

**PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN
USER EXPERIENCE (UI/UX) TRADING APP
BITWYRE MOBILE**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Nama : Valda Talitha

NIM : 20.01.4531

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN
USER EXPERIENCE (UI/UX) TRADING APP
BITWYRE MOBILE**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Valda Talitha

NIM : 20.01.4531

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE (UI/UX) TRADING APP

BITWYRE MOBILE

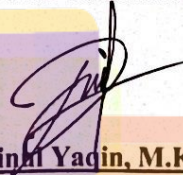
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Valda Talitha

20.01.4531

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Ainul Yadin, M.Kom

NIK. 190302255

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN
USER EXPERIENCE (UI/UX) TRADING APP
BITWYRE MOBILE**

yang disusun dan diajukan oleh

Valda Talitha

20.01.4531

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arvin Claudy Frobenius, M.Kom
NIK. 190302495

Lukman, M.Kom
NIK. 190302151

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 27 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Valda Talitha
NIM : 20.01.4531

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE (UI/UX) TRADING APP BITWYRE MOBILE

Dosen Pembimbing : Ainul Yaqin, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan **gagasan, rumusan dan penelitian SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 Juli 2023

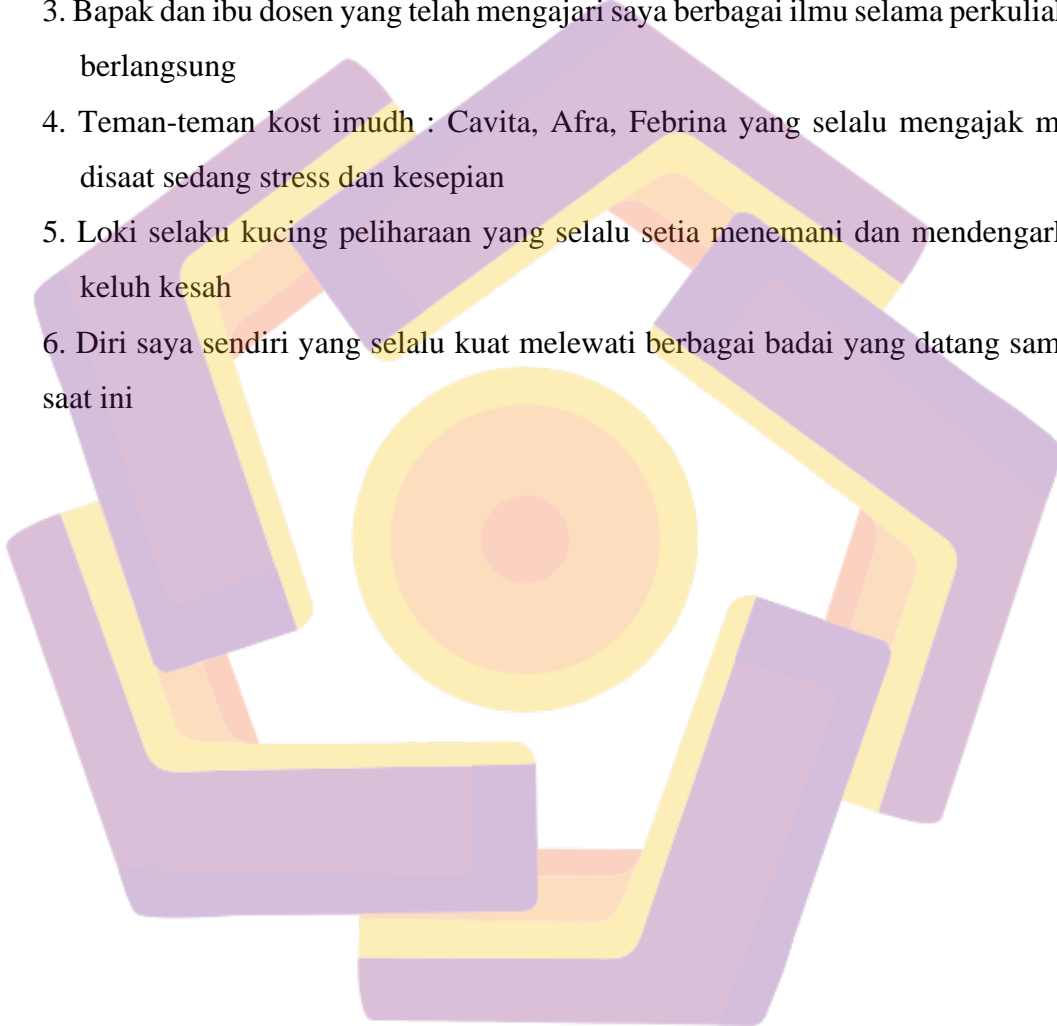
Yang Menyatakan,




Valda Talitha

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Tuhan Yang Maha Esa atas izin dan karunianya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu
2. Orang tua dan kakak yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, dan motivasi dalam setiap langkah. Keberadaan kalian memberi kekuatan untuk terus maju dan melewati berbagai hambatan yang muncul.
