

PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PIJAT MOBILE

TUGAS AKHIR

Program Studi D3 Teknik Informatika



diajukan oleh

ANDRE ANANDA SETIYAWAN

20.01.4477

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PIJAT MOBILE

TUGAS AKHIR

Program Studi D3 Teknik Informatika



diajukan oleh

ANDRE ANANDA SETIYAWAN

20.01.4477

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PIJAT MOBILE

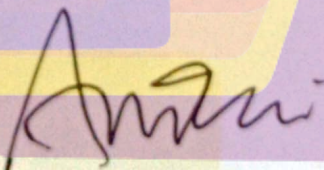
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andre Ananda setiyawan

20.01.4477

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 8 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PIJAT MOBILE

yang disusun dan diajukan oleh

Andre Ananda Setiyawan

20.01.4477

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 26 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nila Feby Puspitasari S.Kom, M.Cs

NIK. 190302161

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302393

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 26 Juli 2024

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 : Andre Ananda setiyawan
NIM : 20.01.4477

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI PIJAT MOBILE

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, 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, 26 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Andre Ananda Setiyawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan diselesaikannya karya ilmiah ini kami sebagai penulis turut berterima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua orang tua dan Keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan semangat untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Novi Ayu Kusumawati selaku pasangan yang selalu mensupport penulis menjalankan dan menyelesaikan kewajiban.
4. Rekan- rekan penulis yang berada didalam lingkup Universitas Amikom Yogyakarta yang selalu mendorong saya dengan memberi masukan serta semangat dalam mengerjakan karya ilmiah ini.
5. Rekan- rekan penulis yang tidak berada didalam lingkup Universitas Amikom Yogyakarta yang selalu menyemangati dan membantu saya dengan memberi masukan serta semangat dalam mengerjakan karya ilmiah ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Laporan tugas akhir ini disusun guna memenuhi salah satu syarat ujian siding dalam memperoleh gelar Ahli Madya Diploma III di program studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan sehingga pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, memotivasi, dan memberikan semangat sehingga penulis dapat mengerjakan laporan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Barka Satya, M.Kom, Selaku Kepala Prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Ria Andriani, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu sabar membimbing saya.
4. Seluruh Dosen, Staff dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta,

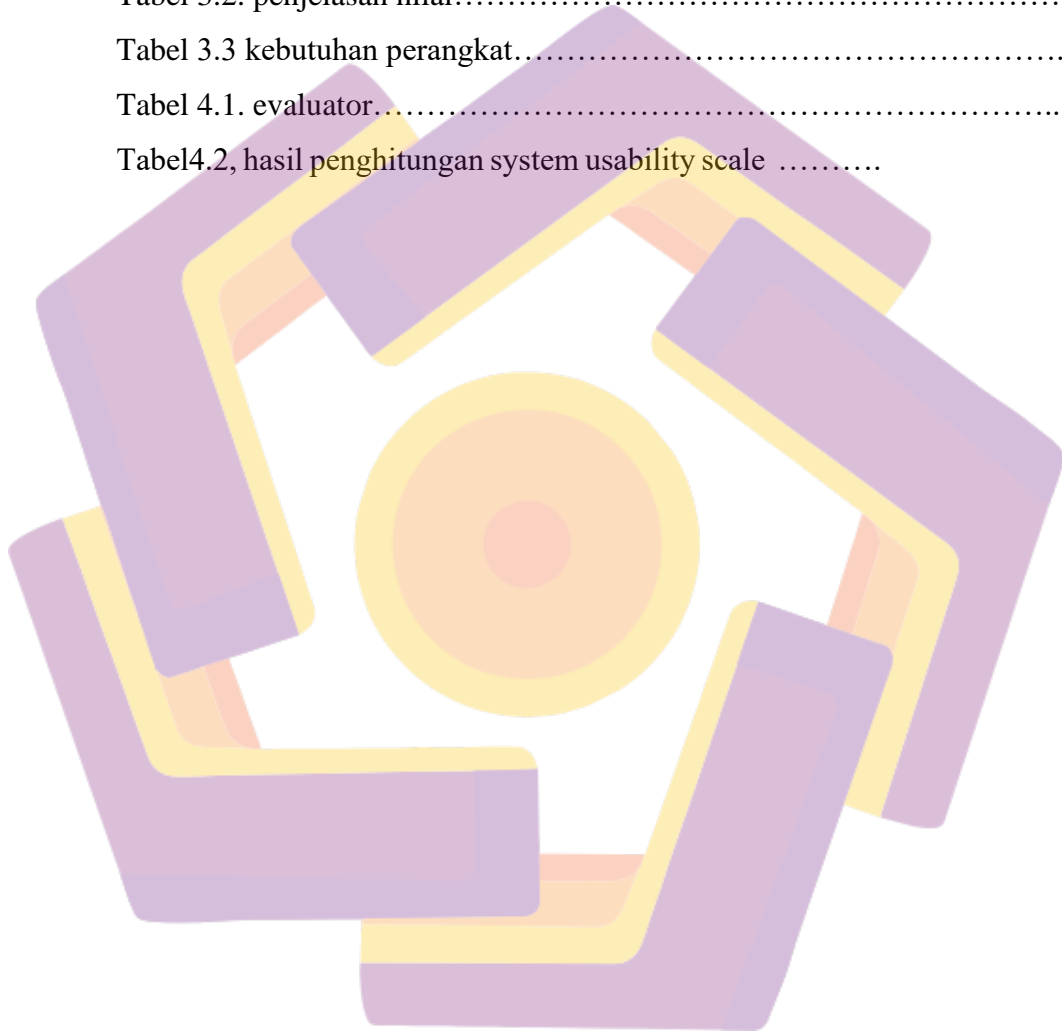
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Literatur Review.....	4
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 user interface.....	8
2.2.2 user experience.....	8
2.2.3 design thinking.....	8
2.2.4 system usability scale.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. tabel literature review.....	7-8
Tabel 2.2. Daftar pertanyaan <i>system usability scale</i>	11
Tabel 3.1. pertanyaan Respdn.....	24
Tabel 3.2. penjelasan nilai.....	25
Tabel 3.3 kebutuhan perangkat.....	26
Tabel 4.1. evaluator.....	31
Tabel4.2, hasil penghitungan system usability scale	34



