

Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX) Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Menggunakan Konsep Metode *Design Thinking*

Model Design of User Experience (UX) Appearance Service for Mobile-Based Cinema Ticket Ordering Application Entertainment Services Using the Concept of Design Thinking Method

Tan Anthony Christian Adinugraha¹, Erna Zuni Astuti²

^{1,2}Departemen Jurusan Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro

E-mail : ¹111201911676@mhs.dinus.ac.id, ²erna.zuni.astuti@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Selama ini, terdapat kelemahan dalam transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop. Sejak dahulu kala, para penonton yang ingin melakukan transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop diharuskan atau diwajibkan untuk mengantre di loket tempat penjualan tiket bioskop. Ironisnya, cara seperti ini relatif tidak efisien dan tidak efektif karena para penonton diharuskan atau diwajibkan untuk mengantre di loket tempat penjualan tiket bioskop dalam antrean yang cukup panjang dan cukup lama untuk melakukan transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop. Seringkali juga tiket bioskop yang ingin dipesan dan dibeli sudah atau telah terjual habis sebelum gilirannya, sehingga para penonton yang sedang mengantre pun menjadi tidak mendapatkan atau tidak memperoleh informasi mengenai tentang tiket bioskop yang masih tersedia. Dalam rangka untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis ingin membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan perancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* atau dengan menggunakan media perangkat telepon genggam seluler. Pada perancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini nantinya para penonton bisa atau dapat melihat jadwal pemutaran atau penayangan film bioskop, para penonton juga bisa mendapatkan atau memperoleh informasi mengenai tentang harga tiket bioskop pada hari tersebut, dan para penonton juga bisa mendapatkan atau memperoleh informasi mengenai tentang ketersediaan tiket bioskop beserta dengan posisi lokasi tempat duduk di dalam ruangan bioskop. Dengan adanya perancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini diharapkan para penonton tidak perlu kesulitan dan menghabiskan waktu untuk mengantre dalam melakukan transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop.

Kata Kunci : Harga Tiket Bioskop, Ketersediaan Tiket Bioskop, Posisi Lokasi Tempat Duduk di Dalam Ruangan Bioskop, Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop, *Mobile*

Abstract

So far, there have been weaknesses in the transaction ordering process and the process of purchasing cinema tickets. Since time immemorial, viewers who wish to make transactions in the ordering process and the process of purchasing cinema tickets are required or obliged to stand in line at the counter where cinema tickets are sold. Ironically, this method is relatively inefficient and ineffective because spectators are required or obliged to queue at the cinema ticket counter in a long enough line and long enough to carry out transactions order processes and purchase cinema tickets. Often the cinema tickets that you want to order and buy have already been sold

out or have been sold out before their turn, so even the spectators who are standing in line do not get or do not get information about available cinema tickets. In order to overcome these problems, the author wants to create and/or compile and/or develop a User Experience (UX) display design model for an entertainment service application system for ordering mobile-based cinema tickets or by using cellular mobile media devices. In the design of the User Experience (UX) display design model, the entertainment service application system for ordering mobile-based cinema tickets, later the audience can or can see screening schedules or cinema screenings, the audience can also get or obtain information about cinema ticket prices on the day and the audience can also obtain or obtain information regarding the availability of cinema tickets along with the position of the seats in the cinema room. With the design of the User Experience (UX) display design model for the mobile-based entertainment service application system for ordering cinema tickets, it is hoped that the audience will not have to spend time and difficulties queuing in making transactions for the ordering process and the process of buying cinema tickets.

Keywords : Cinema Ticket Prices, Cinema Ticket Availability, Seating Location Position in Cinema Room, Cinema Ticket Booking Entertainment Service Application System, Mobile

1. PENDAHULUAN

Pada saat zaman era masa sekarang ini, industri perfilman baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri terus-menerus memproduksi film layar lebar yang sangat disayangkan apabila dilewatkan, terutama bagi para penggemar film. Sehingga, tidak mengherankan jika banyak orang yang melakukan berbagai cara agar atau supaya bisa atau dapat menonton film yang baru dirilis di pasaran tersebut. Salah satu caranya adalah dengan menyaksikannya di bioskop yang diinginkan. Namun, untuk bisa atau dapat menonton film di bioskop tidak selamanya mudah. Terdapat beberapa kendala permasalahan yang seringkali terjadi dan dialami oleh sebagian besar orang yang ingin menonton film di bioskop. Salah satunya adalah dimana kita diharuskan atau diwajibkan untuk mengantre terlebih dahulu di loket tempat penjualan tiket bioskop sebelum kita bisa mendapatkan atau memperoleh tiket bioskop tersebut [1].

Sistem proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop ini masih menggunakan sistem transaksi perdagangan yang bersifat konvensional, dimana para pembeli yang ingin melakukan transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop diharuskan atau diwajibkan untuk mendatangi bioskop terlebih dahulu untuk kemudian selanjutnya bisa mendapatkan atau memperoleh tiket bioskop tersebut. Terkadang ada juga para pembeli yang sudah atau telah menghabiskan waktu untuk mengantre melakukan transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop dan juga tidak mendapatkan atau tidak memperoleh tiket bioskop tersebut karena tiket bioskop tersebut sudah atau telah terjual habis. Para pembeli pun terkadang juga tidak bisa mendapatkan atau memperoleh posisi lokasi tempat duduk seperti yang diinginkan. Hal-hal seperti inilah yang menjadi salah satu faktor ketidaknyamanan bagi para pembeli ketika melakukan proses transaksi pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop dengan menggunakan sistem transaksi perdagangan yang bersifat konvensional [1].

Pelayanan transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop dengan menggunakan sistem transaksi perdagangan yang bersifat konvensional dengan cara mendatangi langsung menuju ke loket tempat penjualan tiket bioskop dirasa kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan dan diperlukan suatu jalan keluar cara untuk mengatasi kendala permasalahan ini yang berguna atau berfungsi atau bertujuan untuk mempermudah pihak bioskop dan para pembeli dalam bertransaksi melakukan proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop. Transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop yang berbasis *mobile* menjadi salah satu layanan utama yang penting dan dibutuhkan bagi para pembeli. Sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini merupakan sistem aplikasi layanan hiburan yang bisa atau dapat membantu para pembeli ketika melakukan transaksi proses

pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop secara dalam jaringan atau daring (*online*), dimana sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini akan mempermudah para pembeli dalam melakukan transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh konsep ruang dan waktu, serta tanpa perlu repot untuk mengantre kembali [1].

Dengan adanya sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini diharapkan bisa atau dapat memberikan kemudahan bagi para pembeli untuk bisa mendapatkan atau memperoleh informasi mengenai tentang jadwal film yang sedang ditayangkan di bioskop, fasilitas opsi pemesanan tiket bioskop dan pemilihan posisi lokasi tempat duduk yang disesuaikan dengan kemauan dan keinginan dari para pembeli tiket bioskop tersebut, serta kemudahan bagi para pembeli tiket bioskop untuk bisa atau dapat melakukan transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop dengan menggunakan fasilitas uang elektronik (*electronic money* atau *e-money*) sehingga bisa atau dapat membuat transaksi proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop menjadi semakin praktis [1].

Dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk mengatasi dan/atau menyelesaikan kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh penulis atau peneliti tersebut, penulis atau peneliti memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*. Sebenarnya, terdapat banyak sekali kerangka (*framework*) yang bisa atau dapat digunakan untuk melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari suatu produk aplikasi dengan lancar dan teratur, seperti *lean User Experience* (UX), *double diamond*, dan *User Centered Design* (UCD). Namun, penulis atau peneliti akan memakai atau menggunakan salah satu kerangka (*framework*) yang paling populer, yakni kerangka (*framework*) *design thinking*. Kerangka (*framework*) *design thinking* merupakan salah satu kerangka (*framework*) yang digunakan untuk merancang dan/atau membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan solusi atas kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh pengguna (*user*) dengan cara yang mudah dan terjangkau [2].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Tipe Macam Jenis Sumber Prosedur Teknik Metode Pengumpulan Data Informasi

2.1.1. Angket atau Kuesioner

Metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa angket atau kuesioner merupakan serangkaian daftar pertanyaan yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan secara runtut, teratur, dan sistematis, serta kemudian selanjutnya dibagikan dengan tujuan dan kegunaan untuk bisa atau dapat diisikan oleh para responden yang bersangkutan. Setelah metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa angket atau kuesioner tersebut diisikan oleh para responden yang bersangkutan, maka kemudian selanjutnya metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan

bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa angket atau kuesioner tersebut bisa atau dapat diberikan kembali atau dikembalikan menuju kepada pihak peneliti [3].

Selain itu, metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa angket atau kuesioner juga merupakan sebuah peralatan yang berguna dan bertujuan dalam proses pengumpulan data, dimana data tersebut nantinya akan diolah dengan tujuan dan kegunaan untuk menghasilkan suatu informasi tertentu [4].

2.1.2. Pengamatan atau Observasi

Metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa pengamatan atau observasi merupakan aktivitas tindakan kegiatan keseharian yang dilakukan oleh manusia dengan memakai atau menggunakan alat indera mata yang dipunyai atau dimiliki oleh manusia dan dibantu dengan memakai atau menggunakan pancaindra lainnya yang dipunyai atau dimiliki oleh manusia [5].

Selain itu, metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa pengamatan atau observasi juga merupakan suatu metodologi dalam proses penelitian dari kegiatan tugas akhir yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi dengan cara melakukan proses pengamatan atau observasi secara langsung terhadap suatu aktivitas tindakan kegiatan keseharian yang dilakukan oleh manusia yang sedang berlangsung dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile*.

Metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa pengamatan atau observasi tersebut akan diarahkan menuju kepada aktivitas tindakan kegiatan dengan memperhatikan segala sesuatu secara rinci, detail, dan akurat, mencatat segala fenomena atau kejadian yang muncul, serta mempertimbangkan hubungan relasi yang terjadi antara segala segi sisi aspek dari bidang bagian yang terdapat atau terperoleh di dalam fenomena atau kejadian yang muncul tersebut [6].

2.1.3. Studi Literatur

Metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa studi literatur merupakan serangkaian proses penelitian dari kegiatan tugas akhir yang berkaitan dengan mengenai tentang tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi pustaka, pembacaan dan pencatatan, serta pengelolaan bahan dari proses penelitian dalam kegiatan tugas akhir. Metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa studi literatur juga merupakan serangkaian proses penelitian dari kegiatan tugas akhir yang dilakukan dengan cara mengumpulkan sejumlah dokumen, catatan harian, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan mengenai tentang persoalan kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan selama proses penelitian dalam kegiatan tugas akhir tersebut dan tujuan serta kegunaan dari proses penelitian kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut [7].

Metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa studi literatur ini dilakukan dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk mengungkapkan berbagai sumber referensi teori pustaka yang relevan dengan persoalan kendala permasalahan yang sedang dihadapi atau dialami atau dirasakan selama proses penelitian kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut dengan tujuan dan/atau kegunaan sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil dari proses penelitian kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.

Secara umum, metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa studi literatur merupakan salah satu cara yang bisa atau dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan kendala permasalahan yang sedang dihadapi atau dialami atau dirasakan selama proses penelitian kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan

pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk melakukan proses penelusuran terhadap sumber referensi teori pustaka tulisan yang sudah atau telah pernah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan pada waktu yang sebelumnya. Dengan kata lain, sebutan istilah metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa studi literatur ini juga sangat familier dengan sebutan istilah metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa studi pustaka.

2.2. Sumber Prosedur Teknik Metode Pengumpulan Data Informasi

Metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data primer atau tangan pertama.

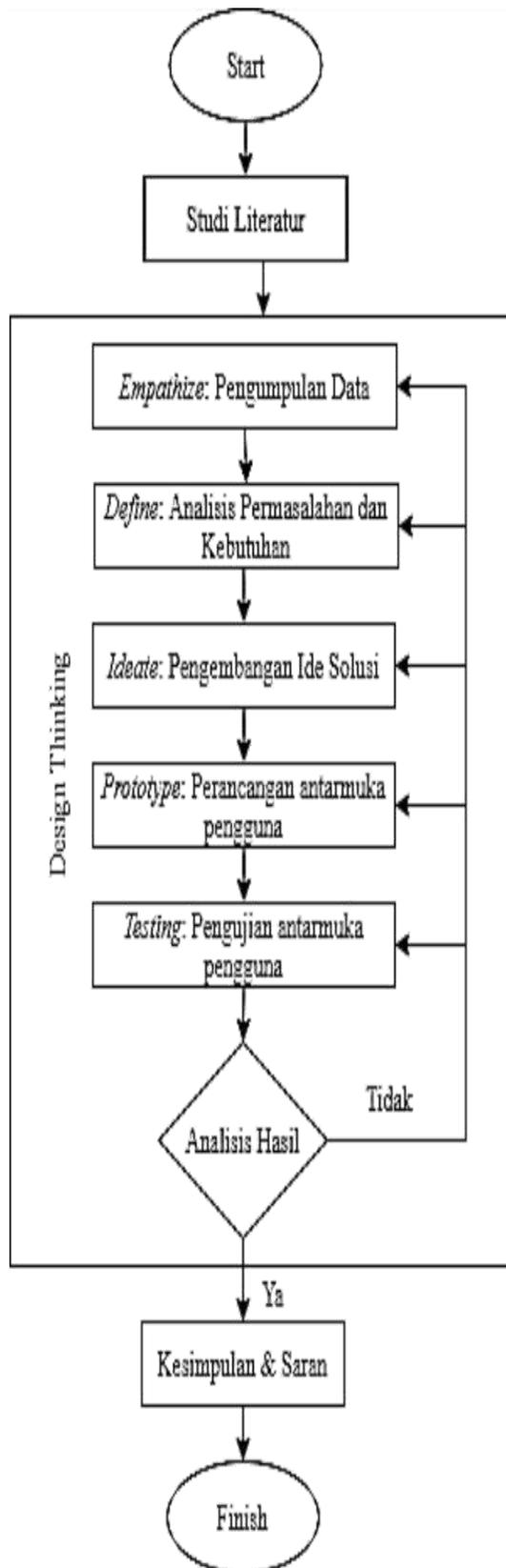
Tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data primer atau tangan pertama merupakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang didapatkan atau diperoleh dengan secara langsung dari sumber subjek proses penelitian kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang pertama melalui suatu metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa wawancara (*interview*), angket atau kuesioner, pengamatan atau observasi, dokumentasi, maupun penggunaan media instrumen khusus lainnya yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan sesuai dengan tujuan dan/atau kegunaannya [8].

2.3. Kerangka (*Framework*) Sumber Prosedur Teknik Pendekatan Konsep Metode Pengumpulan Data Informasi yang Diusulkan

Metodologi proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis kerangka (*framework*) sumber prosedur teknik pendekatan konsep metode pengumpulan data dan/atau informasi yang diusulkan berupa kerangka (*framework*) sumber prosedur teknik pendekatan konsep metode pengumpulan data dan/atau informasi *design thinking*.

Kerangka (*framework*) sumber prosedur teknik usulan pendekatan konsep metode pengumpulan data dan/atau informasi *design thinking* merupakan salah satu kerangka (*framework*) yang digunakan untuk membuat solusi atas kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh pengguna (*user*) dengan cara yang mudah dan terjangkau dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini dengan lancar dan teratur dengan tujuan untuk mengatasi atau menyelesaikan suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh pengguna (*user*).

Berikut ini merupakan ilustrasi gambar bagan diagram alur perjalanan (*flow*) dari kerangka (*framework*) sumber prosedur teknik usulan pendekatan konsep metode pengumpulan data dan/atau informasi *design thinking* yang digunakan untuk membuat solusi atas kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh pengguna (*user*) dengan cara yang mudah dan terjangkau dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini dengan lancar dan teratur dengan tujuan untuk mengatasi atau menyelesaikan suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh pengguna (*user*).



Gambar 1 : Ilustrasi Bagan Diagram Alur Perjalanan (Flow) dari Kerangka (Framework) Sumber Prosedur Teknik Usulan Pendekatan Konsep Metode Pengumpulan Data Informasi *Design Thinking*

2.4. Figma

Proses pembuatan dan penyusunan dalam rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* ini dilakukan dengan memakai atau menggunakan kebutuhan instrumen komponen atau piranti penting yang berupa program aplikasi perangkat lunak (*software*) *Figma*.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Bagian Langkah Tahapan Proses Pembuatan dan Penyusunan Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX) dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Menggunakan Pendekatan Kerangka (*Framework*) Konsep Metode *Design Thinking* : *Empathize*

Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan menggunakan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* pada bagian yang pertama adalah bagian langkah tahapan proses *empathize*.

Pada bagian langkah tahapan proses *empathize* ini, penulis atau peneliti diharuskan untuk bisa atau dapat melakukan proses pencarian terhadap suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.

Hal pada bagian langkah tahapan proses *empathize* ini sangatlah penting dikarenakan para responden pengguna (*user*) yang akan berinteraksi dan memakai atau menggunakan atau mengoperasikan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.

Apabila memang terdapat atau terperoleh suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) di dalam sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut, pasti para responden pengguna (*user*) yang akan mendapatkan atau memperoleh pengalaman (*experience*) yang buruk.

Dengan mengetahui segala kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut, serta kebutuhan dan keinginan dari para responden pengguna (*user*), maka bisa atau dapat direncanakan dan/atau dibuatkan dan/atau disusunkan dan/atau dikembangkan suatu alternatif solusi dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk mengatasi atau menyelesaikan segala kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut agar atau supaya para responden pengguna (*user*) bisa atau dapat menggunakan suatu produk aplikasi tersebut dengan lebih nyaman.

3.1.1. *User Experience* (UX) *Research*

Sebagai langkah awal yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan

tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* pada konsep bagian *empathize* dengan menggunakan pendekatan kerangka (*framework*) konsep metode *design thinking* dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk berempati dengan para responden pengguna (*user*), *User Experience* (UX) *research* merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh penulis atau peneliti.

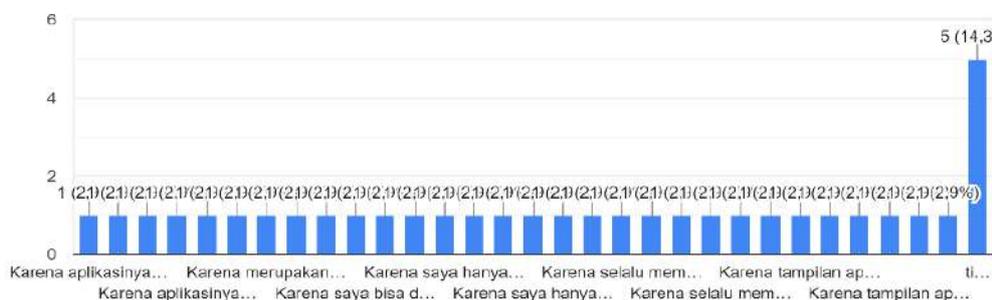
Penulis atau peneliti sudah atau telah melakukan proses survei riset penelitian dan pengujian terhadap para pecinta film bioskop dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk mengetahui segala kebiasaan, kebutuhan, keinginan, dan kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang melakukan proses pemesanan tiket bioskop dan ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile*.

Berdasarkan hasil dari proses survei riset penelitian dan pengujian yang sudah atau telah penulis atau peneliti lakukan tersebut, sebagian besar para responden pengguna (*user*) yang berasal dari kalangan pelajar dan/atau mahasiswa yang berdomisili atau bertempat tinggal di area wilayah daerah Kota Semarang melakukan proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop secara luar jaringan atau luring (*offline*). Namun, karena proses pemesanan tiket bioskop dilakukan secara luar jaringan atau luring (*offline*), sehingga sebagian besar dari para responden pengguna (*user*) tersebut menghabiskan waktunya dengan mengantre di loket tempat untuk melakukan proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop tersebut yang tidak jarang proses pengantreannya juga ramai dan memakan waktu yang lama.

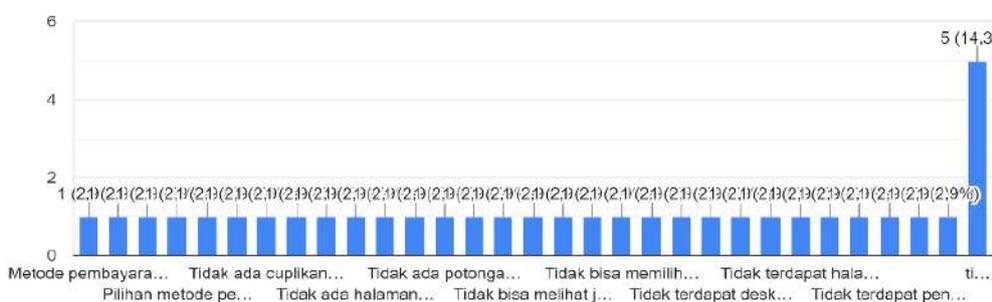
Berdasarkan hasil dari proses survei riset penelitian dan pengujian yang sudah atau telah penulis atau peneliti lakukan tersebut, sebagian besar para responden pengguna (*user*) yang berasal dari kalangan pelajar dan/atau mahasiswa yang berdomisili atau bertempat tinggal di area wilayah daerah Kota Semarang tersebut juga melakukan proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop secara dalam jaringan atau daring (*online*). Sebagian besar para responden pengguna (*user*) yang berasal dari kalangan pelajar dan/atau mahasiswa yang berdomisili atau bertempat tinggal di area wilayah daerah Kota Semarang tersebut merasakan kemudahan, kecepatan, dan kepraktisan pada saat ketika sedang melakukan proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop secara dalam jaringan atau daring (*online*) dengan memakai atau menggunakan melalui sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile*.

