

**AKTIVITAS UI/UX DESIGNER DALAM MENDESAIN PRODUK  
DIGITAL DENGAN TOPIK GREEN EMISSION DI PT GIT SOLUTION**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Nama : Sayyid Taufiqulhakim Syaban**  
**NIM : 20.02.0532**

**PROGRAM DIPLOMA**  
**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2025**

**AKTIVITAS UI/UX DESIGNER DALAM MENDESAIN PRODUK  
DIGITAL DENGAN TOPIK GREEN EMISSION DI PT GIT SOLUTION**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

**Nama : Sayyid Taufiqulhakim Syaban**  
**NIM : 20.02.0532**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### TUGAS AKHIR

#### AKTIVITAS UI/UX DESIGNER DALAM MENDESAIN PRODUK DIGITAL DENGAN TOPIK GREEN EMISSION DI PT GIT SOLUTION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sayyid Taufiqulhakim Syaban**

**20.02.0532**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 21 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



**Lukman, M.Kom.**  
**NIK. 190302151**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### AKTIVITAS UI/UX DESIGNER DALAM MENDESAIN PRODUK DIGITAL DENGAN TOPIK GREEN EMISSION DI PT GIT SOLUTION

yang disusun dan diajukan oleh

**Sayyid Taufiqulhakim Syaban**

**20.02.0532**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juli 2025

#### Susunan Dewan Penguji

##### Nama Penguji

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302192

Nur Widjiyati, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302425

##### Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 21 Juli 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.  
NIK. 190302106

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Sayyid Taufiqulhakim Syaban**  
**NIM : 20.02.0532**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Aktivitas UI/UX Designer Dalam Mendesain Produk Digital Dengan Topik Green Emission di PT GIT Solution**

Dosen Pembimbing : Lukman, 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, 21 Juli 2025  
Yang Menyatakan,



