

**PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MOBILE
MANAJEMEN TUGAS MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN
SKRIPSI**

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



disusun oleh

ERIKA RAMADONA

22.12.2427

Kepada

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

**PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MOBILE
MANAJEMEN TUGAS MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ERIKA RAMADONA

22.12.2427

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MOBILE MANAJEMEN TUGAS
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

yang disusun dan diajukan oleh

Erika Ramadona

22.12.2427

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MOBILE MANAJEMEN
TUGAS MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

yang disusun dan diajukan oleh

Erika Ramadona

22.12.2427

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Nur Widjiyati, M.Kom.
NIK. 190302425

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Erika Ramadona
NIM : 22.12.2427

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI MOBILE MANAJEMEN TUGAS MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., 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, 19 Mei 2026 Yang

Menyatakan,



Erika Ramadona

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, serta semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, kesehatan, kekuatan, dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
3. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, ilmu, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi.
4. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan, bantuan, semangat, serta kebersamaan selama masa perkuliahan dan proses penyusunan skripsi ini.
5. Dan untuk diri saya sendiri, terima kasih karena telah bertahan hingga sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun banyak rintangan yang harus dihadapi. Setiap proses, kegagalan, dan perjuangan yang telah 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, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., 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. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 19 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5

2.2	Dasar Teori	13
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Objek Penelitian	22
3.2	Alur Penelitian	22
3.2.1	Analisis Permasalahan	24
3.2.2	<i>Understand Context of Use</i>	24
3.2.3	<i>Specify User Requirements</i>	25
3.2.4	<i>Desain Solutions</i>	25
3.2.5	Implementasi Program <i>Frontend</i>	26
3.2.6	<i>Evaluate Against Requirements</i>	26
3.3	Alat dan Bahan	27
3.3.1	Alat	27
3.3.2	Alat/instrumen	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Analisis Kompetitor	30
4.2	<i>Understand Context of Use</i>	31
4.2.1	Observasi dan Wawancara	31
4.2.2	Analisis Permasalahan dan Harapan	36
4.2.3	<i>User Persona</i>	37
4.3	<i>Specify User Requirement</i>	39
4.3.1	<i>Journey Map</i>	39
4.4	<i>Design Solutions</i>	41
4.4.1	<i>User Flow</i>	41
4.4.2	<i>Wireframe</i>	45
4.4.3	<i>UI Style Guide</i>	58

4.4.4	Prototipe <i>Design User Interface</i> (UI)	60
4.5	Evaluate Againsts Requirements	100
4.5.1	Evaluasi Aplikasi Terhadap Responden	100
4.5.2	Data <i>Result</i> Hasil Evaluasi UEQ	101
4.5.3	Hasil Evaluasi UEQ dengan <i>Benchmark</i>	104
BAB V PENUTUP		107
5.1	Kesimpulan	107
5.2	Saran	108
REFERENSI		109
LAMPIRAN		112



