

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PETCARE DI KOTA JOMBANG BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN FIGMA



OLEH

FITA DWI NOVITASARI

NIM: 20083000003

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2024**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PETCARE
DI KOTA JOMBANG BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN FIGMA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Sistem Informasi (S.Kom.)

Oleh :

Fita Dwi Novitasari
NIM: 20083000003

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2024**

MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap."

(Q.S. Al-Insyirah: 6 – 8)

" Everything you lose is a step you take. You've got no reason to be afraid "

(Taylor Swift)

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Fita Dwi Novitasari
NIM : 20083000003
Program Studi : Sistem Informasi
Bidang Kajian : UI/UX
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Petcare Di Kota
Kota Jombang Dengan Menggunakan Figma

Malang, 13 Februari 2024

DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi
S1 Sistem Informasi

Dosen Pembimbing



Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0711059203



Rizza Muhammad Arief, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0712028203

Dekan Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si
NIDN. 0716037601

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Fita Dwi Novitasari
NIM : 20083000003
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan
Petcare di Kota Jombang Menggunakan Figma

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada,
Hari : Rabu
Tanggal : 7 Februari 2024
Tempat : Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang

Susunan Penguji

Ketua Penguji



Drs. Anis Zubair, M.Kom.

NIDN. 0701116703

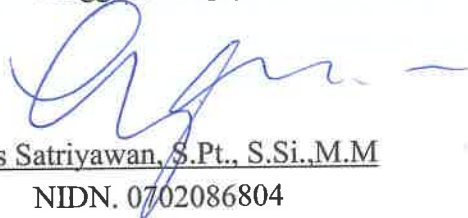
Sekretaris Penguji



Rizza Muhammad Arief, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0712028203

Anggota Penguji



Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M.

NIDN. 0702086804

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah satu Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

Malang, 7 Februari 2024

Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang



Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si

NIDN. 0716037601

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Fita Dwi Novitasari
NIM : 20083000003
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan
Petcare di Kota Jombang Menggunakan Figma
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Merdeka Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

“PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PETCARE DI KOTA JOMBANG BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FIGMA”

Adalah benar-benar hasil karya saya dan bukan karya orang lain (plagiasi/jiplakan) serta tidak didasarkan pada data palsu, baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila ternyata dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiat, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Malang, 13 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



Fita Dwi Novitasari

ABSTRAK

Petcare adalah tempat dimana disediakan nya layanan yang mendukung untuk kebutuhan perawatan rutin keseharian hewan peliharaan mulai dari layanan kesehatan hingga keperluan kebutuhan hewan. Beberapa layanan yang umum disediakan pada *Petcare center* adalah *Pet Shop*, *Grooming*, Penitipan hewan dan Klinik hewan, namun dalam perawatan nya pemilik juga perlu waktu luang untuk dapat melakukan nya dengan benar dan sebagai masyarakat pemilik terkadang tidak dapat memiliki banyak waktu luang untuk melakukan nya.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis merancang UI/UX aplikasi pemesanan layanan *Petcare* yang dimana dapat membantu pemilik hewan tetap dapat beraktivitas produktif namun juga dapat menjaga perawatan hewan kesayangannya.

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan pengguna dapat dipermudah dalam melakukan perawatan hewan dengan meminimalisir efektivitas waktu dan jarak tempuh. Dengan menggunakan platform aplikasi Figma rancangan *User Interface* dan *User experience* aplikasi ini akan menghasilkan design yang unggul dan ramah bagi pengguna nya.

Kata-kata kunci: Figma, *Petcare*, *User Interface*, *User Experience*

ABSTRACT

Pet care is a place where services are provided that support the daily routine care needs of pets ranging from health services to animal needs. Some of the services that are commonly provided at Pet care centers are Pet Shops, Grooming, Pet Hotel, and Veterinary Clinics, but in the maintenance, the owner also needs time to do it properly and as a society, the owner sometimes can't have a lot of free time to do it.