Berikut ini merupakan data dan/atau informasi hasil dari proses survei riset penelitian dan pengujian terhadap para pecinta film bioskop dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk mengetahui segala kebiasaan, kebutuhan, keinginan, dan kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang melakukan proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop dan ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti.

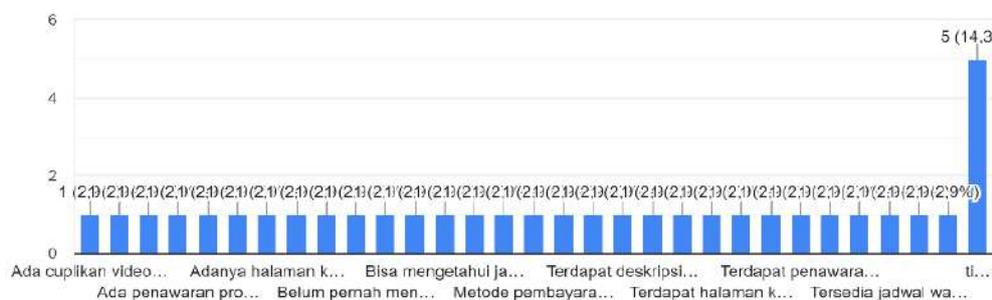
Boleh ceritakan mengapa Anda memilih untuk memfavoritkan atau menyukai aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop tersebut dalam m... (software) ataupun melalui situs web (website)?
35 jawaban



Apakah kendala permasalahan yang Anda rasakan ketika Anda melakukan proses transaksi order pemesanan pembelian tiket bioskop secara dalam j... (software) ataupun melalui situs web (website)?
35 jawaban



Menurut Anda, fitur apa sajakah yang Anda butuhkan di dalam aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop ketika Anda melakukan proses transa... (software) ataupun melalui situs web (website)?
35 jawaban



Gambar 2 : Data dan/atau Informasi Hasil Proses Survei Riset Penelitian dan Pengujian *User Experience (UX) Research* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*

3.1.2. Empathy Map

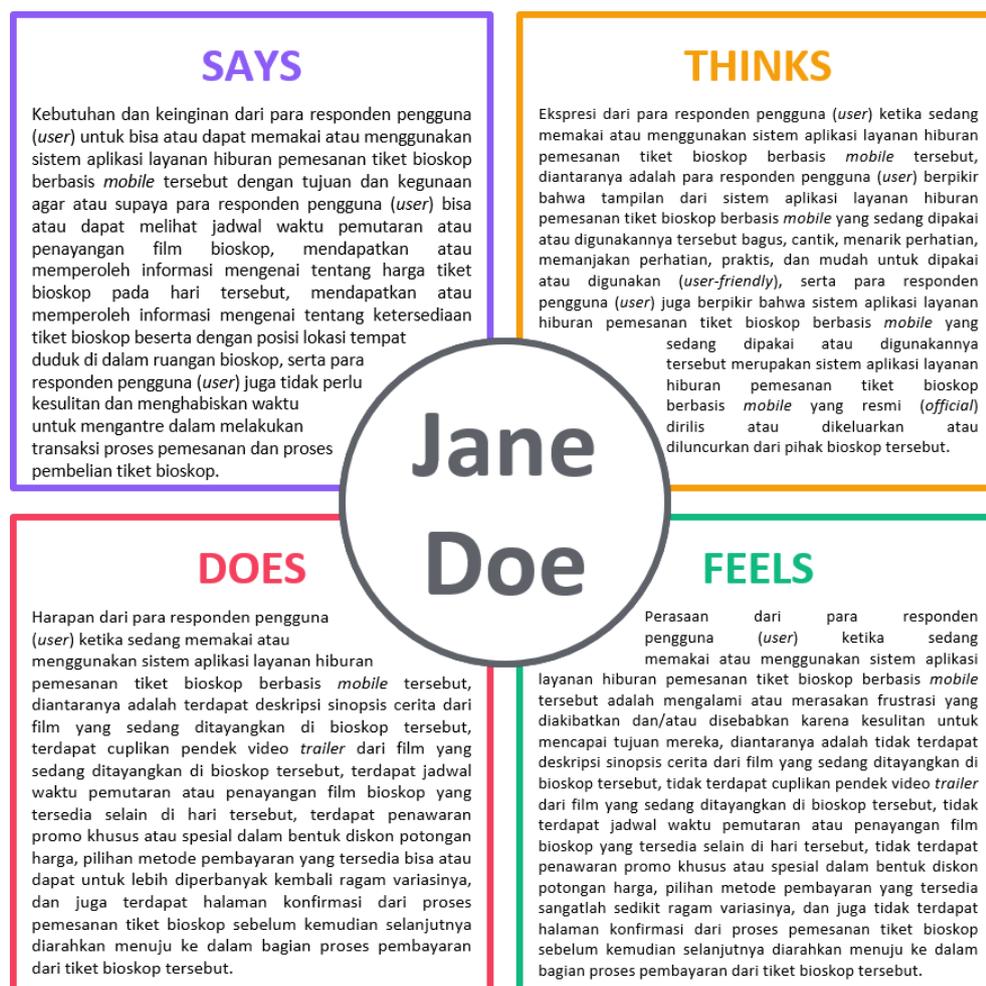
Penulis atau peneliti sudah atau telah mendapatkan atau memperoleh data dan/atau informasi hasil dari proses survei riset penelitian dan pengujian dari para responden pengguna (*user*) yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya. Kemudian selanjutnya, untuk mempermudah dalam proses memvisualisasikan empati dan mendapatkan atau memperoleh wawasan ilmu pengetahuan yang dalam (*insight*) dari data dan/atau informasi hasil dari proses survei riset penelitian dan pengujian dari para responden pengguna (*user*) tersebut, maka penulis atau peneliti bisa atau dapat merancang dan/atau membuat dan/atau

menyusun dan/atau mengembangkan bagan diagram *empathy map*.

Empathy map merupakan bagan diagram yang digunakan untuk memetakan suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) berdasarkan apa yang dikatakan, dipikirkan, dilakukan, dan dirasakan [2]. Dengan demikian, penulis atau peneliti bisa atau dapat membaca data dan/atau informasi hasil dari proses survei riset penelitian dan pengujian dari para responden pengguna (*user*) tersebut menjadi lebih mudah.

Empathy map merupakan bagian langkah tahapan proses awal mula untuk bisa atau dapat berempati dengan para responden pengguna (*user*). *Empathy map* juga merupakan bagian langkah tahapan proses agar atau supaya bisa atau dapat semakin dekat dengan para responden pengguna (*user*) untuk bisa atau dapat memahami perspektif atau sudut pandang (*point of view*) dari para responden pengguna (*user*) tersebut dan kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) tersebut [2].

Berikut ini merupakan gambar bagan diagram *empathy map* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari proses survei riset penelitian dan pengujian dari para responden pengguna (*user*) yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.



Gambar 3 : Bagan Diagram *Empathy Map* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*

3.1.3. Identifikasi Masalah (*Pain Point*)

Identifikasi masalah (*pain point*) merupakan kendala permasalahan utama yang bisa atau dapat sampai membuat para responden pengguna (*user*) mengalami atau merasakan frustrasi dan menghalangi para responden pengguna (*user*) untuk bisa mendapatkan atau memperoleh apa yang mereka butuhkan dan apa yang mereka inginkan [2].

Penulis atau peneliti sudah atau telah mendapatkan atau memperoleh berbagai tipe macam jenis kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari gambar bagan diagram *empathy map* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.

Berikut ini merupakan berbagai tipe macam jenis kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang diidentifikasi oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari gambar bagan diagram *empathy map* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.

- ✓ Tidak terdapat fasilitas dan/atau fitur deskripsi sinopsis cerita dari film yang sedang diputar dan/atau ditayangkan di bioskop pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Tidak terdapat fasilitas dan/atau fitur cuplikan pendek video *trailer* dari film yang sedang diputar dan/atau ditayangkan di bioskop pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Tidak terdapat fasilitas dan/atau fitur dari jadwal waktu pemutaran dan/atau penayangan film bioskop yang tersedia selain di hari tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Tidak terdapat fasilitas dan/atau fitur dari penawaran promo khusus atau spesial dalam bentuk diskon potongan harga pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Tidak terdapat fasilitas dan/atau fitur halaman konfirmasi dari proses pemesanan tiket bioskop sebelum kemudian selanjutnya diarahkan menuju ke dalam bagian proses pembayaran dari tiket bioskop tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Fasilitas dan/atau fitur dari pilihan metode pembayaran yang tersedia pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut sangatlah sedikit tipe macam jenis ragam variasinya.

3.1.4. *User Persona*

Penulis atau peneliti sudah atau telah mendapatkan atau memperoleh data dan/atau informasi hasil dari gambar bagan diagram *empathy map* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya dan berbagai tipe macam jenis kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang sudah atau telah diidentifikasi oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.

Kemudian selanjutnya, untuk bisa atau dapat lebih mendalami dari data dan/atau informasi hasil dari gambar bagan diagram *empathy map* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya dan berbagai tipe macam jenis kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang sudah atau telah diidentifikasi oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya tersebut, maka penulis atau peneliti bisa atau dapat merancang dan/atau membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan karakter fiksi *user persona*.

User persona merupakan suatu karakter fiksi yang digunakan untuk merepresentasikan atau menggambarkan tujuan, kegunaan, kebutuhan, keinginan, dan karakteristik dari banyak kalangan para responden pengguna (*user*) [2]. Setiap *user persona* dalam rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* akan mewakili kalangan para responden pengguna (*user*) dengan karakteristik yang mirip atau yang hampir sama. Kemiripan atau kehampirsamaan ini bisa atau dapat dilihat dari kesamaan kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) tersebut.

