

**PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI UNTAN PAY
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

Program Studi Sarjana Informatika
Jurusan Informatika

Oleh:
IBNUN NIZHAM
NIM D1041201043



FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

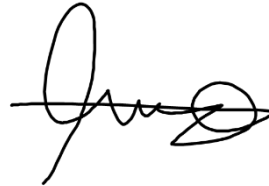
Nama : Ibnun Nizham

NIM : D1041201043

menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan UI/UX Aplikasi Untan Pay Menggunakan Metode Design Thinking” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan Saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Saya sanggup menerima konsekuensi akademis dan hukum di kemudian hari apabila pernyataan yang dibuat ini tidak benar.

Pontianak, 24 Maret 2025



Ibnun Nizham
NIM D1041201043



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS TEKNIK

Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak 78124
Telepon (0561) 740186, WA: +6282152280907
Email : ft@untan.ac.id Website : <http://teknik.untan.ac.id>

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI UNTAN PAY MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING

Program Studi Sarjana Informatika
Jurusan Informatika

Oleh:

Ibnun Nizham

NIM D1041201043

Telah dipertahankan di depan Penguji Skripsi pada tanggal 24 Maret 2025
dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana teknik.

Susunan Penguji Skripsi:

Dosen Pembimbing Utama : Helen Sastypratiwi, S.T., M.Eng.
NIP. 198601172012122004

Dosen Pembimbing Kedua : H. Hengky Anra, S.T., M.Kom.
NIP. 197503251999031005

Dosen Penguji Utama : Anggi Perwitasari, S.T., M.T.
NIP. 198908192019032012

Dosen Penguji Kedua : Ir. M. Azhar Irwansyah, S.T., M.Eng.
NIP. 198506062008121002



Pembimbing Utama

Helen Sastypratiwi, S.T., M.Eng.
NIP. 198601172012122004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga saya masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini didedikasikan kepada kedua orang tua saya, bapak dan ibu tercinta, yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan selalu berdoa yang terbaik untuk saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas pengorbanan, kasih sayang dan cinta yang tulus. Terima kasih telah memenuhi kebutuhan dan memberikan fasilitas terbaik untuk saya hingga saat ini, sehingga saya dapat menempuh pendidikan jenjang Sarjana. “Seseorang yang menunjukkan kepada saya bagaimana melihat segala sesuatu dengan perspektif berbeda” dan kepada teman – teman seperjuangan magang saya terima kasih telah memberikan dorongan hingga saya dapat mengupgrade skill saya sampai saat ini, serta teman-teman “anak bangsa7” yang selalu menemani saat saya berada diperantauan dengan info perkopiannya, teman-teman yang menemani pada masa pengerjaan skripsi di cw, lokale, satu watt, pekarangan dan teman-teman informatika angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih telah membersamai dan menolong saya pada saat proses perkuliahan.

“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah : 6)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pengembangan UI/UX Aplikasi Untan Pay Menggunakan Metode Design Thinking”.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini sebagai berikut. Ibu Helen Sastypratiwi, S.T., M.Eng dan Bapak H. Hengky Anra, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing satu dan dosen pembimbing kedua yang telah memberikan saran, motivasi, dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ibu Anggi Perwitasari, S.T., M.T. dan Bapak Ir. M. Azhar Irwansyah, ST, M.Eng. selaku dosen penguji satu dan dosen penguji kedua yang telah memberikan saran dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Bapak Haried Novriando, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Akademik. Bapak Ir. M. Azhar Irwansyah, ST, M.Eng. yang telah memberikan saran topik untuk penelitian ini yaitu aplikasi Untan Pay. Bapak Pandhe Prakarsa, S.Kom. developer aplikasi Untan Pay dan Bapak Agus Mirza, S.T., M.T. selaku Koordinator Bagian Kerjasama dan Hubungan Masyarakat BPKHM yang bersedia membantu penulis dalam memberikan data dan informasi yang dibutuhkan pada penelitian ini. Seluruh responden penelitian yang mau meluangkan waktu untuk penelitian ini. Terima kasih atas waktu dan sarannya yang sudah diberikan kepada penulis.

Penulis sudah berusaha maksimal dalam penelitian ini. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan penelitian di masa depan. Akhir kata penulis berharap agar penelitian ini dapat menambah wawasan dan memberikan pengetahuan yang bermanfaat.

