

**PEMBUATAN DAN EVALUASI UI/UX FITUR SMART PARENTS AI
PADA PLATFORM SKILLUPKIDS (JALUR LOMBA KMI EXPO 2025)**

LAPORAN NON REGULER JALUR LOMBA

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Hafidatul Ilmi
NIM : 23.02.0934

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

**PEMBUATAN DAN EVALUASI UI/UX FITUR SMART PARENTS AI
PADA PLATFORM SKILLUPKIDS (JALUR LOMBA KMI EXPO 2025)**

LAPORAN NON REGULER JALUR LOMBA

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 Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Nama : Hafidatul Ilmi
NIM : 23.02.0934

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN DAN EVALUASI UI/UX FITUR SMART PARENTS AI PADA PLATFORM SKILLUPKIDS (JALUR LOMBA KMI EXPO 2025)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hafidatul Ilmi

23.02.0934

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal, 13 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



M. Nuraminudin, M.Kom.

NIK. 190302408

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN DAN EVALUASI UI/UX FITUR SMART PARENTS AI PADA PLATFORM SKILLUPKIDS (JALUR LOMBA KMI EXPO 2025)

yang disusun dan diajukan oleh

Hafidatul Ilmi

23.02.0934

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302288

Melany Mustika Dewi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302455

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hafidatul Ilmi
NIM : 23.02.0934

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PEMBUATAN DAN EVALUASI UI/UX FITUR SMART PARENTS AI PADA PLATFORM SKILLUPKIDS (JALUR LOMBA KMI EXPO 2025)

Dosen Pembimbing : M. Nuraminudin, S.Kom., M.Kom.

1. Karya ini asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun perguruan tinggi lain.
2. Saya berkontribusi pada karya tersebut sebagai Chief Financial Officer (CFO) serta kontributor perancangan dan validasi fitur Smart Parents AI.
3. Dalam naskah ini tidak terdapat karya/pandangan pihak lain, kecuali yang dicantumkan secara tertulis sebagai acuan dan disebutkan dalam daftar referensi.
4. Perangkat lunak dan materi pendukung yang saya gunakan/hasilkan dalam kontribusi ini menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari terdapat ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Hafidatul Ilmi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, tugas akhir jalur profesional–lomba ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga penulis, atas doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi yang senantiasa menguatkan penulis dalam setiap proses.
2. Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan dosen pembimbing lomba, atas arahan, pendampingan, serta masukan yang membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
3. Tim SkillUpKids, atas kesempatan, kepercayaan, dan kerja sama selama proses pengembangan dan evaluasi UI/UX fitur Smart Parents AI.
4. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan penerapan teknologi informasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir jalur Profesional–Lomba ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Diploma pada Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, melalui skema kelulusan jalur lomba.

Selama proses penyusunan, penulis memperoleh dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