DAFTAR TABEL

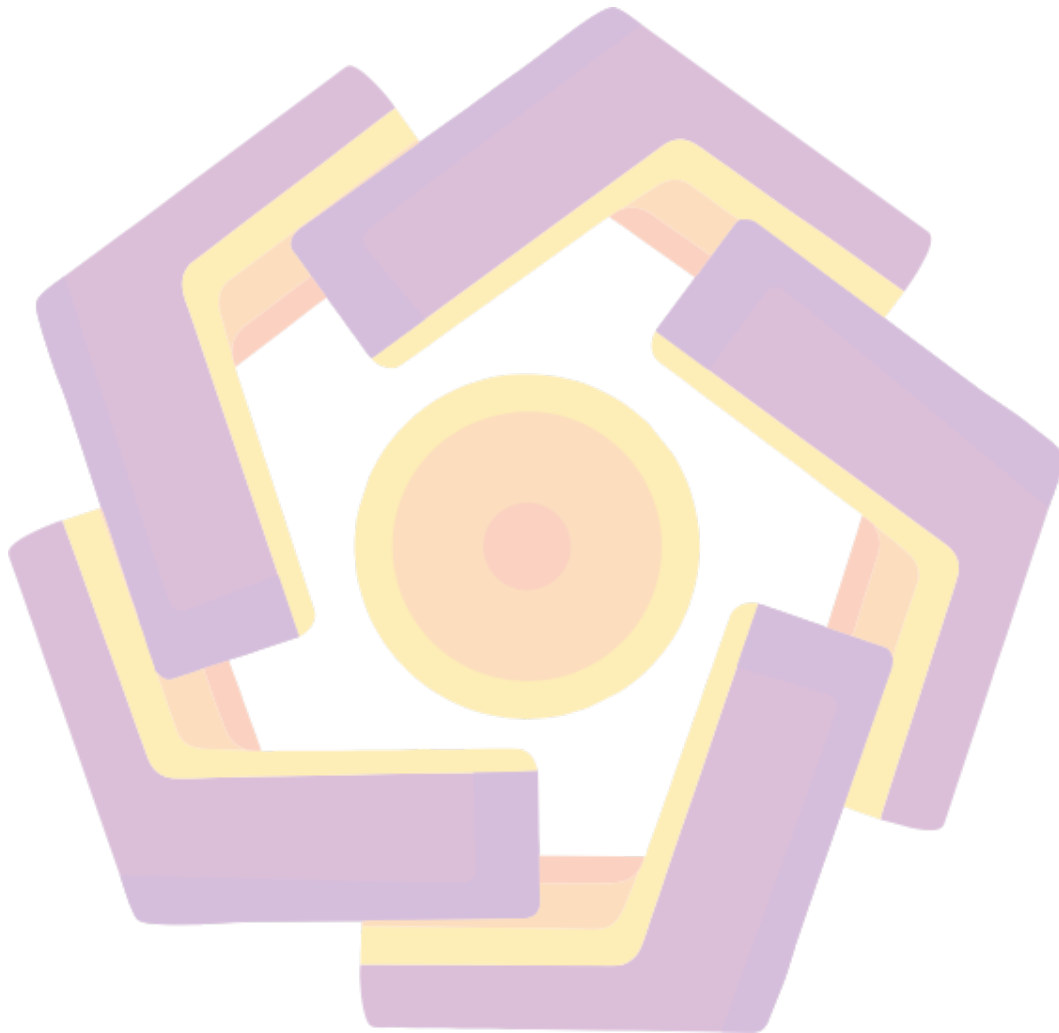
Tabel 3.1 Alat.....	27
Tabel 3.2 Jenis Data	28
Tabel 3.3 Bahan Penelitian	28
Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara.....	29
Tabel 4.1 Analisis Kompetitor	30
Tabel 4.2 Jawaban Wawancara Pekerja.....	32
Tabel 4.3 Jawaban Wawancara Mahasiswa.....	34
Tabel 4.4 Permasalahan Calon Pengguna.....	36
Tabel 4.5 Harapan Calon Pengguna.....	37
Tabel 4.6 <i>Journey Map</i>	40
Tabel 4.7 Fitur pada Aplikasi Manajemen Tugas.....	40
Tabel 4.8 Ikon pada Aplikasi	59
Tabel 4.9 Responden.....	100
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Responden.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> (UCD)	15
Gambar 2.2 Logo <i>Figma</i>	16
Gambar 2.3 Contoh <i>Wireframe</i>	18
Gambar 2.4 Pertanyaan <i>User Experience Questionnaire</i>	19
Gambar 2.5 Logo <i>Visual Studio Code</i>	20
Gambar 3.1 Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> 1 (Mahasiswa)	38
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> 2 (Pekerja)	38
Gambar 4.3 <i>User Flow Login</i>	41
Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Tambah Tugas	42
Gambar 4.5 <i>User Flow</i> Kelola Tugas	43
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Kalender Tugas	43
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Statistik dan Progres	44
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Pengaturan	44
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	45
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard</i>	46
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Tugas Baru	47
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Kelola Tugas	48
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman Tugas Lanjutan	49
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Edit Tugas	50
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Sub-Task	51
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Form Sub-Task	52
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Sub-Task Tugas	52
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Tugas Selesai	53
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Halaman Kalender Tugas	54
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Statistik dan Progres	55
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Pengaturan	56
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Notifikasi	57
Gambar 4.23 <i>UI Style Guide</i>	58

