

JALUR REGULER : ARTIST
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PROYEK
ARSITEKUR

SKRIPSI



disusun oleh
Muhammad Yanuar Akbar Baraka
19.84.0176

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2023

JALUR REGULER : ARTIST
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PROYEK
ARSITEKUR

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada
Program Studi Arsitektur



disusun oleh

Muhammad Yanuar Akbar Baraka

19.84.0176

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PROYEK ARSITEKUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Yanuar Akbar Baraka

19.84.0176

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 September 2023

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PROYEK
ARSITEKUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Muhammad Yanuar Akbar Baraka
19.84.0176

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 September 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom
NIK. 190302047

Ani Hastuti Arthasari, ST., M.Sc
NIK. 190302340

Dr. Ir. Hamdi Buldan, MT
NIK. 190302621

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur
Tanggal 22 September 2023

DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI



Sudarmawan, ST., M.T.
NIK. 190302035

PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Yanuar Akbar Baraka

NIM : 19.84.0176

Dengan ini saya menyatakan bahwa hasil karya Proyek Akhir Arsitektur yang berjudul : PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PROYEK ARSITEKUR merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan, bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Amikom Yogyakarta dengan membatalkan gelar dan ijazah yang telah saya peroleh dan akan saya kembalikan kepada Universitas Amikom Yogyakarta.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dengan segenap kesadaran dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2023



Muhammad Yanuar Akbar Baraka

NIM. 19.84.0176

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“*Keep moving forward.*” - Walt Disney

“Bangun kesuksesan dari kegagalan. Keputusan dan kegagalan adalah dua batu loncatan yang paling baik menuju kesuksesan.” - Dale Carnegie

“Selalu menjadi gelas kosong yang siap diisi”

Persembahan

- Kepada Keluarga dan Teman-Teman:

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman saya atas dukungan dan motivasi hingga skripsi ini dapat selesai.

- Kepada Dosen Pembimbing:

Terima kasih kepada dosen pembimbing saya atas bimbingan, dorongan, dan kesempatan yang berharga karena dapat menggunakan judul skripsi ini.

- Kepada Responden penelitian:

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua responden penelitian saya yang dapat membuka lebar wawasan dan pengetahuan seputar dunia arsitektur yang luas.

- Kepada Semua yang Terlibat:

Terima kasih kepada orang terdekat saya, sahabat saya, dan teman – teman seperjuangan yang menemani penelitian ini hingga selesai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayat-Nya perancang dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul, “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Manajemen Proyek Arsitekur”. Dalam pembuatan tugas akhir ini perancang mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom., selaku dosen pembimbing atas bimbingan, dukungan, dan arahan yang tak ternilai harganya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Saya berterima kasih atas waktu, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang telah diberikan dalam mengarahkan.
2. Ibu Ani Hastuti Arthasari, ST., M.Sc dan Dr. Ir. Hamdi Buldan, MT, selaku dosen penguji atas waktu yang diberikan untuk menguji dan mengevaluasi tugas akhir saya. Saya mengucapkan terima kasih atas masukan, saran, dan kritik yang diberikan untuk membantu saya memperbaiki dan mengembangkan tugas akhir ini.
3. Saya juga berterima kasih kepada semua responden dan peserta penelitian yang telah meluangkan waktu dan memberikan kontribusi berharga dalam penelitian ini. Tanpa kontribusi mereka, penelitian ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.
4. Orang tua dan orang terdekat saya yang telah memberi dukungan moral dan semangat serta motivasi yang membuat saya bertahan dalam menghadapi tugas akhir ini hingga selesai.

Akhirnya, terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi pengembangan aplikasi manajemen proyek di masa depan.

