

**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PENJUALAN
PROPERTI DENGAN FITUR VIEW 360 DERAJAT
MENGUNAKAN APLIKASI FIGMA
(Studi Kasus : PT. MEDIA KREASI ABADI)**

TUGAS AKHIR



Diajukan oleh

Nama : MUHAMMAD IQBAL SHODIKIN

NIM : 19.01.4418

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

2022

**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PENJUALAN
PROPERTI DENGAN FITUR VIEW 360 DERAJAT
MENGUNAKAN APLIKASI FIGMA
(STUDI KASUS: PT. MEDIA KREASI ABADI)**

TUGAS AKHIR

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



Diajukan oleh

Nama : MUHAMMAD IQBAL SHODIKIN

NIM : 19.01.4418

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

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PENJUALAN PROPERTI DENGAN FITUR VIEW 360 DERAJAT MENGUNAKAN APLIKASI FIGMA (STUDI KASUS: PT. MEDIA KREASI ABADI)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Iqbal Shodikin

19.01.4418

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 09 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PENJUALAN
PROPERTI DENGAN FITUR VIEW 360 DERAJAT
MENGUNAKAN APLIKASI FIGMA
(Studi Kasus: PT. MEDIA KREASI ABADI)**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Iqbal Shodikin
19.01.4418

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Anna Baita, M.Kom
NIK. 190302290

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 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 : Muhammad Iqbal Shodikin
NIM : 19.01.4418

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan *User Interface* Aplikasi Penjualan Properti Dengan Fitur View 360 Derajat Menggunakan Aplikasi Figma (Studi Kasus: PT. Media Kreasi Abadi)

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, 25 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Iqbal Shodikin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT dengan kemurahan dan ridho-Nya, Tugas Akhir ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Dengan ini akan saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Sukardi dan Ibu Winarsih yang telah senantiasa mendoakan, membimbing dan memotivasi saya untuk terus semangat. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu bahagia, karena saya sadar selama ini belum bisa berbuat lebih.
2. Saudara dan teman-teman yang selalu memberikan nasihat, motivasi, dukungan moral dan material yang membuat saya semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga doa dan semua hal yang terbaik akan kembali kepada kalian semua.
3. Dosen pembimbing saya (Ibu Ria Andriani, M.Kom) yang telah membantu saya dengan memberikan masukan, membimbing dan mengarahkan saya sampai Tugas Akhir ini selesai.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Berkat segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul, “Perancangan *User Interface* Aplikasi Penjualan Properti Dengan Fitur *View 360 Derajat* Menggunakan Aplikasi Figma (Studi Kasus: PT. Media Kreasi Abadi)”. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia. Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