With these problems, the author designs UI / UX Petcare service booking application which can help animal owners can still be productive but can also maintain the care of their beloved pets.

This application was created with the aim that users can be facilitated in carrying out animal care by minimizing the effectiveness of time and distance. By using the Figma application platform the design of the User Interface and User experience of this application will produce a superior and user-friendly design.

Keywords: *Figma, Petcare, User Interface, User Experience*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia, rahmat, serta hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua yang tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada untuk keberhasilan penulis.
3. Para dosen di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang, atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan.
4. Teman teman penulis yang berada di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi maupun yang berada di luar Fakultas Teknologi Informasi yang senantiasa memberikan dukungan, masukan dan motivasi dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah, rahmat dan karunia-Nya telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kesabaran, kekuatan serta kesempatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Akan tetapi penulis menyadari jika tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penyusunan skripsi ini tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu di kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Teruntuk kedua orangtua saya tercinta, Bapak Hari Widodo dan Ibu Patemi yang tak pernah berhenti mendoakan, menyemangati, memotivasi dan memberikan kasih sayang nya kepada saya. Terima kasih karena telah menjadi orang tua yang luar biasa untuk saya, yang telah mengorbankan banyak waktu, tenaga dan materi untuk kehidupan saya hingga saya bisa berada di tahap Perguruan Tinggi ini. Skripsi ini saya dedikasi kan untuk kedua orang tua saya sebagai bentuk penghormatan atas banyak nya pengorbanan yang telah dilakukan oleh kedua orang tua yang sangat saya cintai.
2. Untuk kakak satu-satunya yang tersayang Mei Uji Pangesti, terimakasih telah memberikan banyak masukan, arahan dan dukungan dalam setiap langkah saya. Dan juga untuk keponakan saya terkasih yakin putri dari kakak saya, Azzahra Zevania Dhevis yang senantiasa menghibur saya ketika saya sedih maupun letih, terima kasih telah datang ditengah keluarga kami dan memberikan warna baru, keceriaan dan kebahagiaan pada keluarga kami.
3. Teruntuk kedua teman terbaik saya Azuan Ludia Putri dan Tiara Rizky Maulidia , terima kasih telah memberikan dukungan bahkan pengorbanan tenaga dan waktu ,motivasi, serta selalu bersedia mendengarkan keluh kesah saya dan bantuan tiada henti baik meskipun dalam keadaan jauh sekalipun kalian tidak pernah berhenti untuk tetap mendukung saya dalam perjalanan penulisan skripsi ini maupun hal lain nya. Terima kasih karena telah menemani penulis sejak sebelum memasuki dunia perkuliahan hingga penulis bisa mencapai di titik ini. Pencapaian ini tidak akan dapat penulis selesaikan dengan baik tanpa dukungan kalian sebagai teman terbaik penulis, semoga pertemanan kita akan tetap berlanjut dan bertahan hingga tahun-tahun berikutnya.
4. Untuk teman seperjuangan semasa kuliah saya Hasanah Nisa Putri Rejeki, yang telah banyak membantu juga selama masa penyelesaian skripsi ini. Terima kasih karena senantiasa menemani, mendukung, memotivasi, serta banyak membantu saya dalam masa penyelesain skripsi ini. Dan terima kasih juga karena telah bersedia berteman dengan saya sejak awal perkuliahan hingga sekarang, dan semoga pertemanan ini akan tetap berlanjut dan terjalin meski setelah ini akan memilih jalan masing – masing.

5. Terima kasih untuk teman – teman mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi yang telah turut membantu dan memberikan banyak informasi yang bermanfaat kepada penulis.
6. Dan untuk diri sendiri, terima kasih karena dapat bertahan dan berjuang hingga berada pada tahap ini. Terima kasih atas ketekunan, ketekatan, dan dedikasi yang ditanamkan dalam proses penelitian ini. Semangat dan kegigihan saya berhasil mengeluarkan diri dari zona nyaman saya dan mempelajari banyak hal baru sehingga dapat membuahkan hasil yang telah saya dapat saat ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah mencurahkan hikmat dan penyertaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Petcare di Kota Jombang Berbasis Android Menggunakan Figma”.

