

**PERANCANGAN TAMPILAN DAN IMPLEMENTASI
FRONTEND APLIKASI IMOMS BERBASIS MOBILE**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

HANIEF FADLILUL HAQ

21.12.2252

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

PERANCANGAN TAMPILAN DAN IMPLEMENTASI FRONTEND APLIKASI IMOMS BERBASIS MOBILE

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

HANIEF FADLILUL HAQ

21.12.2252

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

**PERANCANGAN TAMPILAN DAN IMPLEMENTASI FRONTEND
APLIKASI IMOMS BERBASIS MOBILE**

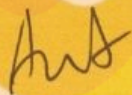
yang disusun dan diajukan oleh

Hanief Fadlilul Haq

21.12.2252

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 24 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302354

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – MAGANG IT
PERANCANGAN TAMPILAN DAN IMPLEMENTASI FRONTEND
APLIKASI IMOMS BERBASIS MOBILE

yang disusun dan diajukan oleh

Hanief Fadlilul Haq

21.12.2252

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302391

Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302412

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302354

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hanief Fadlilul Haq
NIM : 21.12.2252

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

PERANCANGAN TAMPILAN DAN IMPLEMENTASI FRONTEND APLIKASI IMOMS BERBASIS MOBILE

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinil dan SAYA memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 24 Februari 2026

