

TUGAS AKHIR

SKEMA SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PKLTRACK
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



LEROY EDGAR IHSAN NIM : 215610068

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL

INDONESIA YOGYAKARTA

2025

TUGAS AKHIR
SKEMA SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PKLTRACK
MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada



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

Disusun Oleh
LEROY EDGAR IHSAN
NIM : 215610068

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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pktrack
Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus
Monitoring PKL di UTDI)

Nama : Leroy Edgar Ihsan

NIM : 215610068

Program Studi : Sistem Informasi

Program : Sarjana

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2024/2025



Pulut Suryati, S.Kom., M. Cs.
NIDN: 0015037802

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PKLTRACK MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS MONITORING PKL DI UTDI)

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, Kamis, 21 Agustus 2025

Dewan Penguji

1. Ir. M. Guntara, M.T. (Ketua)
2. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. (Sekretaris)
3. Emy Susanti, S. Kom., M.Cs. (Anggota)

NIDN

0509066101

0015037802

0003037901

Tandatangan

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi



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 Agustus 2025



Leroy Edgar Ihsan
NIM: 215610068

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur , tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., Ph.D., selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Yogyakarta, atas dukungan serta fasilitas yang telah diberikan kepada seluruh mahasiswa.
2. Bapak Dr. Bambang Purnomosidi DP, S.E. Akt., S.Kom., MMSI., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Teknologi Digital Yogyakarta, yang selalu memberikan arahan dan dukungan dalam kegiatan akademik.
3. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi (S1), yang senantiasa memberikan motivasi, bimbingan, serta ilmu berharga, baik saat perkuliahan maupun selama masa praktik kerja lapangan.
4. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan hingga penulis mampu menyelesaikan tugas ini.
5. Kedua orang tua tercinta, Ibu Yulia Andriani dan Bapak Heriadi, atas kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti. Setiap pencapaian ini merupakan wujud kecil dari doa-doa besar yang selalu kalian panjatkan.
6. Agnesia Putri Yulianta, atas perhatian, dukungan, serta semangat yang selalu hadir, sehingga penulis tetap kuat menjalani setiap proses.
7. Teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, dukungan, dan motivasi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Setiap diskusi, tawa, dan semangat kalian menjadi penguat dalam melewati perjalanan ini.
8. Diri penulis sendiri, atas keteguhan, kesabaran, dan semangat untuk tetap berjuang serta tidak menyerah, meski banyak rintangan yang dihadapi.

PRAKATA

Dengan penuh rasa syukur, penulis panjatkan puji dan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kelancaran dalam setiap langkah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. terselesaikannya tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., Ph.D., selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Bambang Purnomosidi DP, S.E. Akt., S.Kom., MMSI., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
3. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi (SI) sekaligus pembimbing PKL.
4. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing tugas akhir, atas arahan dan bimbingannya.
5. Kedua orang tua tercinta, Ibu Yulia Andriani dan Bapak Heriadi, atas doa dan dukungan yang tiada henti.
6. Agnesia Putri Yulianta, atas doa dan semangat yang selalu diberikan.
7. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Sistem Informasi UTDI.
8. Diri penulis sendiri, atas semangat, kesabaran, dan keteguhan hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 20 Agustus 2025



Leroy Edgar Ihsan

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	12
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	12
2.2.3 Metode <i>Design Thinking</i>	12
2.2.4 Aplikasi Presensi Digital Berbasis <i>Real Time</i>	13
2.2.5 Praktik Kerja Lapangan (PKL).....	13
2.2.6 <i>Mobile Application</i> dan <i>Prototyping Tools</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Bahan/Data	15
3.1.1 Data Primer.....	15
3.1.2 Data Sekunder	15
3.2 Peralatan	15
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	16
3.3 Prosedur dan Pengumpulan Data.....	16
3.4 Analisis dan Rancangan Sistem.....	17
3.5 Gambaran Umum Produk.....	18
3.6 Fitur Aplikasi PKLTrack	18

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1 Metode <i>Design Thinking</i>	21
Gambar 4.1 <i>User Persona</i>	25
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i>	27
Gambar 4.3 <i>User Flow</i>	29
Gambar 4.4 <i>Loading Screen</i>	31
Gambar 4.5 <i>Login Page</i>	30
Gambar 4.6 <i>Home Page</i>	33
Gambar 4.7 <i>Presensi Page</i>	34
Gambar 4.8 <i>Tugas Page</i>	35
Gambar 4.9 Halaman Notifikasi	36
Gambar 4.10 Halaman Profil	37
Gambar 4.11 Halaman Profil	38
Gambar 4.12 Rata-Rata SUS	45
Gambar 4.13 Skor SUS	45

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Diagram Fitur Utama Aplikasi PKLTrack	19
Tabel 4.1 Pertanyaan SUS	39
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner	40
Tabel 4.3 Total SUS	40