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi Pada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan dan dorongan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, SE., Msi selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
2. Ibu Luthfi Indana, Sp.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Rizza Muhammad Arief, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Anies Zubair, M.Kom. selaku Dosen Penguji I dan Bapak Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M. selaku Dosen Penguji II.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 Sistem Informasi
6. Bapak dan Ibu Karyawan S1 Sistem Informasi.
7. Bapak dan Ibu serta keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan moril dan spiritual.
8. Teman – teman mahasiswa seperjuangan Program Studi S1 Sistem Informasi.
9. Seluruh pihak yang berperan secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari keterbatasan penulis ini karena keterbatasan penulis. Maka demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Semoga karya yang sederhana ini bermanfaat dan dapat memberikan seumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Malang, 13 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

MOTTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
UCAPAN TERIMA KASIH.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BIODATA PENELITI.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Perancangan	5
2.2.2 UI/UX	5
2.2.3 User Interface (UI)	6
2.2.4 User Experience (UX).....	6
2.2.5 Aplikasi	6
2.2.6 Mobile	7
2.2.7 Pemesanan.....	7
2.2.8 Layanan	8
2.2.9 Pet Care	8

2.2.10 Desain	9
2.2.11 Android	9
2.2.12 Figma	10
2.2.13 Kota Jombang.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Desain Penelitian.....	12
3.1.1 Tahapan Penelitian	13
3.1.2 Studi Literatur	13
3.1.3 Emphatize.....	14
3.1.4 Define.....	15
3.1.5 Ideate.....	15
3.1.6 Prototype	15
3.1.7 Test.....	16
3.1.8 Daftar Aktivitas	17
3.2 Lokasi dan Objek Penelitian.....	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data	17
3.4 Teknik Analisis Data.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Emphatize	19
4.2 Define.....	20
4.3 Ideate.....	21
4.4 Prototype.....	22
4.5 Testing	28
BAB V PENUTUP.....	32
5.1 Kesimpulan	32
5.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Desain Penelitian.....	12
Gambar 3.2 Tahapan Design Thinking.....	13
Gambar 3.3 Flowmap Daftar Aktivitas	17
Gambar 4.1 <i>User Persona</i>	20
Gambar 4.2 <i>Affinity Diagram</i>	21
Gambar 4.3 (a) wireframe low fidelity sign up, (b) wireframe low fidelity login	22
Gambar 4.4 wireframe low fidelity menu utama	23
Gambar 4.5 wireframe low aktivitas layanan (a)tampilan dari aktivitas (b)tampilan dari riwayat.....	24
Gambar 4.6 <i>wireframe low fidelity chat</i>	24
Gambar 4.7 <i>wireframe low fidelity profil</i>	25
Gambar 4.8 <i>wireframe high fidelity</i> (a) <i>sign up</i> (b) <i>log in</i>	26
Gambar 4.9 <i>wireframe high fidelity</i> menu utama	26
Gambar 4.10 wireframe high aktivitas layanan (a)tampilan dari aktivitas (b)tampilan dari riwayat	27
Gambar 4.11 wireframe high fidelity chat	28
Gambar 4.12 wireframe high fidelity profil	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan kuisioner	14
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan kuisioner	15
Tabel 3.2 Kategori Penilaian	16
Tabel 3.3 Pertanyaan SUS	16
Tabel 4.1 kuisioner pemilik hewan peliharaan	19
Tabel 4.2 Skenario Tugas	29
Tabel 4.3 Instrumen <i>System Usability Scale</i>	29
Tabel 4.4 Rata- rata skor <i>System Usability Scale</i>	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Plagiasi	35
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan	38
Lampiran 3. Form Revisi Ujian Skripsi	40
Lampiran 4. Kuisoner Penelitian.....	42