Pontianak, 24 Maret 2025

Penulis

ABSTRAK

Aplikasi Untan Pay merupakan aplikasi pembayaran elektronik atau *e-payment* berbasis android yang dikembangkan untuk ruang lingkup Universitas Tanjungpura. Aplikasi ini sudah tersedia di Play Store dan telah melalui tahap peluncuran awal oleh pihak Universitas Tanjungpura. Aplikasi Untan Pay memungkinkan pengguna melakukan pembayaran kerja sama dan layanan kampus lainnya. Namun, desain yang digunakan masih sederhana dengan fitur terbatas. Beberapa permasalahan, seperti tombol yang tidak berfungsi dengan baik dan tampilan bukti billing yang tidak responsif, menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan *User Interface* dan *User Experience*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain prototype rekomendasi desain UI/UX aplikasi Untan Pay dengan menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan metode yang dipakai untuk menyelesaikan masalah yang berfokus pada pengguna dengan tahapan yang ada pada design thinking yaitu, *empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Penelitian ini menggunakan teknik *performance measurement* untuk mengukur efektivitas. Sedangkan untuk membandingkan 2 variasi desain aplikasi yang dan desain rekomendasi menggunakan *a/b testing* dan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna menggunakan teknik *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini menghasilkan peningkatan nilai efektivitas 60% dengan kategori efektivitas sangat efektif, dan menghasilkan peningkatan nilai kepuasan pengguna sebesar 20 skor dengan grade A termasuk kategori sangat bagus atau *Best Imaginable*.

Kata kunci: Desain Mobile, Pengembangan UI/UX, *Design Thinking*, *Performance Measurement*, *A/B Testing*, *System Usability Scale*

ABSTRACT

Untan Pay application is an android-based electronic payment or e-payment application developed for Tanjungpura University. This application is already available on the Play Store and has gone through an initial launch stage by Tanjungpura University. Untan Pay application allows users to make payments for cooperation and other campus services. However, the design used is still simple with limited features. Some problems, such as buttons that do not function properly and unresponsive billing evidence display, indicate the need for further development to improve User Interface and User Experience. This research aims to produce a prototype design of UI/UX design recommendation for Untan Pay application by using design thinking method. Design thinking is a method used to solve user-focused problems with stages in design thinking, namely, empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. This research uses performance measurement techniques to measure effectiveness. Meanwhile, to compare 2 variations of application design and recommendation design using a/b testing and to evaluate user satisfaction using the System Usability Scale (SUS) technique. This research resulted in an increase in the effectiveness value of 60% with a very effective effectiveness category, and resulted in an increase in user satisfaction scores by 20 scores with grade A including a very good category.

Keywords: Mobile Design , UI/UX Development,, Design Thinking, Performance Measurement, A/B Testing, System Usability Scale

