

**PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI BSI PINTER UNTUK
KARYAWAN IT DEVELOPMENT GROUP DI PT. BANK SYARIAH
INDONESIA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S-1



Disusun Oleh :

Aisyah Azizah S

20200140099

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aisyah Azizah. S
NIM : 20200140099
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi
Judul Karya : Perancangan UI/UX Aplikasi BSI PINTER untuk
Karyawan IT Development Grup di PT. Bank
Syariah Indonesia.

Menyatakan dengan benar dan tanpa paksaan bahwa :

1. Tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri dengan arahan dan bimbingan dari dosen pembimbing yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar S1.
2. Karya ini murni hasil karya sendiri tidak memuat hasil karya orang lain, kecuali kutipan yang telah disebutkan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.

Yogyakarta, 15 Juli 2024

menyatakan

Aisyah Azizah. S

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah untuk mereka yang senantiasa berusaha.”

(B.J. Habibie – Presiden RI ke - 3)

“Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu.”

(Q.S Al-Baqaroh: 45)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan UI/UX Pada Aplikasi BSI PINTER untuk karyawan IT Development Group di PT. Bank Syariah Indonesia”**.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, yang semoga syafaatnya kita dapatkan di Hari Akhir kelak. Tugas Akhir ini merupakan persyaratan bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana dan semoga gelar ini dapat bermanfaat untuk orang banyak, keluarga maupun diri sendiri. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan petunjuk dan kemudahan dengan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi.
2. Kedua orang tua, yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak-anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita.
3. Bapak Dr. Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing pertama sekaligus Ketua Program Studi Teknologi Informasi atas bimbingan, arahan, masukan, semangat yang diberikan dalam membimbing penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang bapak berikan.
4. Bapak Dr. Ir. Dwijoko Purbohadi, M.T., selaku dosen pembimbing kedua yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya dalam memberikan arahan perihal penulisan serta memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi dengan baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknologi Informasi yang telah membimbing dan membagi ilmu selama perkuliahan. Rasa hormat dan

bangga, penulis bisa berkesempatan diajarkan dan dibimbing oleh Bapak dan Ibu dosen. Semoga Bapak dan Ibu selalu dilimpahkan kesehatan, kemudahan, dan dalam lindungan-Nya.

6. Kepada saudara saya tercinta, yang turut memberikan doa, motivasi, dan dukungan.
7. Kepada sahabat-sahabat saya, khususnya Andita Khoiriah dan Nur Sakinah yang selalu memberikan masukan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segala bentuk dukungan, canda, tawa dan tangis air mata yang lalui bersama-sama dalam menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
8. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu, penulis memohon maaf. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna menyempurnakan prototipe aplikasi di masa depan. Harapan penulis adalah agar laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca.

Yogyakarta, 15 Juli 2024

Yang menyatakan



Aisyah Azizah. S

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 Perancangan	6
2.2.2 <i>User Interface</i> (UI)	7

2.2.3	<i>User Experience (UX)</i>	8
2.2.5	<i>Aplikasi Mobile</i>	9
2.2.6	<i>Figma</i>	9
2.2.7	<i>User Centered Design (UCD)</i>	9
2.2.8	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
2.2.9	<i>Wawancara</i>	13
2.2.10	<i>Demonstrasi</i>	13
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	<i>Metode User Centered Design</i>	14
3.2	<i>Understand Context of Use</i>	15
3.2.1	<i>Wawancara</i>	15
3.3	<i>Specify User Requirements</i>	17
3.3.1	<i>Analisis hasil wawancara</i>	17
3.3.2	<i>Analisa Fitur</i>	20
3.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	24
3.3.4	<i>Activity Diagram</i>	25
3.4	<i>Alat dan Bahan</i>	35
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	<i>Produce Design Solution</i>	36
4.2	<i>Evaluate Design</i>	54
4.2.1	<i>Tujuan Pengujian Prototype</i>	54
4.2.2	<i>Metode Pengujian Prototype</i>	56
4.2.3	<i>Partisipan Pengujian Prototype</i>	57
4.2.4	<i>Prosedur Pengujian</i>	57
4.2.5	<i>Hasil Pengujian Prototype</i>	57