3. Bapak dan ibu dosen yang telah mengajari saya berbagai ilmu selama perkuliahan berlangsung
4. Teman-teman kost imudh : Cavita, Afra, Febrina yang selalu mengajak main disaat sedang stress dan kesepian
5. Loki selaku kucing peliharaan yang selalu setia menemani dan mendengarkan keluh kesah
6. Diri saya sendiri yang selalu kuat melewati berbagai badai yang datang sampai saat ini



KATA PENGANTAR

Dengan penuh kebanggaan dan rasa syukur, penulis menyampaikan kata pengantar ini sebagai bagian dari penyelesaian tugas akhir dengan judul PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE (UI/UX) TRADING APP BITWYRE MOBILE. Tugas akhir ini merupakan tonggak penting dalam perjalanan pendidikan, di mana penulis dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari selama ini.

Tugas akhir ini tidak akan pernah terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah ikut serta dalam proses ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kami yang tulus kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Orang Tua, Keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, dan motivasi dalam setiap langkah. Keberadaan kalian memberi kekuatan untuk terus maju dan melewati berbagai hambatan yang muncul.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika
5. Bapak Ainul Yaqin, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir
6. Diri saya sendiri yang selalu kuat melewati berbagai badai yang datang sampai saat ini

Dalam penulis tugas akhir ini, penulis masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis memohon maaf sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan dalam penulisan. Akhir kata penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