Berikut ini merupakan gambar karakter fiksi *user persona* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari gambar bagan diagram *empathy map* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya dan berbagai tipe macam jenis kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang sudah atau telah diidentifikasi oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.



Gambar 4 : Karakter Fiksi *User Persona* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*

3.1.5. *User Story*

Penulis atau peneliti sudah atau telah mendapatkan atau memperoleh data dan/atau informasi hasil dari berbagai tipe macam jenis karakter fiksi *user persona* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya. Kemudian selanjutnya, untuk bisa atau dapat lebih memahami kebutuhan dan keinginan dari para responden pengguna (*user*) tersebut, maka penulis atau peneliti bisa atau dapat merancang dan/atau membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan sebuah kalimat *user story*.

User story merupakan sebuah kalimat yang menunjukkan kebutuhan dan keinginan dari para responden pengguna (*user*) dalam mencapai tujuannya [2].

Berikut ini merupakan sebuah kalimat *user story* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari berbagai tipe macam jenis karakter fiksi *user persona* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.



Gambar 5 : Sebuah Kalimat *User Story* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*

3.1.6. *User Journey Map*

Penulis atau peneliti sudah atau telah mendapatkan atau memperoleh data dan/atau informasi hasil dari berbagai tipe macam jenis sebuah kalimat *user story* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya. Kemudian selanjutnya, untuk bisa atau dapat lebih memahami kebutuhan dan keinginan dari para responden pengguna (*user*) tersebut, maka penulis atau peneliti bisa atau dapat merancang dan/atau membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan suatu metode cara *user journey map*.

User journey map merupakan suatu metode cara yang dipakai atau digunakan untuk mengetahui rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh para responden pengguna (*user*) pada saat sedang berinteraksi dengan suatu produk aplikasi [2].

Suatu metode cara *user journey map* dalam rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini akan membantu penulis atau peneliti untuk bisa atau dapat berempati kepada para responden pengguna (*user*), sehingga penulis atau peneliti tersebut menjadi mengetahui mengenai tentang bagaimana langkah-langkah dari tahapan proses yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk mencapai tujuannya.

Hal seperti ini sangatlah penting bagi penulis atau peneliti dikarenakan jikalau penulis atau peneliti tersebut tidak bisa atau dapat menempatkan posisi sebagai para responden pengguna (*user*), maka penulis atau peneliti tersebut tidak akan bisa atau dapat untuk merancang dan/atau membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang benar-benar membantu para responden pengguna (*user*) tersebut.

Berikut ini merupakan suatu metode cara *user journey map* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari berbagai tipe macam jenis karakter fiksi *user persona* dan sebuah kalimat *user story* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.

AKTIVITAS	Persiapan Aplikasi	Pemilihan Pesanan	Pembayaran Pesanan	Konfirmasi Pesanan	Penggunaan Pesanan
DETAIL AKTIVITAS	A. Unduh (Download) aplikasi. B. Daftar (Register) akun dan masuk (login) akun. C. Atur Nomor Identifikasi Pribadi atau Personal Identification Number (PIN) atau Pemindai Keamanan Biometrik (Biometric Security Scanner) di aplikasi. D. Konfirmasi perizinan lokasi di dalam ponsel.	A. Pilih film yang sedang diputar dan/atau ditayangkan di dalam bioskop secara mandiri pada sistem aplikasi. B. Pilih jadwal waktu penayangan film bioskop secara mandiri pada sistem aplikasi. C. Pilih ketersediaan tempat duduk di dalam bioskop secara mandiri pada sistem aplikasi.	A. Beralih menuju ke peramban (browser) untuk mencari kode promo kupon yang masih tersedia. B. Menggunakan atau menerapkan (apply) kode promo kupon yang sudah atau telah didapatkan sebelumnya tersebut. C. Pilih metode pembayaran yang tersedia pada aplikasi.	A. Cek surat elektronik atau surel (electronic mail atau e-mail) dengan tujuan untuk melakukan proses konfirmasi atas order pemesanan pembelian tiket bioskop dari dalam aplikasi. B. Tambahkan menuju ke dalam aplikasi kalender pada ponsel sebagai bentuk pengingat (reminder).	A. Buka aplikasi. B. Akses masuk menuju ke dalam Profil Saya (My Profile) yang terdapat di dalam aplikasi tersebut. C. Lihat pada bagian Riwayat Order Pemesanan Pembelian (Order Purchase History) Tiket Bioskop dan gunakan dengan cara menunjukkan ketika ada di tempat.
PERASAAN / EMOSI PENGGUNA	Merasa senang karena bisa atau dapat dengan mudah, cepat, dan praktis dalam melakukan proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop secara mandiri tanpa perlu repot untuk mengantri.	Merasa kesulitan dalam memahami film bioskop yang dipilih atau dipesan tersebut karena tidak terdapat fasilitas dan/atau fitur deskripsi sinopsis cerita film dan cuplikan pendek video trailer.	Merasa kesulitan dalam melakukan proses pemilihan metode pembayaran yang tersedia di dalam sistem aplikasi karena jumlah tipe macam jenis ragam variasinya sangatlah sedikit.	Merasa kesulitan dalam melakukan proses konfirmasi terhadap proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop pada sistem aplikasi karena tidak terdapat halaman konfirmasi didalamnya.	Merasa kesulitan dalam membuka dan mengakses Riwayat Order Pemesanan Pembelian (Order Purchase History) Tiket Bioskop karena letak tombolnya yang tersembunyi di dalam Profil Saya (My Profile).
PELUANG IMPROVISASI	Menampilkan film bioskop yang terbaru dan penawaran promo diskon spesial khusus untuk para pengguna yang baru.	Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari deskripsi sinopsis cerita film dan cuplikan pendek video trailer didalamnya.	Memperbanyak jumlah tipe macam jenis ragam variasi dari pilihan metode pembayaran yang tersedia di dalam sistem aplikasi.	Menyediakan fasilitas dan/atau fitur halaman konfirmasi terhadap proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop.	Meletakkan tombol Riwayat Order Pemesanan Pembelian (Order Purchase History) Tiket Bioskop agar mudah diakses pengguna.

Gambar 6 : Suatu Metode Cara *User Journey Map* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*

3.2. Bagian Langkah Tahapan Proses Pembuatan dan Penyusunan Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience (UX)* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Menggunakan Pendekatan Kerangka (*Framework*) Konsep Metode *Design Thinking : Define*

Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan menggunakan pendekatan kerangka (*framework*) konsep metode *design thinking* pada bagian yang kedua adalah bagian langkah tahapan proses *define*.

Pada bagian langkah tahapan proses *define* ini, penulis atau peneliti akan melakukan proses pendefinisian terhadap suatu kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang akan diselesaikan oleh penulis atau peneliti.

Dengan adanya proses pendefinisian yang jelas terhadap suatu kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang akan diselesaikan ini, maka proses selanjutnya akan lebih terarah.

Metode cara yang digunakan untuk melakukan proses pendefinisian terhadap suatu kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang akan diselesaikan oleh penulis atau peneliti adalah dengan melihat dan memerhatikan kembali data dan/atau informasi yang didapatkan atau yang diperoleh pada bagian langkah tahapan proses *empathize*, seperti *User Experience (UX) research*, *empathy map*, kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*), *user persona*, *user story*, dan *user journey map*.

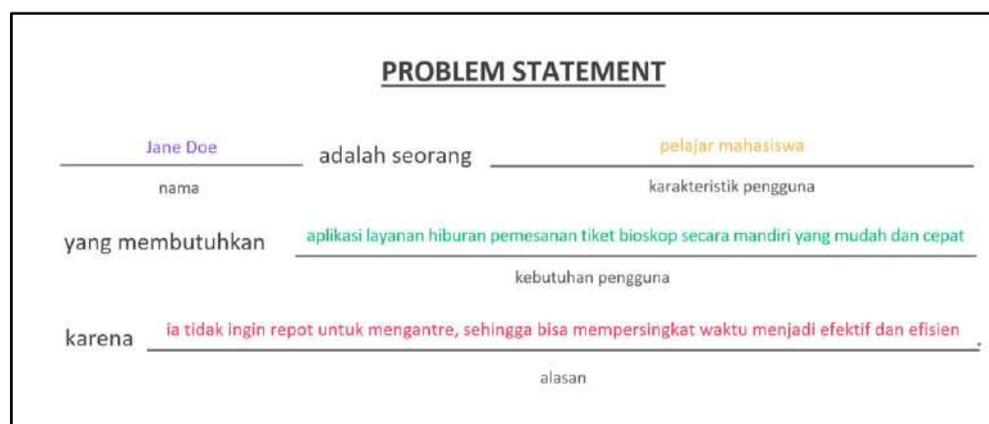
3.3.1. *Problem Statement*

Problem statement merupakan sebuah kalimat pernyataan yang mendeskripsikan atau menjelaskan berkaitan mengenai tentang pokok kendala

permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang harus ditangani dan diselesaikan oleh penulis atau peneliti [2].

Dengan adanya sebuah kalimat pernyataan *problem statement* tersebut, maka penulis atau peneliti bisa atau dapat merancang dan/atau membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang berfokus pada proses penyelesaian terhadap suatu kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) tersebut.

Berikut ini merupakan sebuah kalimat pernyataan *problem statement* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari pada bagian langkah tahapan proses *empathize*, seperti *User Experience* (UX) *research*, *empathy map*, kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*), *user persona*, *user story*, dan *user journey map* tersebut.



Gambar 7 : Sebuah Kalimat Pernyataan *Problem Statement* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*

3.3. Bagian Langkah Tahapan Proses Pembuatan dan Penyusunan Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX) dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Menggunakan Pendekatan Kerangka (*Framework*) Konsep Metode *Design Thinking* : *Ideate*

Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan menggunakan pendekatan kerangka (*framework*) konsep metode *design thinking* pada bagian yang ketiga adalah bagian langkah tahapan proses *ideate*.

Pada bagian langkah tahapan proses *ideate* ini, penulis atau peneliti akan melakukan proses eksplorasi penggalan dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk menghasilkan ide pemikiran yang bisa atau dapat menjadi solusi dari suatu kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang sudah atau telah dilakukan proses pendefinisian pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya.

Tujuan dan/atau kegunaan dari bagian langkah tahapan proses *ideate* ini adalah untuk mendapatkan atau memperoleh sebanyak mungkin suatu alternatif solusi yang nantinya bisa diimplementasikan atau diterapkan pada rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile*.

