



SURAT TUGAS

Nomor : 1535/D/LL/2024

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Fakultas Teknologi Industri dan Informatika Universitas Muhammadiyah
Prof. DR. HAMKA, memberikan tugas kepada :

Nama : **1. Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI**
2. Estu Sinduningrum, ST., MT
3. Akhmad Rizal Dzikrillah, ST., MTI
4. Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom
5. Nunik Pratiwi, ST., M.Kom
6. Faldy Irwiensyah, S.Kom., MTI
7. Zuhri Halim, S.Kom., M.Kom
8. Muchammad Sholeh, S.Kom., M.Kom
9. Mia Kamayani, ST., MT
10. Irwansyah, S.Kom., M.Kom
11. Dimas Febriawan, S.Kom., MTI

Tugas : Penguji Sidang Skripsi Program Studi Teknik Informatika
FTII UHAMKA (Jadwal Terlampir)

Waktu : Jumat dan Sabtu, 15 dan 16 November 2024
Jam 08.30 – 17:30 WIB

Tempat : Ruang FTTI1, FTTI3 dan FTTI4

Lain-lain : Setelah melaksanakan tugas agar memberi laporan secara tertulis
kepada Pimpinan Fakultas Teknologi Industri dan Informatika
UHAMKA

Demikian surat tugas ini disampaikan, agar dapat dilaksanakan dengan sebaik-
baiknya sebagai amanah dan ibadah kepada Allah SWT

Wabillahit taufiq walhidayah,

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Jakarta, 11 November 2024 M
09 Jumadil Awal 1446 H



Dr. Dan Mugisidi, S.T., M.Si.

Tembusan :