Sayyid Taufiqulhakim Syaban

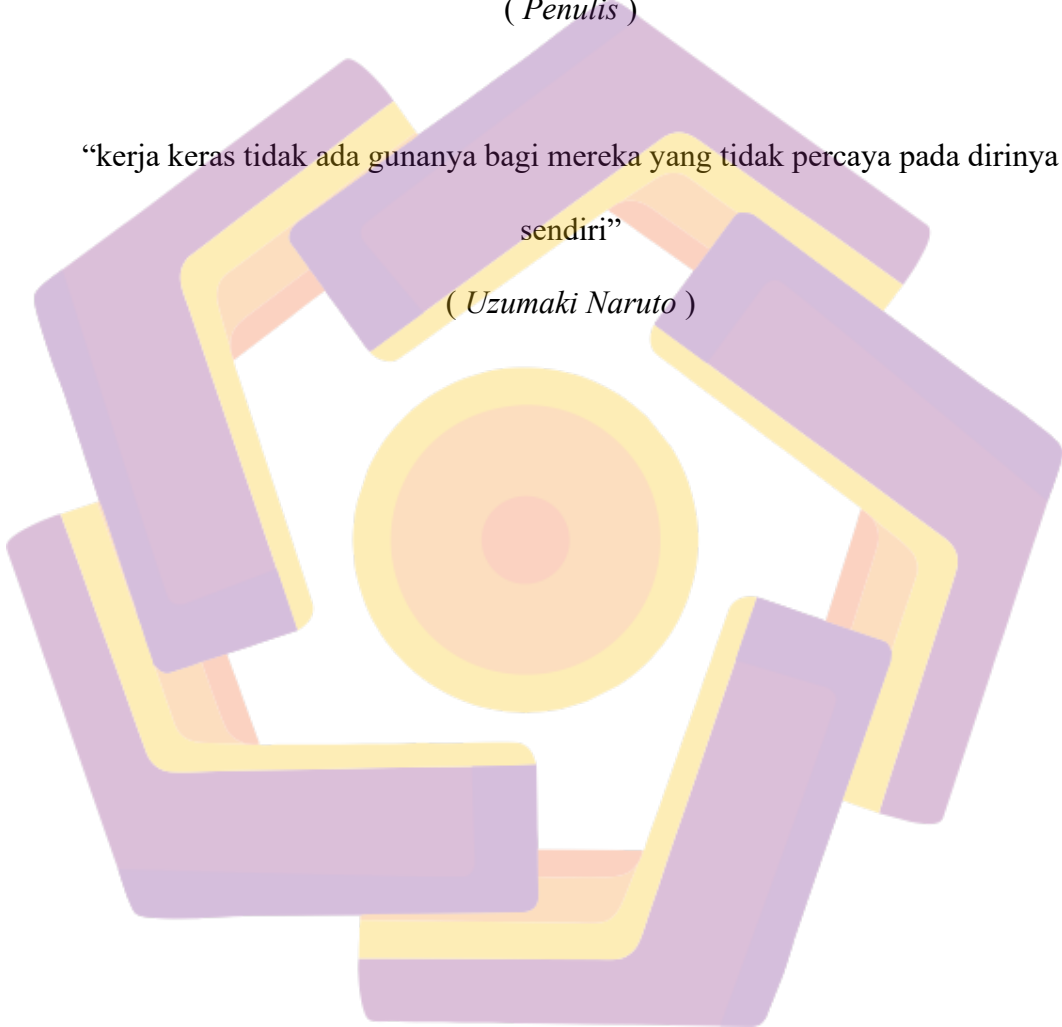
## HALAMAN MOTTO

“teruslah berusaha dan percaya kamu bisa melakukannya, selama kamu melakukannya dengan 100% hatimu maka tidak mungkin kamu akan gagal”

( *Penulis* )

“kerja keras tidak ada gunanya bagi mereka yang tidak percaya pada dirinya sendiri”

( *Uzumaki Naruto* )



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat-Nya dan karunia-Nya. Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Oleh karena itu Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, bapak Prof. Dr., M. Suyanto, M.M
2. Dekan Universitas Amikom Yogyakarta, Dr. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, Ph.D.
3. Kaprodi D3 Manajemen Informatika, Akhmad Dahlan, M.Kom
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan untuk kesuksesan saya.
5. Bapak Lukman, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir yang sudah memberikan banyak ilmu dan dukungannya.
6. Rekan-rekan prodi D3 Manajemen Informatika 2020 yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
7. Dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala Rahmat dan hidayah-Nya. Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Aktivitas UI/UX Designer Dalam Mendesain Produk Digital Dengan Topik Green Emission Di PT GIT Solution”. Tugas Akhir ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis mendapatkan banyak saran, bimbingan serta ilmu baru dari berbagai pihak, Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga dan teman saya yang selalu senantiasa memberikan do'a dan dukungan
2. Dosen pembimbing, Lukman, M.Kom atas segala bimbingan.
3. Kaprodi D3 Manajemen Informatika, Akhmad Dahlan, M.Kom
4. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, bapak Prof. Dr., M. Suryanto, M.M.
5. Para Dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan banyak masukan untuk memperbaiki Tugas Akhir penulis.
6. Semua rekan-rekan dan berbagai pihak yang terlibat dalam Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 21 Juli 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                               |      |
|-----------------------------------------------|------|
| COVER .....                                   | i    |
| HALAMAN JUDUL.....                            | ii   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                      | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                       | iv   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ..... | v    |
| HALAMAN MOTTO .....                           | vi   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                     | vii  |
| KATA PENGANTAR .....                          | viii |
| DAFTAR ISI.....                               | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                             | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....                           | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                          | xiii |
| INTISARI.....                                 | xiv  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                         | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                        | 1    |
| 1.1    Latar Belakang .....                   | 1    |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                  | 3    |
| 1.3    Tujuan Penelitian .....                | 3    |
| 1.4    Batasan Masalah.....                   | 3    |
| 1.5    Manfaat Penelitian .....               | 3    |
| 1.6    Sistematika Penulisan .....            | 4    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                  | 5    |
| 2.1.    Referensi .....                       | 5    |
| 2.2.1 Perancangan.....                        | 10   |
| 2.2.2 User Interface (UI) .....               | 10   |
| 2.2.3 User Experience (UX) .....              | 11   |
| 2.2.4 Figma.....                              | 11   |
| 2.2.5 Adobe Illustrator.....                  | 13   |
| 2.2.6 Color Palatte .....                     | 14   |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....            | 15   |

|                                   |                                 |    |
|-----------------------------------|---------------------------------|----|
| 3.1                               | Pendefinisian Permasalahan..... | 15 |
| 3.2                               | Analisis Kebutuhan. ....        | 18 |
| 3.3                               | Perancangan .....               | 20 |
| 3.3.1                             | Penelitian .....                | 20 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... |                                 | 23 |
| 4.1                               | Implementasi .....              | 23 |
| 4.1.1                             | Mencari Asset .....             | 23 |
| 4.1.2                             | Implementasi Desain.....        | 24 |
| 4.2                               | Pengujian.....                  | 32 |
| 4.2.1                             | Data Hasil Kuesioner .....      | 32 |
| BAB V PENUTUP.....                |                                 | 35 |
| 5.1                               | Kesimpulan .....                | 35 |
| 5.2                               | Saran.....                      | 35 |
| DAFTAR PUSTAKA .....              |                                 | 36 |
| LAMPIRAN.....                     |                                 | 38 |