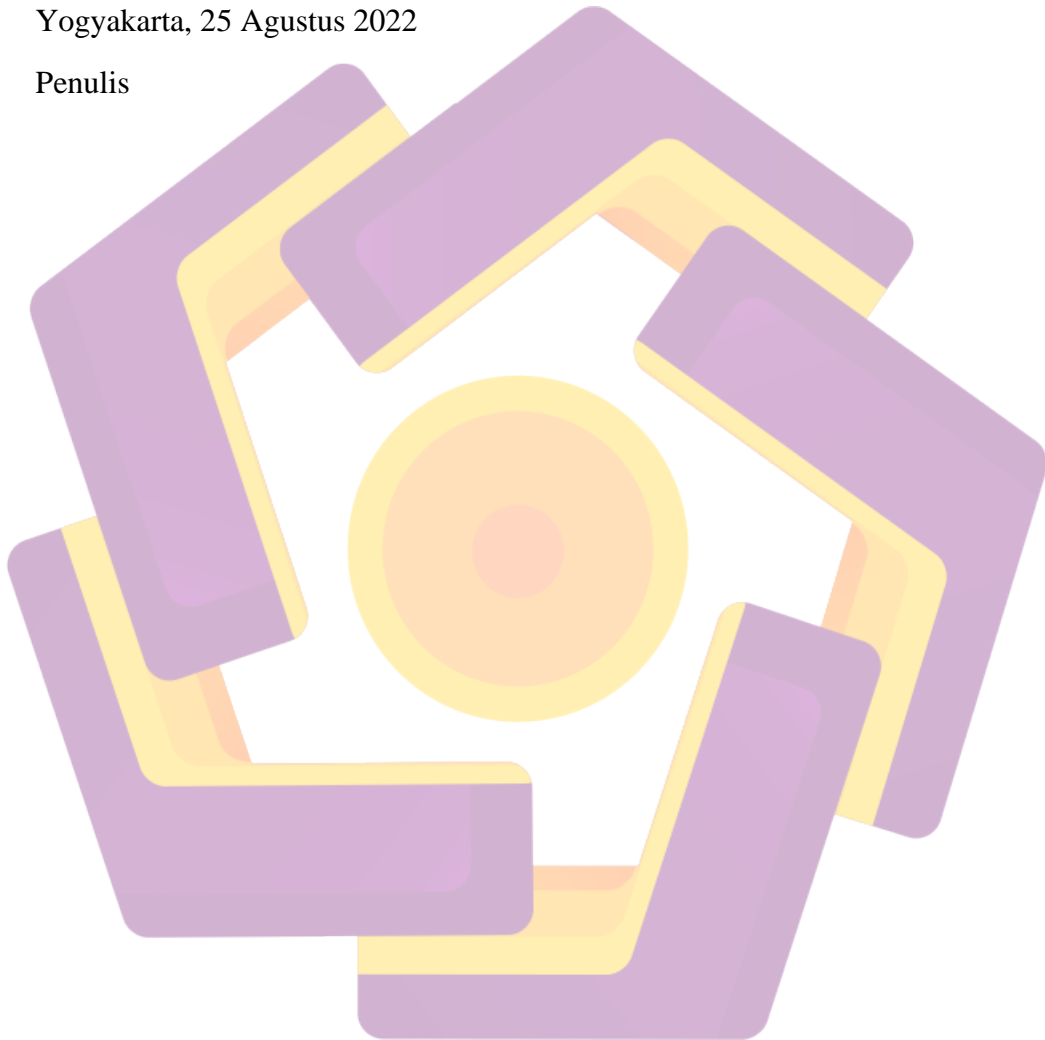
1. Kedua orang tua atas segala dukungan, do'a, motivasi dan kasih sayang yang diberikan tanpa putus baik secara langsung atau pun tidak langsung.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, S.Kom., M.Kom. Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Ria Andriani, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Segenap dosen pengajar pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu, pendidikan dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama duduk dibangku kuliah.
6. Seluruh teman-teman program studi Teknik Informatika yang telah memberi dukungan kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa dituliskan satu persatu namun senantiasa mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki

penulis. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya di bidang *UI/UX Designer*.

Yogyakarta, 25 Agustus 2022

Penulis



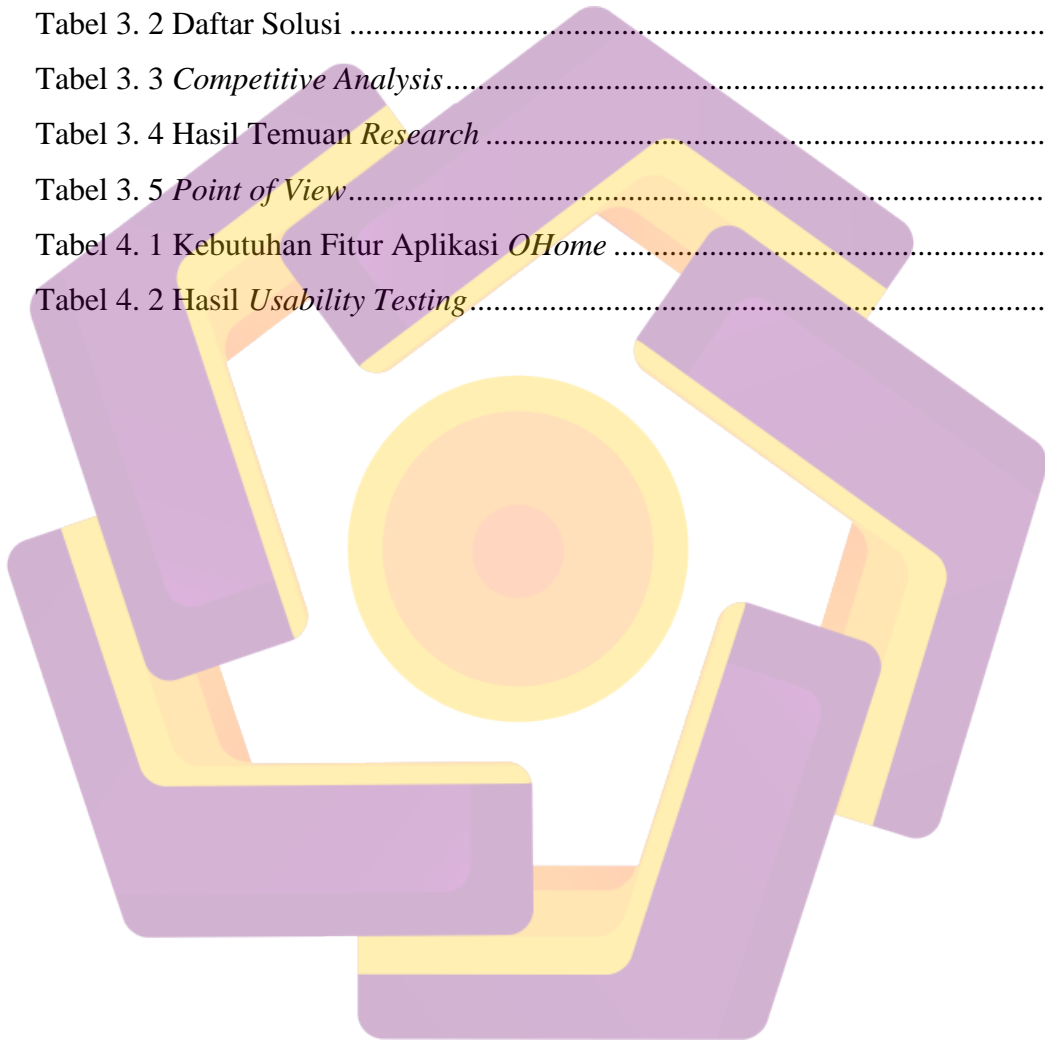
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
Abstract	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Literature Review</i>	5
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	9
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	9
2.2.3 <i>Design Thinking</i>	9
2.2.3.1 <i>Empathize</i>	10
2.2.3.2 <i>Define</i>	11

