TUGAS AKHIR

SKEMA MAGANG

PROTOTYPE USER INTERFACE (UI) JASA TITIP BARANG MENGGUNAKAN 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 MENGGUNAKAN 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 menyelesiakan 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 penyusunana 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 Orgaisasi 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 Kuisioner.....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