

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI ANTREAN
OMAH TRANSPARAN (SINOMAN) MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**



**AFZEL ARDHIAN PERMANA
NIM : 225610015**

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

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI ANTREAN
OMAH TRANSPARAN (SINOMAN) 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
AFZEL ARDHIAN PERMANA
NIM : 225610015**

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

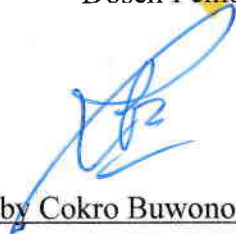
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Judul : Perancangan UI/UX Sistem Informasi Antrean Omah
Transparan (SINOMAN) Menggunakan Metode
Design Thinking
Nama : Afzel Ardhian Permana
NIM : 225610015
Program Studi : Sistem Informasi
Program : Sarjana
Semester : 6
Tahun Akademik : 2025

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

Yogyakarta, 19 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Robby Cokro Buwono S. Kom., M. Kom.
NIDN : 0529128201

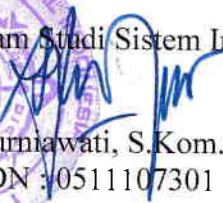
HALAMAN PENGESAHAN

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, 19 Agustus 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Sumiyatun S.Kom, M.Cs.	0515048402	
2. Robby Cokro Buwono, S.Kom, M.Kom.	0529128201	
3. Emy Susanti S.Kom, M.Cs.	0003037901	

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, 19 Agustus 2025



Afzel Ardhian Permana
NIM: 225610015

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tua, yang selalu menjadi sumber inspirasi dan kekuatan, yang tak henti-hentinya memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material dalam setiap langkah hidup saya. Terima kasih atas segala pengorbanan dan ketulusan yang tidak akan pernah terbalas.
2. Saudara dan Keluarga Besar, yang selalu memberikan semangat, doa, serta dukungan selama proses perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
3. Dosen Pembimbing dan Seluruh Dosen Pengajar, Terima kasih atas segala ilmu, arahan, serta bimbingan yang telah diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, maupun selama masa studi di perguruan tinggi.
4. Teman-teman Seperjuangan, Yang telah memberikan semangat, kerja sama, dan kebersamaan dalam menjalani proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir. Dukungan dan canda tawa kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik ini.
5. Instansi Tempat Magang (Klinik Perumahan dan Kawasan Permukiman Jawa III), yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, dan pengalaman berharga selama pelaksanaan program magang, sehingga saya dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan nyata di dunia kerja.
6. Almamater kampus tercinta, Atas segala fasilitas, pengalaman, dan kesempatan yang diberikan selama menempuh pendidikan, serta sebagai tempat saya tumbuh dan berkembang dalam bidang ilmu pengetahuan.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi awal dari kontribusi saya dalam dunia pendidikan dan profesi di masa yang akan datang.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Antrean Omah Transparan (SINOMAN) Menggunakan Metode Design Thinking” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Tugas akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom, M.Cs. selaku ketua Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan izin melaksanakan magang di Klinik
2. Bapak/Ibu Dosen di Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
3. Keluarga tercinta, khususnya kedua orang tua, atas doa, motivasi, serta dukungan moril dan materiil yang tiada henti.
4. Teman-teman seperjuangan dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan tugas akhir ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya, serta dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang relevan.

Yogyakarta, 19 Agustus 2025



Afzel Ardhian Permana

INTISARI

Tugas akhir ini membahas perancangan prototype antarmuka pengguna (User Interface) untuk Sistem Informasi Antrean Omah Transparan (SINOMAN). Dengan adanya SINOMAN ini sebagai upaya untuk pemecahan permasalahan yang dialami oleh masyarakat. Terutama pada sistem antrian pendaftaran Rumah Tidak Layak Huni (RTLH), yang dimana masyarakat ingin melakukan pengajuan bantuan tanpa harus datang ke kantor yang melayani. Dengan adanya SINOMAN ini masyarakat dapat mempermudah dan menghemat waktu dalam melakukan pendaftaran. Pada SINOMAN memiliki fitur seperti pendaftaran bantuan, pantauan terhadap proses pendaftaran, pengecekan antrian secara real-time, notifikasi apabila ada pesan dari admin / kantor dan fitur validasi untuk pengecekan apakah layak menerima bantuan atau tidaknya.

Fokus utama dari tugas akhir ini adalah proses perancangan pada SINOMAN, di mana rancangan antarmuka divisualisasikan menggunakan tools desain Figma. Pada proses perancangan dengan menggunakan metode Design Thinking. Pada metode tersebut memiliki 5 tahapan pengerjaan yaitu tahap Emphasize untuk melakukan identifikasi masalah dengan menggunakan kuesioner untuk membentuk user persona, tahap Define untuk memahami kebutuhan pengguna dengan membentuk emphasize map, tahap Ideate untuk mewujudkan kebutuhan pengguna menjadi sebuah wireframe atau tampilan yang diinginkan, tahap Prototype untuk dilakukan alur kerja atau langkah – langkah penggunaan Sinoman dan tahap Test untuk dilakukannya pengujian pada SINOMAN. Pada tahap Test tersebut menggunakan metode Sistem Usability Scale (SUS) dengan menggunakan pengujian terhadap perhitungan hasil kuesioner.

