

**PERANCANGAN ANTARMUKA *FILM PRODUCTION REPORT*
BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Meraih Gelar
Sarjana Strata 1 Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Malang



Disusun Oleh
MUHAMMAD HAMDAN NASIR
202010370311456

Bidang Minat
Rekayasa Perangkat Lunak

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

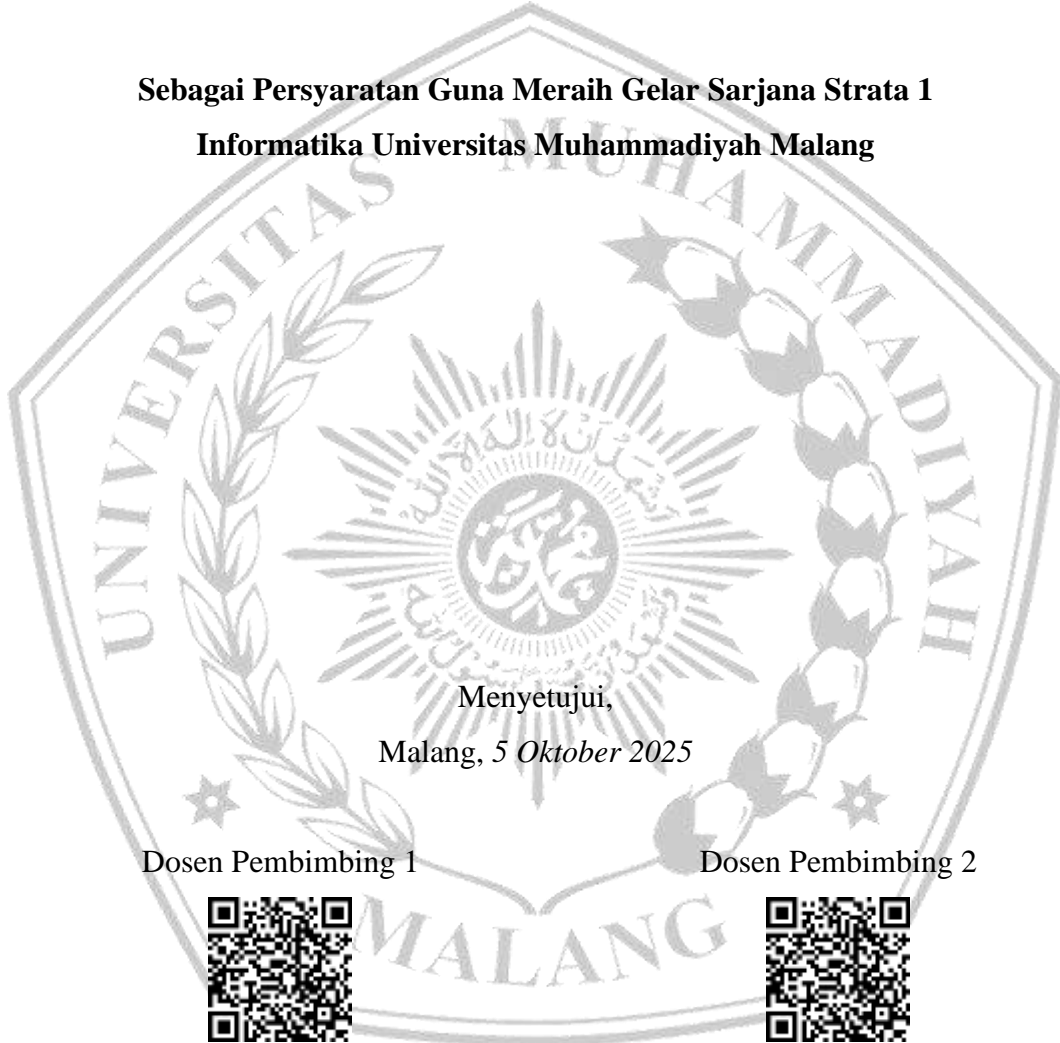
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**Perancangan Antarmuka Film Production Notes Berbasis Mobile
Menggunakan Metode Desain Thinking**

TUGAS AKHIR

**Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang**



Menyetujui,
Malang, 5 Oktober 2025

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Ir. Ilyas Nurvasin S.Kom., M.Kom.

