

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE (UI)* APLIKASI  
*MOBILE* LAYANAN KONSULTASI MULTI BIDANG**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Nama : Nurhuda**

**NIM : 19.01.4420**

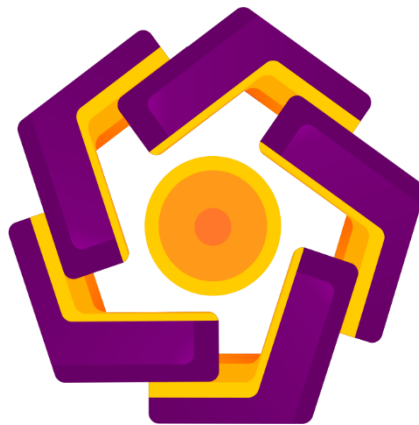
**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE (UI)* APLIKASI  
*MOBILE* LAYANAN KONSULTASI MULTI BIDANG**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya  
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Nama : Nurhuda**

**NIM : 19.01.4420**

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

**2022**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE (UI)* APLIKASI *MOBILE* LAYANAN KONSULTASI MULTI BIDANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nurhuda**  
**19.01.4420**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 08 Juli 2022

**Dosen Pembimbing**



**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

# HALAMAN PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE (UI)* APLIKASI *MOBILE* LAYANAN KONSULTASI MULTI BIDANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nurhuda**  
**19.01.4420**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Juli 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

**Dwi Nurani, M.Kom**  
**NIK. 190302236**

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

**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 : Nurhuda  
NIM : 19.01.4420

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

### **Perancangan Desain *User Interface (UI)* Aplikasi *Mobile* Layanan Konsultasi Multi Bidang**

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, 22 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Nurhuda

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T. yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan luar biasa kepada saya, mereka adalah :

1. Ayah dan ibu saya, kakak-kakak, dan adik-adik saya yang telah memberikan doa dan dukungan tiada hentinya.
2. Kakek dan nenek saya yang senantiasa memberikan dukungan dalam bentuk apapun selama tinggal bersama.
3. Bapak Barka Satya M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan hingga selesai.
4. Teman-teman 19 D3-TI-03 yang telah berjuang bersama dan memberikan dukungan.
5. Teman-teman IMADIKOM angkatan 2019, terima kasih atas sharing ilmu dan hal-hal barunya.
6. Teman-teman Team PX, thank you banget atas semangat, kerja keras dan kolaborasi final project Studi Independennya.
7. Teman-teman Studi Independen UI/UX 21, terima kasih atas pengalaman, canda tawa, dan kolaborasinya selama enam bulan terakhir ini.
8. Teman-teman Team Lascar Mata Panda yang telah mau berjuang pada perlombaan UI/UX Competition dan tidak menang, thank you banget!
9. Teman-teman Asisten Praktikum, terimakasih atas waktu, pengalaman, dan kerja kerasnya.
10. Teman-teman responden yang sudah menyempatkan waktunya dalam pengisian survey kuesioner, terima kasih banyak.
11. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, saya ucapkan terima kasih!

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. karena dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Desain User Interface (UI)* Aplikasi *Mobile Layanan Konsultasi Multi Bidang*”. Tugas Akhir ini dibuat dengan tujuan memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma - Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pengerjaannya, penulis mendapatkan saran, bimbingan, dorongan serta keterangan-keterangan yang berasal dari beberapa pihak. Sehingga hal tersebut memberikan pengalaman yang tak bisa diukur dengan materi.