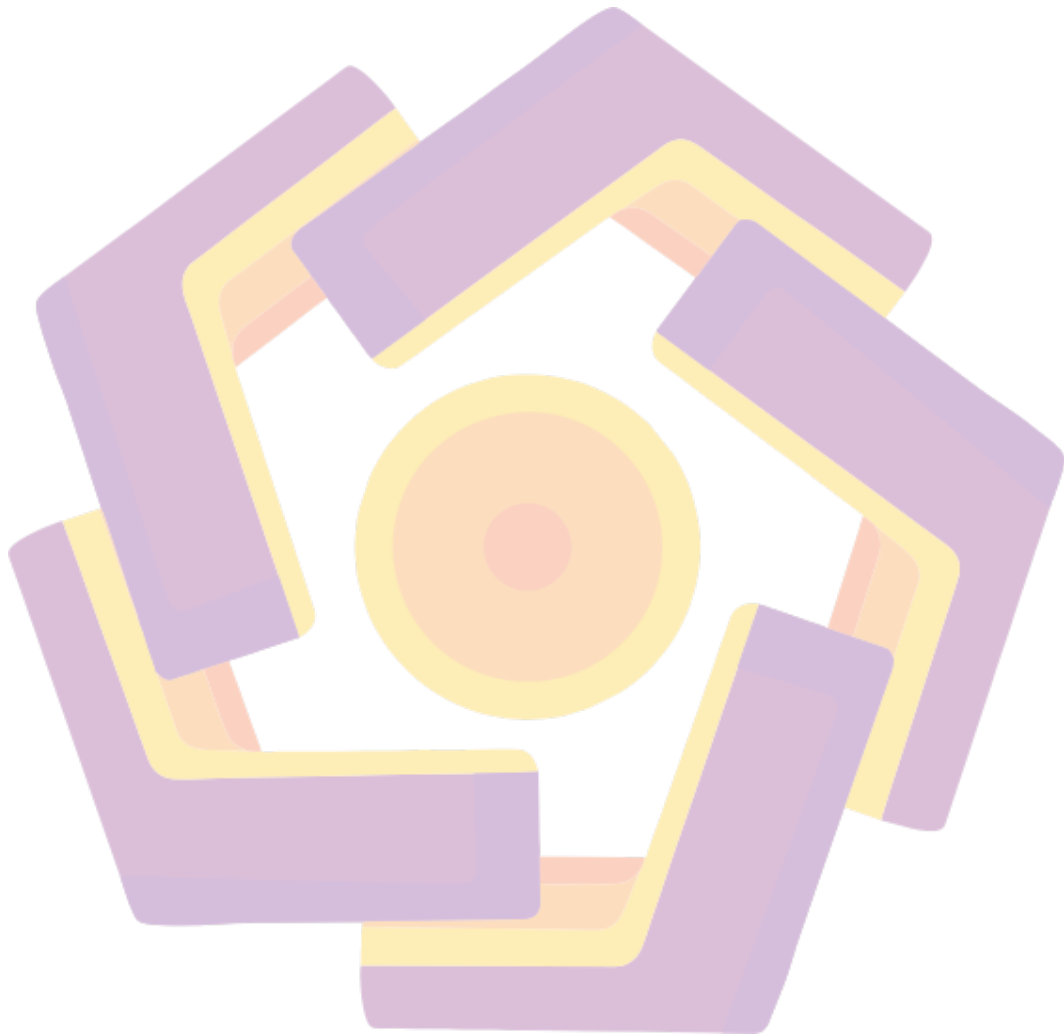
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom., selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta, atas dukungan, persetujuan, dan arahan akademik sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir melalui jalur profesional–lomba.
4. Bapak M. Nuraminudin, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, atas arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Bapak Donni Prabowo, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing lomba di Universitas Amikom Yogyakarta, atas arahan, pendampingan, dan masukan akademik selama pelaksanaan kegiatan lomba.
6. Tim SkillUpKids, atas kesempatan, kerja sama, dan masukan selama proses perkembangan kolaborasinya.
7. Kedua orang tua dan keluarga penulis, atas doa dan dukungan yang tidak pernah putus.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan

manfaat bagi pembaca dan berkontribusi bagi pengembangan teknologi informasi, khususnya penerapan AI pada layanan edukasi.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

