

**TUGAS AKHIR  
SKEMA MAGANG**

**PROTOTYPE USER INTERFACE (UI) JASA TITIP BARANG  
MENGUNAKAN FIGMA**



**DIZIKRI FANDI SETIOWIBOWO**

**NIM : 215610053**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2025**

**TUGAS AKHIR  
SKEMA MAGANG**

**PROTOTYPE USER INTERFACE (UI) JASA TITIP BARANG  
MENGGUNAKAN FIGMA**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada**

**Program Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Teknologi Digital Indonesia**



**Disusun Oleh**

**DZIKRI FANDI SETIOWIBOWO**

**NIM : 215610053**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Prototype User Interface (UI) Jasa Titip Menggunakan Figma  
Nama : Dzikri Fandi Setiowibowo  
NIM : 215610053  
Program Studi : Sistem Informasi  
Program : Sarjana 1  
Semester : 7  
Tahun Akademik : 2025

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan  
di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Erna Hudianti P., S.Si, M.Si.,

NIDN : 0528097101

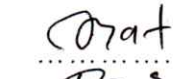


## HALAMAN PENGESAHAN

# PROTOTYPE USER INTERFACE (UI) JASA TITIP BARANG MENGUNAKAN FIGMA

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh

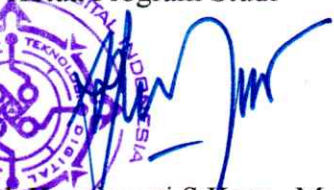
Gelar Sarjana Komputer  
Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 24 Februari 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.	0015037802	
2. Erna Hudianti P., S.Si, M.Si.	0528097101	
3. Cosmas Haryawan, S.TP., S.Kom., M.Cs.	0519067401	

Mengetahui

Ketua Program Studi

  
Deborah Kurniawati S.Kom., M.Cs.  
NIDN : 0511107301

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Tugas Akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Februari 2025



Dzikri Fandi Setiowibowo  
NIM: 215610053

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, berkah, dan petunjuk-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah dalam perjalanan hidup dan akademik saya.
2. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti sepanjang perjalanan hidup saya. Terimakasih atas segala pengorbanan yang tak ternilai harganya.
3. Dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Sahabat dan rekan-rekan seperjuangan, yang selalu ada untuk berbagi cerita, semangat, serta dukungan di setiap langkah yang saya tempuh.
5. Kampus tercinta, tempat saya menimba ilmu dan mengembangkan diri.

Semoga karya ini dapat menjadi langkah kecil yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan memberikan inspirasi bagi banyak orang.

## **PRAKATA**

Puji Syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan User Interface (UI) aplikasi Jasa Titip Barang Menggunakan Perangkat Lunak Figma” ini dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom, M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi (SI).
2. Bapak Adi Kusjani, S.T, M,Eng. Selaku Kordinator PT Magang yang telah menjembatani sehingga mampu menyelesaikan magang di Seven Inc.
3. Ibu Erna Hudianti P., S.Si, M.Si., Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu memberikan saran, arahan, dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir.
4. Bapak Rekario Danny Sanjaya, S.Kom. selaku Direktur dan mentor pembimbing di Seven Inc, yang telah menyediakan fasilitas, bimbingan, dan arahan selama berada di kantor Seven Inc.
5. Kedua Orang Tua tercinta yang tiada henti mendoakan, menyemangati, memotivasi, serta memberikan dukungan baik moril maupun materil dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

## INTISARI

Perancangan antarmuka aplikasi jasa titip barang bertujuan untuk menciptakan platform yang menghubungkan pengguna yang ingin menitipkan barang dengan *traveler* yang bersedia membawa barang tersebut. Penelitian ini mengikuti tahapan perancangan yang sistematis, dimulai dari penentuan palet warna yang konsisten, pembuatan komponen UI yang reusable, hingga penyusunan *wireframe* sebagai kerangka dasar antarmuka. Selanjutnya, *wireframe* diubah menjadi desain *high-fidelity* yang detail, mencerminkan tampilan akhir aplikasi. Prototipe interaktif kemudian dikembangkan untuk mensimulasikan pengalaman pengguna.