1. Wakil Dekan I & II;
2. Kaprodi Teknik Informatika;
3. KTU FTII UHAMKA.



JADWAL SIDANG SKRIPSI TEKNIK INFORMATIKA FTII UHAMKA
PERIODE NOVEMBER 2024 SEMESTER GASAL T.A.2024/2025

No	NIM	Nama	Judul	Bidang Keahlian	Jalur Sidang	Pembimbing	Penguji 1 (Ketua Sidang)	Penguji 2	Tanggal Sidang	Jam Sidang	Room
1	2003015042	Naufal Asyafiq Febrianayoh	Pengembangan Aplikasi Mobile Belajar AI Cuan Dengan Penerapan Voice Recognition Untuk Menilai Pelafalan Mahakuruf Huruf	Rekayasa Perangkat Lunak	Striptis Turnitin = 18%	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Edu Sinduringrum, ST., MT	Jumat, 15 November 2024	08:00 - 09:00 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
2	1803015088	Diky Radha Hermawan	Perancangan Sistem Inventory Data Barang Joki Berbasis Web Application (Studi Kasus: PT. Fug Seal)	Rekayasa Perangkat Lunak	Strips Turnitin = 16%	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Edu Sinduringrum, ST., MT	Jumat, 15 November 2024	09:15 - 10:15 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
3	1803015134	Amyko Rahmat Perbari	Perancangan Sistem Pengarsipan Prestasi dan Lembaga Mahasiswa di Ruang Lingkup Fakultas Teknik Berbasis Web	Rekayasa Perangkat Lunak	Strips Turnitin = 16%	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Edu Sinduringrum, ST., MT	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Jumat, 15 November 2024	10:30 - 11:30 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
4	1803015271	Angga Novia Alana	Implementasi Teknologi Internet of Things (IoT) Dalam Monitoring Suhu, Kelembaban Dan Sisi Pada Prototype Inkubator Bayi.	Kecerdasan Buatan	Strips Turnitin = 17%	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Edu Sinduringrum, ST., MT	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Jumat, 15 November 2024	13:30 - 14:30 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
5	2003015138	Ahwal Fadi	Analisa Sentimen Terhadap Penutupan TikTok Shop Menggunakan Metode Naive Bayes	Kecerdasan Buatan	Publis Jurnal (Sinta 4)	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Edu Sinduringrum, ST., MT	Jumat, 15 November 2024	14:45 - 15:45 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
6	1803015111	Dicky Julian	Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori di Aida Bina Supplier	Rekayasa Perangkat Lunak	Strips Turnitin = 12%	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Edu Sinduringrum, ST., MT	Jumat, 15 November 2024	16:00 - 17:00 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
7	2003015110	Muhammad Jafar Rahelien	Implementasi Algoritma Long Short Term Memory untuk Memprediksi Harga Mata Uang Kripto Litecoin	Kecerdasan Buatan	Strips Turnitin = 17%	Inwariyah, S.Kom., M.Kom	Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Jumat, 15 November 2024	08:00 - 09:00 WIB	Ruang Sidang 2 (Lab TI-2)
8	2003015138	Dheika Abdya Pratama	Perancangan UI/UX Design Untuk Website Taskforce Menggunakan Metode Design Thinking	Multimedia	Strips Turnitin = 18%	Inwariyah, S.Kom., M.Kom	Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Jumat, 15 November 2024	09:15 - 10:15 WIB	Ruang Sidang 2 (Lab TI-2)
9	2003015100	Muhammad Iqbal Sah	Perancangan UI/UX Aplikasi Analisa Persepsi Design Thinking Dalam Penambahan Fitur Investasi Emas dan Garansi	Multimedia	Strips Turnitin = 9%	Inwariyah, S.Kom., M.Kom	Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Jumat, 15 November 2024	10:30 - 11:30 WIB	Ruang Sidang 2 (Lab TI-2)
10	2003015156	Yasmini Juansyah Juliansyah	Analisa Sentimen Penggunaan Artificial Intelligence Terhadap Penyelenggaraan Pemilu 2024 Menggunakan Metode LSTM-RNN	Kecerdasan Buatan	Publis Jurnal (Sinta 4)	Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Inwariyah, S.Kom., M.Kom	Jumat, 15 November 2024	13:30 - 14:30 WIB	Ruang Sidang 2 (Lab TI-2)
11	2003015172	Kulsh Hari Sasongko	Analisa Sentimen Terhadap Film "Orly Vote" Pada Media Sosial X dan Youtube dengan Algoritma Naive Bayes dan SVM	Kecerdasan Buatan	LOA Jurnal 18% (Sinta 4)	Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Inwariyah, S.Kom., M.Kom	Jumat, 15 November 2024	14:45 - 15:45 WIB	Ruang Sidang 2 (Lab TI-2)
12	1803015052	Natolie Galina Chane	Perancangan Sistem Informasi Geografis Rencana Tata Ruang (RTRW) Kabupaten Ende Berbasis Web (Studi Kasus: Kantor Dinas Pekerjaan Umum dan Ruang (DPUUR) Kabupaten Ende)	Rekayasa Perangkat Lunak	Strips Turnitin = 18%	Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Inwariyah, S.Kom., M.Kom	Jumat, 15 November 2024	16:00 - 17:00 WIB	Ruang Sidang 2 (Lab TI-2)
13	2003015021	Muhammad Ghod Wijaya	Identifikasi Penyakit Tanaman Pangan Menggunakan Algoritma CNN Dengan Metode Transfer Learning MobileNetV2 Berbasis Android	Kecerdasan Buatan	Strips Turnitin = 18%	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Fady Inwariyah, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	08:30 - 09:30 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
14	2003015181	Rayhan Suelio	Sistem Pendeteksi Api Berbasis Ruang Warna Hue Saturasi Value (HSV)	Kecerdasan Buatan	Strips Turnitin = 15%	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Fady Inwariyah, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	09:45 - 10:45 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
15	1803015185	Razman Rifery	Perancangan dan Implementasi Sistem Point of Sale (POS) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel 11 (Studi Kasus TOKO UMUM Nasion)	Rekayasa Perangkat Lunak	Strips Turnitin = 18%	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Fady Inwariyah, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	11:00 - 12:00 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
16	2003015221	Rafi Fathur Rahman	Analisa Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Alibaba.com pada Google PlayStore Menggunakan Metode Naive Bayes	Kecerdasan Buatan	LOA Jurnal 11% (Sinta 4)	Fady Inwariyah, S.Kom., MTI	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Sabtu, 16 November 2024	13:00 - 14:00 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
17	2003015146	Muhammad Gernia Al Hakim	Analisa Sentimen Terhadap Ulasan Pengguna Pada Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Naive Bayes	Kecerdasan Buatan	LOA Jurnal 17% (Sinta 4)	Fady Inwariyah, S.Kom., MTI	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Sabtu, 16 November 2024	14:15 - 15:15 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
18	2003015102	Fiazr Akhtan Muhandzab	Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pembalasan Mobile Mata Kuliah X Berbasis Android Dengan Metode Waterfall	Rekayasa Perangkat Lunak	Strips Turnitin = 18%	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Fady Inwariyah, S.Kom., MTI	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Sabtu, 16 November 2024	15:30 - 16:30 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)
19	2003015056	Yusuf Martana	Penerapan E-Learning Berbasis Winbox Jaringan Lokal Menggunakan MikroK Routerboard Map Mini	Jaringan	Strips Turnitin = 17%	Ahmad Rizal Dzikriyah, ST., MTI	Fady Inwariyah, S.Kom., MTI	Hunk Pratiwi, ST., M.Kom	Sabtu, 16 November 2024	16:30 - 17:30 WIB	Ruang Sidang 1 (Lab TI-1)