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|-------------|
| Halaman Pernyataan | ii |
| Halaman Pengesahan..... | iii |
| Halaman persembahan..... | iv |
| Kata Pengantar | v |
| Abstrak..... | vi |
| Abstract..... | vii |
| Daftar Isi | viii |
| Daftar Tabel..... | xi |
| Daftar Gambar | xii |
| Daftar Lampiran | xiii |
| Bab I Pendahuluan..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.4 Pembatasan Masalah | 3 |
| 1.5 Sistematika Penulisan..... | 3 |
| Bab II Tinjauan Pustaka..... | 5 |
| 2.1 Untan Pay | 5 |
| 2.2 E-Payment | 7 |
| 2.3 Aplikasi Mobile | 7 |
| 2.4 User Interface (UI) | 8 |
| 2.5 User Experience (UX) | 8 |
| 2.6 Design Thinking | 9 |
| 2.7 Figma..... | 11 |
| 2.8 User Persona..... | 11 |
| 2.9 Usability Testing | 12 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.10 | A/B Testing | 12 |
| 2.11 | System Usability Scale (SUS) | 12 |
| 2.12 | Performance Measurement | 13 |
| 2.13 | Sitemap | 14 |
| 2.14 | Task Flow | 14 |
| 2.15 | Studi Literatur | 14 |
| Bab III Metodologi Penelitian | | 16 |
| 3.1 | Objek Penelitian | 16 |
| 3.2 | Alat Penelitian | 16 |
| 3.2.1 | Perangkat Keras..... | 16 |
| 3.2.2 | Perangkat Lunak..... | 16 |
| 3.3 | Menentukan Responden | 16 |
| 3.4 | Metodologi Penelitian | 17 |
| 3.4.1 | Studi Literatur | 18 |
| 3.4.2 | <i>Empathize</i> | 19 |
| 3.4.3 | <i>Define</i> | 21 |
| 3.4.4 | <i>Ideate</i> | 22 |
| 3.4.5 | <i>Prototype</i> | 24 |
| 3.4.6 | <i>Testing</i> | 24 |
| Bab IV Hasil dan Analisis..... | | 25 |
| 4.1 | Tahap Empathize | 25 |
| 4.1.1 | <i>Usability Testing</i> Aplikasi Untan Pay Sekarang | 25 |
| 4.1.2 | Observasi | 26 |
| 4.1.3 | Hasil Wawancara..... | 27 |
| 4.1.4 | <i>System Usability Scale</i> Aplikasi Untan Pay Sekarang | 29 |
| 4.2 | Tahap Define | 29 |
| 4.2.1 | <i>Task Flow</i> (aplikasi Untan Pay sekarang) | 29 |
| 4.2.2 | <i>User Persona</i> | 31 |
| 4.2.3 | <i>Point of view</i> | 31 |
| 4.2.4 | <i>Pain points</i> | 32 |
| 4.3 | Tahap Ideate | 34 |