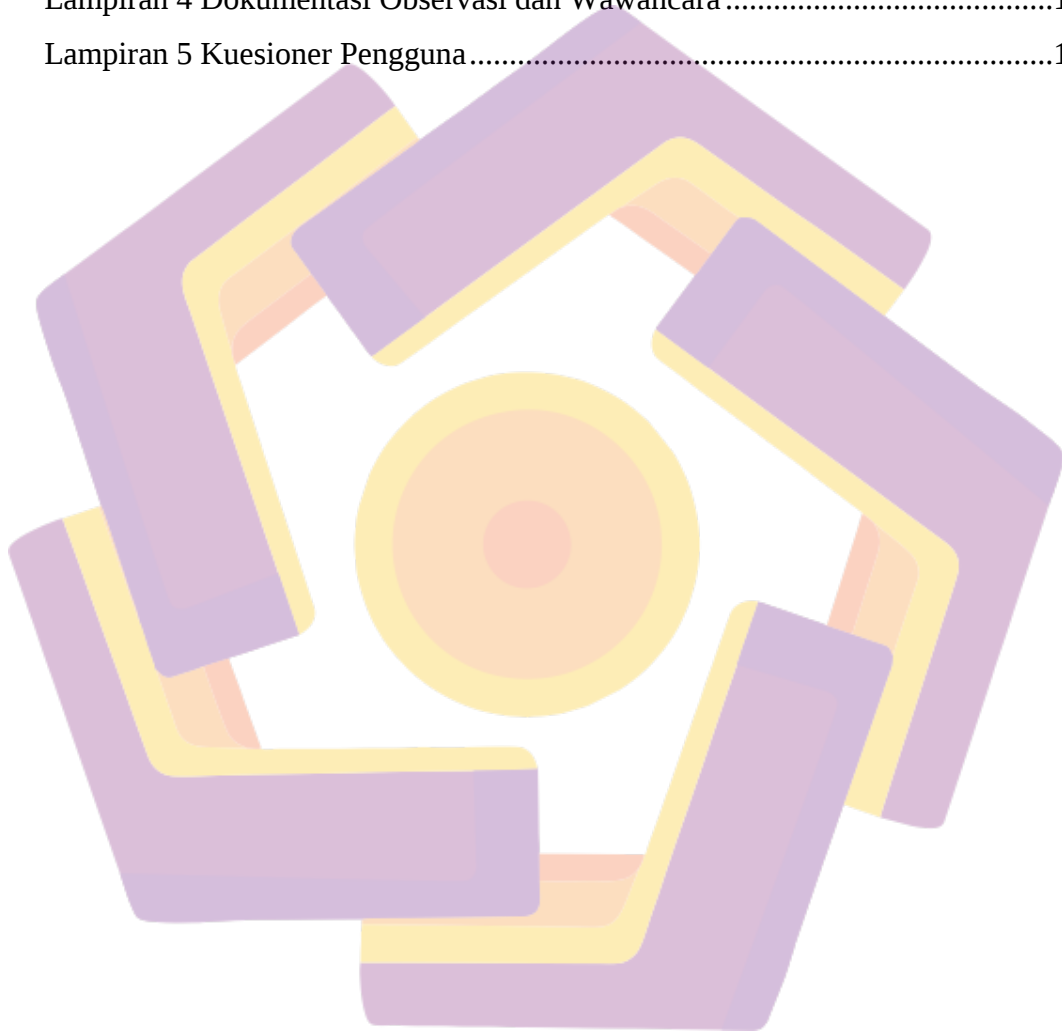
Gambar 4.24 Prototipe Halaman <i>Login</i>	61
Gambar 4.25 Prototipe Halaman <i>Dashboard</i>	62
Gambar 4.26 Prototipe Halaman Tambah Tugas Baru	63
Gambar 4.27 Prototipe Halaman Kelola Tugas	64
Gambar 4.28 Prototipe Halaman Kelola Tugas Lanjutan	65
Gambar 4.29 Prototipe Halaman Edit Tugas	66
Gambar 4.30 Prototipe Halaman Tambah <i>Sub-Task</i>	67
Gambar 4.31 Prototipe <i>Form</i> Deskripsi <i>Sub-Task</i>	67
Gambar 4.32 Prototipe Halaman <i>Sub-Task</i> Tugas	68
Gambar 4.33 Prototipe Tugas Selesai	69
Gambar 4.34 Prototipe Halaman Kalender Tugas	70
Gambar 4.35 Prototipe Halaman Statistik dan Progres	71
Gambar 4.36 Prototipe Halaman Pengaturan.....	72
Gambar 4.37 Prototipe Notifikasi Pengingat Tugas	73
Gambar 4.38 Prototipe Desain UI.....	74
Gambar 4.39 Implementasi Halaman <i>Login</i>	76
Gambar 4.40 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	80
Gambar 4.41 Implementasi Halaman Penambahan Tugas Baru.....	82
Gambar 4.42 Implementasi Halaman Edit Tugas	83
Gambar 4.43 Implementasi Halaman Kelola Tugas	85
Gambar 4.44 Implementasi Halaman Kelola Tugas Lanjutan	86
Gambar 4.45 Implementasi Halaman Deskripsi <i>Sub-Task</i>	89
Gambar 4.46 Implementasi <i>Form</i> Deskripsi <i>Sub-Task</i>	90
Gambar 4.47 Implementasi Halaman <i>Sub-Task</i>	90
Gambar 4.48 Implementasi Halaman Kalender Tugas	92
Gambar 4.49 Implementasi Halaman Statistik dan Progres	95
Gambar 4.50 Implementasi Halaman Pengaturan.....	98
Gambar 4.51 Implementasi Notifikasi Tugas	99
Gambar 4.52 Hasil Mean, Varians, dan Standar Deviasi Item	102
Gambar 4.53 Hasil Mean dan Varians Skala UEQ.....	103
Gambar 4.54 Hasil Mean Tiga Kelompok UEQ.....	104