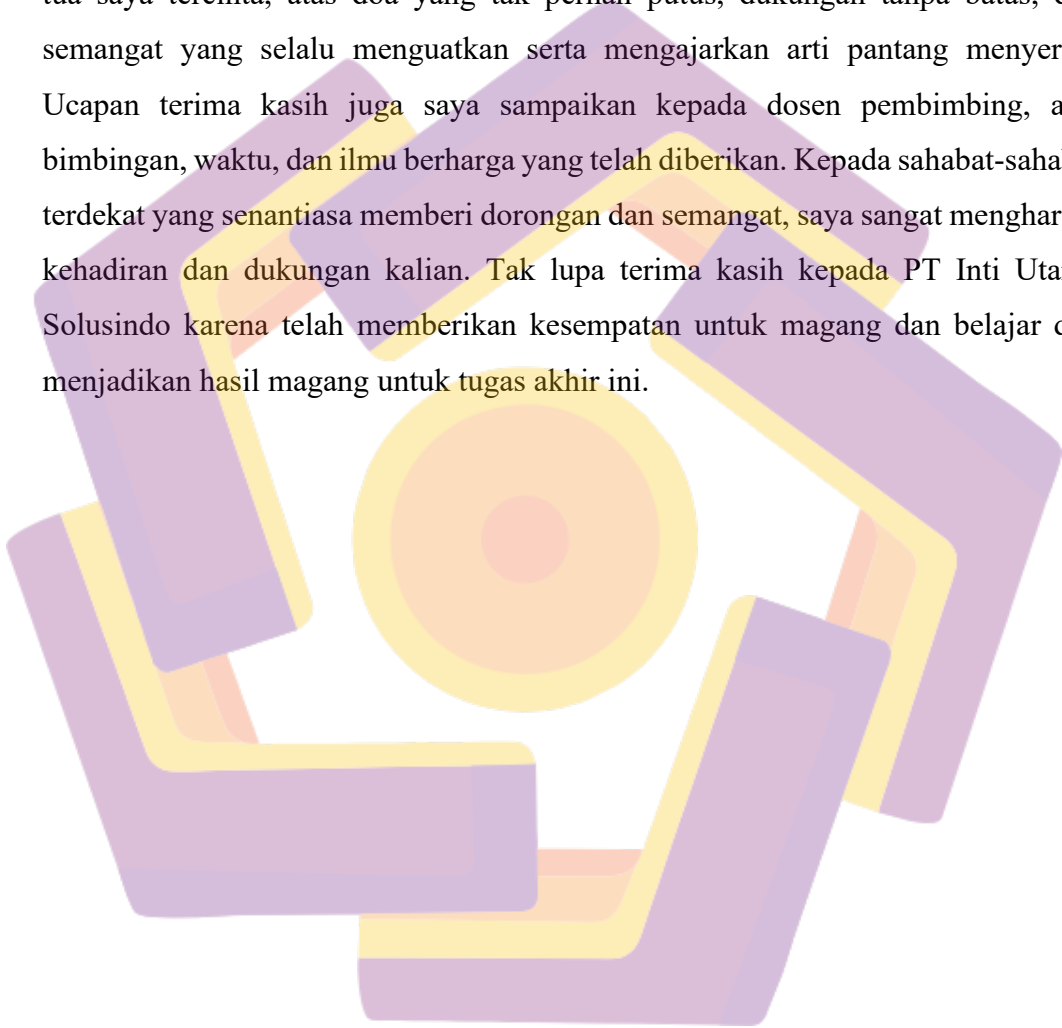
Yang Menyatakan,



Hanief Fadlilul Haq

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas karunia dan ridho Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, serta ilmu pengetahuan, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya ini saya persembahkan kepada Orang tua saya tercinta, atas doa yang tak pernah putus, dukungan tanpa batas, dan semangat yang selalu menguatkan serta mengajarkan arti pantang menyerah. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada dosen pembimbing, atas bimbingan, waktu, dan ilmu berharga yang telah diberikan. Kepada sahabat-sahabat terdekat yang senantiasa memberi dorongan dan semangat, saya sangat menghargai kehadiran dan dukungan kalian. Tak lupa terima kasih kepada PT Inti Utama Solusindo karena telah memberikan kesempatan untuk magang dan belajar dan menjadikan hasil magang untuk tugas akhir ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

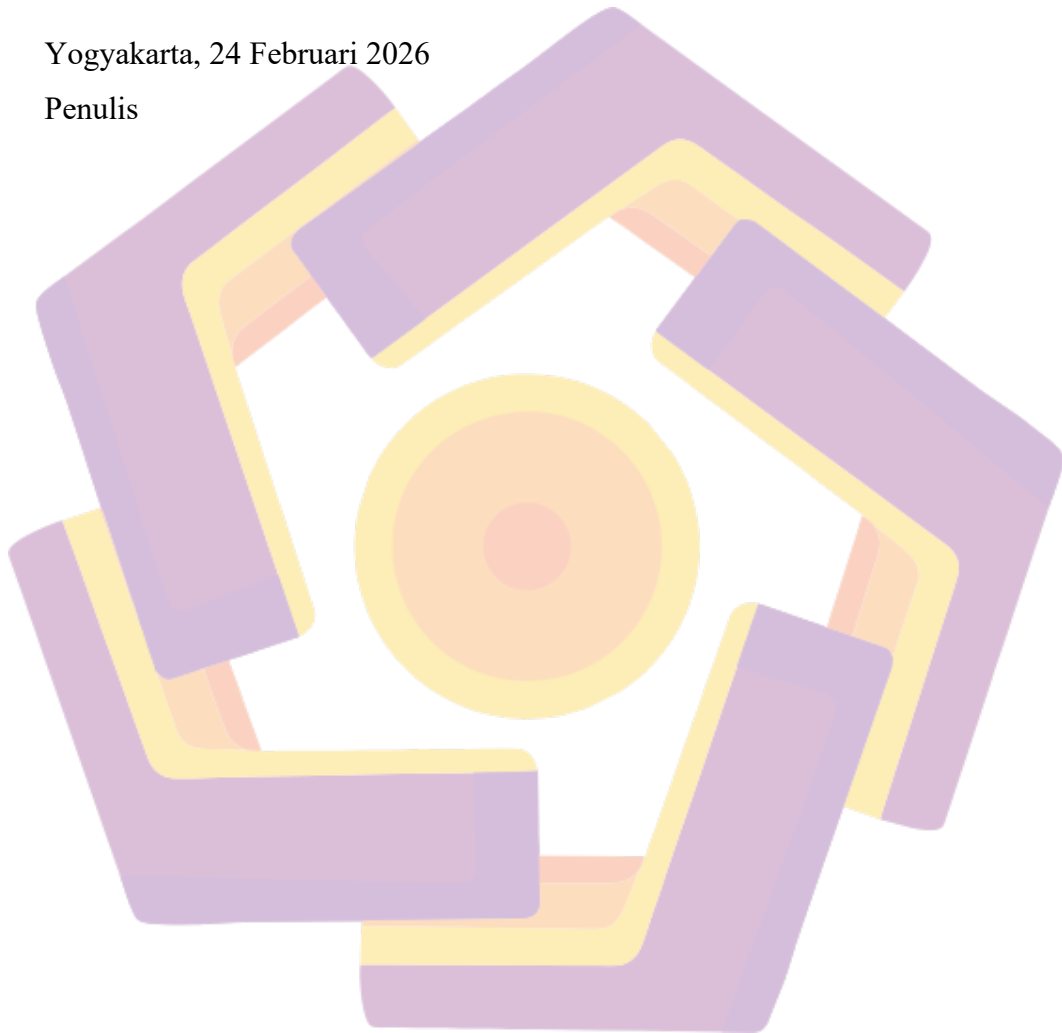
Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Bapak Brian Lembong selaku Direktur PT Inti Utama Solusindo yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti program magang di PT Inti Utama Solusindo
6. Bapak Hector Leonardi selaku Product Manager sekaligus mentor yang membimbing dan mengarahkan penulis selama proses pelaksanaan kegiatan magang.
7. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.
8. Seluruh rekan magang dan seluruh karyawan yang telah memberikan dukungan serta kolaborasi yang sangat berharga selama pelaksanaan program magang.