2.2.3.3 <i>Ideate</i>	11
2.2.3.4 <i>Prototype</i>	12
2.2.3.5 <i>Test</i>	12
2.2.4 <i>Figma</i>	12
2.2.5 <i>Aplikasi Mobile</i>	13
2.2.6 <i>Usability Testing</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Deskripsi Singkat Objek	14
3.2 Daftar Permasalahan	15
3.3 Solusi yang Diusulkan	16
3.4 Tahapan Penelitian	17
3.5 Langkah Penelitian	17
3.5.1 <i>Empathize</i>	18
3.5.2 <i>Define</i>	22
3.5.3 <i>Ideate</i>	24
3.5.4 <i>Prototype</i>	30
3.5.5 <i>Test</i>	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Implementasi <i>Prototype</i>	32
4.2 <i>Testing</i>	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	6
Tabel 3. 1 Daftar Permasalahan Pada Object Penelitian.....	15
Tabel 3. 2 Daftar Solusi	16
Tabel 3. 3 <i>Competitive Analysis</i>	18
Tabel 3. 4 Hasil Temuan <i>Research</i>	20
Tabel 3. 5 <i>Point of View</i>	23
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fitur Aplikasi <i>OHome</i>	32
Tabel 4. 2 Hasil <i>Usability Testing</i>	54

