


**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI SERVICEKU
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

Oleh:



**ANDIEN FEBRINA SIMANJUNTAK
NIM. 202111704
SESILIA NOVESELA SIREGAR
NIM. 202111717**



**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2024**

**DESIGNING THE USER INTERFACE OF SERVICEKU
APPLICATION USING THE DESIGN THINKING METHOD**

FINAL RESEARCH

By:



**ANDIEN FEBRINA SIMANJUNTAK
ID NUMBER. 202111704
SESILIA NOVESELA SIREGAR
ID NUMBER. 202111717**



**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

**MAJOR OF S-1 INFORMATION SYSTEMS
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2024**

LEMBARAN PENGESAHAN

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI SERVICEKU MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING*

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi S-1 Sistem Informasi

Oleh:

ANDIEN FEBRINA SIMANJUNTAK
NIM. 202111704
SESILIA NOVESELA SIREGAR
NIM. 202111717

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Murdiaty, S.Kom., M.T.I.

Medan, 26 Juli 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi



Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Andien Febrina Simanjuntak

NIM : 202111704

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi SERVICEKU
Menggunakan Metode Design Thinking

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telp. Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 20 Juni 2024

Saya yang membuat pernyataan,



Andien Febrina Simanjuntak

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Sesilia Novesela Siregar

NIM : 202111717

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi SERVICEKU

Menggunakan Metode Design Thinking

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telp. Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 20 Juni 2024

Saya yang membuat pernyataan,



Sesilia Novesela Siregar

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI SERVICEKU MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Abstrak

Pemanfaatan teknologi seperti internet membawa manfaat besar bagi masyarakat, terutama dalam pemesanan jasa online yang mudah dan cepat. Namun, dalam mencari jasa perbaikan alat elektronik secara online, masih terdapat kendala terkait informasi toko, harga, dan layanan yang disediakan. Saat barang elektronik mengalami kerusakan, perbaikan yang cepat dan efisien sangat diperlukan bagi pelanggan agar tidak mengganggu aktivitas dan kenyamanan pelanggan. Permasalahan yang dialami adalah kesulitan pelanggan dalam mengakses informasi terkait toko yang menyediakan jasa perbaikan alat elektronik dan ingin menghemat waktu dalam memperbaiki barang elektroniknya. Dari sisi pemilik toko mengenai kesulitan dalam memasarkan layanan, dan di sisi teknisi yaitu ketidaktransparan teknisi dalam progress perbaikan barang elektronik. Oleh karena itu, perancangan aplikasi SERVICEKU diharapkan dapat memudahkan pencarian dan pemesanan layanan perbaikan elektronik secara transparan dan efisien. Metodologi analisis dan perancangan system yang digunakan adalah metodologi Design Thinking. Proses perancangan meliputi empathy map, user persona, user journey map, information architecture, user flow, wireframe, dan prototype menggunakan Figma. Perancangan database menggunakan Microsoft SQL Server 2018. Hasil dari analisis ini adalah rancangan sistem user interface yang dapat menghasilkan layanan service elektronik yang lebih baik.

Kata kunci: User Interface, Service Elektronik, Design Thinking

Abstract

The use of technology, such as the internet, brings great benefits to society, especially in ordering online services easily and quickly. However, when searching for electronic equipment repair services online, there are still obstacles related to shop information, prices and services provided. When electronic goods are damaged, fast and efficient repairs are very necessary for customers so as not to disrupt customer activities and comfort. The problem experienced is customers' difficulty in accessing information regarding shops that provide electronic equipment repair services and want to save time in repairing their electronic goods. From the shop owner's side regarding difficulties in marketing services, and from the technician's side, namely the technician's lack of transparency in the progress of repairing electronic goods. Therefore, the design of the SERVICEKU application is expected to make it easier to search for and order electronic repair services in a transparent and efficient manner. The system analysis and design methodology used is the Design Thinking methodology. The design process included empathy maps, user personas, user journey maps, information architecture, user flows, wireframes, and prototyping using Figma. Database design using Microsoft SQL Server 2018. The result of this analysis is a user interface system design that can produce better electronic services

Keywords: User Interface, Electronic Service, Design Thinking

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan User Interface Aplikasi SERVICEKU Menggunakan Metode Design Thinking” selesai dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan Tugas Akhir ini dilaksanakan untuk melengkapi persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi S-1 Sistem Informasi di Universitas Mikroskil Medan.

