian tindakan, yang harus menghasilkan perubahan terencana dalam perilaku kelompok sasaran (saat berinteraksi dengan produk). Pengalaman pengguna terletak di persimpangan seni dan sains dan membutuhkan pemikiran analitis yang sangat akut dan kreativitas (Treder, 2013).

*Design* antarmuka pengguna (*UI*) adalah input dan output yang lebih langsung melibatkan pengguna sistem. Antarmuka pengguna adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pengguna saat menggunakan sistem secara fisik, persepsi, dan secara konseptual (Ramadan et al., 2019). Tujuan dari antarmuka adalah bekerja dengan komputer menjadi mudah, produktif, dan menyenangkan (Galitz, 2007). Dapat diartikan juga bahwa desain antarmuka pengguna adalah jembatan penghubung antara pengguna dengan sistem agar sistem dapat digunakan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

### 2.3. *Design Sprint*

*Design Sprint* merupakan suatu struktur desain produk yang fleksibel yang membantu orang memaksimalkan peluang pengguna untuk melakukan apa yang pengguna inginkan. Ini adalah pekerjaan yang bagus untuk tim kecil di mana hasilnya adalah arah produk atau layanan.(Purnomo, 2019). *Design Sprint* juga merupakan kerangka kerja bagi tim dari berbagai ukuran untuk memecahkan dan menguji masalah desain dalam 2-5 hari. Ide *sprint* berasal dari kerangka Agile. Ide *design sprint* dikembangkan di IDEO dan d.school di Stanford. Kerangka kerja ini disesuaikan dengan gagasan "*Design Sprint*" berkat tim Google UX, Google Ventures, dan Google, serta tim di seluruh industri(Direkova, 2015).

*Design Sprint* menciptakan keselarasan dan penerimaan karena melibatkan lebih banyak orang dalam proses desain, bekerja sama untuk menciptakan produk dan prototipe baru. Orang-orang lebih terlibat ketika mereka terlibat dalam proses penciptaan. *Design Sprint* lebih cepat dan lebih efisien karena "*timeboxed*", yang berarti memberi tim desain cara untuk menghilangkan gangguan, memfokuskan perhatian penuh mereka, dan mendapatkan hasil nyata dalam kerangka waktu yang singkat(Banfield et al., 2016). *Design Sprint* juga meningkatkan kualitas dengan melibatkan lebih banyak orang dari lebih banyak bagian organisasi, termasuk orang-orang yang akan ditugaskan untuk melaksanakan dan memahami tantangan implementasi.

## 2.4. Gamifikasi

*Game* adalah sebuah kegiatan aktif yang melibatkan penggunanya (pemain maupun lawan) untuk menuju sebuah pencapaian. *Game* adalah aktivitas aktif di mana pengguna (pemain dan lawan) terlibat untuk mencapai pencapaian. Pada dasarnya, *game* dibuat untuk menciptakan hiburan dan memikat pengguna untuk mengikuti permainan dalam konten *game*. Seiring perkembangan zaman, sistem *game* telah berkembang dan banyak digunakan pada banyak aplikasi. Dengan fenomena tersebut maka dapat dianalisis bahwa mekanisme yang terdapat pada *game* dapat diadopsi untuk memotivasi pengguna untuk melakukan suatu kegiatan dan memungkinkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan selain *game*. Teknologi yang ada pada *game* mendasari konsep *entertainment game* dan gamifikasi. Gamifikasi menggunakan elemen *game entertainment* sebagai konsep untuk berpikir dan dimasukkan dalam kerangka kerja (Dirjen et al., 2018). Dalam penerapannya, terdapat satu hal yang perlu ditekankan agar gamifikasi dapat berjalan dengan baik. Hal tersebut adalah motivasi. Motivasi yang dikembangkan berupa elemen *game* seperti poin, level, papan peringkat, dan lain-lain. Elemen ini dikembangkan dalam ilmu gamifikasi yang kemudian diterapkan di berbagai bidang dengan tujuan untuk membuat sistem menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat pengguna.

