

**PERANCANGAN DESAIN APLIKASI PENITIPAN BARANG DAN  
HEWAN**

**TUGAS AKHIR**



Di Ajukan Oleh

**NAMA : Wahyu Nur Faizi**

**Nim : 19.01.4350**

Kepada

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN DESAIN APLIKASI PENITIPAN BARANG DAN  
HEWAN**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi D3 Teknik Informatika



Di Ajukan Oleh

**NAMA : Wahyu Nur Faizi**

**Nim : 19.01.4350**

Kepada

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DESAIN APLIKASI PENITIPAN BARANG DAN HEWAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Nur Faizi**

**19.01.4350**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal <04 April 2022>

**Dosen Pembimbing,**

**Kusnawi, S.Kom M.Eng**

**NIK. 190302112**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DESAIN APLIKASI PENITIPAN BARANG DAN**  
**HEWAN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Wahyu Nur Faizi**

**19.01.4350**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal < 26 Agustus 2022 >

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Muhammad Tofa Nurcholis M.Kom Penguji 1**  
**NIK. 190302281**

**Jeki Kuswanto M.Kom Penguji 2**  
**NIK. 190302456**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal < 26 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 : Wahyu Nur Faizi  
NIM : 19.01.4350

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

### Perancangan Desain Aplikasi Penitipan Barang Dan Hewan

Dosen Pembimbing : Kusnawi, S.Kom M.Eng

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, 9 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Wahyu Nur Faizi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas kehendak-Nya maka penulisan tugas akhir dengan judul PERANCANGAN DESAIN APLIKASI PENITIPAN BARANG DAN HEWAN ini dapat diselesaikan dengan baik.

Secara khusus penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Kusnawi, S.,kom M.,Eng. Sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan diskusi yang intensif. Terimakasih juga penulis haturkan untuk semua pihak yang telah membantu peneliti ini dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Penulis ini berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan referensi dan juga pengembangan ke arah yang lebih baik, akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan tugas akhir. Oleh karena itu penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Yogyakarta, < 08 Agustus 2022 >

