

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING
DESAIN INTERAKSI APLIKASI “FINDING KOST”
MENGUNAKAN PENDEKATAN UX
HEURISTIC PRINCIPLES

TUGAS AKHIR

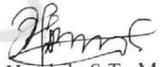


Disusun Oleh:

N a m a : Winda Sawitri
N I M : 14523188

Yogyakarta, 28 Agustus 2019

Pembimbing 1


(Hendrik, S.T., M.Eng.)

Pembimbing 2


(Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.)



HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

DESAIN INTERAKSI APLIKASI “FINDING KOST”
MENGGUNAKAN PENDEKATAN UX
HEURISTIC PRINCIPLES

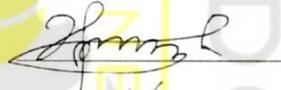
TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 28 Agustus 2019

Tim Penguji

Hendrik, S.T., M.Eng.



Anggota 1

Almed Hamzah, S.T., M.Eng.



Anggota 2

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.



Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia




(Drs. Nugroho Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Winda Sawitri

NIM : 14523188

Tugas akhir dengan judul:

DESAIN INTERAKSI APLIKASI "FINDING KOST" MENGUNAKAN PENDEKATAN UX HEURISTIC PRINCIPLES

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Agustus 2019



(Winda Sawitri)

الجمعة ١٤٤١ هـ
١٤٤١ هـ
١٤٤١ هـ

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah* kepada Allah SWT, akhirnya setelah perjuangan menuntut ilmu dari semester awal hingga saat ini penulis bisa menyelesaikan tugas akhir dengan penuh kebanggaan dan kebahagiaan. Penulis persembahkan karya tugas akhir ini untuk orang-orang yang penulis sayangi dan selalu ada untuk memberikan semangat dan dukungan:

Kedua orang tua tercinta
Komarudin dan Suparti Ningsih

Untuk kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi, doa, dan semangat dari awal penulis memasuki kuliah hingga mencapai tahap penulis mampu menjadi orang yang lebih baik seperti sekarang ini. Juga memberikan saya dukungan moral dan materil selama mengerjakan tugas akhir ini.

Kakak dan adik tercinta
Maryani Qibthiyah, Dwi Saptohadi dan Ahmad Taufik

Saudara yang menjadi motivasi dan pemberi semangat untuk penulis agar bisa menjadi pribadi yang lebih baik sehingga dapat berusaha lebih keras untuk membahagiakan mereka dan kedua orang tua dimasa depan kelak.

My support system
Kim Hanbin, Kim Jinhwan, Kim Jiwon, Song Yunhyoeng, Kim Donghyuk, Koo Junhoe,
dan **Jung Chanwoo**

Sahabat terbaik yang selalu membuat penulis bersemangat dan termotivasi untuk menjalani hari-hari dengan penuh percaya diri serta membuat penulis yakin kalau kehadiran mereka bisa membuat penulis lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini, yang selalu mendukung dan menghibur penulis setiap waktu.

HALAMAN MOTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Q.S Ar-rum: ayat 60)

“Dan tidak ada taufiq bagiku melainkan dengan (pertolongan) Allah”

(Q.S Huud: ayat 88)

“Dan Dia mendapatimu sebagai orang yang bingung, lalu Dia memberikan petunjuk”

(Q.S Ad-Duha: ayat 7)

“Too fast to live, too young to die”

(G-dragon)

“Takdir tidak mengenal yang namanya kebetulan”

(Van Auger)

“Fear only God, Hate only Sins”

(Bobby iKON)

“The word happiness is too vague, so I hope you feel that its worth living everyday”

(Hanbin iKON)



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahrabbi'l alamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya baik berupa kenikmatan maupun kesehatan lahir batin sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “Desain Interaksi Aplikasi ‘Finding Kost’ Menggunakan Pendekatan UX Heuristic Principles” dengan tepat waktu.

Laporan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia. Tugas akhir ini juga merupakan sarana bagi penulis untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam menerapkan keilmuan sesuai dengan yang telah penulis ambil selama dibangku perkuliahan.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Komarudin dan Ibu Suparti Ningsih yang selalu memberikan dukungan moral maupun materil, dan juga memberikan doa kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
2. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Imam Djati Widodo, M.Eng.Sc., selaku Dekan fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Hendrik, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dan juga selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan pada saat pembuatan Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai.
5. Bapak Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir serta memberikan arahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai.
6. Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang menginspirasi dan membantu penulis untuk berkembang.
7. Keluarga Teknik Informatika angkatan 2014 “Magnifico” yang telah berjuang bersama penulis, saling memberikan ilmu dan dukungan pada masa kuliah.

8. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu penulis saat suka duka selama masa kuliah dan selama menjalani hidup di perantauan. Yaitu Oktaviani Endah Saputri, Debby Yolhanda, Yuniar Trias Fatimah, Dewi Khansa Salsabila, Dana Aprillia, Rissa Raenida, Helda, Muhammad Idris Musa, Setyo Legianto, Rivalda Endarsa, Risang Khatulistiwa, Muhammad Iqbal Arfandi, Rachman Winoto Nugroho, Liyandi Caesar Novaldy, Muhammad Mikail Farhan, dan Denny Ardiansyah.
9. Saudari Endah Setyani selaku teman penulis yang selalu bersedia meminjamkan laptopnya untuk menjadi media penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
10. Semua teman penulis yang telah hadir dalam kehidupan penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa pembuatan Tugas Akhir ini masih belum sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan pembuatan Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis berharap agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 29 Juli 2019

(Winda Sawitri)



GLOSARIUM

<i>Wireframe</i>	Gambaran rancangan dari suatu desain interaksi yang berfokus pada konten dan komponen.
Purwarupa	bentuk awal atau contoh dari sebuah desain interaksi aplikasi.
Skenario	Tugas dalam bentuk cerita yang akan diberikan kepada pengguna untuk panduan dalam menggunakan desain interaksi aplikasi.
<i>UX Heuristic</i>	Pendekatan yang digunakan untuk mengetahui apakah desain interaksi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
Persona	Sebuah peran yang diberikan kepada seseorang yang dibuat berdasarkan hasil riset untuk menggambarkan jenis karakter pengguna dari desain interaksi yang dibuat.