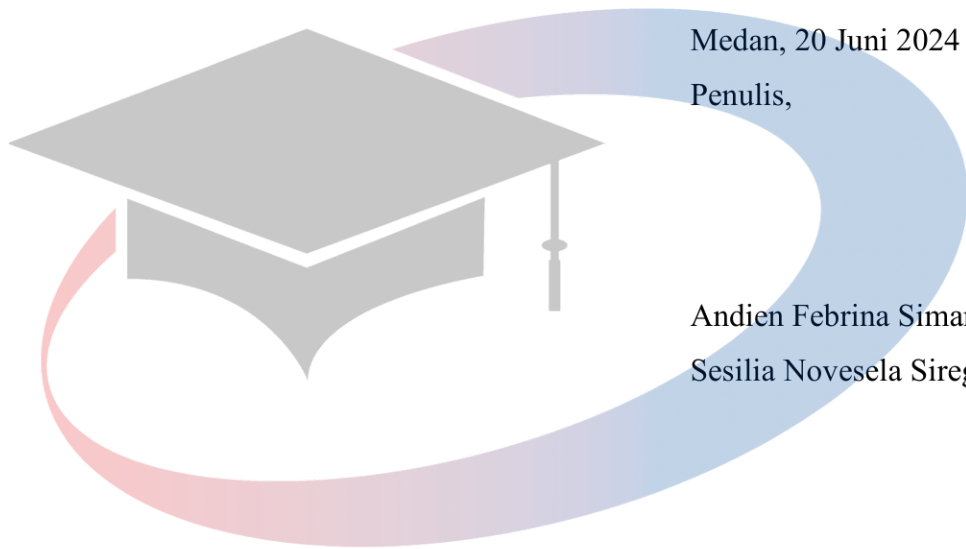
Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung serta membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Murdiaty, S.Kom., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan banyak masukan, serta pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Memy Arwini Kesuma, S.Kom., M.M., selaku Pendamping Pembimbing telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya dan dengan sabar dalam membimbing dan memberi pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak Ng Poi Wong, S.Kom., M.T.I., selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
5. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
6. Ibu Tri Wulandari Ginting, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Wali yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam menempuh pendidikan selama proses studi.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Universitas Mikroskil yang telah mendidik dan memberikan bimbingan kepada penulis selama kuliah di Universitas Mikroskil Medan.
8. Orang tua tercinta yang telah sabar dan berjuang untuk mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang serta selalu memberikan dukungan selama penulis mengikuti pendidikan hingga selesainya penulisan Tugas Akhir ini.
9. Kepada seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak dukungan dan berbagi semangat kepada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini.

10. Kepada Bapak dr. Sofyan Tan atas dedikasinya dalam mendukung pendidikan melalui program bantuan KIP Kuliah yang telah diberikan kepada penulis hingga selesainya penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai saran dan kritikan dari pembaca dan semua pihak untuk perbaikan Tugas Akhir ini agar menjadi lebih baik dan bermanfaat.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa/i dan pihak lain yang membutuhkan.



Medan, 20 Juni 2024

Penulis,

Andien Febrina Simanjuntak

Sesilia Novesela Siregar

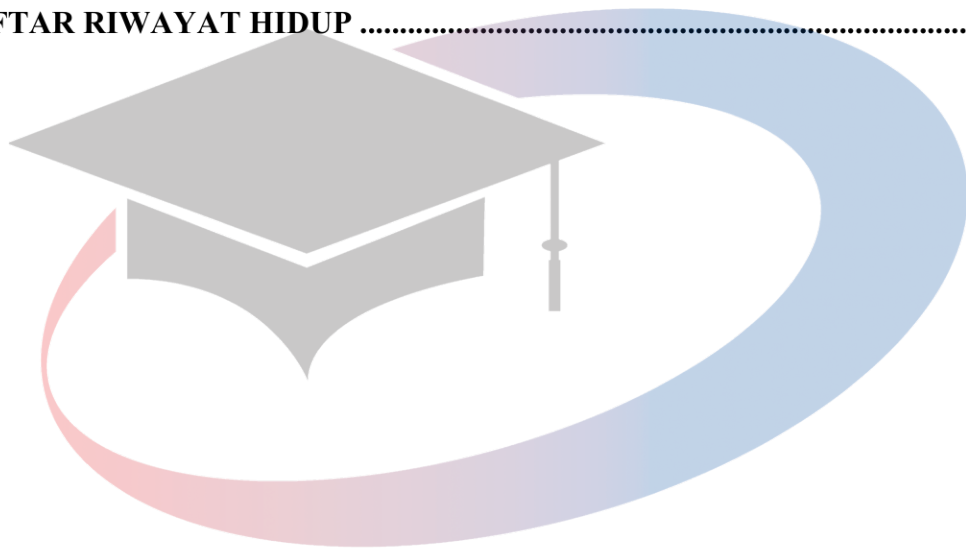
UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1 Sistem.....	6
2.2 Informasi.....	6
2.3 Sistem Informasi	8
2.4 Konsep Basis Data	8
2.5 Analisis dan Perancangan Sistem	10
2.6 Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2.7 Definisi Pelayanan dan Jasa.....	12
2.8 <i>Service</i> Elektronik.....	13
2.9 <i>User Interface</i>	14
2.10 <i>Design Thinking</i>	16
2.11 <i>Tools</i> dalam Perancangan	18
2.11.1 Figma.....	18