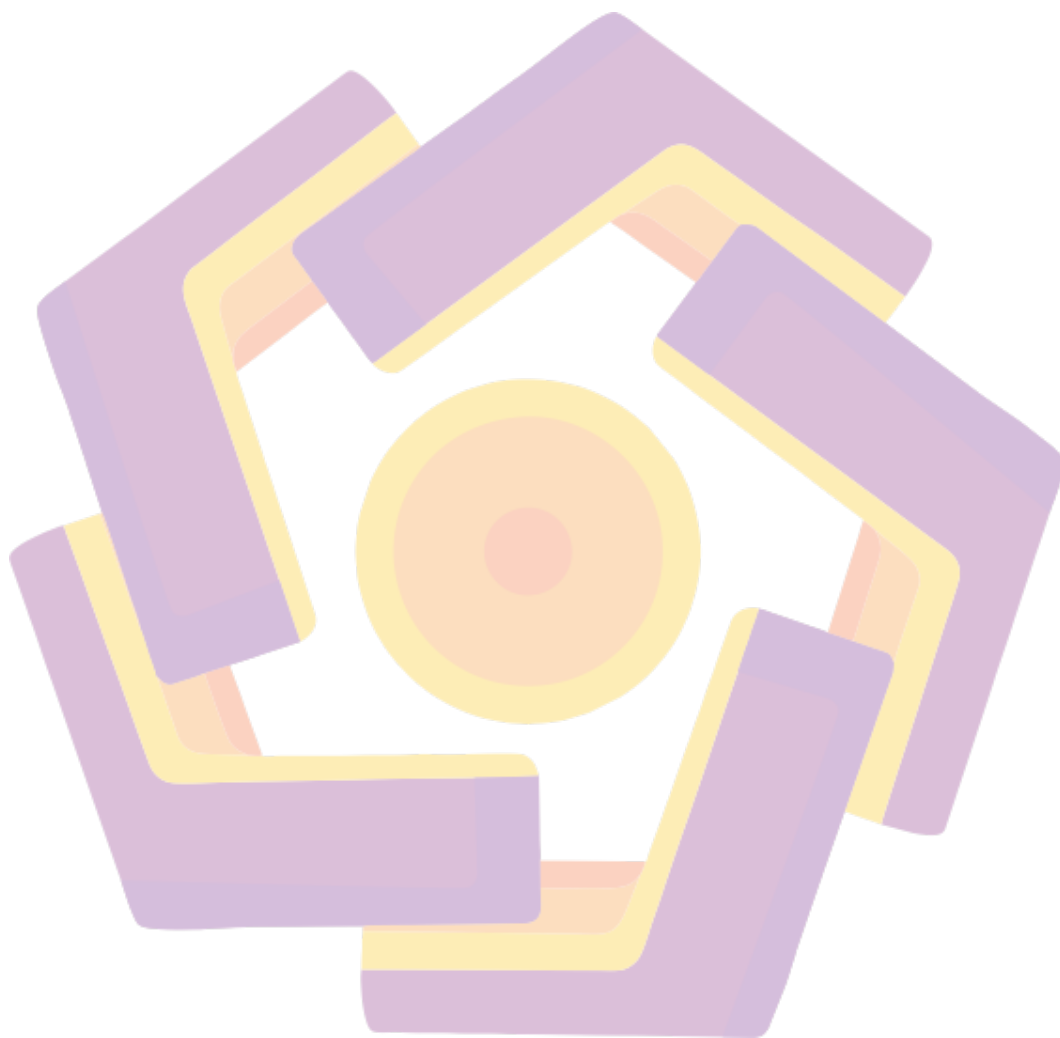
Yogyakarta, 27 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR LAMPIRAN.....	XI
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	XII
DAFTAR ISTILAH	XIII
INTISARI	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PROFIL PERUSAHAAN.....	2
1.3 PROJECT YANG DIKERJAKAN	3
BAB II PEMBAHASAN	4
2.1 JOB DESK.....	4
2.2 DETAIL KEGIATAN	4
BAB III HASIL AKHIR.....	7
3.1 REVISI.....	7
3.2 HASIL PROJECT	9
3.2.1 ALUR Pengerjaan.....	9
3.2.2 USER FLOW	10
3.2.3 DESIGN SYSTEM	11
3.2.4 TESTING.....	12
3.2.5 HASIL AKHIR	13
BAB IV PENUTUP	14
4.1 KESIMPULAN.....	14