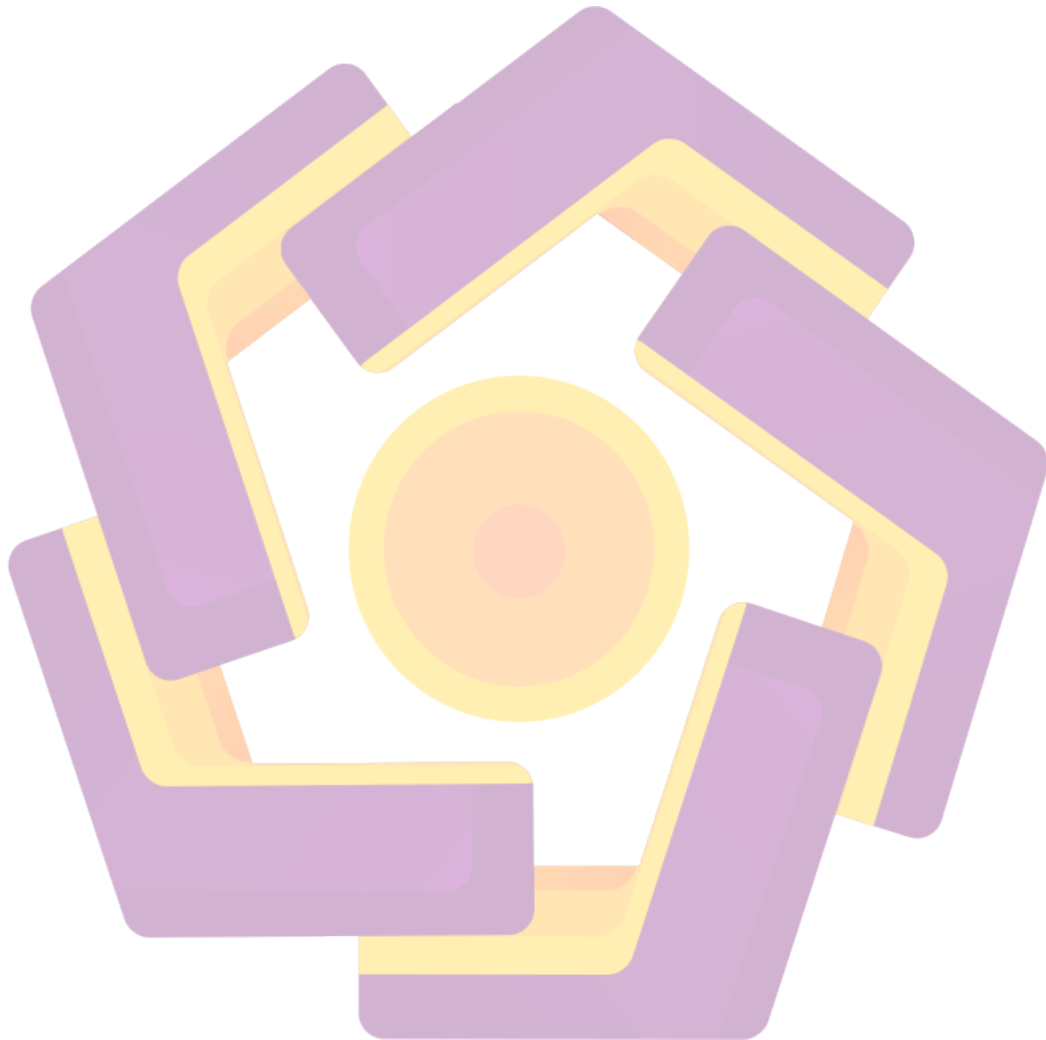


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Proses <i>Design Thinking</i>	10
Gambar 2. 2 Aplikasi Figma	13
Gambar 3. 1 Struktur <i>Developer</i> Aplikasi <i>OHome</i>	15
Gambar 3. 2 Tahapan penelitian	17
Gambar 3. 3 Diagram Kuesioner Pertanyaan Pertama.....	20
Gambar 3. 4 Diagram Kuesioner Pertanyaan Keempat	22
Gambar 3. 5 <i>User Persona</i>	24
Gambar 3. 6 <i>Information Architecture</i>	25
Gambar 3. 7 <i>User Flow</i>	26
Gambar 3. 8 <i>Typography</i>	27
Gambar 3. 9 <i>Color</i>	28
Gambar 3. 10 <i>Icon</i>	29
Gambar 3. 11 <i>Button</i>	30
Gambar 4. 1 <i>Low Fidelity</i> Tampilan <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i>	34
Gambar 4. 2 <i>Low Fidelity</i> Tampilan Masuk dan Daftar	35
Gambar 4. 3 <i>Low Fidelity</i> Tampilan Beranda atau <i>Homescreen</i>	36
Gambar 4. 4 <i>Low Fidelity</i> Tampilan Pencarian	37
Gambar 4. 5 <i>Low Fidelity</i> Tampilan Pencarian Detail Properti.....	38
Gambar 4. 6 <i>Low Fidelity</i> Tampilan Galeri Properti 360	39
Gambar 4. 7 <i>Low Fidelity</i> Tampilan Profile Pengguna.....	40
Gambar 4. 8 <i>Low Fidelity</i> Tampilan Iklan Favorit	41
Gambar 4. 9 <i>Low Fidelity</i> Tampilan Pasang Iklan.....	43
Gambar 4. 10 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Splashscreen</i> dan <i>Onboarding</i>	44
Gambar 4. 11 <i>High Fidelity</i> Tampilan Masuk dan Daftar	45
Gambar 4. 12 <i>High Fidelity</i> Tampilan Beranda atau <i>Homescreen</i>	46
Gambar 4. 13 <i>High Fidelity</i> Tampilan Pencarian	47
Gambar 4. 14 <i>High Fidelity</i> Tampilan Pencarian Detail Properti.....	47
Gambar 4. 15 <i>High Fidelity</i> Tampilan Galeri Properti 360	48
Gambar 4. 16 <i>High Fidelity</i> Tampilan Iklan Favorit	50