Penulis menyadari skripsi non-reguler ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi non-reguler ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan berkontribusi pada perkembangan pengetahuan di bidang UI/UX Designer.

Yogyakarta, 24 Februari 2026

Penulis



DAFTAR ISI

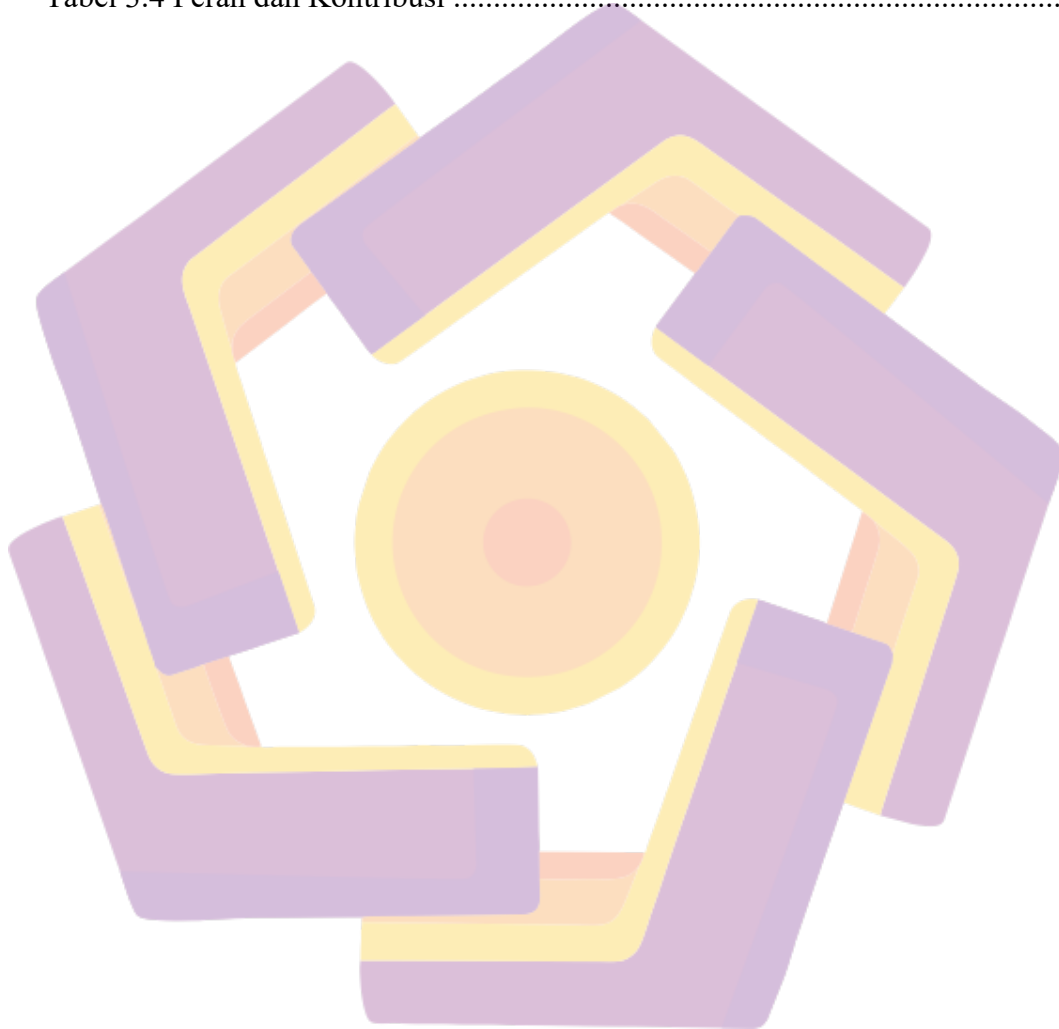
HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Profil	3
1.5.1 Profil Mitra Magang	3
1.5.2 Deskripsi Magang IT	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Affiliate Marketing	9

