

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**Perancangan UI/UX Aplikasi GoDrivenow Pada Bagian Mitra
Menggunakan Figma**



**Amos Nikho Setiawan
NIM : 225610037**

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

**TUGAS AKHIR
SKEMA MAGANG**

**Perancangan UI/UX Aplikasi GoDrivenow Pada Bagian Mitra
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

Amos Nikho Setiawan

NIM : 225610037

**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 GoDrivenow bagian mitra
menggunakan figma
Nama : AMOS NIKHO SETIAWAN
NIM : 225610037
Program Studi : Sistem Informasi
Program : Sarjana
Semester : Semester pada saat ujian tugas akhir
Tahun Akademik : 2024/2025

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

Yogyakarta, 17 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Erna Hudianti Pujiarini, S.Si., M.Si.
NIDN : 0528097101

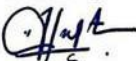
HALAMAN PENGESAHAN

Perancangan UI/UX Aplikasi GoDrivenow Pada Bagian Mitra Menggunakan Figma

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

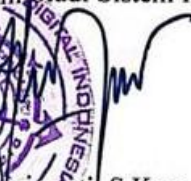
Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta, 22 Agustus 2025

Dewan Penguji	NIDN	Tandatangan
1. Sumiyatun, S.Kom., M.Cs.	0515048402	
2. Erna Hudianti P., S.Si, M.Si.	0528097101	
3. Cosmas Haryawan, S.TP., S. Kom., M.Cs.	0519067401	

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Deshotah 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, 17 Juli 2025



Amos Nikho Setiawan
NIM: 225610037

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, mempersembahkan Tugas Akhir ini sebagai bentuk tanggung jawab sekaligus ungkapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas berkat, kesehatan, dan kesempatan yang diberikan hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua, Heru Tri Gunawan dan SETYANINGSIH yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat tanpa henti dalam proses pendidikan hingga tahap ini.
3. Adik, Brigitta Daniswari Ratna Setiawan, yang selalu menjadi penyemangat dan pengingat untuk terus berproses dan belajar menghadapi setiap tantangan yang ada.
4. Dosen Pembimbing, Ibu Erna Hudianti Pujiarini, S.Si., M.Si., atas kesabaran, arahan, dan bimbingan yang sangat berarti selama penyusunan tugas akhir ini.
5. Seluruh teman, yang telah memberikan motivasi, bantuan, serta semangat selama masa perkuliahan maupun dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Untuk diri sendiri, sebagai pengingat bahwa setiap proses yang di lalu selalu ada rintangan yang tidak mudah dan setiap jalan yang di lalui pasti banyak rintangan yang di hadapi.

Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan. Meskipun demikian, diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi dan kontribusi yang berguna di bidang terkait.

MOTTO

*"Serahkanlah kekuatiranmu kepada TUHAN, maka Ia akan memelihara engkau!
Tidak akan dibiarkan-Nya orang benar itu goyah."
(Mazmur 55:22)*

Ketika beban terasa berat, percayakan segalanya kepada Tuhan.
Dia akan menunjukkan jalan keluar terbaik.

-God Bless You-

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga peneliti 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 Tugas Akhir, peneliti mendapatkan dukungan, bimbingan, bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
2. Kedua orang tua, Heru Tri Gunawan dan SETIANINGSIH atas doa dan dukungan yang tiada henti.
3. Bapak Rekario Danny Sanjaya, S.Kom., selaku Owner dan Mentor di Seven Inc, atas kesempatan, bimbingan, dan ilmu yang diberikan.
4. Ibu Erna Hudianti Pujiarini, S.Si., M.Si., selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya
5. Rahel Aurellia serta seluruh rekan dan sahabat atas dukungan dan kebersamaannya.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, doa, motivasi, dan dorongan dengan cara yang begitu berarti.

INTISARI

Perkembangan teknologi digital mendorong kebutuhan akan layanan transportasi yang cepat dan efisien, salah satunya melalui platform penyewaan kendaraan secara daring. GoDrivenow hadir sebagai solusi digital untuk penyewaan mobil dan motor, serta membuka peluang kerja sama dengan mitra pengemudi. Namun, antarmuka aplikasi untuk mitra pengemudi perlu dirancang secara optimal agar memudahkan pengguna dalam mengelola kendaraan dan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi GoDrivenow bagi mitra pengemudi dengan pendekatan metode prototyping.