Briansyah Setio Wiyono S.Kom.,

NIP. 10814100561PNS.

M.Kom

NIP. 190913071987PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Antarmuka Film Production Notes Berbasis Mobile Menggunakan Metode Desain Thinking

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

Muhammad Hamdan Nasir

202010370311456

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis pengujian
pada tanggal 5 Oktober 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Wildan Suharso S.Kom., M.Kom

NIP. 10817030596PNS.

Dosen Penguji 2



Christian Sri Kusuma Aditya

S.Kom., M.Kom

NIP. 180327021991PNS.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



H. Agus Eko Minarno S.Kom., M.Kom. IPM.

NIP. 10814100540PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Muhammad Hamdan Nasir

NIM : 202010370311456

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Antarmuka Film Production Notes Berbasis Mobile Menggunakan Metode Desain Thinking”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Ir. Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom.

Malang, 5 Oktober 2025
Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Hamdan Nasir

ABSTRAK

Industri film di Indonesia mengalami perkembangan pesat sehingga membutuhkan efisiensi dalam proses produksi. Namun, praktik pencatatan produksi film masih banyak dilakukan secara manual, menyebabkan masalah seperti keterlambatan distribusi informasi dan risiko kehilangan data. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi Film Production Report berbasis mobile yang dapat membantu proses dokumentasi dan koordinasi tim produksi film secara lebih efektif. Metode Design Thinking digunakan dalam penelitian ini yang meliputi lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Penelitian dilakukan dengan melibatkan kru PH Marunaka di Malang sebagai pengguna utama. Hasil penelitian menghasilkan rancangan antarmuka aplikasi yang mempermudah pencatatan hasil produksi, sinkronisasi data antar divisi, serta meningkatkan efisiensi kerja kru film. Berdasarkan hasil System Usability Scale (SUS) yang dilakukan terhadap 10 responden, aplikasi memperoleh nilai 81,5 yang termasuk dalam kategori excellent, menunjukkan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: perancangan antarmuka, film production report, design thinking, usability, mobile application

ABSTRACT

The Indonesian film industry has experienced rapid growth, creating a need for greater efficiency in production processes. However, film production documentation is still largely done manually, leading to issues such as delayed information sharing and data loss. This research aims to design a mobile-based Film Production Report interface to improve documentation and coordination among film production teams. The study applies the Design Thinking methodology, which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The research involved crew members from Marunaka Production House in Malang as the main users. The results produced a user interface design that facilitates production recording, inter-department data synchronization, and improves team efficiency. Based on the System Usability Scale (SUS) testing conducted with 10 respondents, the application achieved a score of 81.5, categorized as excellent, indicating that the designed interface is user-friendly and meets user needs.

Keywords: interface design, film production report, design thinking, usability, mobile application

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala Puji bagi Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan rahmat sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN ANTARMUKA FILM PRODUCTION REPORT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Tetapi bimbingan, pengetahuan dan dukungan dari banyak pihak membuat penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena hati dengan hati yang tulus penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat, rahmat serta pertolongan-Nya selama penyusunan tugas akhir
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, apresiasi dan doa terbaik untuk kelancaran putrinya dalam mengerjakan skripsi.
3. Dosen Pembimbing penulis, Bapak Ir. Ilyas Nuryasin, S.Kom, M.Kom dan Bapak Briansyah Setio Wiyono, S.Kom., M.Kom. yang telah sabar membimbing, mendukung dan memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan tugas akhir.
4. Dosen – dosen prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan kepada penulis sehingga membantu melancarkan proses penyusunan tugas akhir.
5. Kepada Rossa Anindya Raisa Mahardika S.Ikom. sebagai teman dekat saya, sebagai support system terbaik saya yang sudah membantu, mendukung dan mengapresiasi serta meyakinkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
6. Kepada sahabat saya, M. Zidane Baihaqie, Aryo Joyo Nugroho, Shieva Wimar, Moh. Faiz Abdillah yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi di kala penulis mulai merasa down dan tidak bersemangat
7. Kepada Teman Teman Pondok Pesantren Maq’ad Sidq kamar atas (Syarif, Farhan, Iqbal, Arby, Jazwan, Lutfi, Jihar) yang selalu menemani dan mensupport penulis.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan yang Penulis tekuni. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga Penulis sangat mengharapkan saran, kritik, dan masukan yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Malang, 8 Juli 2025