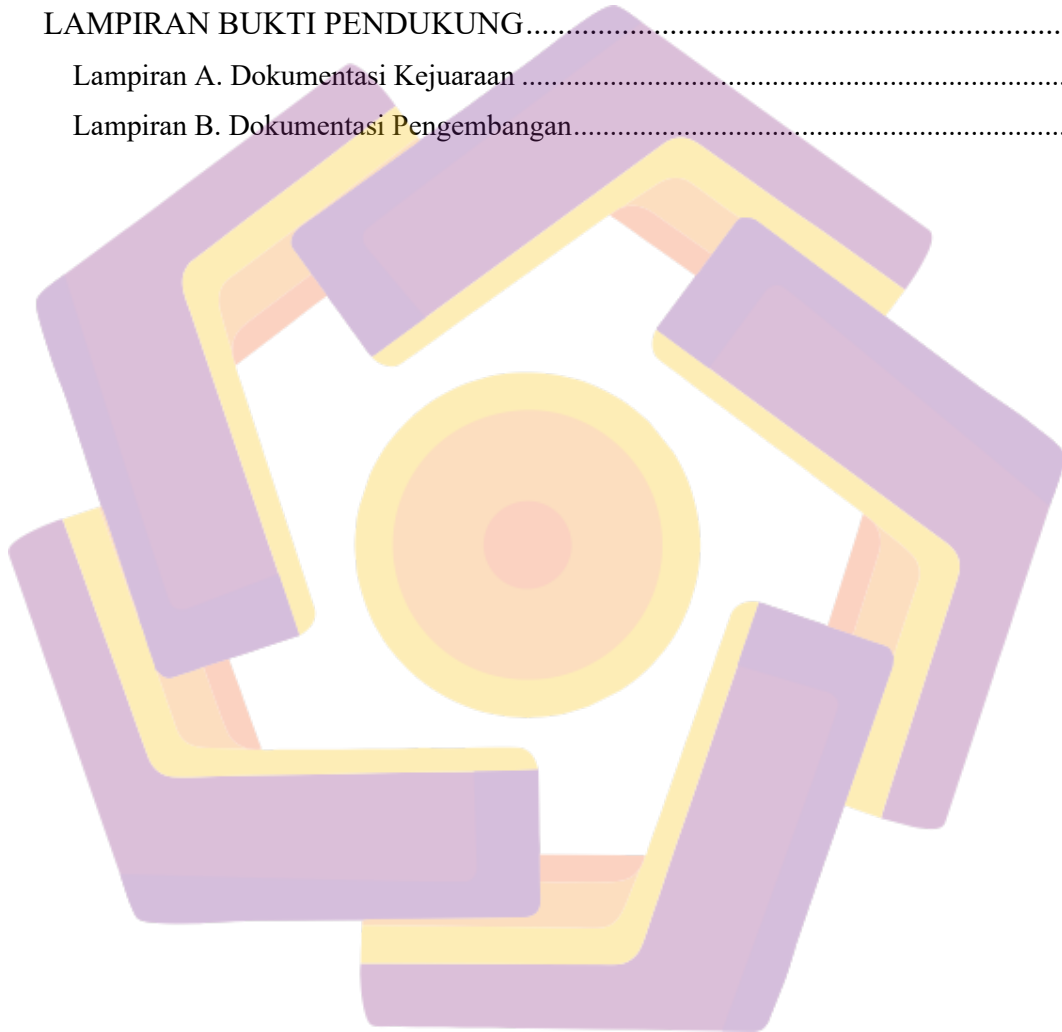
Penulis



DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	1
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 GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Gambaran Umum.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN	5
2.1 Gambaran Umum SkillUpKids.....	5
2.2 Target Pengguna dan Kebutuhan	5
2.3 Fitur Smart Parents AI	6
2.4 Ruang Lingkup Pengembangan UI/UX.....	10
2.5 Teknologi yang Digunakan.....	10
2.6 Proses Pengembangan UI/UX.....	11
2.7 Hasil Pengembangan.....	16
BAB III	17
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
3.1 Implementasi.....	17
3.2 Evaluasi	23
3.2.1 Metode Evaluasi.....	23
3.2.2 Hasil Evaluasi Internal	24
3.2.2 Hasil Evaluasi Eksternal	26

3.3 Kesimpulan Evaluasi	27
BAB IV KESIMPULAN	29
4.1 Kesimpulan	29
4.2 Saran	30
Daftar Pustaka	31
CURRICULUM VITAE	32
LAMPIRAN BUKTI PENDUKUNG.....	36
Lampiran A. Dokumentasi Kejuaraan	36
Lampiran B. Dokumentasi Pengembangan.....	38



