

## ABSTRAK

Nama : Abdul Aziz Tohir  
NIM : 41519120121  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Prototype* Aplikasi Media Sosial Yang Ramah Pelajar Dengan Metode *User Centered Design*.  
Pembimbing : Rushendra, S.Kom, MT

Media sosial merupakan satu wadah untuk menyebarkan informasi dan berekspresi. Hal ini cukup mengkhawatirkan apabila tidak terdapat satu sistem ataupun regulasi khusus yang mengontrol penggunaannya, dapat terjadi penyebaran informasi palsu dan kegiatan yang tidak pantas untuk dipertontonkan sehingga dapat mengganggu mental, psikis serta pola pikir dan perilaku generasi muda. Perlu adanya inovasi baru terkait ini terkait regulasi, sistem serta fitur lainnya guna mengurangi dampak negatif dari media sosial untuk para penggunaannya, salah satunya yaitu fitur pengawasan orang tua, pembatasan penggunaan aplikasi, serta regulasi verifikasi keaslian diri. Proses perancangan prototype menggunakan pendekatan user centred design (UCD) dengan evaluasi menggunakan metode system usability scale (SUS) yang dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner. Kuisisioner disebarkan kepada secara acak kepada masyarakat dan menghasilkan 50 responden yang berpartisipasi dari berbagai macam kelompok pengguna. Tujuan penelitian ini untuk melakukan perancangan prototype aplikasi media sosial ramah anak. Proses sosialisasi simulasi prototype aplikasi dilakukan dengan melakukan pendekatan secara bertemu secara langsung dengan responden, sehingga responden dapat mengalami pengalaman secara langsung saat menggunakan simulasi prototype aplikasi ini. Berdasarkan hasil evaluasi skor system usability scale (SUS) yang diperoleh setelah dilakukan perancangan prototype menunjukkan bahwa prototype yang dihasilkan dari perancangan menggunakan metode pendekatan user centred design (UCD) cukup baik dan memuaskan untuk para pengguna. Dari penelitian ini membuktikan bahwa metode user centred design (UCD) sangat efektif dalam melakukan pendekatan analisa kebutuhan pengguna serta merancang sebuah desain prototype sesuai kebutuhan pengguna.

**Kata Kunci :** *User Interface, User Experience, User centered design, System Usability Scale .*

## ABSTRACT

Name : Abdul Aziz Tohir  
NIM : 41519120121  
Study Program : Informatics Engineering  
Tittle Thesis : Sosial Media Application *Prototype* Design Student  
Friendly With User Centered Method Design.  
Counsellor : Rushendra, S.Kom, MT

Social media is a container for spreading information and expressing. It is quite worrying when there is no single system or special regulation that controls its users, there can be the spread of false information and activities that are inappropriate to be displayed, which can disrupt the mental, psychological as well as the mindset and behavior of the young generation. These related new innovations need to be related to regulations, systems and other features to reduce the negative impact of social media on its users, one of which is parental control features, restrictions on the use of apps, as well as regulations on self-authentication. The prototype design process uses the user-centered design (UCD) approach with evaluation using the system usability scale (SUS) method that is performed by spreading the questionnaire. The questionnaires were randomly distributed to the respondents and produced 50 respondents from a wide range of user groups. The aim of this research is to design a prototype of a child-friendly social media application. The socialization process of the application prototype simulation is carried out by conducting an approach in direct encounter with the respondent, so that the respondents can experience a direct experience while using the application's prototypes simulation. Based on the evaluation results of the system usability scale (SUS) score obtained after the prototype design showed that prototypes resulting from the design using the user-centered design approach (UCD) method is sufficiently good and satisfying for the users. This study demonstrates that the user-centric design (UCD) method is very effective in conducting an analysis of user needs and designing a prototype design according to user needs.

**Keywords :** *User Interface, User Experience, User centered design, System Usability Scale.*