TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG

PERANCANGAN UI/UX MOBILE ADMIN PADA APLIKASI PANTAU SEKITAR MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

ADITYA BONDAN BIRAWA

NIM : 225610004

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2025

TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG

PERANCANGAN UI/UX MOBILE ADMIN PADA APLIKASI PANTAU SEKITAR 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
ADITYA BONDAN BIRAWA
NIM : 225610004

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

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul	:	Perancangan UI/UX Mobile Admin Pada Aplikasi Pantau Sekitar Menggunakan Metode Design Thinking
Nama	:	Aditya Bondan Birawa
NIM	:	225610004
Program Studi	:	Sistem Informasi
Program	:	Sarjana
Semester	:	Ganjil
Tahun Akademik	:	2025/2026

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

Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,

Badiyanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0520066301

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX MOBILE ADMIN PADA APLIKASI PANTAU SEKITAR MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

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, 11 Agustus 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Sumiyatun, S.Kom., M.Cs.	0515048402	
2. F. X. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.	0021018001	
3. Badiyanto, S.Kom.,M.Kom	0520066301	

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi

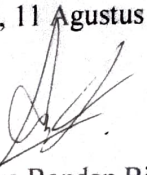
Deborah Kurniawati, S.Kom.,M.Cs.

NIDN : 051110731

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, 11 Agustus 2025



Aditya Bondan Birawa
NIM: 225610004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk Tuhan Yesus Kristus, kedua orang tua tercinta F. X. H. Purnomo dan Susmiyati, S.Pd., serta adik saya, Danang Prasetya Birawa, yang selalu memberi doa, dukungan, dan semangat dalam setiap langkah saya.

MOTTO

"Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku."
(Filipi 4:13)

Untuk segala sesuatu yang diusahakan,
di dalam nama Tuhan Yesus, semoga dimudahkan.

-God Bless You-

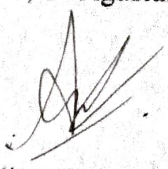
PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Selama proses penyusunan, penulis mendapatkan banyak pengalaman berharga baik secara akademik maupun praktik di dunia kerja. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., Ph.D., selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Kedua orang tua, F. X. H. Purnomo dan Susmiyati, S.Pd., atas doa dan dukungan yang tiada henti.
4. Bapak Rekario Danny Sanjaya, S.Kom., selaku Owner dan Mentor di Seven Inc, atas kesempatan, bimbingan, dan ilmu yang diberikan.
5. Bapak Badiyanto, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan arahannya.
6. Riska Novita Situmorang serta seluruh rekan dan sahabat atas dukungan dan kebersamaannya.
7. Untuk diri sendiri, atas usaha dan ketekunan dalam menyelesaikan proses ini.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025



Aditya Bondan Birawa
NIM : 225610004

DAFTAR ISI

Hal
TUGAS AKHIR i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
MOTTO vii
PRAKATA viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xii
INTISARI xiii
ABSTRACT xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Deskripsi Pekerjaan 2
1.3 Tujuan 4
1.4 Manfaat 4
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG 5
2.1 Profil Perusahaan 5
2.2 Struktur Organisasi 7
2.3 Visi dan Misi Perusahaan Seven.Inc 9
2.4 Lokasi 9
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN 10
3.1 Kebutuhan Admin Dalam Mengelola Data 10
3.2 Deskripsi Produk 11
3.3 Analisis Kebutuhan 13
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras 13
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak 13
3.3.3 Kebutuhan Masukan 14
3.3.4 Kebutuhan Keluaran 14
3.4 Perancangan Sistem 15
3.4.1 *Empathize* 16
3.4.2 *Define* 18

3.4.3 *Ideate* 21
3.4.4 *Prototype* 26
3.4.5 *Test* 27
3.5 Jadwal Kerja 27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 28
4.1 Hasil 28
4.2 Uji Coba 39
4.3 Pembahasan 39
4.4 System Usability Scale (SUS) 40
BAB V PENUTUP 45
5.1 Kesimpulan 45
5.2 Saran 46
DAFTAR PUSTAKA 47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Seven.Inc 5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Peusahan Seven.Inc 7

Gambar 3. 1 Proses Design Thinking ---------- 15
Gambar 3. 2 User Persona ---------- 18
Gambar 3. 3 Empathy Map ---------- 19
Gambar 3. 4 Prioritization Matrix ---------- 22
Gambar 3. 5 User Flow---------- 25

Gambar 4. 1 *Mockup* Splash dan Onboarding 29
Gambar 4. 2 *Mockup* Halaman Daftar 30
Gambar 4. 3 *Mockup* Daftar..... 31
Gambar 4. 4 *Mockup* Dashboard 32
Gambar 4. 5 *Mockup* Manajemen Laporan Cegatan..... 33
Gambar 4. 6 *Mockup* Halaman Verfikasi Pengguna 34
Gambar 4. 7 *Mockup* Halaman Manajemen Jual Beli..... 35
Gambar 4. 8 *Mockup* Halaman Lowongan Pekerjaan..... 36
Gambar 4. 9 *Mockup* Halaman Posting Lowongan Pekerjaan 37
Gambar 4. 10 *Mockup* Notifikasi 38
Gambar 4. 11 Tolak Ukur SUS 44

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pertanyaan SUS 40
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner SUS 41
Tabel 4. 3 Skor SUS 42

INTISARI

Penelitian ini membahas perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk admin aplikasi Pantau Sekitar berbasis mobile dengan pendekatan Design Thinking. Aplikasi Pantau Sekitar menyediakan informasi lokal seperti laporan cegatan, jual beli, dan lowongan pekerjaan. Fokus penelitian ini adalah mendesain tampilan dan alur interaksi yang memudahkan admin dalam mengelola laporan dan data secara lebih tertata dan efisien.

Proses desain mengikuti lima tahapan Design Thinking, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Pada tahap empathize, dilakukan pengumpulan data melalui kuesioner untuk memahami kendala yang dihadapi admin. Kemudian, prototipe dibuat dan diuji menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS sebesar **55,17**, yang berada pada kategori "**OK**" dan dalam rentang **Acceptable**.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX untuk admin aplikasi Pantau Sekitar telah memenuhi standar kenyamanan dan fungsionalitas dasar, namun masih memiliki ruang untuk perbaikan lebih lanjut.

Kata Kunci: Admin, Design Thinking, Mobile App, System Usability Scale, UI/UX

ABSTRACT

This study discusses the design of the User Interface (UI) and User Experience (UX) for the admin side of the mobile-based Pantau Sekitar application using the Design Thinking approach. Pantau Sekitar is a local information platform that includes traffic checkpoint reports, local buying and selling, and job vacancy listings. The research focuses on creating an admin interface that facilitates the organization and accessibility of user-submitted reports and data.

The design process followed the five stages of Design Thinking: empathize, define, ideate, prototype, and testing. In the empathize phase, data was collected through questionnaires to identify the challenges faced by admins. A prototype was then developed and evaluated using the System Usability Scale (SUS) method to assess usability. The SUS testing yielded a score of **55.17**, which falls into the "**OK**" category and is considered within the **Acceptable** range.

Based on these results, it can be concluded that the UI/UX design for the admin section of Pantau Sekitar meets basic usability standards but still requires further refinement.

Keywords: Admin, Design Thinking, Mobile App, System Usability Scale, UI/UX