

LOMBA DESAIN UI (USER INTERFACE) MOBILE

“ALMA ATA MOBILE”

(Studi Kasus: Universitas Alma Ata Yogyakarta)

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Arifin Imawan
NIM : 19.01.4398

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021

LOMBA DESAIN UI (USER INTERFACE) MOBILE

“ALMA ATA MOBILE”

(Studi Kasus: Universitas Alma Ata Yogyakarta)

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 Teknik Informatika



Disusun oleh:

Nama : Arifin Imawan
NIM : 19.01.4398

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

LOMBA DESAIN UI (USER INTERFACE) MOBILE “ALMA ATA MOBILE”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arifin Imawan

19.01.4398

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 22 Januari 2022

Dosen Pembimbing,



Barka Satva, M.Kom

NIK. 190302126

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

LOMBA DESAIN UI (USER INTERFACE) MOBILE “ALMA ATA MOBILE”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arifin Imawan

19.01.4398

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Lukman, M.Kom

NIK. 190302151

Supriatin, M.Kom

NIK. 190302239

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arifin Imawan
NIM : 19.01.4398

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

LOMBA DESAIN UI (USER INTERFACE) MOBILE “ALMA ATA MOBILE”

Dosen Pembimbing : Barka Satya, 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, 8 Desember 2021
Yang Menyatakan,



Arifin Imawan

HALAMAN MOTTO



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar ahli madya. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya tugas akhir ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu, Gunawan Kristiyanto dan Parmiyati, S.Pd terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Adik saya Novan Karesa Imawan, terimakasih telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Dosen Pembimbing saya, Bapak Barka Satya, M.Kom yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada semua teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan tugas akhir ini untuk kalian semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Diploma Tiga Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini dan secara khusus pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
2. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika dan Dosen Pembimbing dalam penyusunan tugas akhir.
3. Bapak Lukman, M.Kom, selaku Penguji I Tugas Akhir.
4. Ibu Supriatin, M.Kom, selaku Penguji II Tugas Akhir.
5. Seluruh Dosen Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak mungkin untuk kami sebutkan namanya satu persatu.
6. Kepada ayah dan ibu yang telah banyak berkorban untuk putranya dan memberikan tauladan agar mereka senang pada ilmu pengetahuan.
7. Semua kawan-kawanku mahasiswa Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat terbatasnya kemampuan dan kurangnya pengalaman yang penulis miliki.

Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini dan akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi seluruh mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan umumnya bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, 8 Desember 2021