Oleh karenanya, kami ucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Khususnya kepada yang terhormat:

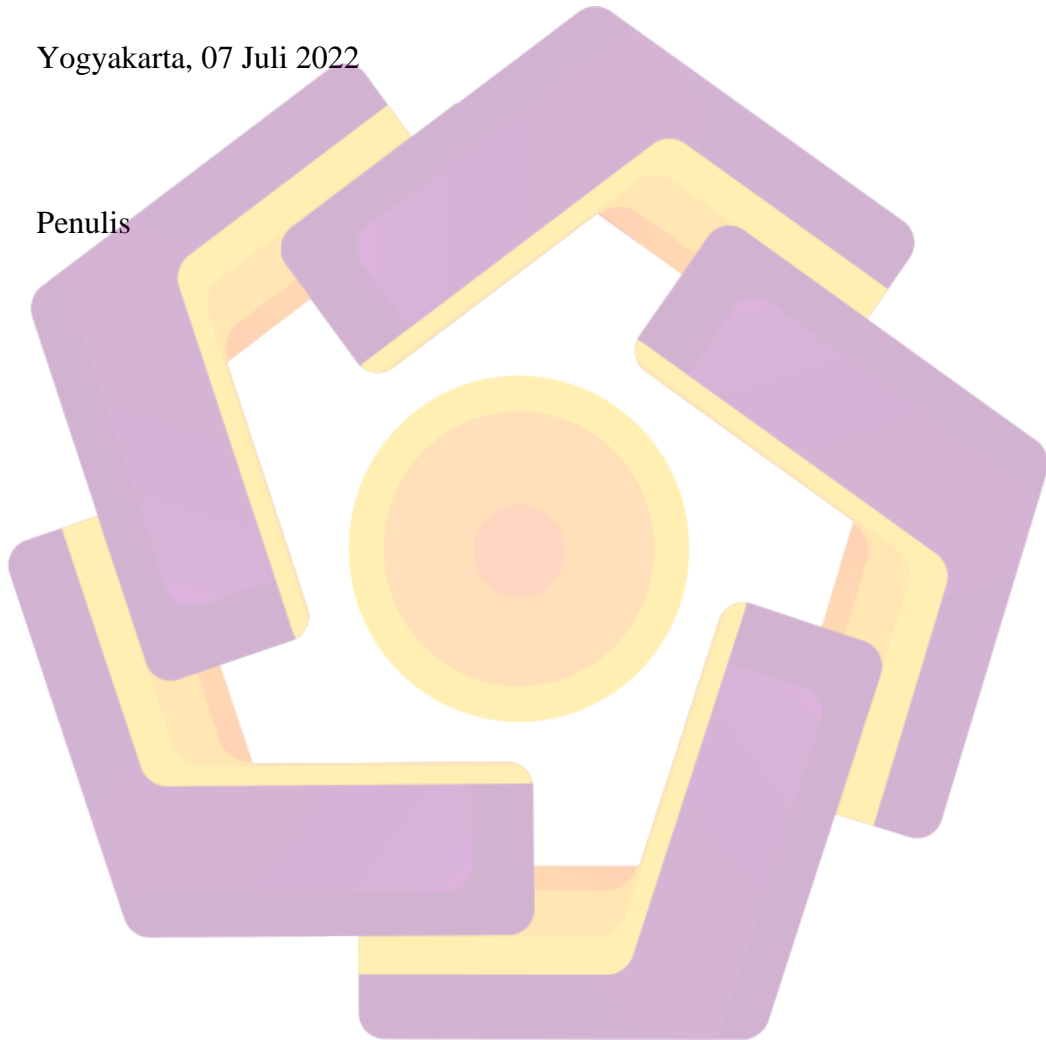
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika dan bapak Lukman, M.Kom. selaku Sekretaris Program Studi D3 Teknik Informatika.
4. Bapak Barka Satya M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memeberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
5. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
6. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.
7. Kakak, adik beserta sanak saudara penulis yang telah banyak memberikan dukungan mental pada penulisan Tugas Akhir ini.
8. Serta semua kerabat dekat dan rekan-rekan seperjuangan yang tak bisa kami tulis satu-persatu.