DAFTAR GAMBAR

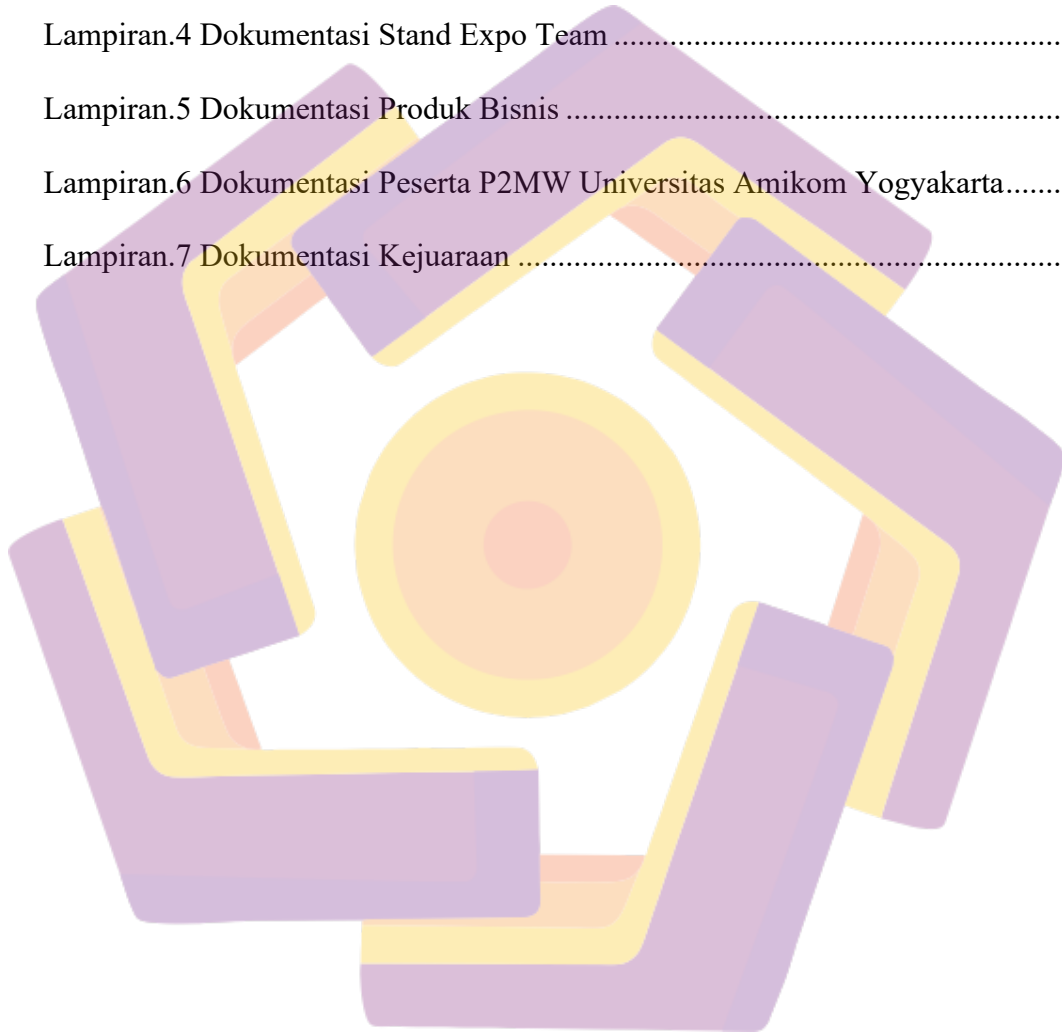
Gambar 2. 1 Gambar FlowChart Fitur AI SkillUpKids.....	8
Gambar 2. 2 Gambar Wireframe Halaman awal Smart Parents AI.....	12
Gambar 2. 3 Gambar Wireframe Halaman Test Anak.....	13
Gambar 2. 4 Gambar Wireframe Halaman Hasil Smart Parents AI.....	14
Gambar 2. 5 Gambar Prototype Fitur Smart Parents AI.....	15
Gambar 2. 6 Gambar Prototype Fitur Smart Parents AI.....	15
Gambar 3. 1 Gambar Implementasi Halaman Mulai Test	17
Gambar 3. 2 Gambar Implementasi Halaman Test Anak	19
Gambar 3. 3 Gambar Halaman Hasil Test Smart Parents AI.....	21