| | | |
|--------------|---|-----------|
| 4.3.1 | Ideasi Solusi | 34 |
| 4.3.2 | Ideasi Fitur dan Layanan | 38 |
| 4.3.3 | <i>Site Map</i> | 39 |
| 4.3.4 | <i>Task Flow</i> | 40 |
| 4.3.5 | Pemetaan Pain Point, Solusi, dan Ideasi Fitur Untan Pay | 43 |
| 4.3.6 | Logo | 44 |
| 4.3.7 | <i>Wireframe</i> | 45 |
| 4.3.8 | <i>Design System</i> | 50 |
| 4.4 | Tahap Prototype..... | 53 |
| 4.4.1 | Desain Rekomendasi Aplikasi Untan Pay | 53 |
| 4.5 | Tahap Testing | 60 |
| 4.5.1 | <i>Usability Testing</i> Desain Rekomendasi Aplikasi Untan Pay | 60 |
| 4.5.2 | SUS Desain Rekomendasi Aplikasi Untan Pay | 61 |
| 4.5.3 | <i>A/B Testing</i> | 61 |
| 4.6 | Pemetaan desain rekomendasi | 62 |
| 4.7 | Analisis hasil pengujian..... | 63 |
| Bab V | Kesimpulan dan Saran | 65 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 65 |
| 5.2 | Saran | 66 |
| | Daftar Pustaka..... | 67 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Standar ukuran efektivitas | 14 |
| Tabel 3. 1 <i>Task scenario</i> aplikasi Untan Pay sekarang | 19 |
| Tabel 3. 2 Pertanyaan wawancara | 20 |
| Tabel 3. 3 Kuesioner SUS | 21 |
| Tabel 4. 1 Tabel efektivitas aplikasi Untan Pay sekarang..... | 25 |
| Tabel 4. 2 Hasil Obeservasi..... | 26 |
| Tabel 4. 3 Rangkuman hasil wawancara | 27 |
| Tabel 4. 4 Hasil kuesioner SUS aplikasi Untan Pay sekarang | 29 |
| Tabel 4. 5 <i>Pain points</i> | 32 |
| Tabel 4. 6 Ideasi solusi | 37 |
| Tabel 4. 7 Ideasi fitur dan layanan | 38 |
| Tabel 4. 8 <i>Wireframe low fidelity</i> aplikasi Untan Pay..... | 45 |
| Tabel 4. 9 <i>Design system</i> | 50 |
| Tabel 4. 10 Tabel efektivitas desain rekomendasi aplikasi Untan Pay | 60 |
| Tabel 4. 11 Hasil kuesioner SUS desain rekomendasi aplikasi Untan Pay..... | 61 |
| Tabel 4. 12 Hasil Kesimpulan <i>A/B testing</i> | 62 |
| Tabel 4. 13 Pemetaan desain rekomendasi pada ideasi solusi..... | 63 |
| Tabel 4. 14 Pemetaan desain rekomendasi pada ideasi fitur dan layanan..... | 63 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|---------------------|--|----|
| Gambar 2. 1 | Tampilan aplikasi Untan Pay yang berjalan pada 3 Februari 2025 .. | 5 |
| Gambar 2. 2 | <i>Site map</i> aplikasi Untan Pay | 6 |
| Gambar 2. 3 | Stakeholder aplikasi Untan Pay | 6 |
| Gambar 2. 4 | <i>Design Thinking</i> | 9 |
| Gambar 2. 5 | Skor SUS | 13 |
| Gambar 3. 1 | Alur penelitian | 18 |
| Gambar 4. 1 | <i>Task flow</i> pembayaran kerja sama aset | 30 |
| Gambar 4. 2 | <i>Task flow</i> pembayaran kerjasama non aset | 30 |
| Gambar 4. 3 | <i>Task flow</i> Sewa Gedung | 30 |
| Gambar 4. 4 | <i>Task flow</i> Sewa Kendaraan | 30 |
| Gambar 4. 5 | <i>Task flow</i> unduh riwayat bukti transaksi | 30 |
| Gambar 4. 6 | <i>User Persona</i> | 31 |
| Gambar 4. 7 | <i>Point of View</i> | 32 |
| Gambar 4. 8 | <i>Site map</i> desain rekomendasi aplikasi Untan Pay | 39 |
| Gambar 4. 9 | <i>Task flow</i> pembayaran kerja sama aset | 40 |
| Gambar 4. 10 | <i>Task flow</i> pembayaran kerjasama non aset | 40 |
| Gambar 4. 11 | <i>Task flow</i> pembayaran sewa gedung | 41 |
| Gambar 4. 12 | <i>Task flow</i> pembayaran sewa kendaraan | 41 |
| Gambar 4. 13 | <i>Task flow</i> unduh riwayat bukti transaksi | 42 |
| Gambar 4. 14 | Diagram pohon ideasi fitur berdasarkan <i>pain point</i> dan solusi | 43 |
| Gambar 4. 15 | Logo aplikasi Untan Pay yang sekarang dan logo rekomendasi .. | 44 |
| Gambar 4. 16 | Halaman riwayat bukti pembuatan billing dan cara pembayaran. | 53 |
| Gambar 4. 17 | Halaman pembayaran sewa kendaraan | 54 |
| Gambar 4. 18 | Halaman profil | 55 |
| Gambar 4. 19 | Halaman kerja sama non aset | 56 |
| Gambar 4. 20 | Halaman informasi layanan dan home | 57 |
| Gambar 4. 21 | Halaman sewa gedung | 58 |
| Gambar 4. 22 | Halaman formulir pembayaran toga dan almamater | 59 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|------------|---|-----|
| Lampiran A | Data Hasil usability testing dan wawancara | A-1 |
| Lampiran B | Dokumentasi responden saat <i>Usability testing</i> | B-1 |
| Lampiran C | Data hasil <i>a/b testing</i> | C-1 |

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi yang begitu pesat sehingga membuat banyak perubahan, salah satunya perubahan di bidang keuangan, yaitu mengubah metode transaksi dan pembayaran secara *online*. Metode transaksi pembayaran *online* menggunakan *Electronic payment* merupakan salah satu inovasi teknologi pada bidang keuangan yang sudah banyak digunakan sekarang, Menurut Teoh et al., (dalam Hanani, et al., 2024) *Electronic payment* adalah model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunaanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu melakukan transaksi dengan memanfaatkan internet yaitu secara online, tanpa harus bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual.