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
LEMBAR PERNYATAAN	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I.....	1
PENDAHULAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN	4
1.4 MANFAAT PENELITIAN	4
1.5 BATASAN PENELITIAN.....	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 PRODUKSI FILM.....	6
2.2 KONSEP APLIKASI FILM PRODUCTION REPORT	7
2.3 METODE DESIGN THINKING	10
2.4.1 <i>System Usability Scale</i>	19
BAB III.....	23
METODELOGI PENELITIAN.....	23
3.1 LOKASI PENELITIAN	23
3.2 WAKTU PENELITIAN.....	23
3.3 METODE PENELITIAN	23
3.4 ALUR PENELITIAN	24
3.4.1 <i>Studi Pustaka</i>	25
3.4.2 <i>Tahap Empathize</i>	25
3.4.3 <i>Tahap Define</i>	26
3.4.4 <i>Tahap Ideate</i>	29
3.4.5 <i>Tahap Prototype</i>	30

3.4.6 Tahap Testing	30
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 EMPHATY	36
4.1.1 Observasi	36
4.1.2 Wawancara	40
4.2 DEFINE	59
4.2.1 User Persona	59
4.2.2 Emphaty Maps	64
4.2.3 Point Of View	87
4.3 IDEATE	90
4.4 PROTOTYPE	92
4.4.1 Workflow Aplikasi	92
4.4.2 High Fidelity Design	94
4.5 TESTING	101
4.5.1 System Usability Testing	101
4.5.2 Skenario Tugas	103
4.5.3 Validasi	104
4.5.4 Reabilitas	106
BAB V	109
KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1 KESIMPULAN	109
5.2 SARAN	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	114

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 TAHAPAN DESAIN THINKING.....	11
GAMBAR 3.1 ALUR PENELITIAN	24
GAMBAR 3.3 RUMUS SUS SCORE.....	35
GAMBAR 4.0.1 STUDIO BINDER.....	36
GAMBAR 4.2 STUDIOVITY	38
GAMBAR 4.3 SHOTDECK.....	39
GAMBAR 4.4 ALUR KERJA SUTRADARA	92
GAMBAR 4.5 ALUR KERJA PRODUSER.....	93
GAMBAR 4.6 ALUR KERJA ASTRADA	93
GAMBAR 4.7 ALUR KERJA ART, CINEMA, & SOUND	94
GAMBAR 4.8 HALAMAN LOGIN	95
GAMBAR 4.9 HALAMAN PROJECTS	96
GAMBAR 4.10 HALAMAN NEW PROJECT	97
GAMBAR 4.11 HALAMAN WORKSPACE	98
GAMBAR 4.12 HALAMAN TAKE	99
GAMBAR 4.13 HALAMAN REPORT.....	100
GAMBAR 4.14 HALAMAN PROFILE.....	101
GAMBAR 4.15 RESULT MAZE CREATE NEW PROJECT.....	103
GAMBAR 4.16 RESULT MAZE ADD CALLSHEET	103
GAMBAR 4.17 RESULT MAZE MELIHAT CREW.....	103
GAMBAR 4.18 RESULT MAZE CATAT HASIL REKAMAN.....	104
GAMBAR 4.19 RESULT MAZE EXPORT LAPORAN	104
GAMBAR 4.20 HASIL SKENARIO BASED TESTING.....	104