## 2.5. Tingkat Kepuasan Pengguna

Pada penelitian ini pengukuran tingkat kepuasan pengguna menggunakan metode *SEQ*. *SEQ* atau *Single Ease Question* merupakan sebuah metode pengujian yang digunakan untuk mengukur kemudahan yang dirasakan pengguna setelah

menyelesaikan semua skenario yang diberikan. *SEQ* terdiri dari satu pertanyaan dengan skala likert 1 sampai 7 dari pilihan sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, dan sangat mudah (Ardiansyah & Ghazali, 2016). *SEQ* digunakan untuk melihat respon pengguna secara langsung terkait desain aplikasi yang telah dibuat. Proses pengujian *SEQ* akan dilaksanakan menggunakan metode wawancara agar desainer dapat langsung mengetahui pendapat dari pengguna. Penelitian ini akan difokuskan dengan *usability test* untuk kepuasan pengguna. Tingkat kepuasan pengguna ditentukan oleh pendapat dari pengguna untuk tingkat performa atas sebuah produk yang dimana hal tersebut dibuat untuk memenuhi tingkat kepuasan pengguna. Nilai *SEQ* yang diterima adalah nilai lebih dari sama dengan 5. Standar yang dikeluarkan oleh badan standarisasi internasional yaitu *International Standard Organization (ISO)* yang menyatakan bahwa salah satu hal yang dapat diukur dalam usability adalah tingkat kepuasan pengguna (*satisfaction*) yang berfokus pada bagaimana sebuah produk sudah digunakan dan untuk melihat tanggapan pengguna terhadap penggunaan produk yang nantinya akan diukur secara subjektif bagaimana seorang pengguna merasakan sebuah sistem bekerja dan untuk mengetahui seberapa jauh sebuah produk telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna (Suyatno & Rochana, 2020).

## **2.6. Penelitian Terkait**

Terkait dengan penelitian ini, Norma Ningsih telah melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Konsep Gamification Pada Aplikasi *E-Commerce* Untuk UMKM Makanan” (Ningsih, 2021). Penelitian tersebut membangun aplikasi *e-commerce*

yang menerapkan konsep *gamification* untuk memudahkan dan meningkatkan motivasi pelanggan untuk terus melakukan pembelian. Unsur *game* yang digunakan pada aplikasi ini adalah *points* dan *badges* pada transaksi penjualan. Selain penelitian tersebut terdapat juga penelitian terkait metode yang digunakan yaitu *Design Sprint*. Aji Prasetyo, Hanifah Muslimah Az-Zahra, dan Hendra Brata telah melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis *Mobile* Dengan Menggunakan Pendekatan *Design Sprint*”(Prasetyo et al., 2019). Penelitian tersebut menunjukkan keseluruhan proses perancangan aplikasi dengan menerapkan metode *Design Sprint*. Pada penelitian tersebut telah dijelaskan bahwa *Design Sprint* dapat menerapkan kerangka kerja dan metode yang fleksibel sehingga dapat diadaptasi untuk tujuan dan organisasi. Pada penelitian yang dilakukan oleh Carlos Magno Mendo dengan judul “*Design Thinking Versus Design Sprint*”(Mendonça de Sá Araújo et al., 2019) telah dijelaskan bahwa *Design Sprint* dapat digunakan untuk memecahkan masalah kritis melalui pembuatan prototipe dan *brainstorming* dengan pelanggan. *Design Sprint* juga digunakan sebagai metode yang dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cepat. Seluruh ide terbaik akan diringkas dalam waktu singkat untuk menciptakan solusi yang sangat baik.

Dibuatnya fitur gamifikasi pada aplikasi mobile Campaign diharapkan dapat meningkatkan motivasi pengguna dalam melakukan aksi pada aplikasi Campaign. Fitur gamifikasi diharapkan dapat memenuhi kepuasan dan harapan pengguna dalam menggunakan Campaign sehingga motivasi pengguna dalam menggunakan aplikasi Campaign dapat meningkat agar target kampanye tercapai dan dapat

mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Campaign. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Design Sprint* sebagai acuan dan pertimbangan membangun aplikasi yang sesuai dengan kemudahan pengguna.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### 3.1. Waktu dan Tempat

Penelitian dilakukan di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul). Waktu penelitian dimulai dari bulan Januari 2022 sampai dengan bulan Juli 2022. Berikut adalah jadwal kegiatan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Inisiasi Proyek							
2	<i>Understand</i>							
3	<i>Define</i>							
4	<i>Diverge</i>							
5	<i>Decide</i>							
6	<i>Prototype</i>							
7	<i>Validate</i>							
8	Pembuatan Skripsi							
9	Ujian Komprehensif							