2.1.2	User Interface	9
2.1.3	User Experience	9
2.1.4	User Persona	10
2.1.5	How Might We (HMW).....	10
2.1.6	Prioritization	10
2.1.7	Information Architecture.....	10
2.1.8	User Flow	11
2.1.9	Wireframe	11
2.1.10	High Fidelity	11
2.1.11	Prototype	12
2.1.12	System Usability Scale (SUS)	13
2.1.13	Figma	13
2.1.14	Android Studio.....	14
2.1.15	Kotlin	14
2.1.16	Front End	14
2.2	Analisis	14
2.3	Alur Pengembangan Produk	15
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		19
3.1	Riset Data.....	19
3.1.1	Briefing	19
3.1.2	Analisis Kompetitor	20
3.1.3	User Persona	22
3.2	Solusi Permasalahan	22
3.2.1	How Might We	23
3.2.2	Prioritization Feature	23

3.3	Brainstroming Solusi	24
3.3.1	User Flow	24
3.3.2	Information Architecture.....	31
3.3.3	Wireframe	34
3.4	Desain Tampilan Aplikasi.....	38
3.4.1	Brand Identity	38
3.4.2	High Fidelity Design.....	41
3.5	Pengujian Rancangan Aplikasi	61
3.5.1	Prototyping.....	61
3.5.2	Testing.....	61
3.5.3	Implementasi Frontend	66
3.6	Peran dan Kontribusi.....	82
BAB IV PENUTUP		85
4.1	Kesimpulan	85
4.2	Saran	86
REFERENSI		87
LAMPIRAN.....		89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Data Responden.....	61
Tabel 3.2 Hasil Data Kuisisioner Responden.....	63
Tabel 3.3 Hasil Perhitungan Data Responden	64
Tabel 3.4 Peran dan Kontribusi	82