Penulis

## DAFTAR ISI

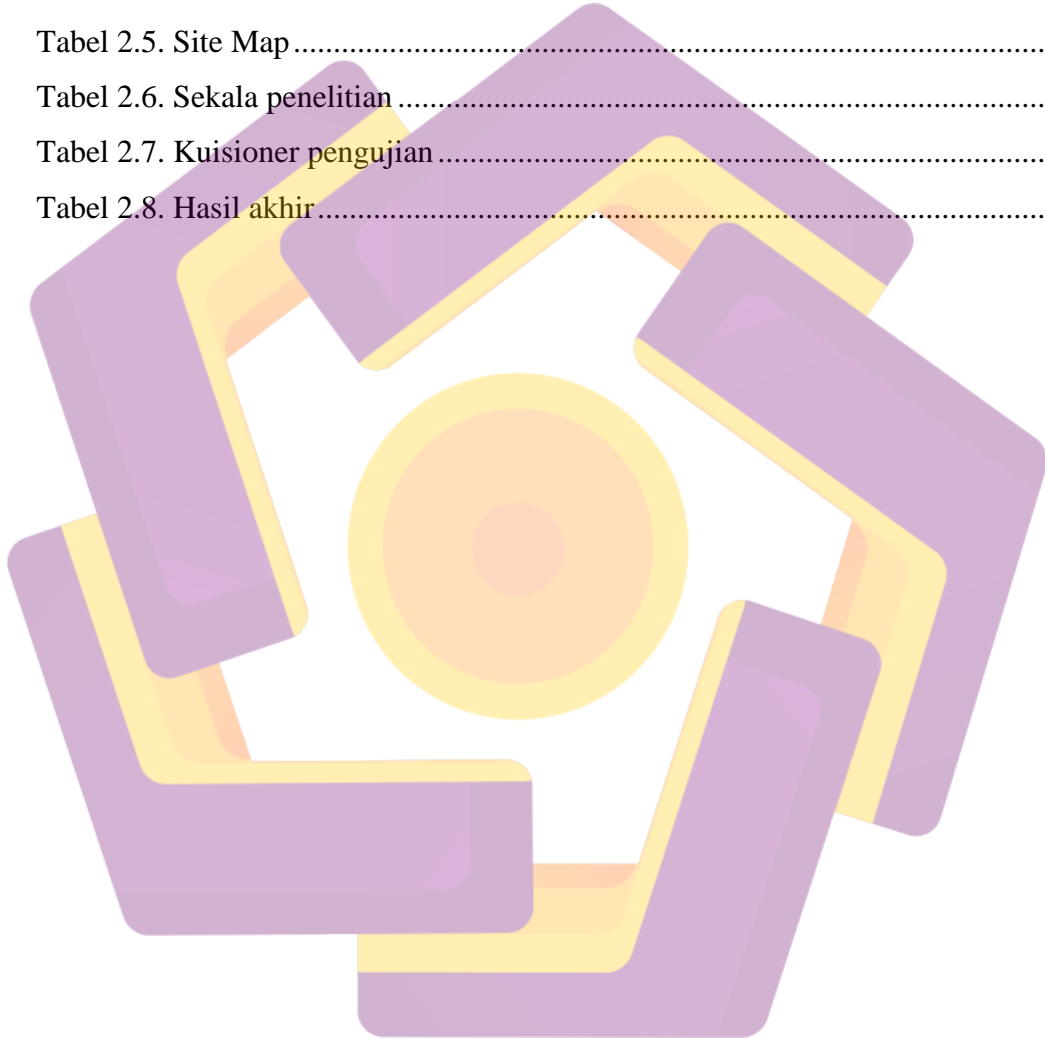
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literature.....	4
2.2. Landasan Teori .....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1 Pengumpulan Kebutuhan.....	14
3.2 Langkah Penelitian.....	15
3.2.1 Proses desain yang berpusat pada pengguna .....	10
3.2.2 Studi Literature .....	10
3.2.3 Memahami Konteks Pengguna.....	10
3.3 Tentukan Rekrutan Pengguna.....	10
3.3.1 Observasi dan Wawancara.....	10

3.3.2 Bingkai Gambar .....	10
3.3.3 Solusi desain .....	10
3.3.4 Fidelitas Rendah Wireframe .....	10
3.3.5 Fidelitas Tinggi Wireframe.....	10
3.3.6 Prototype .....	10
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>20</b>
4.1 Implementasi .....	20
4.1.1 Memahami Konteks Pengguna .....	20
4.1.2 Mensepesifikasikan Kebutuhan Pengguna.....	21
4.1.3 Desain Antar Muka .....	21
4.1.4 Fidelitas Rendah Wireframe (Wireframe Low fidelity).....	21
4.1.5 Fidelitas Rendah Wireframe (Wireframe High Fidelity).....	32
4.1.6 Prototype .....	42
4.2 Pengujian.....	42
4.2.1 Pengujian dan Evaluasi .....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>46</b>
5.1 Kesimpulan .....	46
5.2 Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. keaslian penelitian.....	6
Tabel 2.2. Kebutuhan perangkat keras.....	14
Tabel 2.3. User Centered Design .....	15
Tabel 2.4. Observasi wawancara.....	17
Tabel 2.5. Site Map .....	21
Tabel 2.6. Sekala penelitian .....	43
Tabel 2.7. Kuisisioner pengujian.....	43
Tabel 2.8. Hasil akhir.....	45