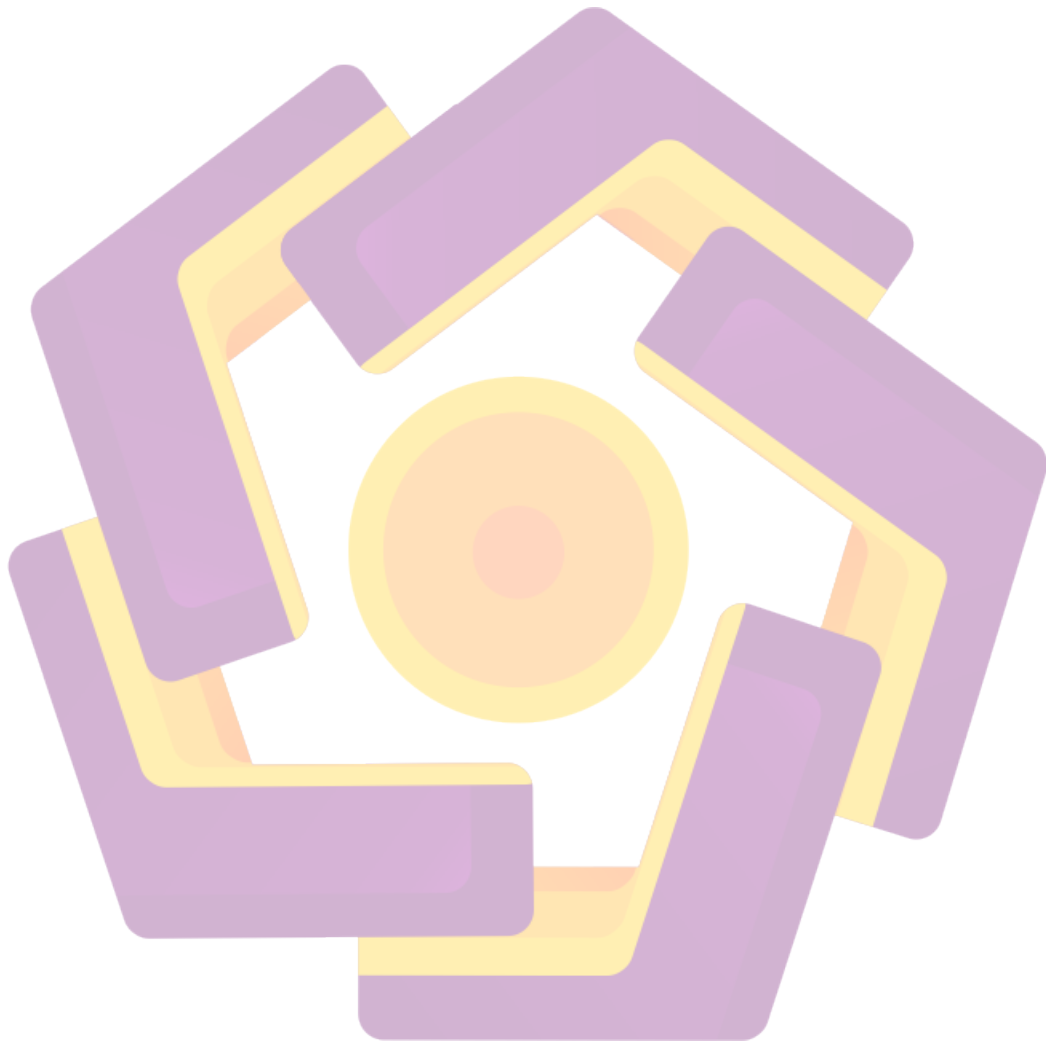
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I DESKRIPSI KARYA LOMBA	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Uraian Karya.....	3
1.3 Nilai Keunikan.....	4
1.3.1 Kombinasi visual dan tulisan yang tepat.....	4
1.3.2 Navigasi jelas	5
1.3.3 Konsisten.....	6
1.4 Fungsi, Fitur, dan Kegunaan.....	7
1.4.1 Fungsi dan Kegunaan	7
1.4.2 Fitur	7
1.5 Hasil Inovasi dan Implementasi	10
1.5.1 Menambahkan Fitur <i>Dark Mode</i> di Pengaturan.....	10
1.5.2 Desain Minimalis	10
1.5.3 Elemen Mengambang (<i>Floating</i>).....	10
BAB II PERAN PRIBADI	12
2.1 Biodata Diri	12
2.2 Bagian Pengembangan Produk yang Dikerjakan	12
2.3 Judul Pembahasan yang Diangkat pada Peran Pengembangan Produk	13
2.4 Metode yang digunakan dalam Peran Pengembangan Produk	16
2.4.1 <i>Wireframe</i>	16
2.4.2 <i>Mockup</i>	17
2.4.3 <i>Prototyping</i>	17
2.5 Alur Pengembangan Produk.....	18
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	19

3.1 Foto Implementasi Produk.....	19
3.2 Foto Produk	20
3.2.1 Desain Aplikasi Alma Ata Mobile Lama.....	20
3.2.2 <i>Wireframe</i> Halaman Awal	22
3.2.3 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Sign Up</i>	23
3.2.4 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi.....	23
3.2.5 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Sign In</i>	24
3.2.6 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i>	25
3.2.7 <i>Wireframe</i> Halaman Berita.....	25
3.2.8 <i>Wireframe</i> Halaman Hasil Studi.....	26
3.2.9 <i>Wireframe</i> Halaman Jadwal Kuliah.....	27
3.2.10 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Account</i>	27
3.2.11 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i>	28
3.2.12 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Calendar</i>	29
3.2.13 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Private Files</i>	29
3.2.14 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Preferences</i>	30
3.2.15 <i>Mockup</i> Halaman Awal	31
3.2.16 <i>Mockup</i> Halaman <i>Sign Up</i>	31
3.2.17 <i>Mockup</i> Halaman Verifikasi	32
3.2.18 <i>Mockup</i> Halaman <i>Sign In</i>	33
3.2.19 <i>Mockup</i> Halaman <i>Home</i>	34
3.2.20 <i>Mockup</i> Halaman Berita	35
3.2.21 <i>Mockup</i> Halaman Hasil Studi.....	36
3.2.22 <i>Mockup</i> Halaman Jadwal Kuliah.....	37
3.2.23 <i>Mockup</i> Halaman <i>Account</i>	38
3.2.24 <i>Mockup</i> Halaman <i>Profile</i>	39
3.2.25 <i>Mockup</i> Halaman <i>Calendar</i>	39
3.2.26 <i>Mockup</i> Halaman <i>Private Files</i>	40
3.2.27 <i>Mockup</i> Halaman <i>Preferences</i>	41
3.3 Ulasan Produk.....	42
3.4 Analisis Capaian	44
BAB IV LAMPIRAN	46
4.1 Poster Lomba.....	46