## DAFTAR TABEL

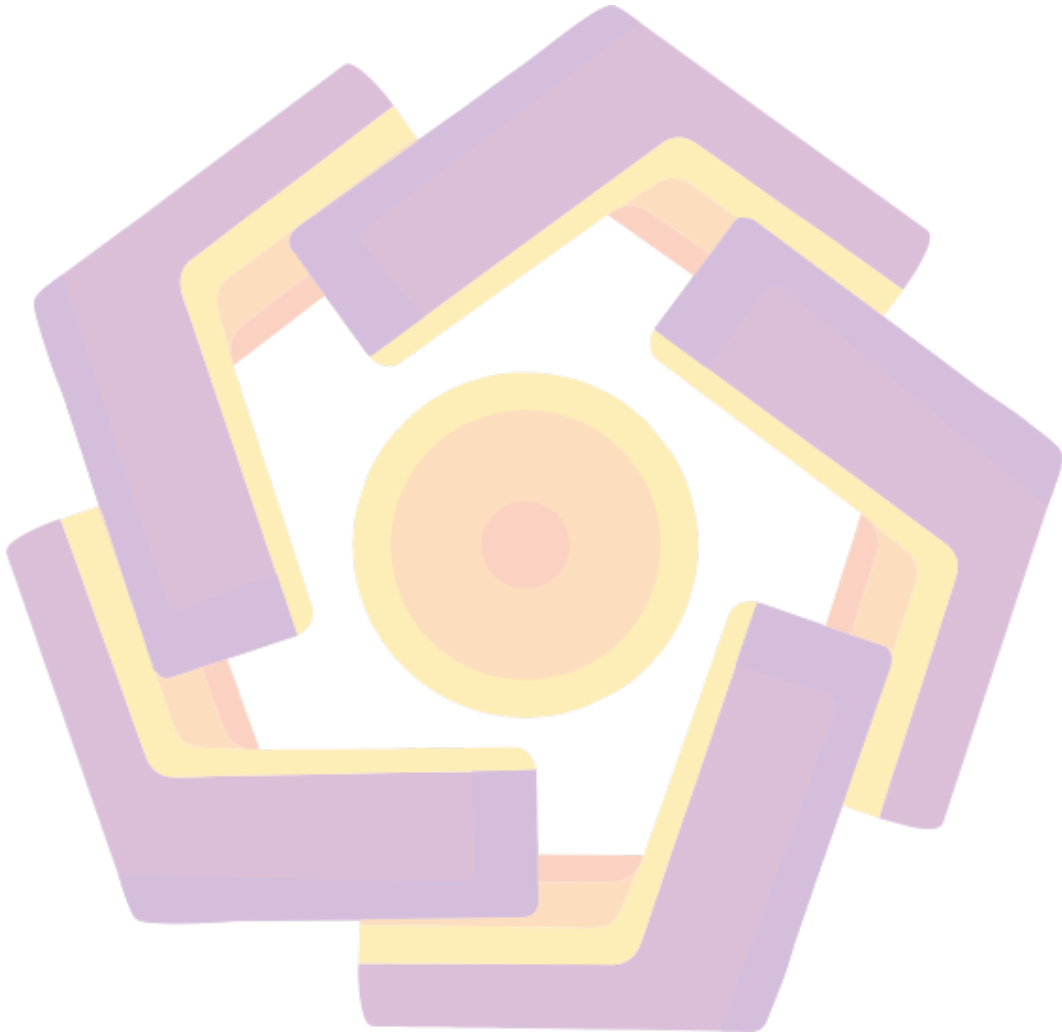
|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Perbandingan Dengan Penelitian Terkait..... | 8  |
| Tabel 3. 1 Masalah Pada Objek Penelitian.....          | 17 |
| Tabel 3. 2 Daftar Solusi .....                         | 18 |
| Tabel 3. 3 Kebutuhan Hardware .....                    | 18 |
| Tabel 3. 4 Kebutuhan Software.....                     | 19 |
| Tabel 3. 5 Kebutuhan Brainware .....                   | 19 |
| Tabel 4. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner .....           | 32 |
| Tabel 4. 2 Data Kuesioner.....                         | 32 |
| Tabel 4. 3 Penentuan Skor Jawaban Kuesioner .....      | 33 |
| Tabel 4. 4 Interval Presentase .....                   | 34 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Penjelasan Tentang Figma .....                                             | 12 |
| Gambar 2. 2 Penjelasan Adobe Illustrator .....                                         | 13 |
| Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....                                                       | 16 |
| Gambar 3. 2 Hasil Research.....                                                        | 20 |
| Gambar 3. 3 Hasil Wireframe .....                                                      | 22 |
| Gambar 4. 1 Screenshot Folder Asset.....                                               | 23 |
| Gambar 4. 2 Screenshot Asset di Adobe Illustrator.....                                 | 24 |
| Gambar 4. 3 Screenshoot Asset yang akan diexport.....                                  | 24 |
| Gambar 4. 4 Hasil Desain Halaman Utama .....                                           | 25 |
| Gambar 4. 5 Hasil Desain Halaman Pendaftaran Akun.....                                 | 26 |
| Gambar 4. 6 Hasil Desain Halaman Lupa Password .....                                   | 27 |
| Gambar 4. 7 Hasil Desain Halaman Lupa Passwowrd .....                                  | 28 |
| Gambar 4. 8 Hasil Desain Halaman Dashboard dan Formulir Parameter .....                | 29 |
| Gambar 4. 9 Hasil Desain Halaman Profile.....                                          | 30 |
| Gambar 4. 10 Hasil Desain Halaman List Emisi Kendaraan .....                           | 30 |
| Gambar 4. 11 Hasil Desain Halaman Dashboard setelah mengisi profile dan formulir ..... | 31 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen.....             | 38 |
| Lampiran 2 Seluruh Hasil Desain Web di Figma ..... | 39 |



## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran dan aktivitas UI/UX Designer dalam proses perancangan produk digital bertema Green Emission di PT GIT Solution. Dalam era transformasi digital yang terus berkembang, desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) memiliki peran krusial dalam menciptakan solusi digital yang tidak hanya fungsional, tetapi juga ramah lingkungan dan berdampak positif terhadap kesadaran pengguna mengenai emisi karbon.

Studi ini menggunakan metode observasi langsung, wawancara dengan tim desain, serta analisis dokumen proyek di PT GIT Solution. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UI/UX Designer terlibat secara aktif mulai dari tahap riset pengguna, pembuatan *user journey*, *wireframing*, *prototyping*, hingga *usability testing*. Dalam konteks Green Emission, desainer juga harus mempertimbangkan elemen edukatif dan visualisasi data emisi agar informasi dapat disampaikan dengan efektif dan menarik.

Desain yang dihasilkan tidak hanya memperhatikan aspek estetika dan kemudahan penggunaan, tetapi juga membawa misi keberlanjutan dengan mengintegrasikan pesan-pesan lingkungan ke dalam produk. Dengan demikian, peran UI/UX Designer menjadi strategis dalam menjembatani kebutuhan pengguna dan tujuan keberlanjutan perusahaan melalui pendekatan desain yang berorientasi pada pengalaman pengguna.

**Kata kunci:** User Experience, User Interface, Digital, Website, Prototipe

## **ABSTRACT**

*This study aims to understand the role and activities of UI/UX designers in the design process of a Green Emission-themed digital product at PT GIT Solution. In the era of evolving digital transformation, interface and user experience (UI/UX) design plays a crucial role in creating digital solutions that are not only functional but also environmentally friendly and positively impact user awareness regarding carbon emissions.*

*This study used direct observation, interviews with the design team, and analysis of project documents at PT GIT Solution. The results show that UI/UX designers are actively involved from the user research stage through user journey development, wireframing, prototyping, and usability testing. In the context of Green Emission, designers must also consider educational elements and emission data visualization to convey information effectively and engagingly.*

*The resulting designs not only consider aesthetics and usability but also embody a sustainability mission by integrating environmental messages into the product. Thus, the role of UI/UX designers is strategic in bridging user needs and the company's sustainability goals through a design approach oriented toward user experience and green values.*

**Keyword:** *User Experience, User Interface, Digital, Website, Prototype*