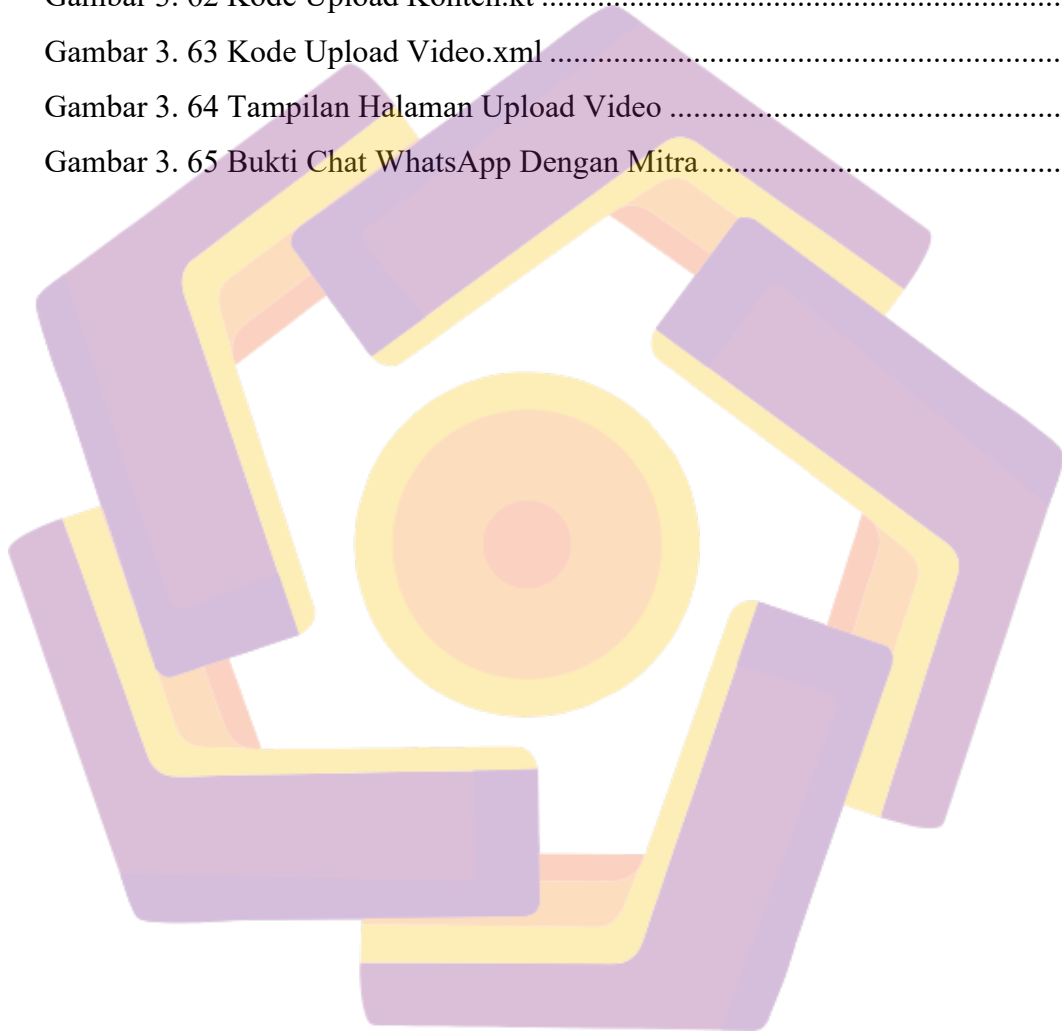


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo PT Inti Utama Solusindo	3
Gambar 1. 2 Struktur PT Inti Utama Solusindo	4
Gambar 2. 1 Kurva Interpretasi Skor SUS.....	13
Gambar 2. 2 Alur Pengembangan	16
Gambar 3. 1 Analisis Kompetitor Affiliate.....	20
Gambar 3. 2 Analisis Kompetitor Layanan Kesehatan.....	21
Gambar 3. 3 User Persona.....	22
Gambar 3. 4 How Might We.....	23
Gambar 3. 5 Prioritization of Feature	24
Gambar 3. 6 Alur Login & Register	24
Gambar 3. 7 Alur Konsultasi	25
Gambar 3. 8 Alur Explore QnA	25
Gambar 3. 9 Alur Explore Video	26
Gambar 3. 10 Alur Explore Artikel	26
Gambar 3. 11 Alur Explore Webinar	27
Gambar 3. 12 Alur Join Campaign	27
Gambar 3. 13 Alur Ambil Sample	28
Gambar 3. 14 Alur Upload Campaign	29
Gambar 3. 15 Alur Affiliate Academy	29
Gambar 3. 16 Alur Affiliate Analytics	30
Gambar 3. 17 Flow Order	30
Gambar 3. 18 Information Architecture Homepage	31
Gambar 3. 19 Information Architecture Explore	32
Gambar 3. 20 Information Architecture Affiliate	33
Gambar 3. 21 Wireframe Homepage	34
Gambar 3. 22 Wireframe Login.....	35
Gambar 3. 23 Wireframe Explore.....	35
Gambar 3. 24 Wireframe Consultation.....	36
Gambar 3. 25 Wireframe Affiliate	37