Hasil dari tugas akhir ini berupa prototype UI yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem SINOMAN secara fungsional. Diharapkan, rancangan ini dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi dan layanan, serta memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan nyaman.

Kata kunci : Figma, Pengguna, Prototype, Sinoman, Sistem, UI/UX.

ABSTRACT

This final project discusses the design of a prototype user interface for the Transparent House Queue Information System (SINOMAN) based on the web. The existence of SINOMAN is an effort to address the problems faced by the community, especially in the registration queue system for uninhabitable houses (RTLH), where people want to apply for assistance without having to visit the service office. With SINOMAN, the public can simplify and save time in the registration process. SINOMAN has features such as assistance registration, monitoring of the registration process, real-time queue checking, notifications for any messages from the admin/office, and a validation feature to check eligibility for receiving assistance.

The main focus of this final project is the design process at SINOMAN, where the interface design is visualized using Figma design tools. The design process uses the Design Thinking method. This method has 5 stages of work: the Empathize stage to identify problems by using questionnaires to create user personas, the Define stage to understand user needs by creating an empathize map, the Ideate stage to realize user needs into a wireframe or desired layout, the Prototype stage to establish the workflow or steps for using Sinoman, and the Test stage to conduct testing on SINOMAN. In the Test stage, the System Usability Scale (SUS) method is used by testing the results of the questionnaires.

The result of this final project is a UI prototype that can be used as a reference in the functional development of the SINOMAN system. It is hoped that this design will facilitate the community in accessing information and services, as well as provide an intuitive and comfortable user experience.

Keywords : Figma, Prototype, Sinoman, System, UI/UX, Users.

DAFTAR ISI

Hal

TUGAS AKHIR.....	i
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	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	5
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG.....	6
2.1 Struktur Organisasi.....	9
2.2 Lingkup Project	10
2.3 Deskripsi Project	12
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN.....	16
3.1 Persoalan.....	16
3.2 Deskripsi Produk	17
3.3 Analisis dan Rancangan.....	20
3.4 Jadwal Kerja	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil.....	30
4.2 Uji Coba.....	72
4.3 Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	84

5.1	Simpulan.....	84
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Profil Instansi Tempat Magang	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi	10
Gambar 2.3 Lingkup Project	11
Gambar 3.1 Proses Design Thinking	21
Gambar 3.2 User Persona 1	22
Gambar 3.2 User Persona 2	22
Gambar 3.2 User Persona 3	23
Gambar 3.5 Emphathy Map	24
Gambar 3.6 Ideate	25
Gambar 3.7 Site Map	25
Gambar 3.8 User Flow	27
Gambar 4.1 Low Fidelity Halaman Website	31
Gambar 4.1 Lanjutan	32
Gambar 4.1 Lanjutan	33
Gambar 4.2 Low Fidelity Halaman Download Aplikasi	34
Gambar 4.2 Lanjutan	35
Gambar 4.3 Low Fidelity Login	36
Gambar 4.4 Low Fidelity Daftar	37
Gambar 4.5 Low Fidelity Lupa Sandi	38
Gambar 4.6 Low Fidelity Halaman Pembuka	39
Gambar 4.7 Low Fidelity Dashboard	40
Gambar 4.7 Lanjutan	41
Gambar 4.8 Low Fidelity Panduan Penggunaan	42
Gambar 4.8 Lanjutan	43
Gambar 4.9 Low Fidelity Halaman Form	44
Gambar 4.10 Low Fidelity Cek Antrian	45
Gambar 4.11 Low Fidelity Notifikasi	46
Gambar 4.12 Low Fidelity Bantuan	47

Gambar 4.13 Low Fidelity Profil	48
Gambar 4.14 Halaman Website	49
Gambar 4.14 Lanjutan	50
Gambar 4.14 Lanjutan	51
Gambar 4.15 Halaman Download Aplikasi	52
Gambar 4.16 Login	53
Gambar 4.17 Daftar	54
Gambar 4.18 Lupa Sandi	55
Gambar 4.19 Halaman Pembuka	56
Gambar 4.20 Dashboard	57
Gambar 4.20 Lanjutan	58
Gambar 4.21 Panduan Penggunaan	59
Gambar 4.21 Lanjutan	60
Gambar 4.22 Halaman Form	61
Gambar 4.23 Cek Antrean	62
Gambar 4.24 Notifikasi	63
Gambar 4.25 Bantuan	64
Gambar 4.25 Lanjutan	65
Gambar 4.26 Profil	66

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3.1 Jadwal Kerja	28
Tabel 3.1 Jadwal Kerja	29
Tabel 4.1 Keterangan Pilihan Ganda	76
Tabel 4.2 Pertanyaan Pilihan Ganda	76
Tabel 4.2 Pertanyaan Pilihan Ganda	77
Tabel 4.3 Pertanyaan Jawaban Singkat	77
Tabel 4.4 Jawaban Partisipan	78
Tabel 4.5 Jumlah Jawaban Partisipan	79
Tabel 4.5 Jumlah Jawaban Partisipan	80