Pada proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis sadar bahwa masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas hal tersebut.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi masyarakat luas, organisasi mahasiswa, institusi pendidikan dan khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 07 Juli 2022

Penulis





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Konsultasi .....	5
2.2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	6
2.2.3 <i>User Interface (UI)</i> .....	6
2.2.4 <i>User Experience (UX)</i> .....	6
2.2.5 <i>Design Thinking</i> .....	7
2.2.6 <i>Figma</i> .....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	11
3.1 Metode Penelitian .....	11
3.2 Langkah Penelitian.....	13

3.2.1	<i>Empathize</i> .....	14
3.2.2	<i>Define</i> .....	16
3.2.3	<i>Ideate</i> .....	18
3.2.4	<i>Prototype</i> .....	22
3.2.5	<i>Test</i> .....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1	Implementasi <i>Prototype</i> .....	24
4.2	Implementasi <i>Usability Testing</i> .....	39
4.3	Pengujian.....	42
4.3.1	Hasil Pengujian.....	42
4.3.2	Kesimpulan Pengujian.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49

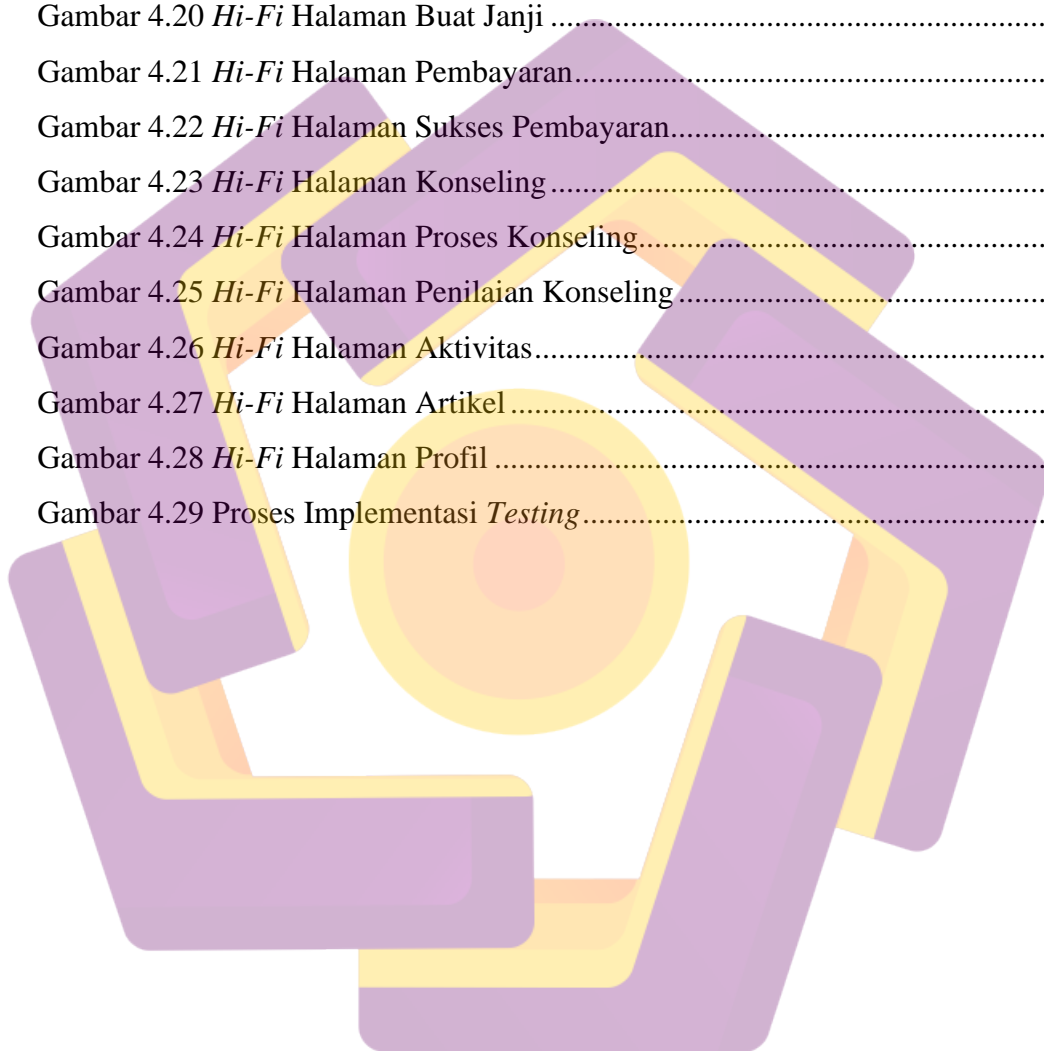
## DAFTAR TABEL

Table 3.1 <i>Competitive Analysis</i> .....	14
Table 3.2 Hasil Temuan <i>Research</i> .....	15
Table 3.3 <i>Point of view (POV)</i> .....	17
Table 4.1 Kebutuhan Fitur Aplikasi Konsultasi Multi Bidang .....	24
Table 4.2 <i>Task</i> atau Tugas <i>Usability Testing</i> .....	40
Table 4.3 Evaluator atau Responden.....	41
Table 4.4 Daftar Pertanyaan untuk Responen .....	41
Table 4.5 Jawaban Responden Pertama .....	42