Gambar 4.55 Hasil <i>Benchmark</i> UEQ.....	104
Gambar 4.56 Grafik Hasil <i>Benchmark</i> UEQ	105



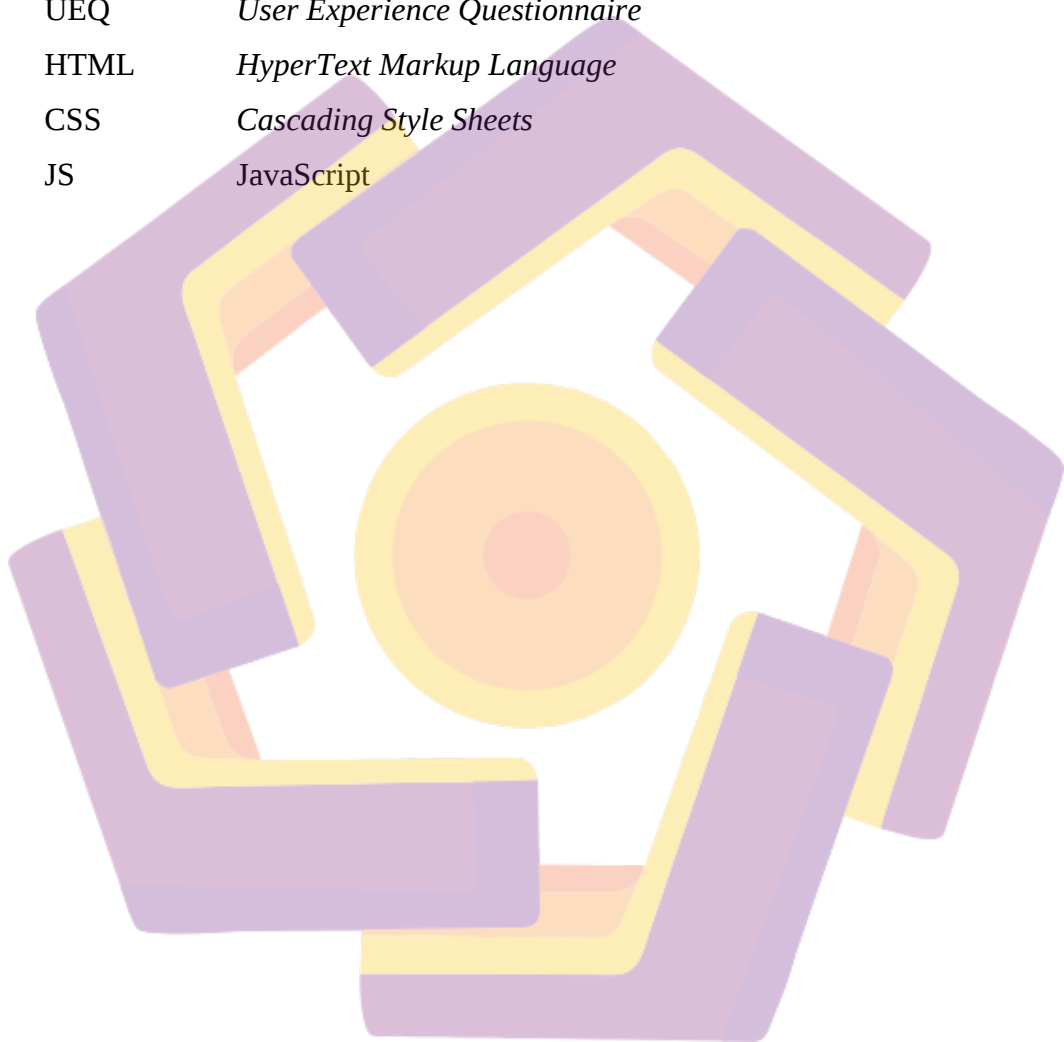
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukkan Dosen Pembimbing Skripsi/TA	112
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Pekerja.....	113
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Mahasiswa.....	118
Lampiran 4 Dokumentasi Observasi dan Wawancara	123
Lampiran 5 Kuesioner Pengguna	127