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 KATA KUNCI USER PERSONA [32].....	27
TABEL 3.2 KATA KUNCI USER MAP	29
TABEL 4.1 REVIEW STUDIO BINDER.....	37
TABEL 4.2 REVIEW STUDIOVITY	39
TABEL 4.3 REVIEW SHOOT DECK.....	40
TABEL 4.4 TRANSKRIP WAWANCARA STURADARA	45
TABEL 4.6 TRANSKIRP WAWANCARA DOP	49
TABEL 4.7 TRANSKRIP WAWANCARA SOUND DIRECTOR.....	52
TABEL 4.7 TRANSKIRP WAWANCARA ART DIRECTOR	56
TABEL 4.8 TRANSKRIP WAWANCARA PRODUSER	58
TABEL 4.9 USER PERSONA SUTRADARA	60
TABEL 4.10 USER PERSONA ASTRADA1	61
TABEL 4.11 USER PERSONA DOP	61
TABEL 4.12 USER PERSONA SOUND DIRECTOR.....	62
TABEL 4.13 USER PERSONA ART DIRECTOR	63
TABEL 4.14 USER PERSONA PRODUSER	64
TABEL 4.15 HASIL WAWANCARA SUTRADARA	68
TABEL 4.16 HASIL EMPATHY MAP SUTRADARA	69
TABEL 4.16 HASIL WAWANCARA ASTRADA1	71
TABEL 4.17 HASIL EMATHY MAP ASTRADA1	72
TABEL 4.18 HASIL WAWANCARA DOP	75
TABEL 4.19 HASIL EMPATHY MAP DOP	75
TABEL 4.20 HASIL WAWANCARA SOUND DIRECTOR.....	78
TABEL 4.21 EMPATHY MAP SOUND RECORDIST.....	79
TABEL 4.22 HASIL WAWANCARA ART DIRECTOR	82
TABEL 4.23 HASIL EMPATHY MAP ART DIRECTOR	83
TABEL 4.24 HASIL WAWANCARA PRODUSER	86
TABEL 4.25 EMPATHY MAP PRODUSER.....	87
TABEL 4.26 POV SUTRADARA.....	88
TABEL 4.27 POV ASTRADA1	88
TABEL 4.28 POV DOP	89

TABEL 4.29 POV SOUND DIRECTOR	89
TABEL 4.30 POV ART DIRECTOR	89
TABEL 4.31 POV PRODUSER	90
TABEL 4.32 PERTANYAAN HOW MIGHT WE	92
TABEL 4.34 HASIS SUS	102
TABEL 4.35 VALIDASI SKOR SUS	105
TABEL 4.36 UJI REABILITAS	106



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : SURAT IZIN PENELITIAN	114
LAMPIRAN 2 : FOTO WAWANCARA	115
LAMPIRAN 3 : DATA NARASUMBER	117
LAMPIRAN 4 : KRITIK HASIL OBSERVASI APLIKASI SERUPA.....	122