4.2 SARAN.....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN.....	16

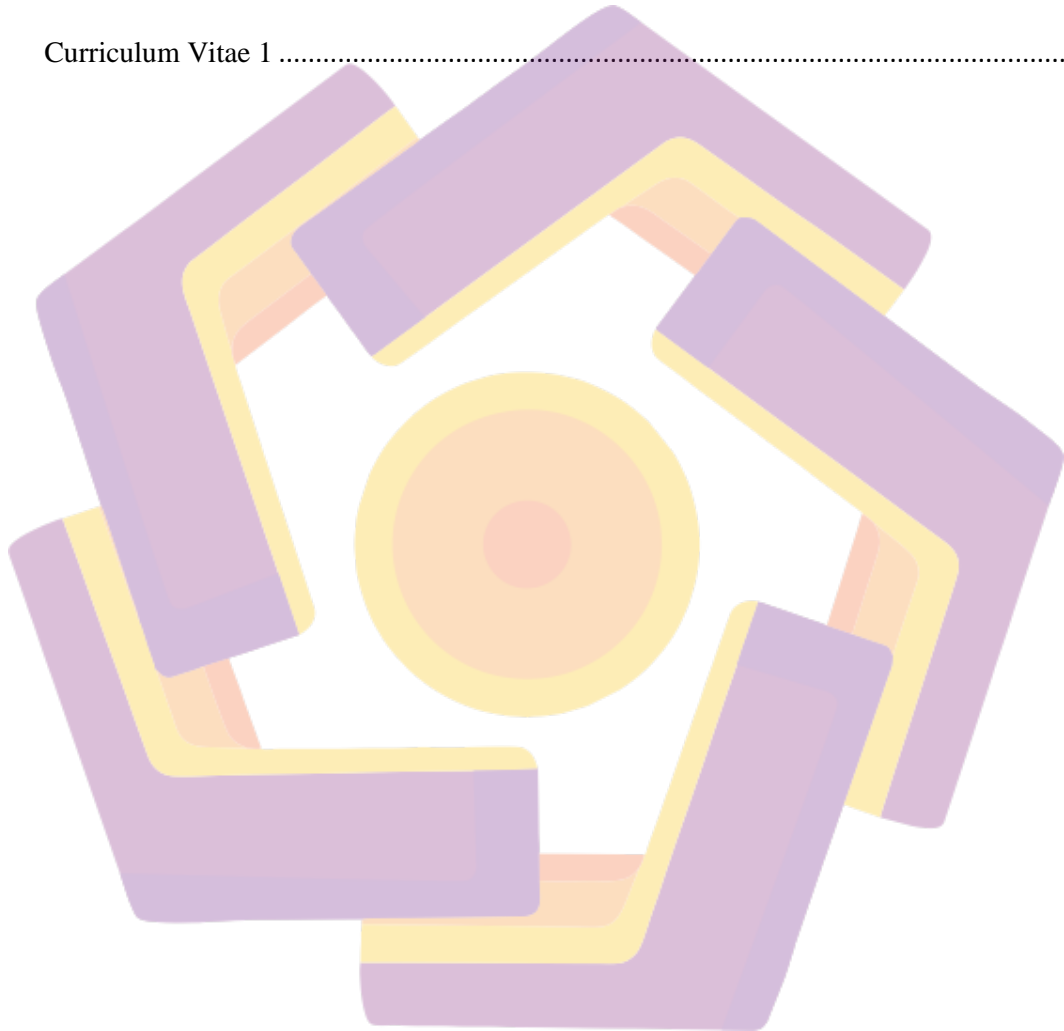


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2.1 Logo Perusahaan.....	2
Gambar 2.2. 1 Detail Kegiatan	5
Gambar 2.2. 2 Design System	5
Gambar 2.2. 3 Task Jira.....	6
Gambar 2.2. 4 Jadwal Meeting	6
Gambar 3.1. 1 Revisi 1	7
Gambar 3.1. 2 Revisi 2	8
Gambar 3.1. 3 Revisi 3	8
Gambar 3.1. 4 Revisi 4	9
Gambar 3.2. 2.1 User Flow.....	11
Gambar 3.2. 3.1 Design system	11
Gambar 3.2. 5.1 Mockup 1	13
Gambar 3.2.5.2 Mockup 2	13
Gambar 3.2.4. 1 Prototype.....	12
Gambar 3.2.4. 2 Hasil Testing	12