### 3.2. Alat dan Bahan

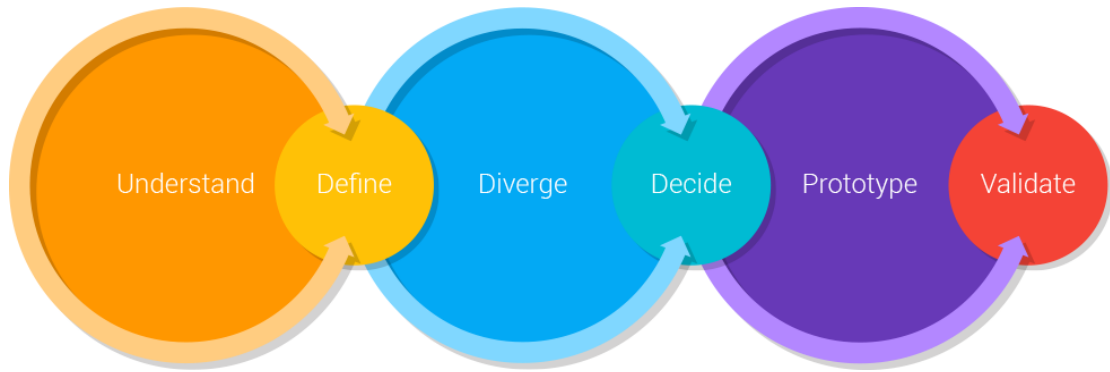
Beberapa alat dan bahan yang digunakan pada penelitian dan pembuatan skripsi ini sebagai berikut:

1. Satu unit *Personal Computer* (PC) HP PAVILION LAPTOP 14 – bf0xx dengan spesifikasi
  - Processor : Intel Core i5 2.50 GHz
  - RAM : Delapan (8) GB RAM
  - Sistem Operasi : Windows 10
  
2. Aplikasi Figma dengan spesifikasi
  - File Version : 92.5.0.0
  - Ukuran : 73.2 MB
  
3. Bahan yang digunakan yaitu data dan kriteria pengguna dari perusahaan Campaign.

### 3.3. Tahapan Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan adalah *Design Sprint*. Metode *Design Sprint* memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu *Understand, Define, Diverge, Decide, Prototype, Validate*. Gambar 3.1 menunjukkan bagian alur dari metode penelitian:





Gambar 3.1 Metode Penelitian *Design Sprint*

### 3.3.1. *Understand*

Studi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari *stakeholder*, kapabilitas teknologi yang dimiliki, dan juga kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini dilakukan *User Research* menggunakan metode survei dengan kuesioner dengan target pengguna adalah pria/wanita dengan umur berkisar 18-24 tahun, aktif menggunakan sosial media, dan tertarik dalam kegiatan sosial. Berikut adalah penjabaran dari tahapan *Understand*:

#### a. Menentukan Karakteristik Kebutuhan

Penentuan kebutuhan pengguna dilakukan dengan pendekatan ke pengguna dengan menggunakan survei. Survei dilakukan menggunakan *google form* yang disebarakan secara online melalui media sosial seperti Whatsapp, Telegram, Instagram, dan Discord.

#### b. Menyajikan Hasil Survei

Survei dilakukan dalam waktu 2 hari dengan responden sasaran yaitu pria/wanita berumur 18-24 tahun, aktif menggunakan sosial media, dan tertarik dalam kegiatan sosial baik yang pernah menggunakan aplikasi Campaign ataupun tidak. Pada

kegiatan *User Research* dilakukan pembuatan *Google Form* yang digunakan untuk survei pengguna. *Google Form* dibagikan pada aplikasi sosial media berupa Whatsapp dan Discord dalam bentuk link. Hasil survei disajikan dalam bentuk grafik.

### **3.3.2. Define**

Pada tahap *Define* dilakukan penentuan untuk tujuan jangka panjang dan membuat daftar dari *pain points*. Pada tahap ini didefinisikan prinsip desain yang ingin diterapkan dalam produk desain yang dibuat. Berikut tahapan dari *Define* :

#### **a. Tujuan Jangka Panjang**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah berdiskusi dengan tim dan *stakeholder* terkait *goal* atau tujuan yang diinginkan. Pada tahap ini dilakukan diskusi ringan dengan tim terkait ide atau solusi atas permasalahan yang sudah dituliskan selama diskusi berlangsung.