Proses eksplorasi penggalian dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk menghasilkan ide pemikiran yang bisa atau dapat menjadi suatu alternatif solusi dari kendala permasalahan yang sudah atau telah dilakukan proses pendefinisian pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya tersebut disebut dengan istilah *brainstorming* [2].

3.3.1. Proses *Brainstorming* dengan Menggunakan Metode Cara *How Might We (HMW)*

Penulis atau peneliti sudah atau telah mengetahui dan memahami bahwa mengeksplorasi dan menggali banyak ide pemikiran merupakan salah satu faktor hal yang sangat penting sebelum menetapkan sebuah solusi. Untuk mendapatkan atau memperoleh banyak suatu alternatif solusi dari ide pemikiran tersebut, penulis atau peneliti akan melakukan proses eksplorasi penggalian dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk menghasilkan ide pemikiran yang bisa atau dapat menjadi suatu alternatif solusi dari kendala permasalahan yang sudah atau telah dilakukan proses pendefinisian pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya tersebut yang biasa disebut dengan istilah *brainstorming*.

Proses *brainstorming* merupakan metode cara yang digunakan untuk mengeksplorasi atau menggali dan menemukan ide-ide pemikiran yang baru sebagai suatu alternatif solusi terhadap suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang didasarkan kepada spontanitas dan kreativitas [2].

Salah satu metode cara yang bisa atau dapat digunakan untuk melakukan proses *brainstorming* ini adalah dengan memakai atau menggunakan metode cara *How Might We (HMW)*.

Metode cara *How Might We (HMW)* merupakan sebuah teknik metode cara yang digunakan untuk mengubah kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) menjadi suatu alternatif solusi dengan cara mengajukan pertanyaan “Perkiraan bagaimana kita bisa ...” [2]. Pengajuan pertanyaan ini akan membuka beberapa tahapan kemungkinan awal dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk memicu otak untuk bisa atau dapat menghasilkan ide-ide pemikiran yang kreatif dan inovatif.

Berikut ini merupakan data dan/atau informasi hasil dari proses *brainstorming* dengan memakai atau menggunakan metode cara *How Might We (HMW)* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari pada bagian langkah tahapan proses *define* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.

- ✓ Data dan/atau informasi hasil dari proses *brainstorming* dengan memakai atau menggunakan metode cara *How Might We (HMW)* akan merancang dan mendesain suatu fasilitas dan/atau fitur dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk melakukan proses pemesanan dan proses pembelian tiket bioskop secara praktis dengan cepat dan mudah?

1. Menyediakan fasilitas dan/atau fitur deskripsi sinopsis cerita dari film yang sedang diputar dan/atau ditayangkan di bioskop pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
 2. Menyediakan fasilitas dan/atau fitur cuplikan pendek video *trailer* dari film yang sedang diputar dan/atau ditayangkan di bioskop pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
 3. Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari jadwal waktu pemutaran dan/atau penayangan film bioskop yang tersedia selain di hari tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
 4. Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari informasi mengenai tentang harga tiket bioskop yang tersedia di hari tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
 5. Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari informasi mengenai tentang ketersediaan tiket bioskop di hari tersebut beserta dengan tempat posisi lokasi dari kursi atau tempat duduk yang tersedia di dalam ruangan bioskop di hari tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
 6. Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari penawaran promo khusus atau spesial dalam bentuk diskon potongan harga pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
 7. Menyediakan fasilitas dan/atau fitur halaman konfirmasi dari proses pemesanan tiket bioskop sebelum kemudian selanjutnya diarahkan menuju ke dalam bagian proses pembayaran dari tiket bioskop tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
 8. Fasilitas dan/atau fitur dari pilihan metode pembayaran yang tersedia pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut bisa atau dapat lebih diperbanyak dan/atau ditingkatkan kembali tipe macam jenis ragam variasinya.
- 3.4. Bagian Langkah Tahapan Proses Pembuatan dan Penyusunan Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX) dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Menggunakan Pendekatan Kerangka (*Framework*) Konsep Metode *Design Thinking* : Prototipe (*Prototype*)

Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan menggunakan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* pada bagian yang keempat adalah bagian langkah tahapan proses prototipe (*prototype*).

Pada bagian langkah tahapan proses prototipe (*prototype*) ini, penulis atau peneliti akan merancang dan/atau membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan prototipe (*prototype*) rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang bisa atau

dapat untuk dilakukan proses uji coba berdasarkan ide pemikiran yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya.

Prototipe (*prototype*) rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini diharapkan untuk bisa atau dapat mendemonstrasikan bagaimana alur perjalanan dan pengalaman (*experience*) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut. Prototipe (*prototype*) rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini juga berguna dan berfungsi untuk menghemat pengeluaran biaya produksi karena penulis atau peneliti bisa atau dapat melakukan proses validasi terhadap kebutuhan dan keinginan dari para responden pengguna (*user*) sebelum sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut benar-benar dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan.

3.4.1. *Goal Statement*

Pada bagian langkah tahapan proses *goal statement* ini, penulis atau peneliti akan mengakses dan membuka dan melihat kembali beberapa unsur elemen bagian langkah tahapan proses yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya.

Kemudian selanjutnya, penulis atau peneliti tersebut akan mengambil dan memahami wawasan ilmu pengetahuan (*insight*) dari unsur elemen bagian langkah tahapan proses yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya tersebut dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk bisa atau dapat melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang lebih berfokus untuk mengatasi atau menyelesaikan kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*).

Untuk bisa atau dapat melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang lebih berfokus, maka penulis atau peneliti akan melakukan proses pembuatan dan penyusunan sebuah kalimat dari *goal statement* dalam rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini.

Goal statement merupakan sebuah kalimat yang mendeskripsikan atau menjelaskan berkaitan mengenai tentang manfaat dan kegunaan dan tujuan dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* bagi para responden pengguna (*user*). Atau dengan kata lain, *goal statement* merupakan sebuah alternatif solusi dari suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang sudah atau telah dilakukan proses pendefinisian pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya [2].

Sehingga, bisa atau dapat disimpulkan bahwa suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) tersebut akan dilakukan proses pendefinisian pada sebuah kalimat pernyataan

problem statement dan suatu alternatif solusi dari suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) tersebut akan dilakukan proses pendefinisian pada sebuah kalimat dari *goal statement* dalam rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile*.

Dengan adanya proses pembuatan dan proses penyusunan sebuah kalimat dari *goal statement* dalam rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile*, maka penulis atau peneliti sudah atau telah sukses berhasil dalam melakukan transisi perpindahan dari kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) menjadi suatu alternatif solusi dari suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) tersebut.

Berikut ini merupakan sebuah kalimat pernyataan *goal statement* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari pada bagian langkah tahapan proses *define* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.



Gambar 8 : Sebuah Kalimat Pernyataan *Goal Statement* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*

3.4.2. *User Flow*

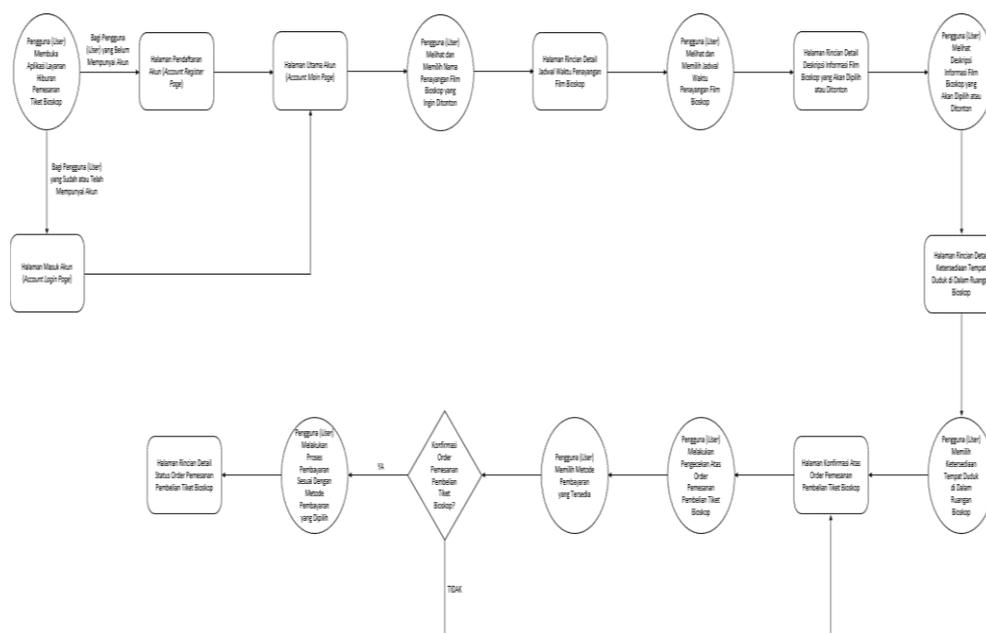
User flow merupakan sebuah bagan diagram alur perjalanan yang menunjukkan proses interaksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile*, yang dimulai dari pada saat awal mula membuka dan mengakses sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut sampai dengan mencapai tujuan terakhirnya [2].

Penulis atau peneliti melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sebuah bagan diagram alur perjalanan *user flow* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk memudahkan penulis atau peneliti dalam membayangkan apa saja yang dilakukan oleh para responden pengguna (*user*) secara menyeluruh ketika sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.

Dengan mengetahui rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sebuah bagan diagram alur perjalanan *user flow* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini, maka penulis atau peneliti bisa atau dapat dengan mudah untuk memprediksi atau menebak kebutuhan dan keinginan dari para responden pengguna (*user*) yang mungkin saja belum disusun atau dirancang pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.

Penulis atau peneliti juga bisa atau dapat untuk menyusun dan menentukan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sebuah bagan diagram alur perjalanan *user flow* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang efektif dan efisien bagi para responden pengguna (*user*) dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk memudahkan para responden pengguna (*user*) dalam mencapai tujuannya ketika sedang menggunakan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.

Berikut ini merupakan gambar bagan diagram alur perjalanan *user flow* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari pada bagian langkah tahapan proses *ideate* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.



Gambar 9 : Bagan Diagram Alur Perjalanan *User Flow* dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*

3.4.3. Papan Cerita (*Storyboard*)

Papan cerita (*storyboard*) merupakan serangkaian rancangan bangun model desain tampilan visual dari representasi atau gambaran sketsa yang menunjukkan bagaimana aksi atau tindakan atau perilaku atau tingkah laku dari para responden pengguna (*user*) terhadap sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* [2].