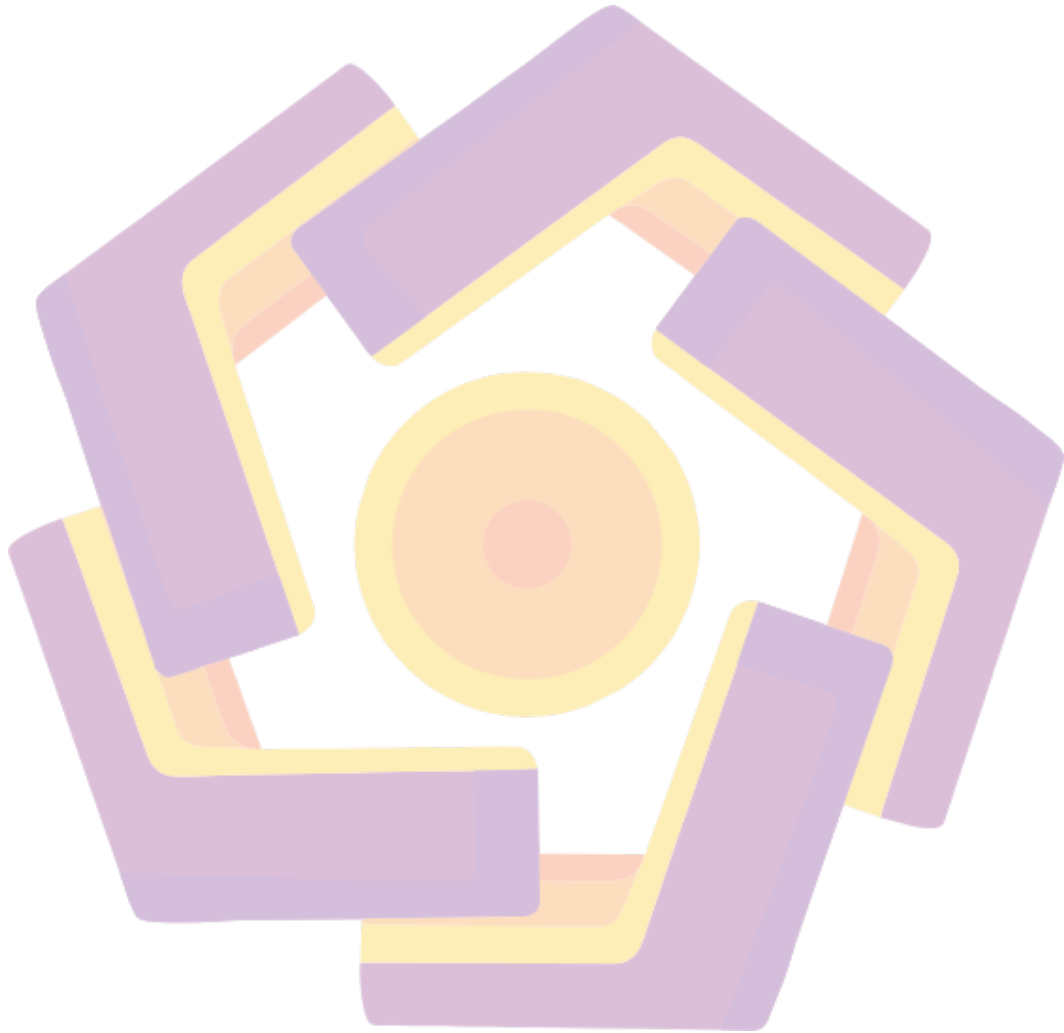
DAFTAR IAMPIRAN

Kontrak Kerja 1	16
Rincian Gaji 1	17
Legalitas Perusahaan 1.....	17
Legalitas Perusahaan 2.....	18
Curriculum Vitae 1	19