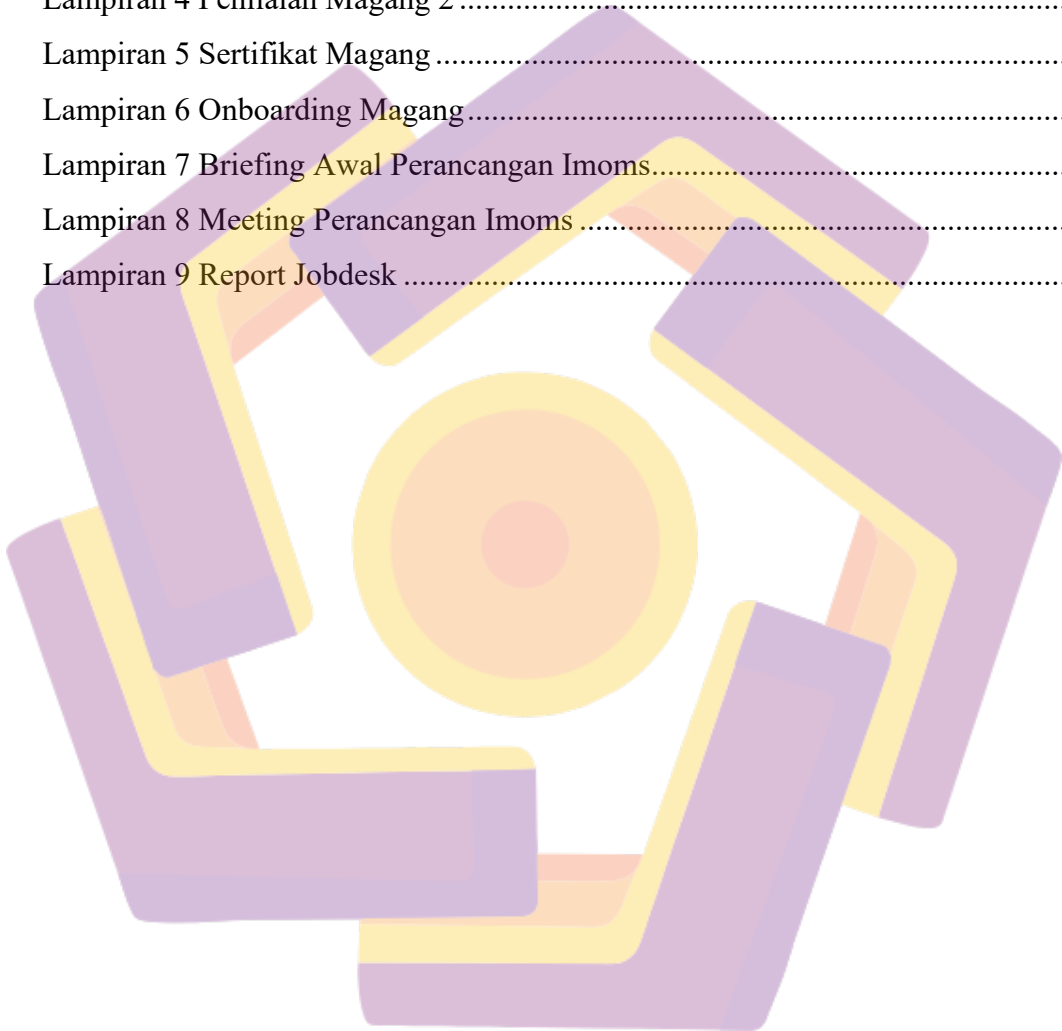
Gambar 3. 26 Wireframe Marketplace	38
Gambar 3. 27 Brand Identity.....	39
Gambar 3. 28 Halaman Homepage	42
Gambar 3. 29 Halaman Explore QnA.....	44
Gambar 3. 30 Halaman Explore Video	45
Gambar 3. 31 Halaman Explore Artikel	46
Gambar 3. 32 Halaman Explore Webinar.....	47
Gambar 3. 33 Halaman Consultasion	48
Gambar 3. 34 Halaman Affiliate.....	49
Gambar 3. 35 Halaman Affiliate Campaign	50
Gambar 3. 36 Halaman Request Sample	51
Gambar 3. 37 Halaman Upload Video.....	52
Gambar 3. 38 Halaman Submit Konten.....	53
Gambar 3. 39 Halaman Affiliate Academy	54
Gambar 3. 40 Halaman Affiliate Analytics	55
Gambar 3. 41 Halaman Marketplace	56
Gambar 3. 42 Halaman Detail Produk	57
Gambar 3. 43 Halaman Detail Toko	58
Gambar 3. 44 Halaman Checkout.....	59
Gambar 3. 45 Halaman Payment	60
Gambar 3. 46 Kode Library	66
Gambar 3. 47 Kode menu navbar	67
Gambar 3. 48 Kode navigation.xml.....	68
Gambar 3. 49 Kode activity_main.xml.....	69
Gambar 3. 50 Kode Main Activity	71
Gambar 3. 51 Navigation Bar	71
Gambar 3. 52 Kode halaman affiliate	72
Gambar 3. 53 Tampilan Halaman Affiliate	72
Gambar 3. 54 Kode item_produk.xml	73
Gambar 3. 55 Kode Adapter Produk.....	74
Gambar 3. 56 Kode Class Produk.....	74

Gambar 3.57 Kode AffiliateFragment.kt	75
Gambar 3. 58 Kode campaign affiliate.xml	77
Gambar 3. 59 Tampilan Halaman Campaign.....	77
Gambar 3. 60 Kode Campaign Affiliate.kt	78
Gambar 3. 61 Tampilan Halaman Upload Content.....	78
Gambar 3. 62 Kode Upload Konten.kt	79
Gambar 3. 63 Kode Upload Video.xml	80
Gambar 3. 64 Tampilan Halaman Upload Video	80
Gambar 3. 65 Bukti Chat WhatsApp Dengan Mitra.....	81