Papan cerita (*storyboard*) ini berguna atau bertujuan untuk memudahkan penulis atau peneliti dalam merepresentasikan atau menggambarkan atau memvisualisasikan dari suatu alternatif solusi yang sudah atau telah terpikirkan sebelumnya menjadi suatu wujud bentuk alur perjalanan plot cerita yang lebih mudah untuk dicerna dan dipahami.

Berikut ini merupakan 2 (dua) tipe macam jenis dari rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sebuah rangkaian representasi atau gambaran sketsa papan cerita (*storyboard*) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile*.

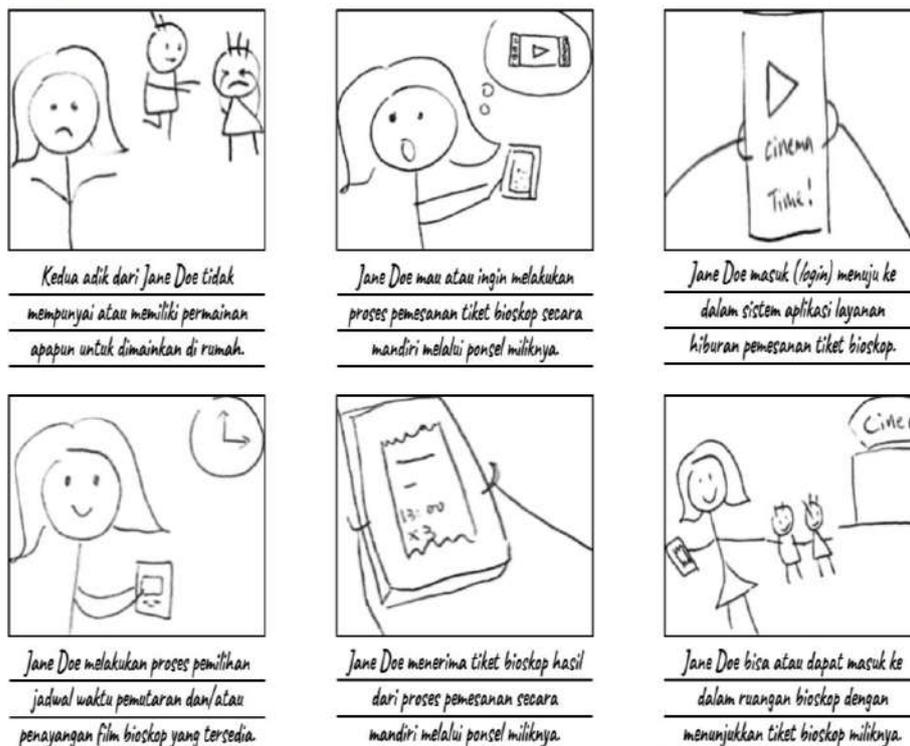
✓ *Big Picture*

Rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sebuah rangkaian representasi atau gambaran sketsa papan cerita (*storyboard*) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis *big picture* ini akan berfokus terhadap bagaimana para responden pengguna (*user*) akan memakai atau menggunakan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini dalam kehidupan kesehariannya beserta dengan manfaat dan kegunaan yang didapatkan atau yang diperolehnya tersebut.

Berikut ini merupakan gambar rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) sebuah rangkaian representasi atau gambaran sketsa papan cerita (*storyboard*) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis *big picture* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari pada bagian langkah tahapan proses *ideate* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.

User Experience (UX) Design Storyboard

Skenario : Aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop yang memudahkan para pengguna dalam melakukan proses pemesanan tiket bioskop secara mandiri.



Gambar 10 : Sebuah Rangkaian Representasi atau Gambaran Sketsa Papan Cerita (*Storyboard*) dengan Tipe Macam Jenis *Big Picture*

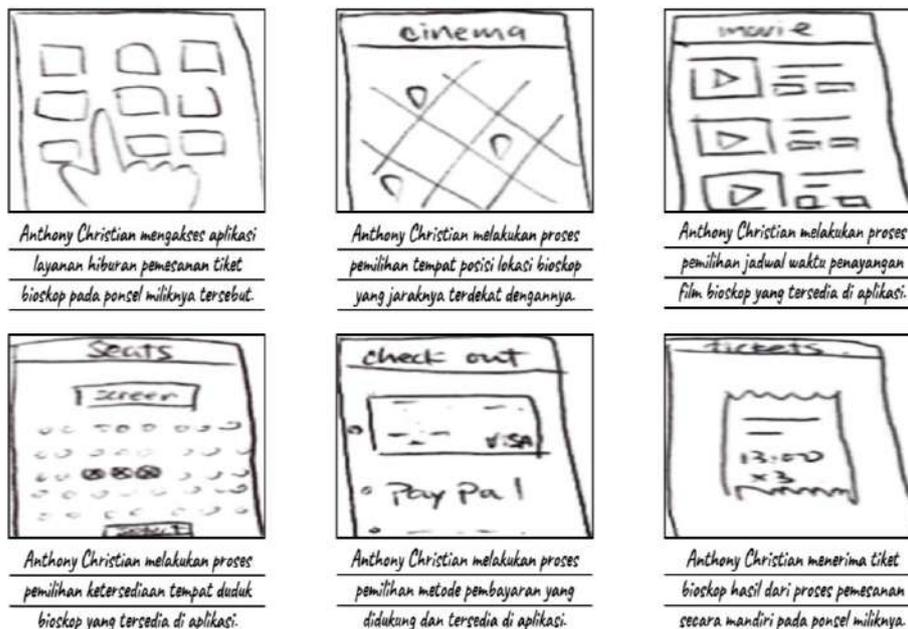
✓ *Close-Up*

Rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* sebuah rangkaian representasi atau gambaran sketsa papan cerita (*storyboard*) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis *close-up* ini akan berfokus terhadap bagaimana sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut bisa atau dapat bekerja secara dengan rinci dan detail, seperti apa saja yang bisa atau dapat dilakukan pada suatu halaman, apa saja yang harus atau perlu dilakukan oleh para responden pengguna (*user*) untuk bisa atau dapat menuju ke halaman selanjutnya, dan lain sebagainya.

Berikut ini merupakan gambar rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* sebuah rangkaian representasi atau gambaran sketsa papan cerita (*storyboard*) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis *close-up* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti berdasarkan dari data dan/atau informasi hasil dari pada bagian langkah tahapan proses *ideate* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti pada waktu yang sebelumnya.

User Experience (UX) Design Storyboard

Skenario : Aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop yang memudahkan para pengguna dalam melakukan proses pembelian tiket bioskop secara mandiri.



Gambar 11 : Sebuah Rangkaian Representasi atau Gambaran Sketsa Papan Cerita (*Storyboard*) dengan Tipe Macam Jenis *Close-Up*

3.4.4. Fidelitas Rendah (*Low-Fidelity / Lo-Fi*)

Fidelitas rendah (*low-fidelity / lo-fi*) merupakan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan dalam kondisi dan keadaan yang masih terlihat sederhana dan kasar [2].

Rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas rendah (*low-fidelity / lo-fi*) ini tidak menunjukkan adanya rincian detail pemilihan warna dan ilustrasi gambar yang akan dipakai atau digunakan pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut, namun hanya berupa beberapa gambar simbol dasar (*basic*) dan kerangka saja.

Rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas rendah (*low-fidelity / lo-fi*) ini cocok dipakai atau digunakan bagi penulis atau peneliti yang mau atau ingin menuangkan ide pemikirannya secara dengan cepat menuju ke dalam rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.

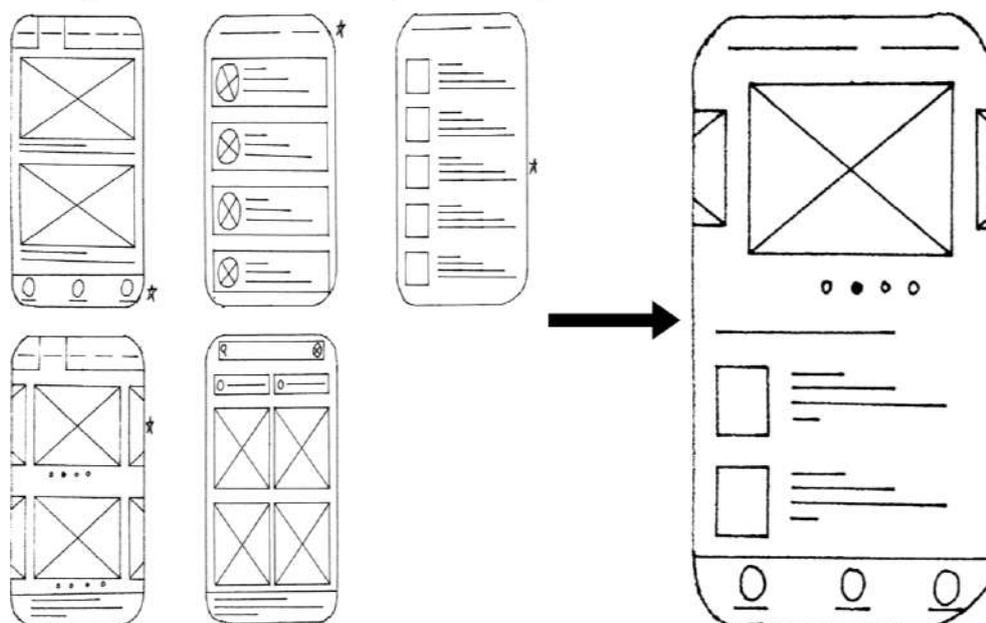
Salah satu contoh rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas rendah (*low-fidelity / lo-fi*) ini adalah *wireframe*.

Wireframe merupakan struktur dasar dan tata letak yang dipakai atau

digunakan untuk mengetahui representasi atau gambaran atau visualisasi kasar dari halaman sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dan menonjolkan fungsionalitas manfaat dan kegunaan dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut sebelum ditambahkan rincian detail pemilihan warna dan ilustrasi gambar [2].