JADWAL SIDANG SKRIPSI TEKNIK INFORMATIKA FTII UHAMKA
PERIODE NOVEMBER 2024 SEMESTER GASAL T.A.2024/2025

No	NIM	Nama	Judul	Sidang Keshlian	Jalur Sidang	Pembimbing	Penguji 1 (Ketua Sidang)	Penguji 2	Tanggal Sidang	Jam Sidang	Room
20	2003015200	Arif Nur Inah	Pengaruh Kualitas Jaringan Wi-Fi dan E-learning terhadap motivasi belajar peserta didik MTsN 15 Jakarta Timur	Jaringan	Skripsi Tuntutan = 18%	Dimas Febriawan, S.Kom., MTI	Zuhri Halim, S.Kom., M.Kom	Muhammad Sholeh, S.Kom., M.Kom	Sabtu, 16 November 2024	08:30 - 09:30 WIB	Ruang Sidang 2 (Lab TI-3)
21	2003015070	Azanda Nisfatulhidin	Ruang Bangun Prototipe Sistem Keamanan Gerbang Rumah Otomatis Menggunakan NodeMCU ESP-8266 Dengan Kontrol Telegram	Kecerdasan Buatan	Publikasi Jurnal (Sinta 4)	Dimas Febriawan, S.Kom., MTI	Zuhri Halim, S.Kom., M.Kom	Muhammad Sholeh, S.Kom., M.Kom	Sabtu, 16 November 2024	09:45 - 10:45 WIB	Ruang Sidang 2 (Lab TI-3)
22	2003015127	Zaidan Sahbana	Pengukuran Tingkat Awareness Mahasiswa Gdi UHAMKA Terhadap Pengamanan Account Instagram Menggunakan Metode User	Jaringan	Skripsi Tuntutan = 19%	Muhammad Sholeh, S.Kom., M.Kom	Zuhri Halim, S.Kom., M.Kom	Dimas Febriawan, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	11:00 - 12:00 WIB	Ruang Sidang 3 (Lab TI-3)
23	2003015060	Taufik Fadli Maulana Vayali	Rancang Bangun Sistem Peredaran Barang Menggunakan Metode Waterfall di Toko Chat Cita Dikolong Depok Berbasis Mobile	Rekayasa Perangkat Lunak	Skripsi Tuntutan = 20%	Zuhri Halim, S.Kom., M.Kom	Muhammad Sholeh, S.Kom., M.Kom	Dimas Febriawan, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	13:00 - 14:00 WIB	Ruang Sidang 3 (Lab TI-3)
24	1003015177	Gustan Hazi Probowo	Pencapaian Homepage Sistem Informasi Promosi dan Pemasaran Design Arsitektur dan Konstruksi Berbasis Website Dengan Metode Prototipe	Rekayasa Perangkat Lunak	Skripsi Tuntutan = 18%	Edu Sinduningsih, ST., MT	Mia Kurnayanti, ST., MT	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	13:00 - 14:00 WIB	Ruang Sidang 3 (Lab TI-4)
25	2003015171	Arief Dera Yuthasna	Optimasi Pengelolaan Grafik untuk Mendapatkan Penghasilan Bermain Terleak pada Game The Witcher 3: Wild Hunt dengan Spesifikasi Hardware Tertentu	Multimedia	Skripsi Tuntutan = 12%	Edu Sinduningsih, ST., MT	Mia Kurnayanti, ST., MT	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	14:15 - 15:15 WIB	Ruang Sidang 3 (Lab TI-4)
26	2003015201	Iqbal Ahyadulillah	Perbandingan Algoritma Klasifikasi untuk Prediksi Kelulusan Mahasiswa Teknik Informatika dengan Orange Data Mining	Kecerdasan Buatan	Publikasi Jurnal (Sinta 4)	Mia Kurnayanti, ST., MT	Edu Sinduningsih, ST., MT	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	15:30 - 16:30 WIB	Ruang Sidang 3 (Lab TI-4)
27	2003015217	Arnelita Del Cahya Utami	Analisis Komparatif Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Informatika Menggunakan ChatGPT	Rekayasa Perangkat Lunak	Skripsi Tuntutan = 18%	Mia Kurnayanti, ST., MT	Edu Sinduningsih, ST., MT	Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI	Sabtu, 16 November 2024	16:30 - 17:30 WIB	Ruang Sidang 3 (Lab TI-4)

Jakarta, 11 November 2024


Dr. Dan Mugisidi, S.T., M.Si.