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Hasil Evaluasi Internal UI/UX Fitur Smart Parents AI	25
Tabel 1. 2 Kategori Penilaian Skala Likert	26
Tabel 1. 3 Hasil Evaluasi Eksternal Fitur Smart Parents AI.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.1 Sertifikat Bukti Kejuaraan	36
Lampiran.2 Sertifikat Bukti Peserta	36
Lampiran.3 Dokumentasi Penjurian.....	37
Lampiran.4 Dokumentasi Stand Expo Team	37
Lampiran.5 Dokumentasi Produk Bisnis	37
Lampiran.6 Dokumentasi Peserta P2MW Universitas Amikom Yogyakarta.....	38
Lampiran.7 Dokumentasi Kejuaraan	38



INTISARI

SkillUpKids merupakan platform edukasi anak berbasis web yang membantu orang tua menemukan aktivitas yang sesuai melalui rekomendasi. Permasalahan pada tugas akhir jalur non reguler–lomba ini adalah keterbatasan waktu orang tua untuk memahami kebutuhan anak secara cepat dan terarah, sehingga proses memilih aktivitas sering membutuhkan pencarian yang panjang dan kurang sistematis. Tujuan tugas akhir ini adalah mengembangkan fitur **Smart Parents AI** pada SkillUpKids untuk memberikan ringkasan kebutuhan anak, rekomendasi aktivitas, dan saran langkah awal yang praktis bagi orang tua.

Metode yang digunakan meliputi identifikasi kebutuhan pengguna (orang tua) dan perumusan kebutuhan fitur, perancangan alur interaksi menggunakan **flowchart**, penyusunan **wireframe** dan **prototype** antarmuka, implementasi UI/UX pada platform, serta validasi bersama tim teknis berdasarkan skenario penggunaan dan umpan balik untuk perbaikan iteratif. Pada sisi tata kelola lomba, dilakukan penyusunan anggaran, pencatatan bukti transaksi, dan rekapitulasi laporan keuangan agar transparan dan dapat ditelusuri.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa Smart Parents AI dengan alur interaksi yang ringkas dan tampilan antarmuka yang konsisten membantu orang tua memahami rekomendasi lebih cepat serta mengurangi kebingungan saat menggunakan fitur. Validasi UI/UX menghasilkan perbaikan pada urutan pertanyaan, keterbacaan informasi, dan konsistensi komponen antarmuka. Selain itu, pelaporan keuangan yang rapi meningkatkan kelengkapan administrasi dan kesiapan tim dalam mengikuti kompetisi, serta turut mendukung pencapaian **Juara 1 Nasional KMI Expo 2025** kategori Bisnis Digital – Tahap Bertumbuh.

Kata kunci: SkillUpKids, Smart Parents AI, Human-Centered Design, User Experience, Educational Technology

ABSTRACT

SkillUpKids is a web-based children's education platform that helps parents find suitable activities through recommendations. The problem addressed in this final project under the non-regular competition track is the limited time parents have to quickly and effectively understand their children's needs, which often leads to a lengthy and less systematic activity-selection process. This project aims to develop the Smart Parents AI feature in SkillUpKids to provide a concise summary of a child's needs, activity recommendations, and practical first-step guidance for parents.

*The methods include identifying user (parent) needs and defining feature requirements, designing the interaction flow using a **flowchart**, creating **wireframes** and a UI **prototype**, implementing the UI/UX within the platform, and validating the feature collaboratively with the technical team based on usage scenarios and iterative feedback. From a competition governance perspective, budgeting, transaction documentation, and financial reporting recap were also prepared to ensure transparency and traceability.*

*The results indicate that **Smart Parents AI**, supported by a streamlined interaction flow and a consistent interface design, helps parents understand recommendations faster and reduces confusion during use. The UI/UX validation produced improvements in question sequencing, information readability, and interface component consistency. In addition, well-organized financial reporting increased administrative completeness and team readiness for competition participation, contributing to the achievement of **1st Place at the National KMI Expo 2025** in the Digital Business category (Growth Stage).*

Keywords: SkillUpKids, Smart Parents AI, Human-Centered Design, User Experience, Educational Technology