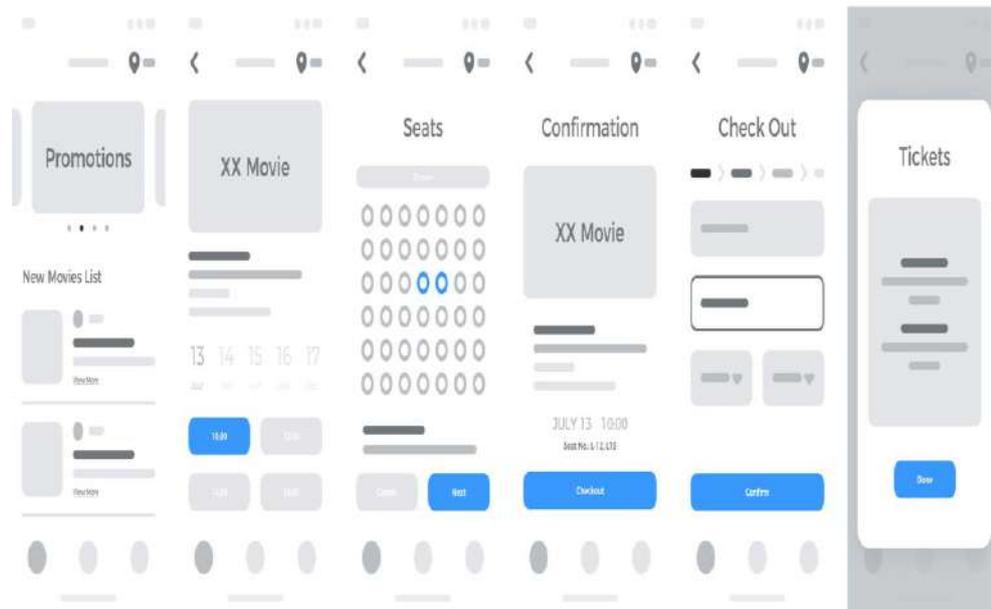
Berikut ini merupakan gambar rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas rendah (*low-fidelity / lo-fi*) *wireframe* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti dalam 2 (dua) tipe macam jenis wujud bentuk gambar rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas rendah (*low-fidelity / lo-fi*) *wireframe*, yaitu gambar rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas rendah (*low-fidelity / lo-fi*) *wireframe* kertas (*paper*) dan gambar rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas rendah (*low-fidelity / lo-fi*) *wireframe* digital.

Wireframe Kertas (Paper Wireframe)



Gambar 12 : Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX) dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Tipe Macam Jenis Fidelitas Rendah (*Low-Fidelity / Lo-Fi*) *Wireframe* Kertas (*Paper*)

Wireframe Digital (Digital Wireframe)



Gambar 13 : Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX) dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Tipe Macam Jenis Fidelitas Rendah (*Low-Fidelity / Lo-Fi*) *Wireframe* Digital

3.4.5. Fidelitas Tinggi (*High-Fidelity / Hi-Fi*)

Fidelitas tinggi (*high-fidelity / hi-fi*) merupakan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan dalam kondisi dan keadaan yang sudah diperhalus dan kompleks [2].

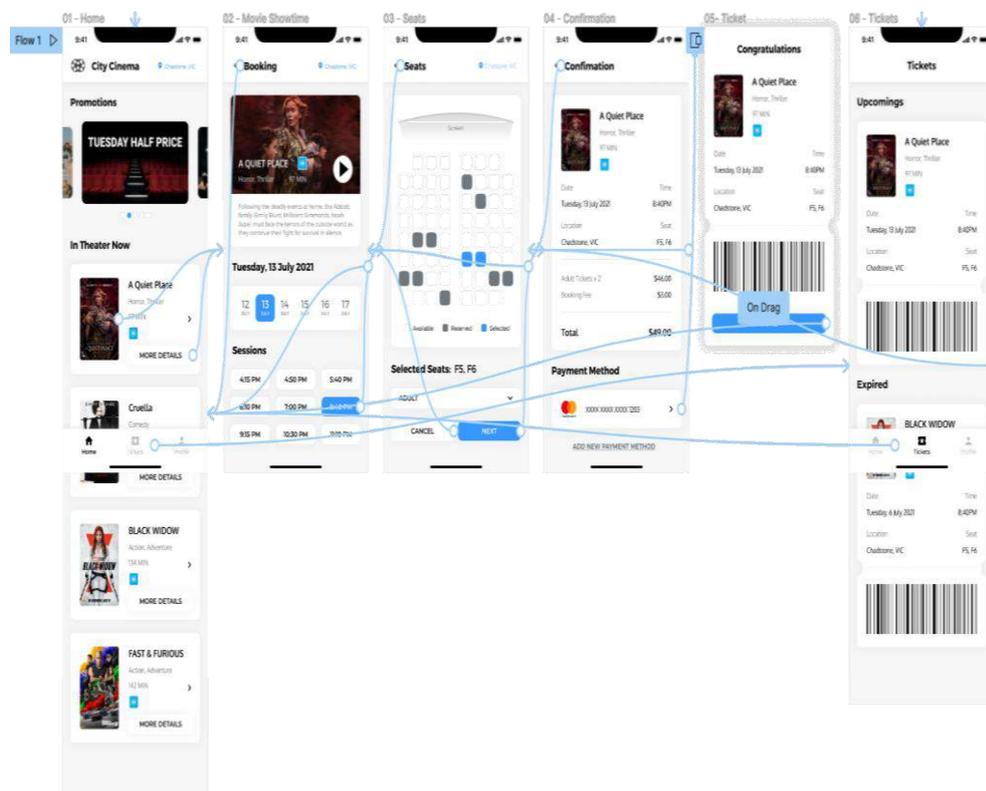
Biasanya rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas tinggi (*high-fidelity / hi-fi*) ini sudah atau telah jadi atau selesai atau final, dimana untuk kemudian selanjutnya bisa atau dapat disebut dengan istilah *mockup*.

Mockup merupakan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas tinggi (*high-fidelity / hi-fi*) yang sudah atau telah menunjukkan hasil akhir yang bersifat statis [2].

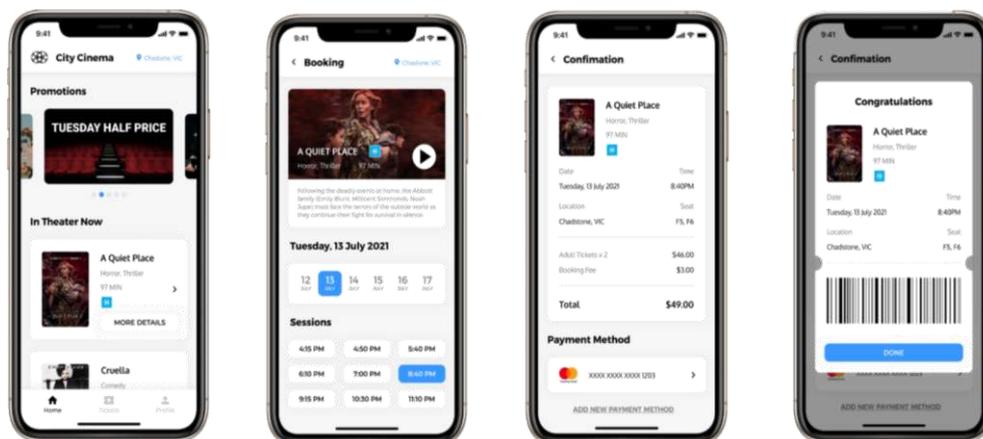
Rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas tinggi (*high-fidelity / hi-fi*) *mockup* ini biasanya berupa rancangan bangun model desain tampilan visual dari setiap masing-masing halaman pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang sudah atau telah dipoles dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar, gambar ikon, rincian detail pewarnaan, dan jenis huruf (*font*) pada teks kalimatnya terutama pada setiap unsur elemen komponen bagiannya yang sama persis sebagaimana dengan

sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang aslinya dan akan dipakai atau digunakan oleh para responden pengguna (*user*) nantinya tersebut.

Berikut ini merupakan gambar rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan tipe macam jenis fidelitas tinggi (*high-fidelity / hi-fi*) *mockup* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan oleh penulis atau peneliti.



Gambar 14 : Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX) dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Tipe Macam Jenis Fidelitas Tinggi (*High-Fidelity / Hi-Fi*)



Gambar 15 : Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX)

dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Tipe Macam Jenis Fidelitas Tinggi (*High-Fidelity / Hi-Fi*) *Mockup*

- 3.5. Bagian Langkah Tahapan Proses Pembuatan dan Penyusunan Rancangan Bangun Model Desain Tampilan *User Experience* (UX) dari Sistem Aplikasi Layanan Hiburan Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile* dengan Menggunakan Pendekatan Kerangka (*Framework*) Konsep Metode *Design Thinking* : Tes (*Test*)

Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan menggunakan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* pada bagian yang kelima atau pada bagian yang terakhir adalah bagian langkah tahapan proses tes (*test*).

Pada bagian langkah tahapan proses tes (*test*) ini, penulis atau peneliti akan melakukan proses uji coba prototipe (*prototype*) kepada para responden pengguna (*user*) dengan tujuan untuk bisa mendapatkan atau memperoleh saran atau masukan atau umpan balik (*feedback*) dari para responden pengguna (*user*) tersebut. Saran atau masukan atau umpan balik (*feedback*) dari para responden pengguna (*user*) ini yang selanjutnya akan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* sebelum benar-benar diimplementasikan atau diterapkan pada produk sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang aslinya tersebut.

Berikut ini merupakan serangkaian beberapa daftar pertanyaan dari bagian langkah tahapan proses tes (*test*) ini yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan secara runtut, teratur, dan sistematis untuk kemudian selanjutnya dibagikan dengan tujuan dan kegunaan untuk bisa atau dapat diisi oleh para responden pengguna (*user*) yang bersangkutan dan berkaitan dengan mengenai tentang proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dilakukan dengan memakai atau menggunakan tipe macam jenis sumber prosedur teknik metode pengumpulan data dan/atau informasi yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 1 : Serangkaian Beberapa Daftar Pertanyaan Angket atau Kuesioner dari Bagian Langkah Tahapan Proses Tes (*Test*) Mengenai Tentang Proses Penelitian Kegiatan Tugas Akhir

No.	Daftar Pertanyaan Angket atau Kuesioner
1.	Apakah rancangan bangun model desain tampilan <i>User Experience</i> (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis <i>mobile</i> ini enak dilihat?
2.	Apakah rancangan bangun model desain tampilan <i>User Experience</i> (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis <i>mobile</i> ini mudah untuk dipakai atau digunakan atau dioperasikan?
3.	Apakah rancangan bangun model desain tampilan <i>User Experience</i> (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis <i>mobile</i> ini mempunyai atau memiliki fasilitas dan/atau fitur yang lengkap dan memadai?

4.	Apakah rancangan bangun model desain tampilan <i>User Experience</i> (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis <i>mobile</i> ini sudah atau telah memenuhi kebutuhan dan keinginan dari pengguna (<i>user</i>)?
5.	Apakah segala wujud bentuk tipe macam jenis dari data dan/atau informasi yang ditampilkan pada rancangan bangun model desain tampilan <i>User Experience</i> (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis <i>mobile</i> ini sudah atau telah cukup jelas?
6.	Apakah rancangan bangun model desain tampilan <i>User Experience</i> (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis <i>mobile</i> ini bisa atau dapat berjalan dan/atau beroperasi dengan lancar?