	LEMBAR BERITA ACARA	Form No :
		15/11/Prodi-TI/Akad/2024
		Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA		

Bismillahirrahmaanirrahiim

Pada hari ini Jumat, 15 November 2024 telah diadakan ujian Tugas Akhir / Skripsi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Dan Informatika UHAMKA

Dengan Susunan sebagai berikut :

1	Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom	Ketua Sidang/ Penguji 1
2	Nunik Pratiwi, ST., M.Kom	Anggota Sidang/penguji 2
3	Irwansyah, S.Kom., M.Kom	Anggota Sidang/Pembimbing 1
4		Anggota Sidang/Pembimbing 2

Dengan peserta ujian :

Nama :	Muhammad Iqbal Sain	NIM:	2003015109
---------------	----------------------------	-------------	-------------------

Judul Skripsi:	Perancangan UI/UX Aplikasi Amarta: Penerapan Design
-----------------------	--

Nilai ujian Penguji & Pembimbing

1	Penguji 1	77
2	Penguji 2	78
3	Pembimbing 1	80
4	Pembimbing 2	
Nilai		78.75

Peserta sidang tersebut dinyatakan	LULUS
Dengan Predikat Nilai	B

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Program Studi


Firman Noor Hasan, S.Kom., MTI.

Jumat, 15 November 2024

Panitia Ujian TA / Skripsi

Ketua Sidang


Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMARTHA: PENERAPAN
DESIGN THINKING DALAM PENAMBAHAN FITUR
INVESTASI EMAS DENGAN GAMIFIKASI**

SKRIPSI



Oleh:

Muhammad Iqbal Sain

2003015109

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2024**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMARTHA:
PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PENAMBAHAN
FITUR INVESTASI EMAS DENGAN GAMIFIKASI**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Sarjana Teknik Informatika



Oleh:

Muhammad Iqbal Sain

2003015109

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMARTHA: PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PENAMBAHAN FITUR INVESTASI EMAS DAN GAMIFIKASI

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Sarjana Teknik Informatika

oleh:
Muhammad Iqbal Sain
2003015109

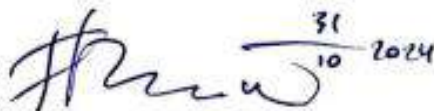
Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi industri dan informatika
UHAMKA
Tanggal, 30 Oktober 2024

Dosen Pembimbing .



Irwansyah, S.kom., M.Kom.
NIDN: 0321089205

Mengetahui ,
Ketua Program studi Teknik Informatika



Firman Noor Hasan, S.Kom., M.TI.
NIDN: 0301088305

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMARTHA: PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PENAMBAHAN FITUR INVESTASI EMAS DENGAN GAMIFIKASI

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Iqbal Sain
2003015109

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Tanggal, 19 November 2024

Pembimbing

Irwansyah, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0321089205

Penguji-1

Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0331017304

Penguji-2

Nunik Pratiwi, S.T., M.Kom.
NIDN. 0302069105

Mengesahkan, Dekan
Fakultas Teknologi Industri dan
Informatika UHAMKA



Pradono Magsidi, S.T., M.Si.
NIDN. 0301126901

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Firman Noor Hasan, S.Kom., M.TI.
NIDN. 0301088305

ABSTRAK

Perancangan UI/UX Aplikasi Amarth: Penerapan *Design Thinking* dalam Penambahan Fitur Investasi Emas dengan Gamifikasi

Muhammad Iqbal Sain

Perkembangan teknologi semakin pesat seiring dengan peningkatan kebutuhan masyarakat akan teknologi. Secara tidak langsung, perkembangan teknologi membuat hidup lebih mudah dan efisien. Teknologi dapat membantu banyak aspek kehidupan, salah satunya adalah perkembangan ekonomi. Penggunaan teknologi untuk perkembangan ekonomi dianggap dapat menghasilkan inovasi bisnis yang baru dan menguntungkan. Studi ini bertujuan untuk merancang dan menguji *User Interface* dan *User Experience* pada penambahan fitur investasi emas dan gamifikasi pada aplikasi Amarth menggunakan metode *design thinking*. Dalam pengujian penelitian ini, penulis menggunakan metrik *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini berhasil menghasilkan rancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan metode *design thinking* yang telah diuji dan memperoleh nilai 6 pada metode SEQ dan nilai 76 pada metode SUS, yang artinya rancangan *User Interface* dan *User Experience* yang penulis buat mudah untuk digunakan dan masuk dalam kategori baik.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Single Ease Question, System Usability Scale, Design Thinking*

Designing the UI/UX of the Amarth Application: Implementing Design Thinking in Adding Gold Investment with Gamification Features

Muhammad Iqbal Sain

The rapid advancement of technology has paralleled the growing demand for technological solutions among the populace. Unquestionably, these advancements have streamlined and enhanced various aspects of our lives, including the economic sector. Technology's role in fostering economic growth is evident in its ability to stimulate innovative and profitable business ventures. This study delves into the design and evaluation of User Interface (UI) and User Experience (UX) for gold investment features and gamification elements integrated into the Amarth app, employing a design thinking methodology. The study's testing phase utilized the Single Ease Question (SEQ) and System Usability Scale (SUS) metrics. The research successfully yielded a UI/UX design crafted through the design thinking approach, which was subjected to usability testing and garnered a score of 6 on the SEQ scale and 76 on the SUS scale. These results indicate that the developed UI/UX design is user-friendly and falls within the "good" category.

