

## ABSTRAK

### PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI MOBILE TIKET KONSER “EuFo” MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh

**Dafa Sitanala Putra Baladiah**

EuFo adalah sebuah aplikasi yang fokus pada pembelian tiket konser, berita konser, promo, dan informasi lainnya. Proses distribusi konten hiburan, khususnya konser, telah diubah oleh kemajuan teknologi dalam industri hiburan digital. Setelah dilakukan *User Research* didapatkan permasalahan utama yaitu penyaringan usia untuk pengguna dibawah umur dan kesulitan pengguna saat masuk ke dalam venue dan juga validasi tiket konser rumit dan lambat. Merancang aplikasi dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan menganalisa hasil performa aplikasi menggunakan metode *Usability Testing* menjadi tujuan dari penelitian. *Design Thinking* adalah pendekatan inovatif untuk memecahkan masalah yang berpusat pada pemahaman menyeluruh tentang pengguna, pembuatan solusi kreatif, dan iterasi berulang untuk mencapai hasil terbaik. Studi ini menggabungkan komponen seperti *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Hasilnya menunjukkan bahwa prototipe aplikasi tiket konser dirancang dengan satu kali iterasi perubahan dan diuji untuk memastikan bahwa hasil desain *UI/UX* sesuai dengan tujuan utama. Dalam pengujian pertama dan kedua, terjadi perkembangan antara pengujian satu dan dua. Hasil dalam dua kali testing dengan lima belas informan dihasilkan perbandingan hasil nilai dua kali testing yaitu direct success 7%, mission unfinished 0%, misclick rate 5% dan duration 10s.

**Kata Kunci:** EuFo, *User Research, Design Thinking, Usability testing, UI/UX*

## ABSTRACT

### ***DESIGN OF THE “EuFo” CONCERT TICKET MOBILE APPLICATION UI/UX USING THE DESIGN THINKING METHOD***

By

**Dafa Sitanala Putra Baladiah**

*EuFo is an app that focuses on the purchase of concert tickets, concert news, promotions, and other information. The distribution process of entertainment content, especially concerts, has been transformed by technological advances in the digital entertainment industry. After conducting User Research, the main problems were age filtering for underage users and user difficulties when entering the venue and also complicated and slow validation of concert tickets. Design applications using the Design Thinking method and analyze application performance results using the Usability Testing method as the goal of research. Design Thinking is an innovative approach to problem-solving that focuses on a thorough understanding of the user, creating creative solutions, and repeating iterations to the best results. The study combines components such as Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The results showed that the prototype of the concert ticket application was designed with a one-time iteration of changes and tested to ensure that the UI/UX design results matched the primary purpose. In the first and second tests, there's progress between the one and the two. Results in two tests with fifteen informants resulted in a comparison of the results of two tests: direct success 7%, mission unfinished 0%, misclick rate 5% and duration 10s.*

**Keyword:** *EuFo, User Research, Design Thinking, Usability testing, UI/UX*