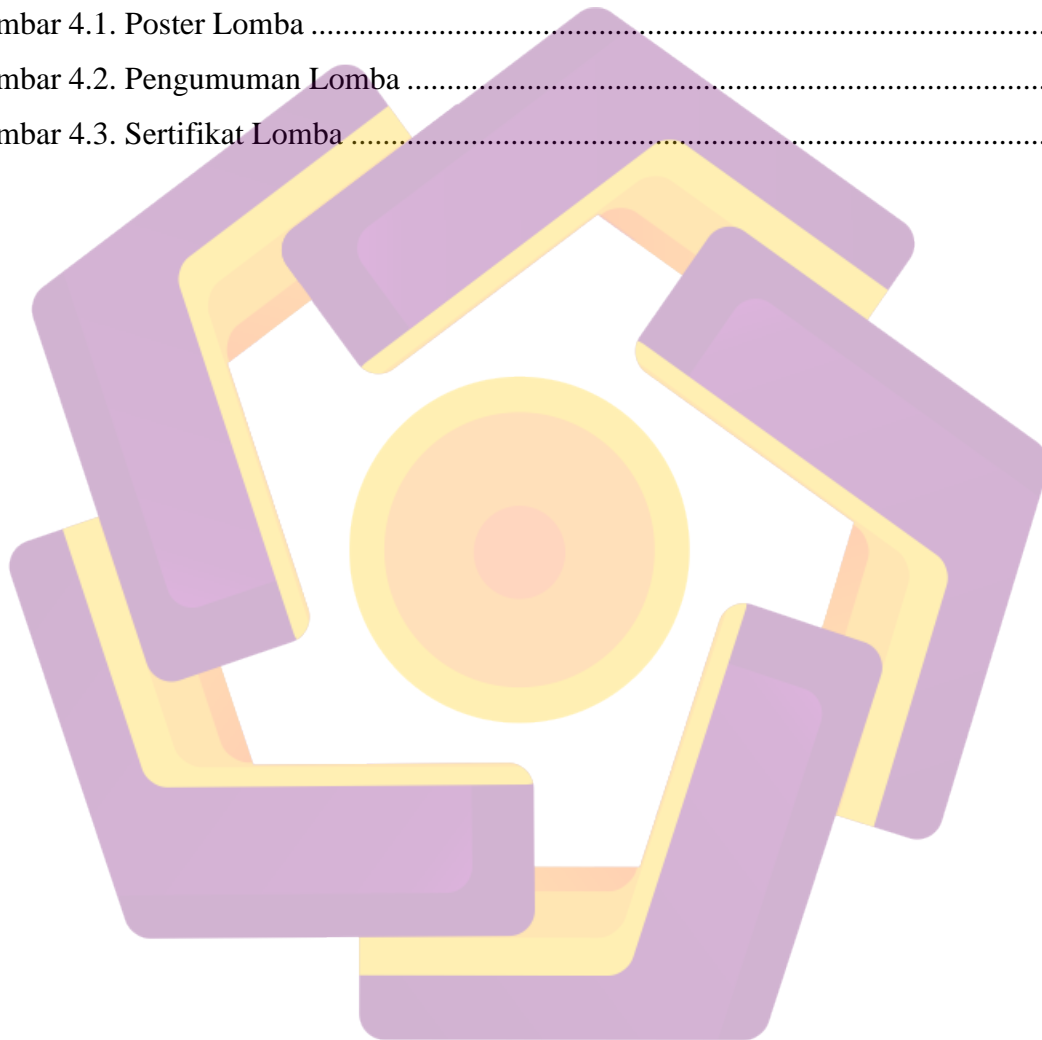
4.2 Pengumuman Lomba.....	47
4.3 Sertifikat Lomba.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Elemen Desain	4
Gambar 1.2. Navigasi	5
Gambar 1.3. Konsistensi	6
Gambar 1.4. Elemen Mengambang	11
Gambar 2.1. Elemen <i>Wireframe</i>	16
Gambar 2.2. Alur Pengembangan Produk	18
Gambar 3.1. <i>Prototype</i> Aplikasi Alma Ata Mobile	19
Gambar 3.2. Halaman <i>Home</i> Lama.....	20
Gambar 3.3. Halaman Berita Lama	20
Gambar 3.4. Halaman Hasil Studi Lama	21
Gambar 3.5. Halaman Jadwal Kuliah Lama	21
Gambar 3.6. Halaman <i>Profile</i> Lama.....	22
Gambar 3.7. <i>Wireframe</i> Halaman Awal	22
Gambar 3.8. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Sign Up</i>	23
Gambar 3.9. <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi	24
Gambar 3.10. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Sign In</i>	24
Gambar 3.11. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i>	25
Gambar 3.12. <i>Wireframe</i> Halaman Berita	26
Gambar 3.13. <i>Wireframe</i> Halaman Hasil Studi	26
Gambar 3.14. <i>Wireframe</i> Halaman Jadwal Kuliah	27
Gambar 3.15. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Account</i>	28
Gambar 3.16. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i>	28
Gambar 3.17. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Calendar</i>	29
Gambar 3.18. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Private Files</i>	30
Gambar 3.19. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Preferences</i>	30
Gambar 3.20. <i>Mockup</i> Halaman Awal.....	31
Gambar 3.21. <i>Mockup</i> Halaman <i>Sign Up</i>	32
Gambar 3.22. <i>Mockup</i> Halaman Verifikasi	33
Gambar 3.23. <i>Mockup</i> Halaman <i>Sign In</i>	34
Gambar 3.24. <i>Mockup</i> Halaman <i>Home</i>	35
Gambar 3.25. <i>Mockup</i> Halaman Berita.....	36