Keywords: *User Interface, User Experience, Single Ease Question, System Usability Scale, Design Thinking*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB.1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB.2 DASAR TEORI.....	6
2.1 Kerangka Berfikir.....	6
2.2 Penelitian yang Relevan.....	6
2.3 Jenis Referensi	9
2.3.1 <i>Amartha</i>	9
2.3.2 <i>User Interface</i>	10
2.3.3 <i>User Experience</i>	10
2.3.4 <i>Design Thinking</i>	10
2.3.5 Gamifikasi	11
2.3.6 <i>Human Computer Interaction</i>	12
2.3.7 <i>Usability Testing</i>	12
2.3.8 <i>User Research</i>	12
2.3.9 <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	13
2.3.10 <i>Design System</i>	13
2.3.11 <i>Userflow</i>	14
2.3.12 <i>Wireframe</i>	14
2.3.13 <i>How Might We</i>	15
2.3.14 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	15
2.3.15 <i>Flowchart</i>	15
BAB.3 METODOLOGI.....	16
3.1 Alur Diagram	16
3.2 Metode Perancangan	17

3.2.1 Studi Literatur	17
3.2.2 Observasi dan wawancara	17
3.2.3 Empati (<i>Emphatize</i>).....	17
3.2.4 Pendefinisian masalah (<i>Define</i>).....	17
3.2.5 Pencarian ide (<i>Ideate</i>)	18
3.2.6 Pembuatan <i>Prototype</i>	18
3.2.7 <i>Pengujian (testing)</i>	19
3.2.8 Analisis hasil <i>design</i> dan kesimpulan	19
3.3 Identifikasi kebutuhan.....	19
3.4 Waktu dan tempat penelitian.....	20
BAB.4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1 Empati (<i>emphatize</i>)	21
4.1.1 <i>Indepth interview</i>	21
4.1.2 <i>Paint Point</i>	22
4.2 Pendefinisian masalah (<i>Define</i>).....	24
4.3 Pencarian ide (<i>ideate</i>).....	24
4.3.1 <i>Solution Idea</i>	25
4.3.2 <i>Prioritization idea</i>	26
4.4 Pembuatan <i>Prototype</i>	27
4.4.1 <i>Userflow</i>	28
4.4.2 <i>Wireframe</i>	30
4.4.3 <i>Design system</i>	52
4.4.4 <i>High-fidelity prototype</i>	58
4.5 <i>Pengujian (Testing)</i>	79
4.5.1 Objektif	79
4.5.2 <i>Respondent Criteria</i>	79
4.5.3 Daftar <i>test case</i>	79
4.5.4 <i>List of question</i>	80
4.5.5 Hasil SEQ dan SUS.....	83
BAB.5 KESIMPULAN	88
5.1 Simpulan	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR REFERENSI	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2-1 Penelitian Relevan.....	6
Tabel 3-1 Waktu dan tempat penelitian.....	20
Tabel 4-1 <i>Paint points</i>	22
Tabel 4-2 <i>Dafatar Test case</i>	80
Tabel 4-3 <i>List of question</i>	80
Tabel 4-4 <i>Pertanyaan SUS</i>	82
Tabel 4-5 <i>Penilaian SEQ</i>	83
Tabel 4-6 <i>Penilaian SUS</i>	85
Tabel 4-7 <i>Hasil penilaian SUS</i>	85
Tabel 4-8 <i>Feedback user</i>	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1 Kerangka Teori.....	6
Gambar 2-2 <i>Design Thinking</i>	11
Gambar-2- 3 <i>Single Ease Question</i>	13
Gambar 3-1 Alur diagram	16
Gambar 3-2 <i>Ideate</i>	18
Gambar 4-1 <i>Solution Idea</i>	25
Gambar 4-2 <i>Prioritization idea</i>	26
Gambar 4-3 <i>Userflow</i> Informasi & berita seputar emas.....	28
Gambar 4-4 <i>Userflow</i> Jual emas.....	28
Gambar 4-5 <i>Userflow</i> Gamifikasi.....	28
Gambar 4-6 <i>Userflow</i> gamifikasi	29
Gambar 4-7 <i>Userflow</i> Tarik emas	30
Gambar 4-8 <i>Wireframe Homesreen</i> (Dana Tersedia).....	31
Gambar 4-9 <i>Wireframe Homescreen</i> (Amartha gold)	32
Gambar 4-10 <i>Wireframe</i> Portofolio.....	33
Gambar 4-11 <i>Wireframe</i> Panduan Invenstasi emas.....	34
Gambar 4-12 <i>Wireframe</i> Beli Emas	35
Gambar 4-13 <i>Wireframe</i> Cicil emas	36
Gambar 4-14 <i>Wireframe</i> Metode Pembayaran dan Pencairan	37
Gambar 4-15 <i>Wireframe</i> detail pembayaran (Beli emas).....	38
Gambar 4-16 <i>Wireframe</i> konfirmasi pin	39
Gambar 4-17 <i>Wireframe</i> Transaksi berhasil (Pembelian dan penjualan emas)...	40
Gambar 4-18 <i>Wireframe</i> Tarik emas	41
Gambar 4-19 <i>Wireframe</i> penarikan emas	42
Gambar 4-20 <i>Wireframe</i> peanarikan emas(diantar)	43
Gambar 4-21 <i>Wireframe</i> Detail Tarik Emas (Ambil langsung)	44
Gambar 4-22 <i>Wireframe</i> Transaksi Berhasil (Penarikan Emas diantar)	45
Gambar 4-23 <i>Wireframe</i> informasi pengantaran	46
Gambar 4-24 <i>Wireframe</i> Bukti Penarikan emas langsung (QR Code).....	47
Gambar 4-25 <i>Wireframe</i> Jual emas	48
Gambar 4-26 <i>Wireframe</i> detail jual emas.....	49
Gambar 4-27 <i>Wireframe</i> naik level	50
Gambar 4-28 <i>Wireframe</i> informasi level member.....	51
Gambar 4-29 <i>Color style</i>	53
Gambar 4-30 <i>Typhography</i>	54
Gambar 4-31 <i>Tabbing</i>	55
Gambar 4-32 <i>Toggle switch</i>	55
Gambar 4-33 <i>Button</i>	56
Gambar 4-34 <i>Icon</i>	57
Gambar 4-35 <i>Interface Homescreen</i> (dana tersedia)	58
Gambar 4-36 <i>Interface Homescreen</i> (Amartha gold))	59
Gambar 4-37 <i>Interface</i> Potofolio Emas.....	60
Gambar 4-38 <i>Interface</i> panduan investasi	61
Gambar 4-39 <i>Interface</i> Beli emas.....	62