Proses perancangan dimulai dari tahap *quick plan*, *modelling quick design*, *prototype*, dan *test*. Fokus utama desain adalah kemudahan navigasi, konsistensi visual, feedback interaktif, dan penerapan prinsip usability. Hasil dari perancangan ini adalah prototype interaktif yang mencakup fitur login mitra, beranda, pendaftaran kendaraan, manajemen kendaraan, riwayat transaksi, halaman profil, dan pusat bantuan. Tahap pengujian dilakukan agar desain UI/UX benar-benar sesuai dengan harapan dan pola kerja pengguna.

Uji coba dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan limabelas responden. Skor rata-rata menunjukkan bahwa desain prototype masuk dalam kategori layak dan mudah digunakan. Berdasarkan hasil pengujian, prototype masuk dalam kategori Excellent, sehingga diharapkan dapat membantu mitra bekerja lebih cepat, tepat, dan terstruktur dalam memverifikasi, mendapatkan informasi penyewa, melihat penghasilan, dan daftar kendaraan yang sudah terdaftar dalam aplikasi.

Kata kunci : UI/UX, GoDrivenow, metode prototype, mitra pengemudi, prototype, Figma, usability.

Yogyakarta, 25 Juli 2025



Amos Nikho Setiawan
NIM: 225610037

ABSTRACT

The development of digital technology encourages the need for fast and efficient transportation services, one of which is through online vehicle rental platforms. GoDrivenow emerges as a digital solution for car and motorcycle rentals while also opening opportunities for partnerships with driver-partners. However, the driver-partner application interface needs to be optimally designed to facilitate users in managing vehicles and transactions. This research aims to design the UI/UX of the GoDrivenow application for driver-partners using the prototyping method.

The design process begins with the quick plan stage, followed by modeling quick design, prototyping, and testing. The main design focus lies in navigation simplicity, visual consistency, interactive feedback, and the application of usability principles. The result of this design is an interactive prototype covering features such as partner login, homepage, vehicle registration, vehicle management, transaction history, profile page, and help center. The testing phase was conducted to ensure that the UI/UX design truly aligns with user expectations and workflow patterns.

Usability testing was carried out using the System Usability Scale (SUS) method with fifteen respondents. The average score indicated that the prototype design falls into the feasible and easy-to-use category. Based on the testing results, the prototype is classified as Excellent, and it is expected to help driver-partners work more quickly, accurately, and in a structured manner in verifying renters, obtaining rental information, reviewing earnings, and managing the list of registered vehicles in the application.

Keywords: UI/UX, GoDrivenow, prototyping method, driver-partners, prototype, Figma, usability

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
PRAKATA	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Deskripsi Pekerjaan	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
BAB II PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi	5
2.3 Visi dan Misi Perusahaan	6
2.3.3 Lokasi.....	6
2.3.4 Divisi.....	6
BAB III DESKRIPSI KEGIATAN	7
3.1 Persoalan	7
3.2 Deskripsi Produk	7
3.3 Analisis Kebutuhan.....	8
3.4 Perancangan Sistem	9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26

4.1	Hasil	26
4.2	Uji coba	34
4.3	Pembahasan	38
BAB V PENUTUP		40
5.1	Simpulan	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN		43

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2 1 Seven.Inc.....	4
Gambar 2 2 Struktur Organisasi	5
Gambar 3. 1 User Flow Daftar	10
Gambar 3. 2 User Flow Login.....	11
Gambar 3. 3 User Flow Verifikasi Data Diri	12
Gambar 3. 4 User Flow Daftar Kendaran	13
Gambar 3. 5 Wireframe Masuk Akun.....	14
Gambar 3. 6 Wireframe Lupa Sandi	16
Gambar 3. 7 Wireframe Beranda.....	17
Gambar 3. 8 Wireframe Data Rental	18
Gambar 3. 9 Wireframe Data Kendaraan.....	19
Gambar 3. 10 Wireframe Profil.....	20
Gambar 3. 11 Wireframe Verifikasi Data Mitra.....	21
Gambar 3. 12 Warna.....	22
Gambar 3. 13 Ikon.....	23
Gambar 3. 14 Tolak Ukur SUS	24
Gambar 4. 1 Halaman Login	26
Gambar 4. 2 Halaman Daftar Akun.....	27
Gambar 4. 3 Halaman Beranda.....	28
Gambar 4. 4 Halaman Verifikasi Data Diri.....	29
Gambar 4. 5 Halaman Verifikasi Data Kendaraan	31
Gambar 4. 6 Halaman Data Rental Kendaraan	32
Gambar 4. 7 Halaman Pemasukan Dana.....	33
Gambar 4. 8 Halaman Pusat Bantuan	34

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3. 1 Jam Kerja.....	24
Tabel 4. 1 Pertanyaan SUS.....	35
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner SUS.....	36
Tabel 4. 3 Skor SUS.....	37