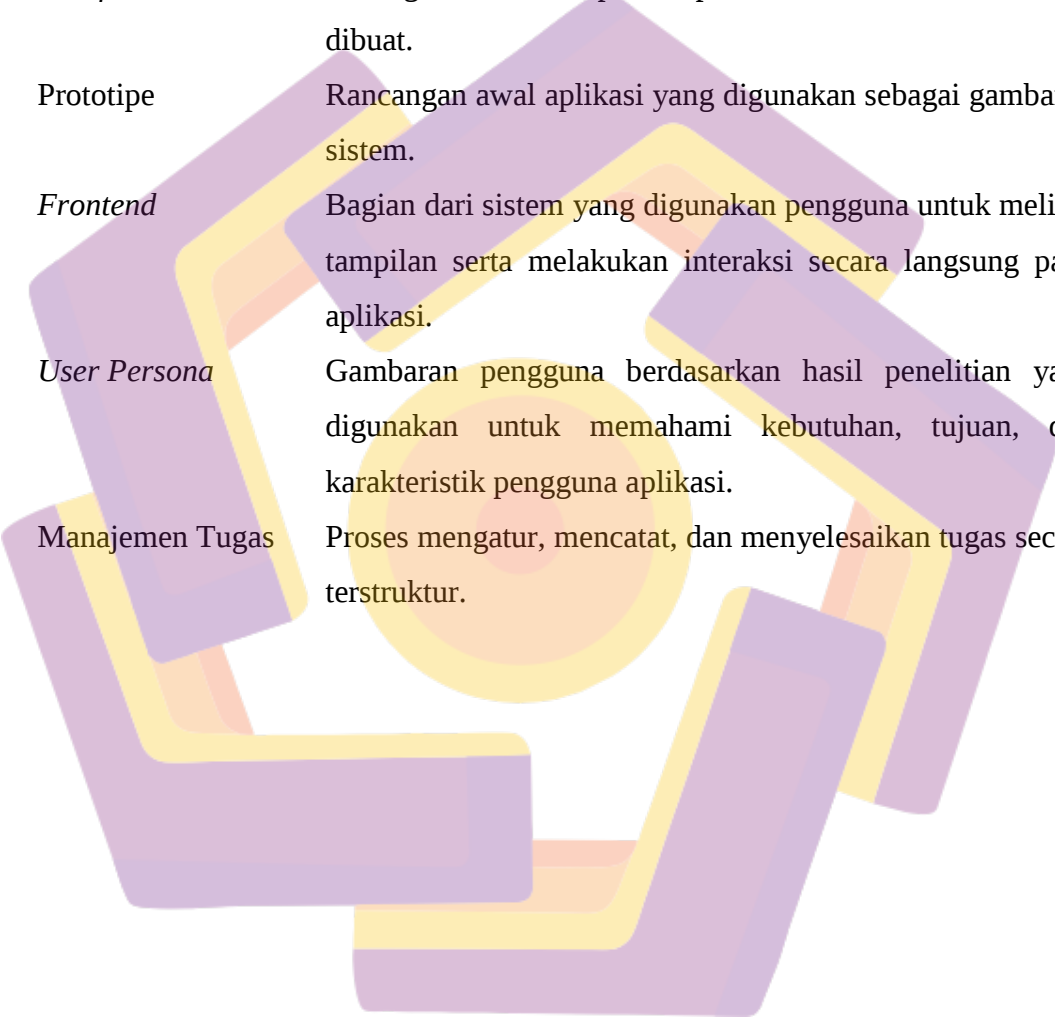


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
UCD	<i>User Centered Design</i>
UEQ	<i>User Experience Questionnaire</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
JS	<i>JavaScript</i>



DAFTAR ISTILAH



<i>Aplikasi</i>	Perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas tertentu.
<i>Mobile</i>	Perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet.
<i>Wireframe</i>	Kerangka awal tampilan aplikasi sebelum desain akhir dibuat.
<i>Prototipe</i>	Rancangan awal aplikasi yang digunakan sebagai gambaran sistem.
<i>Frontend</i>	Bagian dari sistem yang digunakan pengguna untuk melihat tampilan serta melakukan interaksi secara langsung pada aplikasi.
<i>User Persona</i>	Gambaran pengguna berdasarkan hasil penelitian yang digunakan untuk memahami kebutuhan, tujuan, dan karakteristik pengguna aplikasi.
<i>Manajemen Tugas</i>	Proses mengatur, mencatat, dan menyelesaikan tugas secara terstruktur.

INTISARI

Pengelolaan tugas yang masih dilakukan secara manual atau menggunakan aplikasi yang kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna sering menyebabkan kesulitan dalam menentukan prioritas, mengingat tenggat waktu, dan memantau progres tugas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe aplikasi mobile manajemen tugas yang sederhana dan mudah digunakan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