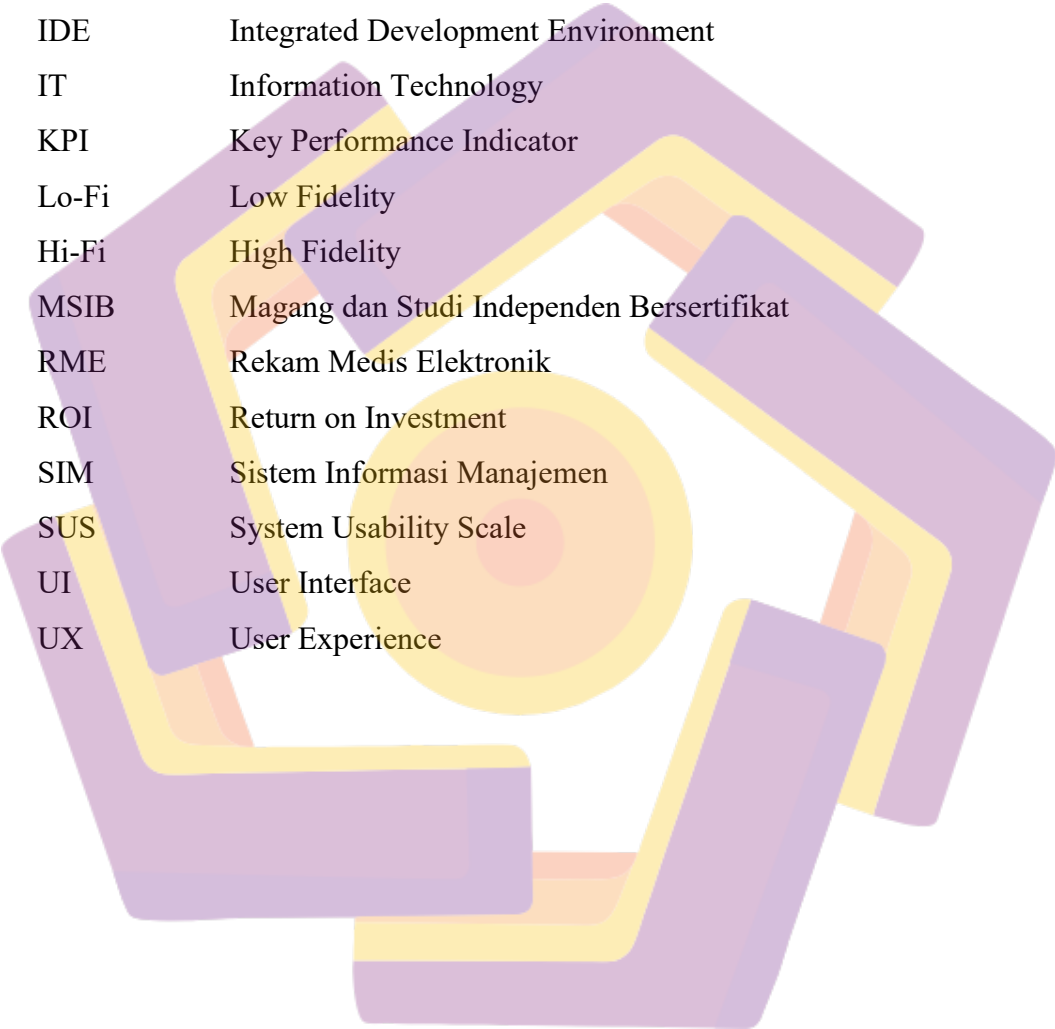


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penerimaan Magang 1	89
Lampiran 2 Surat Penerimaan Magang 2	90
Lampiran 3 Penilaian Magang 1	91
Lampiran 4 Penilaian Magang 2	92
Lampiran 5 Sertifikat Magang	93
Lampiran 6 Onboarding Magang	93
Lampiran 7 Briefing Awal Perancangan Imoms	94
Lampiran 8 Meeting Perancangan Imoms	94
Lampiran 9 Report Jobdesk	95



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



FAB	Floating Action Button
GMV	Gross Merchandise Value
HMW	How Might We
IA	Information Architecture
IDE	Integrated Development Environment
IT	Information Technology
KPI	Key Performance Indicator
Lo-Fi	Low Fidelity
Hi-Fi	High Fidelity
MSIB	Magang dan Studi Independen Bersertifikat
RME	Rekam Medis Elektronik
ROI	Return on Investment
SIM	Sistem Informasi Manajemen
SUS	System Usability Scale
UI	User Interface
UX	User Experience