Table 4.6 Jawaban Responden Kedua.....	43
Table 4.7 Jawaban Responden Ketiga .....	44
Table 4.8 Jawaban Responden Keempat.....	45
Table 4.9 Jawaban Responden Kelima .....	46
Table 4.10 Hasil Kesimpulan Pengujian.....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Proses <i>Design Thinking</i> .....	7
Gambar 2.2 Aplikasi Desain dan <i>Prototyping (Figma)</i> .....	10
Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian .....	11
Gambar 3.2 Tahapan Perancangan Metodologi Penelitian .....	13
Gambar 3.3 Diagram Kuesioner .....	15
Gambar 3.4 Diagram Kuesioner .....	16
Gambar 3.5 <i>User Persona</i> .....	17
Gambar 3.6 <i>Information Architecture</i> .....	18
Gambar 3.7 <i>User Flow</i> .....	19
Gambar 3.8 <i>Typography</i> .....	20
Gambar 3.9 <i>Colors</i> .....	21
Gambar 3.10 <i>Icon</i> .....	21
Gambar 3.11 <i>Button</i> .....	22
Gambar 4.1 <i>Lo-Fi</i> Halaman <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i> .....	25
Gambar 4.2 <i>Lo-Fi</i> Halaman Masuk dan Daftar .....	25
Gambar 4.3 <i>Lo-Fi</i> Halaman Beranda.....	26
Gambar 4.4 <i>Lo-Fi</i> Halaman Detail List Kategori Konsultasi .....	26
Gambar 4.5 <i>Lo-Fi</i> Halaman Detail Konsultasi .....	27
Gambar 4.6 <i>Lo-Fi</i> Halaman Buat Janji .....	27
Gambar 4.7 <i>Lo-Fi</i> Halaman Pembayaran .....	28
Gambar 4.8 <i>Lo-Fi</i> Halaman Sukses Pembayaran .....	28
Gambar 4.9 <i>Lo-Fi</i> Halaman Konseling.....	29
Gambar 4.10 <i>Lo-Fi</i> Halaman Proses Konseling .....	29
Gambar 4.11 <i>Lo-Fi</i> Halaman Penilaian Konseling.....	30
Gambar 4.12 <i>Lo-Fi</i> Halaman Aktivitas .....	30
Gambar 4.13 <i>Lo-Fi</i> Halaman Artikel.....	31
Gambar 4.14 <i>Lo-Fi</i> Halaman Profil .....	31