Gambar 4-40	<i>Interface</i> Cicil emas.....	63
Gambar 4-41	<i>Interface</i> Metode pembelian dan pencairan	64
Gambar 4-42	<i>Interface</i> Detail pembayaran (beli emas)	65
Gambar 4-43	<i>Interface</i> konfirmasi pin	66
Gambar 4-44	<i>Interface</i> Transaksi Berhasil (Pembelian dan Penjualan Emas)....	67
Gambar 4-45	<i>Interface</i> Tarik emas.....	68
Gambar 4-46	<i>Interface</i> Form Penarikan emas	69
Gambar 4-47	<i>interface</i> Detail penarikan emas (diatas)	70
Gambar 4-48	<i>interface</i> Detail Tarik Emas (Ambil langsung)	71
Gambar 4-49	<i>Interface</i> Transaksi berhasil (Penarikan emas diantar)	72
Gambar 4-50	<i>Interface</i> Informasi pengantaran emas	73
Gambar 4-51	<i>Interface</i> Bukti Pengambilan emas langsung (<i>QR Code</i>).....	74
Gambar 4-52	<i>Interface</i> Jual Emas	75
Gambar 4-53	<i>Interface</i> detail (jual emas).....	76
Gambar 4-54	<i>Interface</i> naik level	77
Gambar 4-55	<i>Interface</i> Informasi Level Member	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Permohonan Penelitian dari FTII UHAMKA	91
Lampiran B Surat perizinan	92
Lampiran C Wawancara user amarta	93
Lampiran D dokumentasi wawancara	103
Lampiran E Link prototype	104
Lampiran F Usability testing.....	105
Lampiran G Bimbingan skripsi.....	111
Lampiran H <i>Interface</i> UI /UX sebelumnya.....	112
Lampiran I Lembar revisi penguji 1	113
Lampiran J Lampiran revisi penguji 2	114
Lampiran K Hasil Turnitin.....	115

DAFTAR REFERENSI

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Alaik, L. M., & Sodik, A. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Paid Newsletter XYZ Dengan Model User Centered Design. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan*.
- Angela, L., & Erandaru, E. (2022). STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX di ARYANNA. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 10.
- Anggoro, G. W., Pratondo, A., & Prasetyanto, F. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Website Penerimaan Tamu Berbasis AI di PT Cilegon Fabricators. *EProceedings of Applied Science*, 9(3).
- Ardiansyah, W. M. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Ekonomi dan Bisnis di Era Digital. *JMEB Jurnal Manajemen Ekonomi & Bisnis*, 1(1).
- Arfianto, M. R. (2022). Analisis Desain User Interface pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil. *Desainpedia Journal of Urban Design, Lifestyle & Behaviour*, 1(1).
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327–334.
- Dharmawan, P., & Saputri, N. A. O. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website Employee Benefit PasarPolis Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(2), 757–769.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile

Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 90–102.