DAFTAR ISTILAH



<i>Affiliate Marketing</i>	Model pemasaran berbasis komisi di mana pengguna memperoleh imbalan atas penjualan atau tindakan tertentu melalui tautan afiliasi.
<i>Brand Identity</i>	Identitas visual suatu produk yang mencakup warna, tipografi, ikon, dan elemen desain lainnya.
<i>Design System</i>	Kumpulan standar desain yang digunakan untuk menjaga konsistensi tampilan dan interaksi dalam aplikasi.
<i>Front End</i>	Bagian aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna dan menampilkan antarmuka sistem.
<i>High Fidelity Design</i>	Rancangan antarmuka dengan detail visual lengkap yang menyerupai produk akhir.
<i>Information Architecture</i>	Struktur pengorganisasian informasi dalam aplikasi agar mudah dipahami dan diakses pengguna.
<i>Prototype</i>	Model interaktif dari rancangan aplikasi yang digunakan untuk simulasi dan pengujian sebelum implementasi.
<i>User Persona</i>	Representasi karakter pengguna berdasarkan hasil riset untuk membantu proses perancangan desain.
<i>Wireframe</i>	Rancangan kerangka awal antarmuka tanpa detail visual lengkap.
<i>User Flow</i>	Alur langkah pengguna dalam menyelesaikan suatu tugas di dalam aplikasi.

INTISARI

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi layanan kesehatan menuju sistem berbasis aplikasi yang terintegrasi. Aplikasi Imoms dikembangkan sebagai bagian dari ekosistem Healthy One untuk mengintegrasikan edukasi kesehatan keluarga dan program afiliasi dalam satu platform yang terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX serta mengimplementasikan frontend aplikasi Imoms berbasis mobile yang user friendly dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Metode yang digunakan meliputi lima tahapan utama, yaitu riset data, perumusan solusi, brainstorming solusi, desain tampilan aplikasi, dan pengujian rancangan. Riset dilakukan melalui briefing, analisis kompetitor, dan penyusunan user persona. Solusi dirumuskan menggunakan pendekatan How Might We (HMW) dan prioritization feature. Tahap desain menghasilkan wireframe dan high fidelity design menggunakan Figma dengan penerapan design system. Pengujian dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 30 responden yang sesuai dengan target pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Imoms berhasil dirancang dengan struktur yang sistematis, navigasi yang jelas, serta tampilan yang konsisten dan mudah digunakan. Nilai usability yang diperoleh berada pada kategori baik sehingga desain dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Implementasi frontend dilakukan menggunakan Android Studio dan Kotlin sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Kesimpulannya, pengembangan aplikasi Imoms mampu menghasilkan platform yang mengintegrasikan edukasi kesehatan dan program afiliasi dalam satu sistem yang terstruktur, serta mendukung pengalaman pengguna yang efektif dan efisien.

Kata Kunci: UI/UX, Aplikasi Mobile, Edukasi Kesehatan, Affiliate Marketing, Frontend, System Usability Scale (SUS)

ABSTRACT

The advancement of digital technology has driven the transformation of healthcare services into integrated application-based systems. The Imoms application was developed as part of the Healthy One ecosystem to integrate family health education and affiliate programs into a single structured platform. This study aims to design the UI/UX and implement the frontend of a mobile-based Imoms application that is user-friendly and aligned with user needs.

The method used consists of five main stages: data research, problem solution formulation, solution brainstorming, interface design, and design testing. The research phase includes briefing, competitor analysis, and user persona development. Solutions are formulated using the How Might We (HMW) approach and feature prioritization. The design stage produces wireframes and high-fidelity designs using Figma with a consistent design system. Testing is conducted using the System Usability Scale (SUS) method involving 30 respondents representing the target users.

The results show that the Imoms application is successfully designed with a structured layout, clear navigation, and a consistent, user-friendly interface. The usability score falls into a good category, indicating that the design is feasible for implementation. The frontend is implemented using Android Studio and Kotlin based on the validated design.

In conclusion, the development of the Imoms application successfully produces a platform that integrates health education and affiliate programs into a structured system while supporting an effective and efficient user experience.

Keywords: UI/UX, Mobile Application, Health Education, Affiliate Marketing, Frontend, System Usability Scale (SUS)