Gambar 4.15 <i>Hi-Fi</i> Halaman <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i> .....	32
Gambar 4.16 <i>Hi-Fi</i> Halaman Masuk dan Daftar.....	32
Gambar 4.17 <i>Hi-fi</i> Halaman Beranda .....	33
Gambar 4.18 <i>Hi-fi</i> Halaman Detail List Kategori Konsultasi.....	33
Gambar 4.19 <i>Hi-fi</i> Halaman Detail Konsultasi .....	34
Gambar 4.20 <i>Hi-Fi</i> Halaman Buat Janji .....	34
Gambar 4.21 <i>Hi-Fi</i> Halaman Pembayaran.....	35
Gambar 4.22 <i>Hi-Fi</i> Halaman Sukses Pembayaran.....	35
Gambar 4.23 <i>Hi-Fi</i> Halaman Konseling .....	36
Gambar 4.24 <i>Hi-Fi</i> Halaman Proses Konseling.....	36
Gambar 4.25 <i>Hi-Fi</i> Halaman Penilaian Konseling.....	37
Gambar 4.26 <i>Hi-Fi</i> Halaman Aktivitas.....	37
Gambar 4.27 <i>Hi-Fi</i> Halaman Artikel .....	38
Gambar 4.28 <i>Hi-Fi</i> Halaman Profil .....	38
Gambar 4.29 Proses Implementasi <i>Testing</i> .....	39



## INTISARI

Layanan Konsultasi Multi Bidang merupakan layanan yang didalamnya terdapat berbagai jenis bidang konsultasi didalamnya yang dilakukan oleh konselor sebagai pihak konsultan kepada konsulti, baik perorangan maupun kelompok dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman, wawasan dan solusi untuk membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi konsulti atau klien. Pada saat ini masih banyak aplikasi layanan konsultasi yang dibuat namun hanya terdapat satu bidang saja.

Dalam pengembangan desain sebuah produk atau aplikasi, perancangan *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* merupakan tahap atau proses yang penting. Maka dalam penelitian ini penulis akan membantu membuat rancangan desain *user interface (UI)* aplikasi *mobile* layanan konsultasi multi bidang dengan tujuan untuk mengkategorikan atau mengelompokkan bidang konsultasi agar calon pengguna mudah mencari bidang konsultasi apa saja yang diinginkan dalam satu aplikasi. Perancangan *user interface (UI)* ini menggunakan metode *design thinking*, langkah-langkah yang digunakan antara lain adalah *empathize* (empati), *define* (pemahaman), *ideate* (pembentukan ide), *prototype* (perancangan desain), dan *test* (pengujian) serta menggunakan prinsip perancangan *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* agar tampilan antarmuka menarik dari segi visual dan mempermudah dari segi pengalaman pengguna.

Hasil dari penelitian ini menghasilkan perancangan desain baik dari segi *user interface (UI)* maupun *user experience (UX)* dengan fitur utama pengkategorian atau pengelompokkan konsultasi yang lebih dari satu bidang dengan tujuan untuk mempermudah pengguna atau *user* dalam mencari konsultasi apa saja hanya dengan melalui satu aplikasi.

**Kata kunci:** Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Metode *Design Thinking*, Layanan Konsultasi, Aplikasi *Mobile* Konsultasi

## **ABSTRACT**

*Multi-Field Consulting Service is a service in which there are various types of consulting fields in it which are carried out by counselors as consultants to consultants, both individuals and groups with the aim of gaining understanding, insight and solutions to help solve problems faced by consultants or clients. At this time there are still many consulting service applications that are made but there is only one field.*

*In developing the design of a product or application, the design of the user interface (UI) and user experience (UX) is an important stage or process. So in this study the author will help design a user interface (UI) mobile application for multi-field consulting services with the aim of categorizing or grouping consulting fields so that prospective users can easily find any consulting field they want in one application. The design of this user interface (UI) uses the design thinking method, the steps used include empathize (empathy), define (understanding), ideate (formation of ideas), prototype (design design), and test (testing) and use the principles of designing the user interface (UI) and user experience (UX) so that the interface is visually attractive and makes it easier in terms of user experience.*

*The results of this study produce design designs both in terms of user interface (UI) and user experience (UX) with the main feature of categorizing or grouping consultations in more than one field with the aim of making it easier for users or users to find any kind of consultation only through one application.*

**Keyword:** *User Interface, User Experience, Design Thinking Method, Consulting Services, Consulting Mobile Application*