Antarmuka aplikasi Jastiperly menawarkan fitur-fitur utama seperti titip barang, titip kirim, pencarian *traveler*, pelacakan barang, notifikasi, dan pesan. Desain antarmuka berfokus pada kemudahan penggunaan dan intuitif, dengan alur navigasi yang jelas dan informasi yang mudah diakses. Pengujian *usability* menggunakan metode *system usability scale* (SUS) menunjukkan skor rata-rata 52, yang mengindikasikan bahwa desain antarmuka berada dalam kategori "cukup" dan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Meskipun demikian, penelitian ini mengidentifikasi beberapa area yang memerlukan perbaikan lebih lanjut untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kata kunci: *desain antarmuka, jasa titip, prototipe, SUS*



## ABSTRACT

The interface design of the luggage drop-off service application aims to create a platform that connects users who want to leave goods with travelers who are willing to carry these goods. This research follows a systematic design stage, starting from determining a consistent color palette, creating reusable UI components, to developing wireframes as the basic framework of the interface. Subsequently, the wireframes were transformed into detailed high-fidelity designs, reflecting the final appearance of the application. Interactive prototypes were then developed to simulate the user experience.

The Jastiperly app interface offers key features such as item drop-off, delivery drop-off, traveler search, item tracking, notifications, and messaging. The interface design focuses on ease of use and intuitiveness, with clear navigation flow and easily accessible information. Usability testing using the system usability scale (SUS) method showed an average score of 52, indicating that the interface design is in the “OK” category and can be used well by users. Nonetheless, this study identified several areas that require further improvement to enhance the overall user experience.

Keywords: *interface design, drop-off service, prototype, SUS*

## **DAFTAR ISI**

TUGAS AKHIR.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan .....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	3
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG.....	4
1.1 Profil Perusahaan .....	4
1.2 Visi dan Misi .....	5
1.3 Struktur Organisasi .....	6
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	9
3.1 Persoalan.....	9
3.2 Deskripsi Produk .....	9
3.3 Analisis dan Rancangan.....	9
3.4 Jadwal Kerja .....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	10
4.1 Hasil.....	10
4.2 Uji coba.....	22
4.3 Pembahasan .....	25
BAB V PENUTUP.....	26
5.1 Simpulan.....	26
5.2 Saran .....	26
LAMPIRAN.....	27

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Seven Inc .....	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Seven Inc .....	6
Gambar 3. 1 Palet Warna .....	10
Gambar 3. 2 Tipografi.....	10
Gambar 3. 3 Komponen .....	11
Gambar 3. 4 Primary button.....	11
Gambar 3. 5 Secondary Button .....	12
Gambar 3. 6 Ikon.....	12
Gambar 3. 7 navigasi.....	12
Gambar 3. 8 Logo .....	13
Gambar 3. 9 Katalog .....	13
Gambar 3. 10 Wireframe.....	14
Gambar 3. 11 Beranda.....	15
Gambar 3. 12 Chat .....	16
Gambar 3. 13 Titipan .....	16
Gambar 3. 14 Notifikasi .....	17
Gambar 3. 15 Akun .....	18
Gambar 4. 1 Halaman Login dan Register .....	10
Gambar 4. 2 Halaman Beranda .....	11
Gambar 4. 3 Halaman Notifikasi .....	12
Gambar 4. 4 Halaman Pesan .....	13
Gambar 4. 5 Halaman Akun.....	14
Gambar 4. 6 Halaman Penitip .....	15
Gambar 4. 7 Halaman Titip Kirim .....	16
Gambar 4. 8 Halaman Traveler .....	17
Gambar 4. 9 Halaman Permintaan Traveler.....	18
Gambar 4. 10 Halaman Permintaan Barang.....	19
Gambar 4. 11 Riwayat.....	20
Gambar 4. 12 Alur Prototipe .....	21
Gambar 4. 13 Diagram Hasil Kuisisioner.....	22
Gambar 4. 14 Skor SUS .....	24

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1 Pertanyaan Kuesioner .....	23
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner.....	23
Tabel 4. 3 Hasil perhitungan SUS.....	24