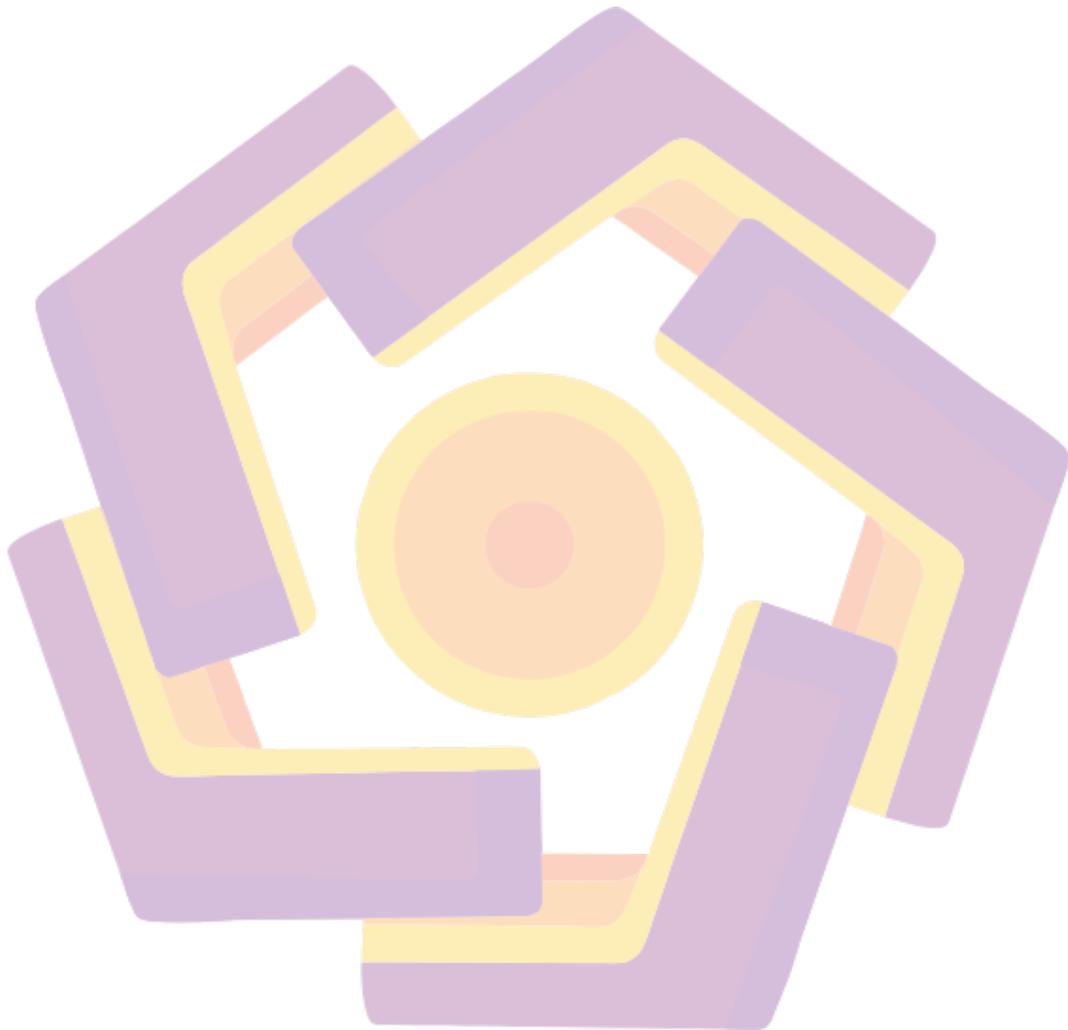
Yogyakarta, Mei 2023

Muh. Yanuar Akbar Baraka

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	viii
BAB I PEMBAHASAN.....	1
1.1 Analisis Masalah.....	1
1.2 Desain Berpikir.....	2
1.3 Riset Pengguna	3
1.3.1 Qualitative Research.....	3
1.3.2 Empathy Maps.....	6
1.3.3 Affinity Maps.....	8
1.4 Konteks dan Kebutuhan Pengguna.....	10
1.5 User Persona.....	11
1.6 User Journey Maps	12
1.7 Storyboard	13
1.7.1 Big Picture	14
1.7.2 Close-up.....	15
BAB II PEMBAHASAN	17
2.1 Solusi Desain.....	17
2.2 User Flow	18
2.3 Style Guideline	19
2.4 Wireframe.....	19
2.4.1 Low-Fidelity	20
2.4.2 High-Fidelity.....	20
2.5 Pengujian Pengguna	21
BAB III PENUTUP.....	23
3.1 Kesimpulan.....	23

3.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN	27



ABSTRAK

Di era teknologi digital yang mendominasi saat ini, perancangan desain UI/UX aplikasi pemasaran produk arsitektur menjadi langkah strategis penting bagi perusahaan arsitektur. Dalam persaingan industri yang semakin ketat, adopsi teknologi dan aplikasi digital menjadi keharusan untuk menjangkau konsumen lebih luas, meningkatkan daya saing, dan memperkuat kehadiran digital perusahaan. Salah satu tantangan utama dalam pemasaran produk arsitektur adalah kompleksitas produknya sendiri, yang melibatkan berbagai elemen teknis dan estetika. Visualisasi produk arsitektur memegang peran krusial dalam membantu calon klien memahami konsep dan bentuk dari proyek yang ditawarkan. Dengan desain UI/UX yang tepat, aplikasi dapat menyajikan visualisasi menarik perhatian, foto berkualitas tinggi, bahkan memantau proyek untuk memudahkan pengguna dalam mewujudkan bangunan yang akan dibangun. Pentingnya fokus pada pengalaman pengguna tidak boleh diabaikan. Pengalaman pengguna yang positif menciptakan kesan baik bagi calon klien. *Responsivitas* dan aksesibilitas dari berbagai perangkat, mulai dari *smartphone* hingga komputer desktop, menjadi aspek penting dari desain UI/UX aplikasi. Desain aplikasi juga harus mencerminkan identitas merek dan citra perusahaan arsitektur, dengan konsistensi visual dan brand identity untuk meningkatkan kesan profesionalisme dan membangun hubungan emosional dengan calon klien. Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain UI/UX yang efektif dan mengintegrasikannya dengan tujuan pemasaran perusahaan, perancangan aplikasi pemasaran produk arsitektur dapat

menjadi sarana kuat dalam meningkatkan visibilitas perusahaan, keterlibatan pengguna, dan mencapai kesuksesan bisnis secara keseluruhan. Mencari arsitek bukanlah tugas yang sederhana; diperlukan suatu aplikasi yang mampu memberikan daftar lengkap studio arsitek di Indonesia, menampilkan portofolio tanpa informasi harga, memungkinkan calon klien untuk menemukan studio sesuai kebutuhan mereka, dan menjamin keamanan pembayaran serta memantau kemajuan proyek dengan cermat.

Kata Kunci : desain ui/ux, pemasaran produk arsitektur, teknologi digital, pengalaman pengguna (*user experience*), visualisasi produk arsitektur