#### **b. Membuat *Pain Points***

Pada tahap ini akan dilakukan diskusi secara tim terkait daftar *Pain Points*. Daftar *Pain Points* yang dibuat berdasarkan survei yang telah dilakukan pada tahapan *Understand*. Daftar *Pain Points* dibuat sebanyak banyaknya berdasarkan masalah yang dihadapi oleh pengguna lalu nantinya akan dipilih beberapa masalah utama yang akan difokuskan.

### **3.3.3. Diverge**

Pada tahapan ini dilakukan diskusi terkait ide, solusi, dan sketsa rancangan yang menjadi gagasan untuk desain yang akan dibuat. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan *How Might We* berdasarkan *Pain Points* utama, pembuatan *Solution Idea*, dan *Crazy's 8*. Berikut tahapan dari *Diverge* :

#### **a. How Might We**

Pada tahap ini adalah pembuatan *How Might We* yang dibuat berdasarkan masalah utama dalam *Pain Points*. *How Might We* merupakan sebuah pertanyaan singkat yang bersumber dari prinsip desain. Pembuatan *How Might We* akan menjadi sebuah gagasan ide sebelum membuat produk desain.

#### **b. Solution Idea**

Setelah membuat *How Might We* maka tahap selanjutnya adalah membuat *Solution Idea* berdasarkan *How Might We* yang telah dibuat. *Solution Idea* akan menjadi acuan untuk menentukan desain yang akan dikerjakan. Pada tahap ini *Solution Idea* juga akan dikelompokkan sesuai dengan prioritasnya.

#### **c. Crazy's 8**

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *Crazy's 8*. Pada tahap ini dilakukan diskusi tim dan setiap anggota tim diharuskan membuat *Crazy's 8*. *Crazy's 8* merupakan 8 sketsa gambar yang dibuat sebagai acuan atau bentuk sederhana dari *UI* yang akan dibuat nantinya.

### **3.3.4. Decide**

Pada tahap *Decide* dilakukan pemilihan beberapa desain *Crazy's 8* terbaik yang akan dibuat pada tahap *Prototype*. Pada tahap ini juga akan dibuat *User Flow* dan *Wireframe* berdasarkan *Solution Idea* yang sudah dipilih saat diskusi tim. Berikut tahapan dari *Decide*:

#### **a. Userflow**

Pada tahap ini akan dibuat *Userflow* dari berbagai macam fitur yang akan didesain. Pembuatan *Userflow* dilakukan untuk mengetahui *task* apa saja yang akan dilakukan oleh pengguna dan untuk mengetahui alur pengguna pada saat menggunakan aplikasi.

#### **b. Wireframe**

Setelah membuat *Userflow* maka tahap selanjutnya adalah pembuatan *Wireframe*. Pembuatan *Wireframe* dapat didasari oleh desain yang sudah dikerjakan pada *Crazy's 8* yang dikembangkan. Pembuatan *Wireframe* bertujuan agar pada saat tahap *Prototype* pembuatan *UI* akan lebih mudah karena sudah memiliki kerangka desain.

### **3.3.5. Prototype**

Pada tahap ini akan dibuat *UI* berdasarkan *Wireframe* yang telah dibuat. Pembuatan *UI* menggunakan *Wireframe* sebagai acuan agar pembuatan *design* menjadi lebih mudah. Selanjutnya ketika semua *UI* telah dibuat dan telah disetujui maka langkah selanjutnya akan dibuat prototipe dari desain tersebut. *Prototype* disusun untuk menampilkan usability produk yang akan diluncurkan.

### ***3.3.6. Validate***

Tahap terakhir yang dilakukan adalah *Validate*. Pada tahap ini prototipe yang telah selesai akan diuji secara langsung ke calon pengguna. Pada penelitian ini metode yang dilakukan untuk tahap pengujian adalah *Single Ease Question (SEQ)* dengan cara wawancara langsung ke calon pengguna. *SEQ* yang digunakan memiliki skala 1-7. Setelah mendapatkan hasil validasi maka hasil tersebut akan digunakan sebagai dasar dari proses iterasi desain.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam skripsi, didapatkan kesimpulan, sebagai berikut:

1. *UI/UX* fitur gamifikasi Campaign telah selesai dirancang dengan tiga kali iterasi perubahan pada proses *prototype* dengan menggunakan metode *Design Sprint*.
2. *UI/UX* gamifikasi Campaign dirancang dengan mempertimbangkan minat pengguna terhadap fitur gamifikasi yang didapatkan dari hasil survei pada tahap *Understand* yakni sebanyak 18 responden dari 23 responden tertarik untuk menggunakan aplikasi dengan fitur gamifikasi.
3. Ide perancangan prototipe gamifikasi dikembangkan berdasarkan tiga tujuan jangka panjang dan tiga *pain points* utama yang sebelumnya telah ditentukan melalui diskusi tim.
4. Perancangan *UI/UX* fitur gamifikasi Campaign dilakukan berdasarkan sembilan *solution idea* yang dikembangkan dari *how might we* sehingga menghasilkan tiga rancangan fitur utama yaitu fitur poin dan level,

leaderboard, dan penukaran hadiah serta tiga rancangan fitur tambahan yaitu pengaturan privasi, kuis, dan *roulette*.

5. Pengukuran tingkat kepuasan pengguna dari *prototype* fitur gamifikasi untuk aplikasi Campaign adalah *acceptable* dimana skor total *SEQ* pada pengguna yaitu 6,02 dari skala 1-7 dan telah melewati tiga kali proses iterasi, dengan ini menunjukkan bahwa desain diterima oleh pengguna.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam melakukan skripsi ini, adapun beberapa saran untuk pengembangan desain selanjutnya, diantaranya:

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya fitur gamifikasi dapat dikembangkan dan menambahkan fitur hiburan lainnya seperti permainan sederhana yang dapat dimainkan oleh pengguna agar pengguna dapat lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi Campaign.
2. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan survei dan iterasi desain berulang agar desain yang dirancang dapat lebih siap untuk diimplementasikan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, A., & Ghazali, M. I. (2016). Pengujian Usability User Interface Dan User Experience Aplikasi E-Reader Skripsi Berbasis Hypertext. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 2(3).  
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol2.iss3.2016.110>
- Banfield, R., Lombardo, C. T., & Wax, T. (2016). *Design sprint*. O'Reilly Media, Inc.
- Campaign.com. (2021). *Aplikasi Campaign*. Campaign.com.  
<https://campaign.com>. Diakses pada 20 April 2022
- Direkova, N. (2015). Design Sprint Methods. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 46.
- Dirjen, S. K., Riset, P., Pengembangan, D., Dikti, R., Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2018). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS*, 3(1), 2022.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. New York: John Wiley, Inc.
- Mendonça de Sá Araújo, C. M., Miranda Santos, I., Dias Canedo, E., & Favacho de Araújo, A. P. (2019). Design Thinking Versus Design Sprint: A Comparative Study. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries*



*Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics*), 11583 LNCS, 291–306. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3\\_22](https://doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3_22)

- Monica, C. T. (2019). *Skilvul*. PT. Impact Byte Teknologi Edukasi. <https://skilvul.com>. Diakses pada 21 April 2022
- Ningsih, N. (2021). Penerapan konsep gamification pada aplikasi e-commerce untuk umkm makanan. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 4(1), 53–63. <https://doi.org/10.36085/jsai.v4i1.1329>
- Prasetyo, A., Az-zahra, H. M., & Brata, A. H. (2019). Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Mobile dengan menggunakan Pendekatan Design Sprint ( Studi Kasus Bimbingan Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5808–5816.
- Purnomo, A. (2019). Design Sprint: 5 Hari Desain Produk untuk Sukses Wirausaha. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 1–5. <https://doi.org/10.31227/osf.io/jvqm7>
- Ramadan, R., Muslimah, A.-Z. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 3(9), 8831–8840.
- Shihab, K. (2020). *20 Law of UX Explained*. Medium.Com. <https://keanshahab.medium.com/20-law-of-ux-explained-discussed-in-indonesia-4e71cd20bc5e>. Diakses pada 11 Mei 2022
- Sukmana, O. (2016). Konsep Dan Teori Gerakan Sosial. In *Intrans Publishing*. Intrans Publishing.
- Suyatno, D. F., & Rochana, I. H. (2020). Pengukuran Kepuasan Pengguna Website Dengan Menggunakan Usability Testing. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 4(2), 67–74. <https://doi.org/10.26740/jieet.v4n2.p67-74>
- Treder, M. (2013). *UX Design for Startups*. Texas: UXPin.