Faizal, M. (2021). PERANCANGAN SIMPLE DESIGN SYSTEM CANVAS SEBAGAI PEDOMAN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK STARTUP INDONESIA. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(1), 108–121.

Ferdiansyah, I., Defriani, M., & Nugroho, I. M. (2023). REDESIGN APLIKASI KAI ACCES MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *INFOKOM (Informatika & Komputer)*, 11(1), 34–45.

Foundation, I. D., Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *What is design thinking and why is it so popular?* Interaction Design Foundation.

Herawan, A. R., Rokhmawati, R. I., & Akbar, M. A. (2023). Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(6), 2767–2776.

Himatudin, H., Yuli Hambali, R. A., & Studi Aqidah dan Filsafat Islam Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, P. (2023). Pengaruh Teknologi terhadap Kesadaran Manusia dalam Berfikir Filosofis. *Gunung Djati Conference Series*, 19.

Huldan, S., & Finandhita, A. (2021). Pengembangan Design System Pada Perangkat Lunak Ibid Dengan Pendekatan Atomic Design. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer (JUPITER)*, 1(1), 36–43.

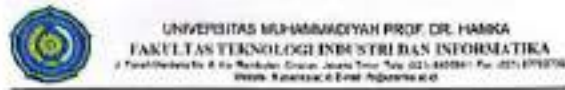
Kurnianto, F., & Gustri, E. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung.*

Majid, H. T. (2021). *Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab Dengan Model Addie: Studi Kasus Paud Terpadu Mutiara Yogyakarta.*

- Matari, G. N., & Pribadi, R. R. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP Student Conference*, 1(1), 231–238.
- Mujiastuti, R., & Sugiharti, T. I. (2023). Pembuatan Prototype Aplikasi Mimopay Dengan Metode Design Thinking. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 13(3), 191–198.
- Nadillah, M. F., Voutama, A., Informasi, S., Karawang, S., Ronggo Waluyo, J. H., Timur, T., Karawang, J., & Barat, I. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAUR ULANG SAMPAH BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). Ui/UX design web-based learning application using design thinking method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27.
- Nugraha, D., & Jarot Sembodo Suroso. (2023). Pengaruh Mekanisme Gamifikasi Terhadap Brand Equity Melalui Brand Engagement (Studi Kasus: Jabodetabek). *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 173–183. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.275>
- Setiawan, A. R., Asfi, M., Sevtiana, A., Pranata, S., & Septian, W. E. (2023). Design System pada Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak Sistem Akses Digital. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(1), 56–64.
- Suci, A. A. E., & SI, M. F. (2023). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT GENERASI MUDA TERHADAP KEPUTUSAN BERINVESTASI EMAS PADA BANK SYARIAH INDONESIA. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 103–112.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>

Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode Design Thinking. In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.

Lampiran G Bimbingan skripsi



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : M. Iqbal Sam
NIM : 2003010109
Program Studi : TI
Judul : perancangan UI/UX aplikasi donatella : penerap
Pembimbing : design thinking dalam penambahan fitur investasi mud
rekening Saham online

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	4 nov 2023	kontultasi judul	
2	12 Januari 2024	Revisi bab 2	
3	17 Januari 2024	Revisi Format bab 2 dan 3	
4	18 Januari 2024	Revisi bab 3	
5	19/01/24	Revisi wireframe	
6	20 Januari 2024	Revisi Design System	
7	7 maret 2024	Revisi Prototipe	
8	5 Juli 2024	Revisi bab 4 keseluruhan	
9	7 Juli 2024	Revisi bab 5	



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA
Jl. Pahlawan No. 4, Ka. Marudus, Cileungsi, Jakarta Timur, Telp. (021) 8450841 Fax. (021) 8793706
Email: kumalasari@umh.ac.id

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
10	9 Juli 2024	Revisi Wireframe	
11	16 Juli 2024	Revisi Bab 4 dan 5 Skripsi	
12	20 Oktober 2024	Revisi Bab 4 dan 5 Skripsi	
13			

Mengesahul,
Dosen Pembimbing

NIM 0521080209

Mahasiswa

NIM 2003010109

Lampiran I Lembar revisi penguji 1

LEMBAR REVISI SIDANG SKRIPSI TEKNIK INFORMATIKA ONLINE (PENGUJI-1)
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA UHAMKA

Nama Mahasiswa : Muhammad Iqbal Sain
NIM : 2003015109
Hari Tanggal Sidang : Jumat, 15 November 2024
Nama Pembimbing Skripsi : Irwansyah, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Amarta: Penerapan Design

Catatan

1. Lihaat Catatan Revisi dalam dokumen

2.