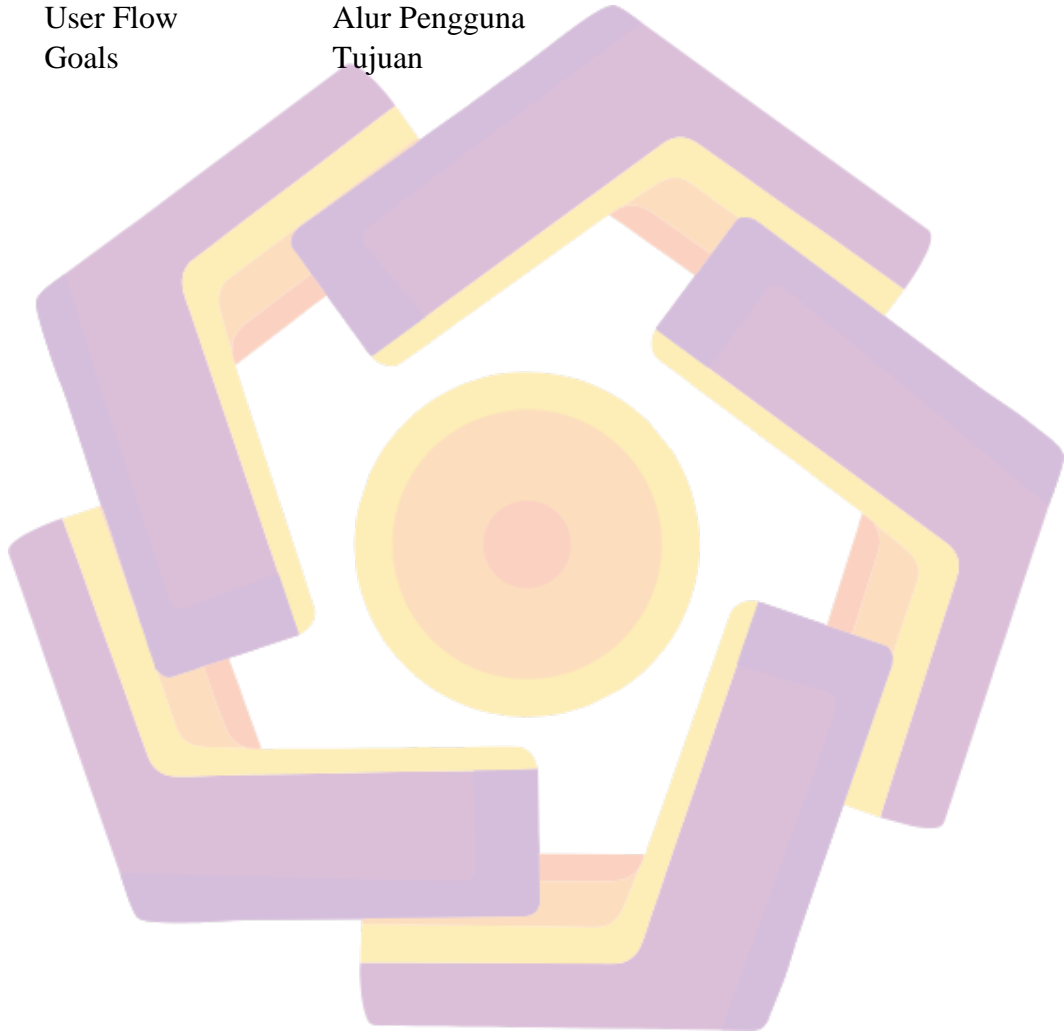
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Expérience
QA	Quality Assurance
UAT	User Acceptance Test