Gambar 3.26. <i>Mockup</i> Halaman Hasil Studi	37
Gambar 3.27. <i>Mockup</i> Halaman Jadwal Kuliah	38
Gambar 3.28. <i>Mockup</i> Halaman <i>Account</i>	38
Gambar 3.29. <i>Mockup</i> Halaman <i>Profile</i>	39
Gambar 3.30. <i>Mockup</i> Halaman <i>Calendar</i>	40
Gambar 3.31. <i>Mockup</i> Halaman <i>Private Files</i>	41
Gambar 3.32. <i>Mockup</i> Halaman <i>Preferences</i>	41
Gambar 4.1. Poster Lomba	46
Gambar 4.2. Pengumuman Lomba	47
Gambar 4.3. Sertifikat Lomba	48



INTISARI

Di era digitalisasi saat ini aplikasi akademik mempunyai peranan yang besar dalam menunjang segala aktivitas akademik mahasiswa di perguruan tinggi. Alma Ata Mobile adalah layanan aplikasi digital berbasis mobile yang bertujuan untuk memudahkan pengelolaan informasi dua arah antara pihak kampus dengan para mahasiswa di Universitas Alma Ata Yogyakarta.

Aplikasi akademik memberikan fasilitas bagi mahasiswa dalam menerima informasi dengan cepat dan menunjang kegiatan belajar mengajar di kampus. Dalam aplikasi Alma Ata Mobile mahasiswa dapat memilih beberapa menu diantaranya adalah jadwal kuliah, berita kampus, hasil studi, presensi, transkrip nilai, kalender pendidikan, info pembayaran, nilai LPBA, catatan PA, AAEPT, dan aktivitas pustaka. Aplikasi akademik dirancang menggunakan tampilan *interface* yang bersih dan simpel, hal tersebut bertujuan untuk menambah daya tarik mahasiswa dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *user interface* aplikasi akademik dalam bentuk *prototype* dengan menerapkan program aplikasi multimedia figma yang dikhususkan untuk merancang sebuah desain aplikasi dan *prototype*. Diharapkan *prototype* ini dapat diimplementasikan kedalam bentuk aplikasi yang sebenarnya sehingga dapat membantu para mahasiswa mendapatkan layanan aplikasi akademik yang bagus dan nyaman dari segi *interface* maupun *experience*.

Kata kunci: Desain UI, Antarmuka, Pengalaman Pengguna, Prototipe, Desain Aplikasi

ABSTRACT

In the current era of digitalization, academic applications have a major role in supporting all student academic activities in higher education. Alma Ata Mobile is a mobile-based digital application service that aims to facilitate the management of two-way information between the campus and students at Alma Ata University Yogyakarta.

Academic applications provide facilities for students to receive information quickly and support teaching and learning activities on campus. In the Alma Ata Mobile application, students can choose several menus including class schedules, campus news, study results, attendance, transcripts, educational calendars, payment info, LPBA scores, PA notes, AAEPT, and library activities. Academic applications are designed using a clean and simple interface, it aims to increase the attractiveness of students in using the application.

This design aims to produce an academic application user interface design in the form of a prototype by applying the figma multimedia application program which is devoted to designing an application design and prototype. It is hoped that this prototype can be implemented in the form of an actual application so that it can help students get good and comfortable academic application services in terms of interface and experience.

Keyword: *UI Design, User Interface, User Experience, Prototype, App Design*