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Low fidelity Login dan daftar akun baru .....	23
Gambar 2.2. Low fidelity Tampilan data diri .....	24
Gambar 2.3. Low fidelity Tampilan home.....	24
Gambar 2.4. Low fidelity Pencarian .....	25
Gambar 2.5. Low fidelity Pencarian barang dan hewan .....	25
Gambar 2.6. Low fidelity Pilih layanan barang dan hewan.....	26
Gambar 2.7. Low fidelity Detail service barang.....	26
Gambar 2.8. Low fidelity Detail order.....	27
Gambar 2.9. Low fidelity Metode pembayaran .....	27
Gambar 2.10. Low fidelity Payment.....	28
Gambar 3.1. High fidelity Tampilan halaman login .....	29
Gambar 3.2. High fidelity Tampilan data diri.....	30
Gambar 3.3. High fidelity Tampilan home .....	30
Gambar 3.4. High fidelity Tampilan pencarian lokasi.....	31
Gambar 3.5. High fidelity Halaman pencarian barang dan hewan .....	31
Gambar 3.6. High fidelity Tampilan pemilihan sistem paket.....	32
Gambar 3.7. High fidelity Tampilan detail service barang.....	32
Gambar 3.8. High fidelity Detail order .....	33
Gambar 3.9. High fidelity Metode pembayaran .....	33
Gambar 3.10. High fidelity Payment .....	34

## INTISARI

Perancangan aplikasi ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna Aplikasi Jasa Penitipan Barang dan hewan peliharaan peribadi. Perancangan aplikasi ini di harapkan dapat membantu progremmer untuk membangun sebuah aplikasi. Aplikasi ini mempermudah bagi pemilik barang dan hewan pliharaan peribadi yang sedang di tinggal keluar kota dan bingung harus menitipkan barang dan hewan pliharaan nya ke mana, hal ini karena beberapa pemilik barang di daerah tersebut adalah penduduk yang berasal dari luar kota dan memiliki banyak barang yang harus di tinggalkan sehingga dapat di titipkan di ( titipinaja ) proses penitipan barang biasanya berlangsung secara konvesional melalui telpon, datang langsung kerumah pemilik barang dan hewan peliharaan atau melalui jasa tukang ambil barang dan hewan peliharaan ( perantara ) Perjanjian penitipan barang dan hewan peliharaan terkadang tidak di buat secara tertulis, hanya berdasarkan kesepakatan Bersama dalam jangka waktu tertentu ( Bulanan ). Untuk mengatasi masalah tersebut alternatif di perlukan solusi yang dapat membuat antarmuka aplikasi penitipan barang dan hewan peliharaan online yang di rancang menggunakan metode *User Centered Design* ( UCD ) dengan fokus pada kebutuhan utama pengguna. Design Aplikasi online ini penitipan barang dan hewan peliharaan memiliki empat fiture utama yaitu daftar barang atau hewan, teransaksi penitipan online, verivikasi penitipan barang dan hewan perjanjian, dan pembayaran jasa penitipan barang dan hewan.

**Kata kunci:** Aplikasi, Penitipan Barang, penitipan Hewan, Jasa Antar Dan Jemput Barang dan Hewan Titipan, UDC.

## **ABSTRACT**

*The design of this application aims to design the user interface design of the Goods Storage Service Application and personal pets. This application design is expected to help programmers to build an application. This application makes it easier for owners of goods and personal pets who are living out of town and are confused about where to leave their goods and pets, this is because some owners of goods in the area are residents who come from outside the city and have a lot of things to do. left behind so that it can be deposited at (Watch it) the process of storing goods usually takes place conventionally by telephone, coming directly to the house of the owner of the goods and pets or through the services of a picker for goods and pets (intermediary) Agreements for the care of goods and pets are sometimes not made in writing, only based on mutual agreement within a certain period (Monthly). To overcome this problem, an alternative solution is needed that can create an online pet and goods care application interface designed using the user centered design (UCD) method with a focus on the main needs of the user. Design This online application for goods and pet care has four main features, namely a list of goods or animals, online care transactions, verification of goods and animal care agreements, and payment for goods and animal care services.*

**Keyword:** *Application, Safekeeping of Goods and Animals, Delivery and Pick-up Services of Goods and Animals in Custody, UDC.*