3.

4.

5.

6.

VALIDASI REVISI	NAMA DOSEN	TANGGAL REVISI	PARAF
(Ketua Sidang) Penguji-1	Atiqah Meutia Hilda, S.Kom., M.Kom	21/11/2024	
Penguji-2	Namik Pradiel, ST., M.Kom	20/11/2024	
Pembimbing-1	Irwansyah, S.Kom., M.Kom	19/11/2024	
Pembimbing-2			

Selanjutnya, yang bersangkutan harus segera menyelesaikan permasalahan sehubungan dengan skripsi ini, selambat-lambatnya ? (revisi) hari setelah tanggal pelaksanaan sidang.

0. Apabila revisi telah selesai dan mendapatkan approval (penguji, pembimbing, Kaprodi dan Dekan), maka tulisan (Skripsi, Jurnal) dan Program dikumpulkan di spss.uhamka.ac.id atau Google Drive (Fakultas/Perpustakaan, Pembimbing dan Program Studi)

0. Berkas disusun sesuai petunjuk dan tanda tangan setiap berkas Asli

0. Batas Akhir Revisi 22 November 2024 (bb/bb/ta)

0. Batas Akhir Pengumpulan Berkas Skripsi dan Jurnal/Resume 23 November 2024 (bb/bb/ta)

Wassalamu'alaikum wa Rahmatullahi wa Barakaatuh.

Erman Noor Hasan, S.Kom., MTI,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Catatan: Daftar revisi ini diserahkan kepada mahasiswa untuk acuan revisi bagi Dosen Pembimbing.

Lampiran J Lampiran revisi penguji 2

LEMBAR REVISI SIDANG SKRIPSI TEKNIK INFORMATIKA ONLINE (PENGUJI-2)
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA UHAMKA

Nama Mahasiswa	1. Muhammad Iqbal Sale
NIM	1000015108
Hari Tanggal Sidang	1. Jumat, 15 November 2024
Nama Pembimbing Skripsi	1. Irwansyah, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi	1. Perancangan UI/UX Aplikasi Amartika: Penerimaan Desain

Catatan

1. Tersebut pada dokumen
2.
3.
4.
5.
6.

NO/DAIRY REVISI	NAMA DOSEN	TANGGAL REVISI	PARAF
(Korosi /ulangi) Penguji-1	Alifah-Mulia Hilda, S.Kom., M.Kom	21 / 11 / 2024	
Penguji-2	Nurik Pratika, ST., M.Kom	24 / 11 / 2024	
Pembimbing-1	Irwansyah, S.Kom., M.Kom	19 / 11 / 2024	
Pembimbing-2			

Sebelumnya, yang bersangkutan harus segera menyelesaikan permasalahan sehubungan dengan skripsi ini, selambat-lambatnya 7 (tujuh) hari setelah tanggal pelaksanaan sidang.

6. Apabila revisi telah selesai dan mendapatkan approval (penguji, pembimbing, Kaprodi dan Dekan), maka sidang (Skripsi, Jurnal) dan Program dibungkuskan di atas UHAMKA.ac.id atau Google Drive (Fakultas/Perangkatkan, Pembimbing dan Program Studi)

8. Berkas disusun sesuai petunjuk dan tanda tangan setiap berkas Asli

8. Buku Akademi Rantai

8. Serah Terima Pengumpulan Berkas Skripsi dan Jurnal/Resume

22 November 2024 (M. M. M.)
22 November 2024 (M. M. M.)

Forman Rini Hani, S.Kom., M.TI
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Catatan: Daftar revisi ini diserahkan kepada mahasiswa untuk acuan revisi bagi Dosen Pembimbing

Lampiran K Hasil Turnitin

Layanan Perpustakaan UHAMKA

Muhammad Iqbal Sain - PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMARTHA: PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PENAMB...

18112024
 Fakultas Teknologi Industri dan Informatika
 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Document Details

Submission ID
 11000531677

Submission Date
 Nov 22, 2024, 8:56 AM GMT+7

Original Date
 Nov 22, 2024, 8:56 AM GMT+7

File Name
 TI_2003011100_Muhammad_Iqbal_Sain_2003011100_Muhammad_Iqbal_Sain.docx

File Size
 6.7 MB

80 Pages
 8,952 Words
 54,803 Characters

turnitin Page 2 of 87 - Integrity Overview

Submission ID 11000531677

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

100% Internet Sources
 80% Publications
 40% Submitted works (Student Pages)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious content manipulation found.

Our systems algorithms look closely at a document for any document content that would not be apart from a text or a document. If we notice something strange, we flag it for your review.

A flag is not necessarily an indication of a problem. However, we recommend you focus your attention there for further review.