Untan Pay adalah aplikasi pembayaran elektronik atau *e-payment* berbasis android yang dikembangkan oleh Universitas Tanjungpura. Aplikasi ini telah tersedia di Play Store dan telah menjalani tahap peluncuran awal oleh pihak Universitas Tanjungpura. Aplikasi Untan Pay sekarang masih dalam tahap pengembangan Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa kekurangan yang masih perlu diperbaiki dalam aplikasi ini, seperti layanan kerja sama non aset yang masih belum tersedia (*coming soon*) dan layanan sewa kendaraan tidak menampilkan formulir pembayaran untuk sewa kendaraan yang saat dan hanya menampilkan list tarif harga sewa. Selain itu, ketika layanan SIAKAD diakses, aplikasi mengalami *crash*. Pihak pengembang Untan Pay juga menilai bahwa aplikasi saat ini memerlukan perbaikan dan pengembangan, khususnya pada tampilan layanan dan fitur yang tersedia.

Dalam mengembangkan aplikasi, perlu memperhatikan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). *User interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. *User interface* (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari *User Experience* (UX) yang dapat dilihat (Utama, 2020). Maka dari itu *User Interface* dan *User*

Experience sangat diperlukan untuk aplikasi agar dapat memudahkan pengguna saat menggunakan aplikasi.

Menurut Dewi (dalam Farid et al., 2022) sebuah aplikasi dapat digunakan dan diterima oleh pengguna harus memiliki *usability* yang baik. *Usability testing* dilakukan untuk menemukan masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi, dari evaluasi yang dilakukan hasilnya akan diterapkan dalam pengembangan aplikasi, dengan ini dapat meningkatkan kualitas aplikasi dan pengalaman pengguna. Untuk mengembangkan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sebuah aplikasi diperlukan sebuah metode, salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan suatu metode pencarian solusi yang melibatkan manusia untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. *Design Thinking* merupakan konsep yang dikembangkan oleh Brown dan Wyatt, dimana konsep ini menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dinilai efektif (Ibrahim & Lestari, 2023) maka dari itu pada penelitian ini sesuai menggunakan metode *Design thinking*, karena penelitian ini berfokus menghasilkan solusi masalah yang dialami pengguna agar aplikasi Untan Pay menjadi lebih baik khususnya pada bagian UI/UX.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi Untan Pay menggunakan metode *Design Thinking*, yang melibatkan pengguna secara langsung dalam proses pengembangan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang mereka hadapi. Tampilan desain yang digunakan pada aplikasi Untan Pay sekarang masih menggunakan desain yang sederhana, dengan melihat dan mengamati beberapa masalah seperti button yang tidak berfungsi dengan baik dan tampilan bukti pembuatan billing yang tidak responsif. Penelitian ini bertujuan menghasilkan desain rekomendasi yang memberikan solusi atas masalah pengguna dan mendukung pengembangan aplikasi Untan Pay secara berkelanjutan, sehingga pengguna dapat memperoleh pengalaman penggunaan aplikasi Untan Pay yang lebih baik.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu ”bagaimana cara mengembangkan UI/UX pada Aplikasi Untan Pay menggunakan metode *Design Thinking*”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Desain *User interface* dan *User experience* Aplikasi Untan Pay menggunakan Metode *Design Thinking* agar dapat:

1. Meningkatkan *usability* desain aplikasi Untan Pay.
2. Menghasilkan desain rekomendasi berupa *prototype* Aplikasi Untan Pay.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah dituliskan di atas. Maka diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, sehingga tujuan sebenarnya dapat tercapai. Maka penelitian dibatasi dengan beberapa hal, yaitu:

1. Hanya fokus pada pengembangan UI/UX Aplikasi Untan Pay versi 1.14 beta pada android.
2. Pengembangan UI/UX Aplikasi Untan Pay dibuat hanya untuk *end user* level.
3. Responden untuk penelitian ini yaitu pengguna aplikasi Untan Pay berjumlah 5 orang
4. Menggunakan *Design Thinking* sebagai metode untuk penelitian Pengembangan UI/UX aplikasi Untan Pay.
5. Atribut yang diukur pada *usability* adalah atribut efektivitas dan kepuasan pengguna.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam laporan tugas akhir ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : LATAR BELAKANG

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah dan sistematika penulisan pembuatan tugas akhir ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori terkait yang berhubungan dengan penelitian sebagai pendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, berisi tentang pembahasan mengenai studi literatur, metode penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan pengembangan UI/UX.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara implementasi dari pengembangan UI/UX yang telah dibuat dan penjelasan hasil dari pengujian pengembangan yang telah dibuat berdasarkan tahapan yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang pengembangan yang telah dibuat dan berisi saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.