Metode UCD diterapkan melalui tahapan *understand context of use*, *specify user requirements*, *design solutions*, dan *evaluate against requirements* dengan melibatkan mahasiswa dan pekerja dari berbagai bidang pekerjaan sebagai pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe aplikasi mampu membantu pengguna mengelola tugas secara lebih terstruktur dan memperoleh hasil evaluasi positif pada seluruh aspek UEQ, sehingga metode UCD dinilai efektif dalam menghasilkan rancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: Manajemen Tugas, Aplikasi Mobile, *User Centered Design*, *Prototype*, *User Experience Questionnaire*

ABSTRACT

Task management that is still carried out manually or using applications that do not meet user needs often causes difficulties in determining priorities, remembering deadlines, and monitoring task progress. This study aims to design a simple and user-friendly mobile task management application prototype using the User Centered Design (UCD) method.

The UCD method was implemented through the stages of understand context of use, specify user requirements, design solutions, and evaluate against requirements by involving students and workers from various occupational backgrounds as users. The evaluation process was conducted using the User Experience Questionnaire (UEQ). The results showed that the application prototype was able to help users manage tasks in a more structured manner and obtained positive evaluation results on all UEQ aspects. Therefore, the User Centered Design (UCD) method is considered effective in producing an application design that meets user needs.

Keyword: *Task Management, Mobile Application, User Centered Design, Prototype, User Experience Questionnaire*