Berikut ini merupakan hasil skor penilaian pengujian dari serangkaian beberapa daftar pertanyaan angket atau kuesioner dari bagian langkah tahapan proses tes (*test*) mengenai tentang proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dari para responden pengguna (*user*).

Tabel 2 : Hasil Skor Penilaian Pengujian dari Serangkaian Beberapa Daftar Pertanyaan Angket atau Kuesioner dari Bagian Langkah Tahapan Proses Tes (*Test*) Mengenai Tentang Proses Penelitian Kegiatan Tugas Akhir

Skor Nilai	Pertanyaan Nomor Ke – ...					
	1 (Satu)	2 (Dua)	3 (Tiga)	4 (Empat)	5 (Lima)	6 (Enam)
Ya (1)	29	30	31	32	33	34
Tidak (0)	6	5	4	3	2	1
Jumlah (Max 35)	29	30	31	32	33	34
Persentase	82,86 %	85,71 %	88,57 %	91,43 %	94,29 %	97,14 %
Rata-Rata	90 %					

Hasil skor penilaian pengujian dari serangkaian beberapa daftar pertanyaan angket atau kuesioner dari bagian langkah tahapan proses tes (*test*) mengenai tentang proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dari para responden pengguna (*user*) yang terdapat pada tabel di atas tersebut mendapatkan atau memperoleh hasil skor penilaian pengujian adalah sebesar 189 (seratus delapan puluh sembilan) dari hasil skor penilaian pengujian jumlah total maksimal adalah sebesar 210 (dua ratus sepuluh) berdasarkan dari 35 (tiga puluh lima) para responden pengguna (*user*) dalam bagian langkah tahapan proses tes (*test*) pertama pengujian.

Berdasarkan dari hasil skor penilaian pengujian dari serangkaian beberapa daftar pertanyaan angket atau kuesioner dari bagian langkah tahapan proses tes (*test*) mengenai tentang proses penelitian dari kegiatan tugas akhir dalam melakukan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dari para responden pengguna (*user*) yang terdapat pada tabel di atas tersebut, maka hasil skor penilaian pengujian rata-rata persentase yang didapatkan atau diperoleh dari para responden

pengguna (*user*) tersebut adalah sebesar 90 %.

Dengan hasil skor penilaian pengujian rata-rata persentase yang didapatkan atau diperoleh dari para responden pengguna (*user*) tersebut, maka bisa atau dapat diambil dan/atau ditarik kesimpulan bahwa rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* ini sudah atau telah layak untuk diterapkan dan/atau diimplementasikan dan/atau diaplikasikan dan/atau diluncurkan dalam wujud bentuk produk sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang aslinya dan/atau yang jadinya.

4. KESIMPULAN DAN PENELITIAN SELANJUTNYA

4.1. Kesimpulan

Berikut ini merupakan hasil kesimpulan yang sudah atau telah didapatkan atau diperoleh oleh penulis atau peneliti berdasarkan hasil dari proses penelitian dalam kegiatan tugas akhir ini terhadap rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*.

1. Proses survei riset penelitian dan pengujian dalam kegiatan tugas akhir ini akan menghasilkan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*.
2. Rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut mempunyai atau memiliki fasilitas dan/atau fitur yang sudah atau telah disesuaikan juga dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*.
3. Rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut mempunyai atau memiliki fasilitas dan/atau fitur yang sudah atau telah dilakukan proses survei riset penelitian dan pengujian juga dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*.
4. Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* pada bagian yang pertama adalah bagian langkah tahapan proses *empathize*.
5. Pada bagian langkah tahapan proses *empathize* ini, penulis atau peneliti diharuskan untuk bisa atau dapat melakukan proses pencarian terhadap suatu kendala permasalahan yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) ketika pada saat sedang berinteraksi dengan sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
6. Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses

pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* pada bagian yang kedua adalah bagian langkah tahapan proses *define*.

7. Pada bagian langkah tahapan proses *define* ini, penulis atau peneliti akan melakukan proses pendefinisian terhadap suatu kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang akan diselesaikan oleh penulis atau peneliti.
8. Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* pada bagian yang ketiga adalah bagian langkah tahapan proses *ideate*.
9. Pada bagian langkah tahapan proses *ideate* ini, penulis atau peneliti akan melakukan proses eksplorasi penggalian dengan tujuan dan/atau kegunaan untuk menghasilkan ide pemikiran yang bisa atau dapat menjadi solusi dari suatu kendala permasalahan utama (*pain point*) yang dihadapi atau dialami atau dirasakan oleh para responden pengguna (*user*) yang sudah atau telah dilakukan proses pendefinisian pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya.
10. Langkah yang dibutuhkan atau diperlukan dalam melakukan tahapan proses pembuatan dan penyusunan rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* pada bagian yang keempat adalah bagian langkah tahapan proses prototipe (*prototype*).
11. Pada bagian langkah tahapan proses prototipe (*prototype*) ini, penulis atau peneliti akan merancang dan/atau membuat dan/atau menyusun dan/atau mengembangkan prototipe (*prototype*) rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang bisa atau dapat untuk dilakukan proses uji coba berdasarkan ide pemikiran yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan pada bagian langkah tahapan proses yang sebelumnya.
12. Beberapa fasilitas dan/atau fitur yang dimiliki atau dimiliki pada rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* yang sudah atau telah dirancang dan/atau dibuat dan/atau disusun dan/atau dikembangkan dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*, diantaranya adalah sebagai berikut.
 - ✓ Menyediakan fasilitas dan/atau fitur deskripsi sinopsis cerita dari film yang sedang diputar dan/atau ditayangkan di bioskop pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
 - ✓ Menyediakan fasilitas dan/atau fitur cuplikan pendek video *trailer* dari film yang sedang diputar dan/atau ditayangkan di bioskop pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.

- ✓ Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari jadwal waktu pemutaran dan/atau penayangan film bioskop yang tersedia selain di hari tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari informasi mengenai tentang harga tiket bioskop yang tersedia di hari tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari informasi mengenai tentang ketersediaan tiket bioskop di hari tersebut beserta dengan tempat posisi lokasi dari kursi atau tempat duduk yang tersedia di dalam ruangan bioskop di hari tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Menyediakan fasilitas dan/atau fitur dari penawaran promo khusus atau spesial dalam bentuk diskon potongan harga pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Menyediakan fasilitas dan/atau fitur halaman konfirmasi dari proses pemesanan tiket bioskop sebelum kemudian selanjutnya diarahkan menuju ke dalam bagian proses pembayaran dari tiket bioskop tersebut pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut.
- ✓ Fasilitas dan/atau fitur dari pilihan metode pembayaran yang tersedia pada sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* tersebut bisa atau dapat lebih diperbanyak dan/atau ditingkatkan kembali tipe macam jenis ragam variasinya.

4.2. Penelitian Selanjutnya

Proses survei riset penelitian dan pengujian dalam kegiatan tugas akhir terhadap rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking* ini mempunyai atau memiliki sangat banyak sekali kekurangan dan/atau kelemahan dalam berbagai bidang hal, sehingga terdapat atau terperoleh beberapa bidang hal yang bisa atau dapat dijadikan sebagai acuan dengan tujuan dan kegunaan untuk bisa atau dapat melakukan proses perkembangan menjadi lebih baik kembali pada proses survei riset penelitian dan pengujian selanjutnya dalam waktu kedepannya.

Berikut ini merupakan beberapa saran rekomendasi yang bisa atau dapat diberikan oleh penulis atau peneliti berdasarkan hasil dari proses penelitian dalam kegiatan tugas akhir ini terhadap rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*.

1. Bisa atau dapat dilakukan proses survei riset penelitian dan pengujian lanjutan pada waktu kedepannya dengan banyaknya jumlah dari para responden pengguna (*user*) yang bisa atau dapat lebih diperbanyak kembali dalam kegiatan tugas akhir terhadap rancangan bangun model desain tampilan *User Experience (UX)* dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode yang lainnya, selain dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka

(*framework*) dari konsep metode *design thinking*.

2. Bisa atau dapat dilakukan proses penambahan fasilitas dan/atau fitur yang lainnya pada waktu kedepannya dalam kegiatan tugas akhir terhadap rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode yang lainnya, selain dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*.
3. Bisa atau dapat dilakukan proses perkembangan menjadi wujud bentuk aplikasi jadinya yang asli dan/atau nyata pada waktu kedepannya dalam kegiatan tugas akhir terhadap rancangan bangun model desain tampilan *User Experience* (UX) dari sistem aplikasi layanan hiburan pemesanan tiket bioskop berbasis *mobile* dengan memakai atau menggunakan usulan pendekatan kerangka (*framework*) dari konsep metode *design thinking*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Hersanti, "Perancangan dan Analisis Sistem Pemesanan Tiket Bioskop pada Smartphone Berbasis Android," Telkom University (Telkom Institute of Technology), Bandung, 2013.
- [2] T. Novianung and A. A. Faizin, "Belajar Dasar UX Design," PT. Dicoding Akademi Indonesia (PT. Presentologics), 19 October 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/academies/335/>. [Accessed 09 October 2022].
- [3] D. M. M. A. Metodologi Penelitian Ekonomi Islam : Pendekatan Kuantitatif, D. M. M. A. Ed., Jakarta, Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta: Rajawali Pers / PT. Raja Grafindo Persada, 2008, p. 180.
- [4] H. Umar, Metode Riset Bisnis, H. Umar, Ed., Jakarta, Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002, p. 101.
- [5] P. D. H. M. B. B. S. M. Metodologi Penelitian Kuantitatif : Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik, serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya, 2nd ed., vol. II, P. D. H. M. B. B. S. M. Ed., Jakarta, Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006, p. 122.
- [6] P. D. N. S. S. Metode Penelitian Pendidikan, 9th ed., vol. IX, P. D. N. S. S. Ed., Bandung, West Java: PT. Remaja Rosdakarya, 2013, p. 220.
- [7] E. Danial and N. Wasriah, Metode Penulisan Karya Ilmiah, E. Danial and N. Wasriah, Eds., Bandung, West Java: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan - Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), 2009, p. 80.
- [8] D. S. A. M. Metode Penelitian, 10th ed., vol. X, D. S. A. M. Ed., Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY): Pustaka Pelajar, 2010, p. 36.