Gambar 4. 17 *High Fidelity* Tampilan Pasang Iklan.....51

Gambar 4. 18 Grafik *SEQ* Tingkat Kemudahan58



DAFTAR LAMPIRAN

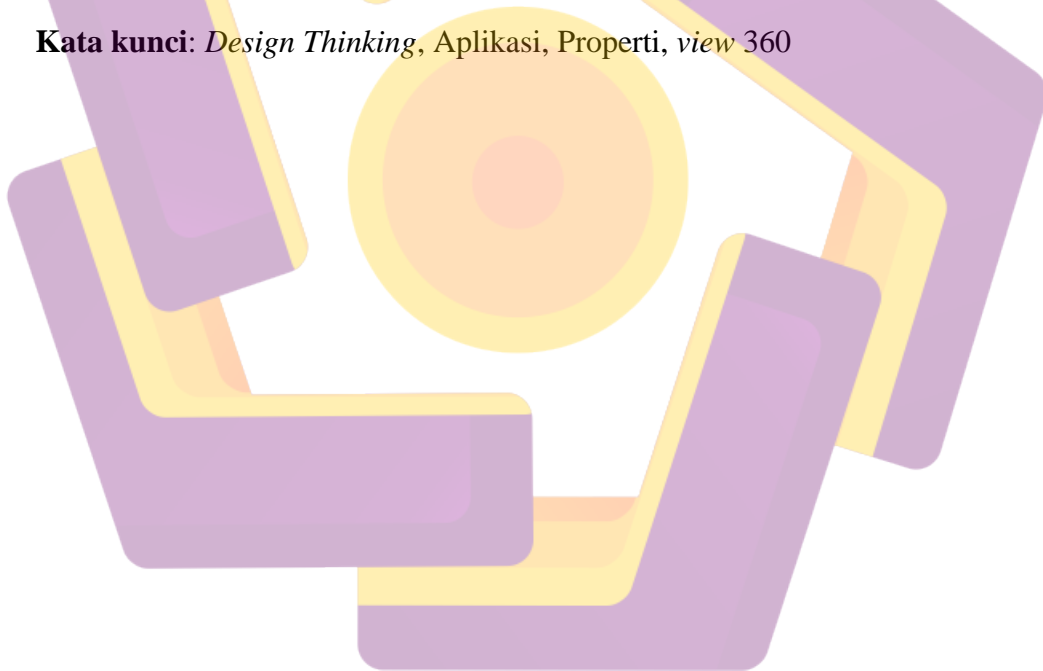
Lampiran 1. Hasil Kuesioner tahap <i>empathize</i>	60
Lampiran 2. Hasil Kuesioner tahap <i>usability testing</i>	65



INTISARI

PT. Media Kreasi Abadi merupakan perusahaan startup digital yang bergerak di bidang jasa Konsultan IT. Objek penelitian diangkat dari kegiatan magang yang dilaksanakan pada PT. Media Kreasi Abadi di Kota Balikpapan. pada magang ini dibentuk tim aplikasi, dimana objek yang diberikan terkait inovasi pembuatan platform jual-beli properti dengan fitur *view 360* derajat berbasis aplikasi mobile bernama *OHome*. Dengan adanya fitur utama *view 360* derajat pada aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam mencari informasi dan meninjau kelayakan properti tanpa harus mendatangi lokasi properti secara langsung. pada penelitian ini peneliti sebagai *UI/UX designer* dan berada pada perancangan *user interface (UI)* aplikasi jual-beli properti dengan fitur *view 360* derajat. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *metode design thinking* yang membantu penelitian ini dalam membuat inovasi pada aplikasi yang akan dibangun melalui *brainstorming* dan pendekatan langsung kepada pengguna melalui tahapan-tahapan proses. Hasil dari penelitian ini adalah *prototype user interface (UI)* aplikasi jual-beli properti dengan fitur *view 360* derajat.

Kata kunci: *Design Thinking*, Aplikasi, Properti, *view 360*



Abstract

PT. Media Kreasi Abadi is a digital startup company engaged in IT Consulting services. The object of research was appointed from the internship activities carried out at PT. Eternal Creative Media in Balikpapan City. In this internship an application team was created, where the object given was related to the innovation of making a property buying and selling platform with a 360-degree view feature based on a mobile application called OHOME. With the main feature of 360-degree view in this application, it is hoped that it can assist users in finding information and reviewing the feasibility of the property without having to visit the property's location directly. In this study, the researcher is a UI/UX designer and is in the design of the user interface (UI) for a property buying and selling application with a 360-degree view feature. The method used in this study uses the design thinking method which helps this research in making innovations in the application that will be built through brainstorming and a direct approach to the user through the stages of the process. The results of this study are a prototype user interface (UI) for a property buying and selling application with a 360-degree view feature.

Keyword: *Design Thinking, Application, Property, View 360.*