

ABSTRAK

DESY SEPTIANI, Penerapan Konsep *User Experience* (UX) pada Perancangan Media Pemasaran Nukami Entertainment Berbasis Web. Pembimbing Hamidillah Ajie.,M.T dan Vina Oktaviani, M.T,

Pengelolaan data pelanggan Nukami Entertainment masih dilakukan secara manual, hal ini mengakibatkan munculnya beberapa permasalahan yakni data pelanggan yang tidak akurat serta proses transaksi yang belum jelas. Maka dalam penelitian ini akan membuat suatu perancangan media pemasaran berbasis web dengan Konsep *User experience* yang nantinya dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dengan melihat nilai efektivitas efisiensi dan kepuasan. Konsep ini melalui 4 tahap yaitu, tahap analisis, tahap desain, tahap implementasi, tahap evaluasi. Tahap awal Kuesioner dan wawancara dilakukan agar mengetahui apa yang menjadi kebutuhan pelanggan. Kemudian dilakukan perancangan media yang dapat menjawab kebutuhan dari pelanggan dan pengurus. Setelah itu dilakukan pengujian *usability* yang menilai efektivitas, efisiensi serta kepuasan *user* saat menggunakan sistem ini. Pengujian dilakukan kepada 15 pelanggan dan pengurus Nukami Entertainment. Hasil menunjukkan bahwa segi efektivitas seluruh *task* berada diatas rata-rata *completion rate*, dari segi efisiensi memiliki waktu pemakaian produk yang cukup baik dan dari segi kepuasan dengan menggunakan UEQ menunjukkan hasil baik dan sangat baik. Maka Sistem media pemasaran Nukami Entertainment dapat digunakan oleh pelanggan dan admin Nukami Entertainment.

Kata kunci : Nukami Entertainment, *User Experience*, *Usability*,

ABSTRACT

DESY SEPTIANI, Application of the User Experience (UX) Concept to Nukami Web-Based Entertainment Marketing Media Design. Advisor for Hamidillah Ajie., M.T. and Vina Oktaviani, M.T,

The management of Nukami Entertainment's customer data is still done manually, this has resulted in the emergence of several problems namely inaccurate customer data and unclear transaction processes. So in this study will make a web-based marketing media design with a User experience concept that later can provide convenience to users by looking at the value of the effectiveness of efficiency and satisfaction. This concept is through 4 stages, namely, the analysis phase, the design stage, the implementation phase, the evaluation phase. The initial stage of the questionnaire and interview was conducted in order to find out what the customer needs. Then the media design is done that can answer the needs of customers and administrators. After that, usability testing was done to assess the effectiveness, efficiency and user satisfaction when using this system. Tests were conducted on 15 customers and Nukami Entertainment administrators. The results showed that the effectiveness of all tasks was above the completion rate average, in terms of efficiency having a fairly good product usage time and in terms of satisfaction using UEQ showed good and very good results. So Nukami Entertainment's media marketing system can be used by Nukami Entertainment customers and admins.

Keywords: Nukami Entertainment, User Experience, Usability,