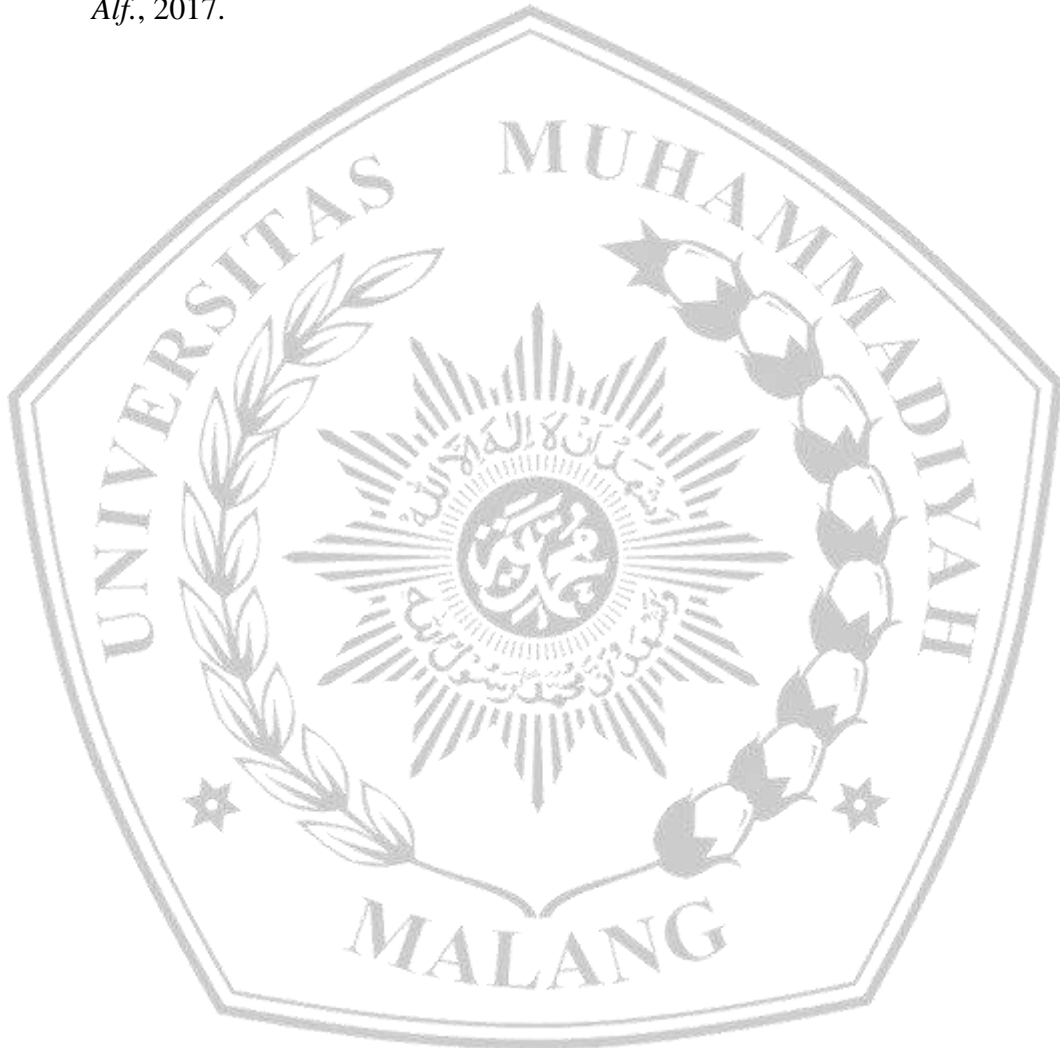
DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hussain and E. O. C. Mkpojiogu, "A systematic review of usability test metrics for mobile video streaming apps," *AIP Conf. Proc.*, vol. 1761, no. August 2016, 2016, doi: 10.1063/1.4960890.
- [2] S. Ntoa *et al.*, "User generated content for enhanced professional productions: a mobile application for content contributors and a study on the factors influencing their satisfaction and loyalty," *Multimed. Tools Appl.*, vol. 80, no. 25, pp. 33679–33699, 2021, doi: 10.1007/s11042-021-11381-2.
- [3] C. Tang, B. Wang, C. Y. R. Chen, and H. Wu, "CWcollab: A Context-Aware Web-Based Collaborative Multimedia System," *IEEE Int. Conf. Commun.*, 2021, doi: 10.1109/ICC42927.2021.9500377.
- [4] R. Rezaee, M. Ghaffari, R. Rabiei, A. Kavousi, and S. Rakhshanderou, "Design and usability evaluation of a mobile application for self-care among Iranian adolescents," *BMC Public Health*, vol. 24, no. 1, Dec. 2024, doi: 10.1186/S12889-024-18341-Z.
- [5] P. Weichbroth, "Usability Issues With Mobile Applications: Insights From Practitioners and Future Research Directions," *IEEE Access*, Feb. 2025, doi: 10.1109/ACCESS.2025.3573503.
- [6] R. Harrison, D. Flood, and D. Duce, "Usability of mobile applications: literature review and rationale for a new usability model," *J. Interact. Sci. 2013 11*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, May 2013, doi: 10.1186/2194-0827-1-1.
- [7] P. Weinlich and T. Semerádová, "Evaluating the possibilities of mobile video production and post-production using mobile devices and applications," *Proc. 29th Int. Bus. Inf. Manag. Assoc. Conf. - Educ. Excell. Innov. Manag. through Vis. 2020 From Reg. Dev. Sustain. to Glob. Econ. Growth*, pp. 1521–1528, 2017.
- [8] J. Häkkinen and J. Mäntyjärvi, "Combining Location-Aware Mobile Phone Applications and Multimedia Messaging," *J. Mob. Multimed.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–32, 2005, [Online]. Available: <http://www.rintonpress.com/journals/jmm/abstractsJmm1-1.html>
- [9] S. Boiano, J. P. Bowen, and G. Gaia, "Usability, Design and Content Issues of Mobile Apps for Cultural Heritage Promotion: The Malta Culture Guide Experience," Jul. 2012, doi: 10.14236/ewic/eva2012.12.
- [10] R. N. Jaber, R. AlTarawneh, and S. R. Humayoun, "Characterizing Pairs Collaboration in a Mobile-equipped Shared-Wall Display Supported Collaborative Setup," Apr. 2019, Accessed: Oct. 08, 2025. [Online]. Available: <https://arxiv.org/pdf/1904.13364>
- [11] M. Johnson, "Film Production Management: A Guide for Film and Television Production Management Professionals (3rd ed.)," *New York Focal Press*, 2018.

