

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN DAN
PEMBAYARAN INTERNET RUMAH “MY INDIHOME X”**

SKRIPSI NON REGULER ARTIST PROJECT PERUSAHAAN

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ARSANDA MAULANA HIDAYATULLOH

17.11.1772

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN DAN
PEMBAYARAN INTERNET RUMAH “MY INDIHOME X”**

SKRIPSI NON REGULER ARTIST PROJECT PERUSAHAAN

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

ARSANDA MAULANA HIDAYATULLOH

17.11.1772

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

NON SKRIPSI

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN
INTERNET RUMAH “MY INDIHOME X”**

yang disusun dan diajukan oleh

Arsanda Maulana Hidayatulloh

17.11.1772

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN
NON SKRIPSI
PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN
INTERNET RUMAH “MY INDIHOME X”

yang disusun dan diajukan oleh

Arsanda Maulana Hidayatulloh

17.11.1772

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arsanda Mulana Hidayatulloh
NIM : 17.11.1772

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pengembangan Aplikasi Pemesanan dan Pembayaran Internet Rumah “My Indihome X”

Dosen Pembimbing : Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., 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, 20 Maret 2024

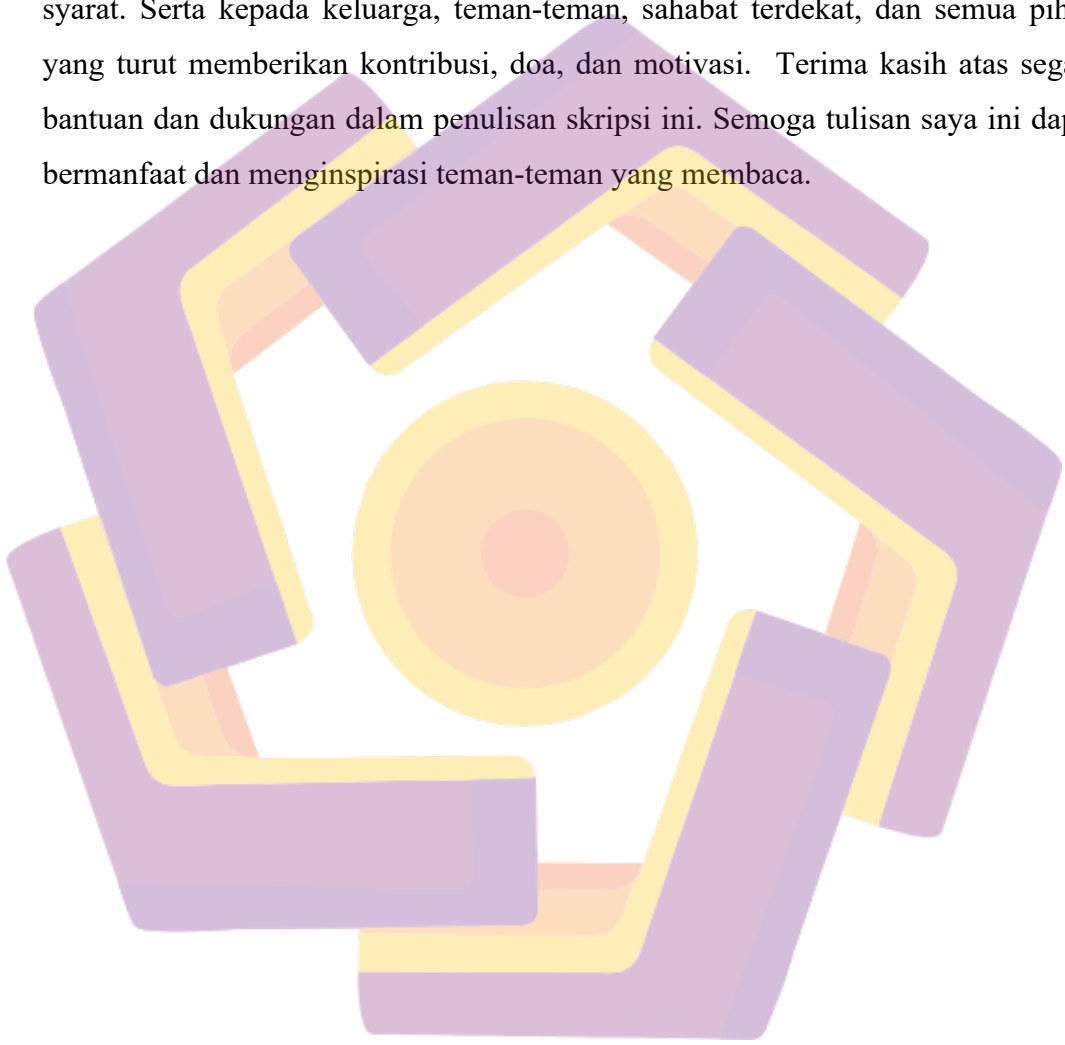
Yang Menyatakan,



Arsanda Maulana Hidayatulloh

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rendah hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu/Saudara Pembimbing, Rifda faticha Alfa Aziza, atas bimbingan dan masukan berharga. Kepada kedua Orang Tua tercinta, atas doa dan dukungan tanpa syarat. Serta kepada keluarga, teman-teman, sahabat terdekat, dan semua pihak yang turut memberikan kontribusi, doa, dan motivasi. Terima kasih atas segala bantuan dan dukungan dalam penulisan skripsi ini. Semoga tulisan saya ini dapat bermanfaat dan menginspirasi teman-teman yang membaca.



KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta dalam penulisan skripsi ini. Melalui karya ini, penulis berharap dapat menyampaikan hasil penelitian dengan sebaik-baiknya kepada pembaca.

Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan panjang dalam mengeksplorasi dan mendalami bidang Teknologi dan infomasi. Penelitian ini dilakukan dengan semangat dan dedikasi yang tinggi untuk memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Tidak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu/Saudara Pembimbing atas bimbingan, arahan, dan dorongan selama proses penulisan. Dukungan dari keluarga, teman-teman, dan rekan-rekan di lingkungan akademik juga tidak terlupakan, yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam setiap langkah.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut dalam bidang ini. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat menjadi kontribusi yang berarti dalam upaya memajukan bidang Teknologi informasi dan ilmu pengetahuan secara umum.

Yogyakarta, 15 Agustus 2023

Arsanda Maulana Hidayatulloh

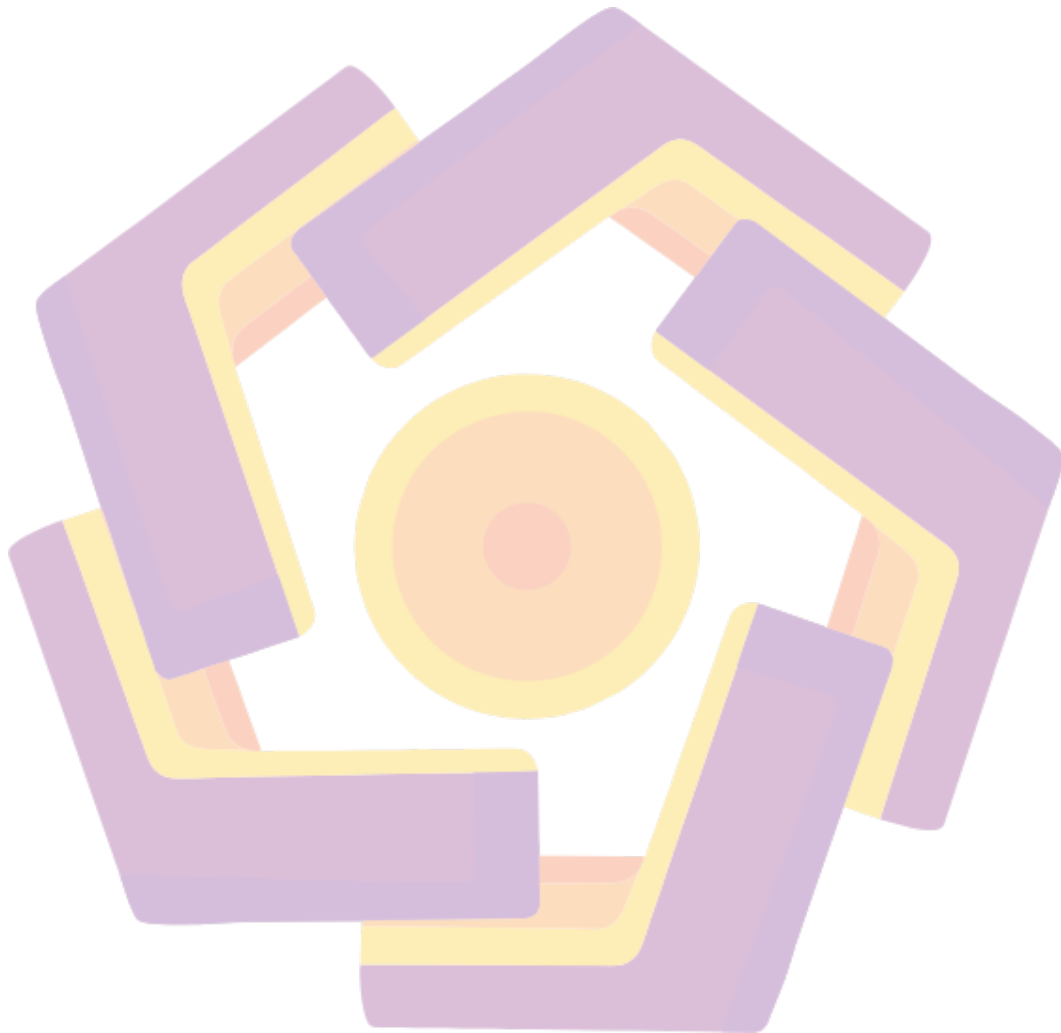
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Profil Lembaga Sertifikasi: Legalitas dan Kredibilitas.....	2
1.3 Pelaksanaan: Detail kegiatan	2
1.4 Sistematika Penulisan	2
BAB II PEMBAHASAN	3
2.1 Penjabara Job Desk yang dilakukan	3
2.2 Detail kegiatan yang dilakukan selama proses pengerjaan project.....	4
BAB III HASIL AKHIR.....	6
3.1 Penjelasan Revisi yang diberikan oleh Supervisor	6
3.2 Penjelasan Hasil Project/ Produk.....	7
BAB IV PENUTUP	16
5.1 Kesimpulan	16
5.2 Saran	16
DAFTAR PUSTAKA	18