3.1 Pengumpulan Kebutuhan atau bisa juga Alat dan Bahan.....	13
3.2 Tahapan Penelitian.....	14
3.3 emphatize.....	14
3.4 define.....	18
3.5 ideate.....	21
3.6 prtype.....	23
3.7 test.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Implementasi.....	28
4.2 Pengujian.....	32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alur design thinking.....	9
Gambar 3.1. Alur penelitian.....	13
Gambar 3.2. Emphatymap Novi Ayu.....	16
Gambar 3.3. Emphatymap Fionna.....	16
Gambar 3.4. Emphatymap Rini Hastuti.....	17
Gambar 3.5. User Persona Novi Ayu.....	18
Gambar 3.6. User Persona Fionna.....	18
Gambar 3.7. User Persona Rini.....	19
Gambar 3.8. User flow login.....	20
Gambar 3.9. User flow pemesanan.....	21
Gambar 3.10. User flow pemilihan durasi.....	21
Gambar 3.11. User flow pembayaran.....	22
Gambar 3.12. Sitemap.....	22
Gambar 4.1. Tampilan halaman login.....	27
Gambar 4.2. Tampilan Halaman utama.....	28
Gambar 4.3. Tampilan halaman profil.....	29
Gambar 4.4. Tampilan halaman pemesanan.....	30
Gambar 4.2. Tampilan Halaman pembayaran.....	31

INTISARI

Aplikasi pijat mobile telah menjadi populer dalam beberapa tahun terakhir, memudahkan pengguna untuk memesan jasa pijat langsung dari ponsel mereka. Namun, banyak aplikasi pijat mobile saat ini masih menghadapi tantangan dalam hal navigasi pengguna dan pencarian yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang lebih baik untuk aplikasi pijat mobile, dengan fokus pada aspek navigasi dan pencarian.

Penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer akan diperoleh melalui wawancara dengan pengguna aplikasi pijat mobile dan pengembang aplikasi. Selain itu, survei online akan digunakan untuk mengumpulkan data tambahan tentang preferensi pengguna terkait antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi pijat mobile. Data sekunder akan diperoleh melalui studi literatur yang terkait dengan desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna.

Berdasarkan analisis data, penelitian ini akan desain antarmuka pengguna yang lebih intuitif dan efisien akan dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip UI/UX yang terbaik. Selain itu, fitur-fitur tambahan seperti filter pencarian, rekomendasi pijat, dan ulasan pengguna akan diimplementasikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pengembang aplikasi pijat mobile dalam merancang UI/UX yang lebih baik, terutama dalam aspek navigasi dan pencarian.

Kata kunci: perancangan UI/UX, aplikasi pijat mobile, navigasi, pencarian, pengalaman pengguna.

Abstract

Mobile massage apps have become popular in recent years, making it easy for users to book massage services directly from their phones. However, many mobile massage apps today still face challenges in terms of user navigation and effective search. Therefore, this research aims to design a better user interface (UI) and user experience (UX) for mobile massage applications, focusing on navigation and search aspects.

This research will use primary and secondary data collection methods. Primary data will be obtained through interviews with mobile massage application users and application developers. Additionally, an online survey will be used to collect additional data on user preferences regarding the interface and user experience of the mobile massage app. Secondary data will be obtained through literature studies related to user interface design and user experience.

Based on data analysis, this research will identify common problems in navigation and search faced by current mobile massage application users. Furthermore, a more intuitive and efficient user interface design will be designed with the best UI/UX principles in mind. Additionally, additional features such as search filters, massage recommendations, and user reviews will be implemented to enhance the user experience.

It is hoped that the results of this research can provide practical guidance for mobile massage application developers in designing better UI/UX

Keyword: mobile message,