- [12] R. Davis and L. Smith, "Managing Film Production: Tools and Techniques for Success," *London: Routledge*, 2020.
- [13] S. Ritchie, "Collaborative Creativity in Film and Media Production," *London: Palgrave Macmillan*, 2019.
- [14] H. Blume, "Data-Driven Filmmaking: Using Analytics for Better Production Decisions," *Los Angeles Creat. Media Press*, 2021.
- [15] D. Carver, "Technology Integration in Modern Film Production," *Bost. Mediat. Publ.*, 2020.
- [16] T. Brown, "Design Thinking," *Harvard Bus. Rev.* 86(6), 84–92, 2008.
- [17] H. A. Simon, "The Sciences of the Artificial," *Cambridge, MA MIT Press*, 1969.
- [18] P. G. Rowe, "Design Thinking," *Cambridge, MA MIT Press*, 1987.
- [19] M. Kuniavsky, "Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research," *San Fr. Morgan Kaufmann*, 2003.
- [20] J. Rubin and D. Chisnell, "Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests (2nd ed.)," *Indianapolis, Wiley Publ.*, 2008.
- [21] J. Nielsen, "Usability Engineering," *San Fr. Morgan Kaufmann*, 2018.
- [22] S. Krug, "Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd ed.)," *Berkeley, CA New Riders*, 2014.
- [23] H. Barnum and A. Wilce, "Information processing in convex operational theories," *Electron. Notes Theor. Comput. Sci.* 270(1), 3-15, 2011.
- [24] J. J. Garrett, "The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond (2nd ed.)," *Berkeley, CA New Riders*, 2010.
- [25] A. MacLellan, "User research: Improve product and service design and enhance usability," *London UX Press*, 2016.
- [26] D. A. Norman, "The design of everyday things (Revised and expanded ed.)," *New York Basic Books*, 2013.
- [27] J. Brooke, "SUS: A quick and dirty usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & A. L. McClelland (Eds.), Usability evaluation in industry (pp. 189–194).," *London Taylor Fr.*, 1996.
- [28] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, "An empirical evaluation of the System Usability Scale," *Int. J. Human–Computer Interact.* 24(6), 574–594, 2008.
- [29] J. Sauro and J. R. Lewis, "Quantifying the user experience: Practical statistics for user research (2nd ed.)," *Cambridge, MA Morgan Kaufmann*, 2016.
- [30] W. Hwang and N. Kim, "User experience and usability evaluation of

mobile health applications using the System Usability Scale (SUS),” *Healthc. Informatics Res.* 25(3), 190–198, 2019.

- [31] Z. Sharfina and H. B. Santoso, “Usability testing with System Usability Scale (SUS) on Indonesian website.,” *Int. Conf. Inf. Technol. Syst. Innov.* (pp. 1–6), 2016.
- [32] J. Pruitt and T. Adlin, “The persona lifecycle: Keeping people in mind throughout product design,” *San Fr. CA Morgan Kaufmann*, 2006.
- [33] Sugiyono, “Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D,” *Bandung Alfabeta*, 2017.



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

UMM
est. 1964

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : **Muhammad Hamdan Nasir**
NIM : **202010370311456**
Judul TA : **Perancangan Antarmuka Film Production Notes Berbasis
Mobile Menggunakan Metode Desain Thinking**

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	2 %
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	5 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	0 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20 %	8 %

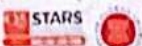
**) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)*

**) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)*

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)

(..... Viola Emylia)



Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II

Jl. Dendungan Sulaimi No. 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 000

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 465 435
E: webmaster@umm.ac.id