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel timeline pengerjaan project

4



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Contoh <i>user flow</i> dari proses Emphatize & Define	8
Gambar 3.2. Foto kegiatan saat melakukan proses define	9
Gambar 3.3. Contoh gambar <i>wireframe</i>	10
Gambar 3.4. Contoh gambar flow yang diajukan ke klien	11
Gambar 3.5. Gambar <i>component & variant</i> yang disiapkan	13
Gambar 3.6. Gambar proses <i>moodboarding</i>	14
Gambar 3.7. Gambar antar muka yang dikerjakan	14



INTISARI

Pada proyek ini, penulis menjelaskan pengalaman sebagai UI/UX Desainer di Antikode, sebuah agensi desain berbasis UI/UX di Tangerang Selatan. Proyek ini membahas proses pengembangan produk digital dari awal hingga pengiriman kepada klien. Metode *Design Thinking* digunakan dalam perancangan, meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideation*, *Wireframing*, *Prototype*, dan *Delivery*. Proses komunikasi dan revisi dengan klien melalui Slack sangat penting dalam memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan bisnis dan preferensi pengguna. Tahap *Empathize & Define* membantu pemahaman kebutuhan klien, sementara tahap *Ideation & Wireframing* menghasilkan ide kreatif untuk desain. Tahap *Prototype* memastikan fungsionalitas, estetika, dan kenyamanan penggunaan. Saran termasuk penggunaan alat kolaborasi yang lebih efisien, pengembangan lebih cepat, pengujian pengguna lebih mendalam, dan komunikasi yang terus-menerus dengan klien.

Kata kunci: UI/UX Desain, Antikode, Design Thinking, Empathize, Define, Ideation, Wireframing, Prototype, Delivery, Slack, revisi, komunikasi, pengembangan.

ABSTRACT

In this project, the author describes the experience as a UI/UX Designer at Antikode, a UI/UX design agency in South Tangerang. The project discusses the process of developing a digital product from inception to delivery to the client. Design Thinking methodology is employed in the design process, encompassing stages such as Empathize, Define, Ideation, Wireframing, Prototype, and Delivery. Communication and revision with the client through Slack play a vital role in ensuring the application aligns with business needs and user preferences. The Empathize & Define stage aids in understanding client requirements, while Ideation & Wireframing stage generates creative design ideas. The Prototype stage ensures functionality, aesthetics, and user-friendliness. Suggestions include using more efficient collaboration tools, faster development, thorough user testing, and continuous communication with the client.

Keyword: *UI/UX Design, Antikode, Design Thinking, Empathize, Define, Ideation, Wireframing, Prototype, Delivery, Slack, revision, communication, development.*