DAFTAR ISTILAH

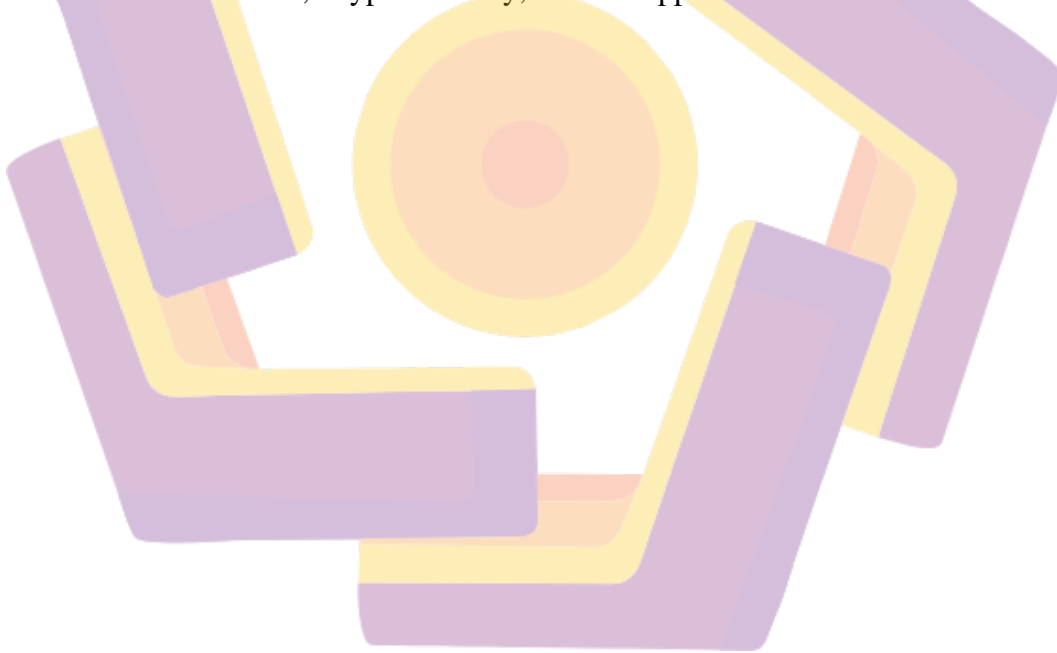
Wireframe	Kerangka kasar
Prototype	Model awal
Mockup	Representasi visual
Cryptocurrency	Mata uang kripto
Research	Penelitian
User	Pengguna
Design System	Sistem Desain
User Flow	Alur Pengguna
Goals	Tujuan



INTISARI

Perdagangan *cryptocurrency* semakin populer akhir ini, menghasilkan permintaan yang meningkat untuk platform perdagangan *cryptocurrency* yang mudah digunakan dan intuitif. Tujuan dari aplikasi perdagangan Bitwyre *mobile* adalah untuk menyederhanakan pengalaman pengguna dengan menyajikan desain antarmuka yang intuitif dan menarik secara visual. Desain antarmuka difokuskan pada navigasi yang jelas dan singkat, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur dan opsi market. Pengalaman pengguna pada Bitwyre difokuskan pada keterlibatan dan kepuasan pengguna. Aplikasi ini menawarkan proses *onboarding* yang *personal*, membimbing pengguna melalui fitur-fitur dan fungsionalitas platform, sehingga mereka merasa nyaman dan percaya diri saat menggunakan aplikasi. Secara keseluruhan, perancangan UI/UX pada aplikasi Bitwyre berfokus pada kesederhanaan, kenyamanan, dan keamanan. Dengan menyediakan desain antarmuka yang mudah digunakan, proses *onboarding* yang *personal*, fitur interaktif, dan langkah-langkah keamanan yang kuat, Bitwyre bertujuan untuk memberikan pengalaman perdagangan *cryptocurrency* yang menyenangkan dan efisien bagi pengguna.

Kata kunci: UI/UX, Cryptocurrency, Mobile Apps



Abstract

Cryptocurrency trading has been increasingly popular lately, resulting in a growing demand for user-friendly and intuitive cryptocurrency trading platforms. The objective of the Bitwyre mobile trading app is to simplify the user experience by providing an intuitive and visually appealing interface design. The interface design focuses on clear and concise navigation, enabling users to easily access various market features and options. The user experience on Bitwyre is centered around user engagement and satisfaction. The app offers a personalized onboarding process, guiding users through the platform's features and functionality, ensuring they feel comfortable and confident while using the application. Overall, the UI/UX design of the Bitwyre app emphasizes simplicity, convenience, and security. By providing a user-friendly interface design, personalized onboarding process, interactive features, and robust security measures, Bitwyre aims to provide an enjoyable and efficient cryptocurrency trading experience for users.

Keyword: *UI/UX, Cryptocurrency, Mobile Apps*