4.2.5 Hasil Pengujian <i>Prototype</i>	57
4.2.6 Analisis Hasil Pengujian.....	60
4.2.7 Kesimpulan Pengujian <i>Prototype</i> Karyawan.....	62
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel <i>Use Case</i> Diagram.....	11
Tabel 2. 2 Tabel <i>Activity</i> Diagram.....	12
Tabel 3. 1 Tabel Hasil Wawancara.....	15
Tabel 3. 2 Analisis Hasil Wawancara.....	18
Tabel 3. 3 Kode dan Kebutuhan Pengguna	23
Tabel 3. 4 Alat dan Bahan Penelitian	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode <i>User Centered Design</i>	10
Gambar 3. 1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	14
Gambar 3. 2 <i>Use Case</i> Diagram Karyawan.....	24
Gambar 3. 3 <i>Activity</i> Diagram Fitur <i>Login</i>	26
Gambar 3. 4 <i>Activity</i> Diagram Fitur Daftar Akun	27
Gambar 3. 5 <i>Activity</i> Diagram Fitur Product Knowledge - Knowledge.....	28
Gambar 3. 6 <i>Activity</i> Diagram Fitur Product Knowledge - Quiz	29
Gambar 3. 7 <i>Activity</i> Diagram Fitur Product Knowledge - Challenge	30
Gambar 3. 8 <i>Activity</i> Diagram Fitur <i>Feed</i>	31
Gambar 3. 9 <i>Activity</i> Diagram Fitur Profil	32
Gambar 3. 10 <i>Activity</i> Diagram Fitur <i>Rank</i>	33
Gambar 3. 11 <i>Activity</i> Diagram Fitur <i>Rewards</i>	34
Gambar 4. 1 Logo Aplikasi	36
Gambar 4. 2 Warna Aplikasi	37
Gambar 4. 3 Prototype Splash Screen	38
Gambar 4. 4 <i>Prototype</i> Halaman Login.....	38
Gambar 4. 5 <i>Prototype</i> Halaman Daftar Akun	39
Gambar 4. 6 <i>Prototype</i> Halaman Daftar Akun - Verifikasi OTP	39
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> Halaman Beranda.....	40
Gambar 4. 8 <i>Prototype</i> Halaman Notifikasi	41
Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> Halaman Product Knowledge	42
Gambar 4. 10 <i>Prototype</i> Halaman Product Knowledge - Knowledge.....	43
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> Halaman Quiz	44
Gambar 4. 12 <i>Prototype</i> Halaman Quiz - <i>Pop Up</i>	44
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> Hasil dan Bagikan Quiz	45
Gambar 4. 14 <i>Prototype</i> Halaman Challenge	46
Gambar 4. 15 <i>Prototype</i> Halaman <i>Feed</i>	47
Gambar 4. 16 <i>Prototype</i> Halaman Detail <i>Feed</i>	48
Gambar 4. 17 <i>Prototype</i> Halaman <i>Rewards</i>	49
Gambar 4. 18 <i>Prototype</i> Halaman <i>Confirm Rewards</i>	50

Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> Halaman <i>Rank</i>	51
Gambar 4. 20 <i>Prototype</i> Halaman Profil - <i>Logout</i>	52
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> Edit Profil.....	54
Gambar 4. 22 Halaman Knowledge sebelum diubah	63
Gambar 4. 23 Halaman Knowledge setelah diubah.....	63
Gambar 4. 24 Halaman Feed sebelum diubah	64
Gambar 4. 25 Halaman Feed setelah diubah	64
Gambar 4. 26 Halaman <i>Rewards</i> sebelum diubah.....	65
Gambar 4. 27 Halaman <i>Rewards</i> sesudah diubah	66