2.11.2 Wawancara	19
2.11.3 Observasi	20
2.11.4 <i>Empathy Map</i>	20
2.11.5 <i>User Persona</i>	21
2.11.6 <i>User Journey Map</i>	22
2.11.7 <i>Information Architecture</i>	23
2.11.8 <i>Wireframe</i>	24
2.11.9 <i>User Flow</i>	24
2.11.10 <i>Prototype</i>	26
BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN.....	27
3.1 <i>Empathize</i>	27
3.1.1 Observasi Aplikasi Sejenis.....	27
3.1.2 Wawancara	41
3.1.3 <i>Empathy Map</i>	44
3.1.4 <i>User Persona</i>	50
3.2 <i>Define</i>	54
3.2.1 <i>User Journey Map</i>	54
3.2.2 <i>Information Architecture</i>	58
3.3 <i>Ideate</i>	59
3.3.1 <i>User Flow</i>	59
3.3.2 <i>Wireframe</i>	80
BAB IV PERANCANGAN.....	108
4.1 Rancangan <i>User Interface</i>	108
4.1.1 Desain UI <i>High Fidelity</i> Tampilan Pelanggan	109
4.1.2 Desain UI <i>High Fidelity</i> Tampilan Teknisi.....	122
4.1.3 Desain UI <i>High Fidelity</i> Tampilan Pemilik Toko	128
4.2 Rancangan Basis Data.....	138

4.2.1 Struktur Tabel.....	138
4.2.2 Relasi Antar Tabel.....	148
4.3 Pembahasan	149
BAB V PENUTUP.....	150
5.1 Kesimpulan	150
5.2 Saran	150
DAFTAR PUSTAKA.....	152
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	165



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Informasi	7
Gambar 2. 2 Siklus Informasi.....	7
Gambar 2. 3 Contoh Tabel Di Sql	9
Gambar 2. 4 Contoh <i>Primary Key</i>	9
Gambar 2. 5 Contoh <i>Foreign Key</i>	10
Gambar 2. 6 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	16
Gambar 2. 7 Figma	19
Gambar 2. 8 <i>Empathy Map</i>	21
Gambar 2. 9 <i>User Persona</i>	22
Gambar 2. 10 <i>User Journey Map</i>	23
Gambar 2. 11 <i>Wireframe</i>	24
Gambar 2. 12 <i>User Flow</i>	26
Gambar 2.14 Contoh <i>Protoype</i>	26
Gambar 3. 1 Tampilan Aplikasi Sejasa	28
Gambar 3. 2 Tampilan Jasa Terpopuler.....	28
Gambar 3. 3 Tampilan Notifikasi	29
Gambar 3. 4 Tampilan Riwayat.....	29
Gambar 3. 5 Tampilan <i>Voucher</i>	30
Gambar 3. 6 Tampilan Kategori.....	30
Gambar 3. 7 Tampilan Cari Vendor	30
Gambar 3. 8 Tampilan Pembayaran	31
Gambar 3. 9 Tampilan Profil.....	31
Gambar 3. 10 Ulasan Pengguna Aplikasi Sejasa.....	32
Gambar 3. 11 Tampilan Aplikasi Fixs Jasa	32
Gambar 3. 12 Tampilan Jasa Servis	33
Gambar 3. 13 Tampilan Jasa Terlaris	33
Gambar 3. 14 Tampilan Favorit	33
Gambar 3. 15 Tampilan Pesanan.....	34
Gambar 3. 16 Tampilan Notifikasi	34
Gambar 3. 17 Tampilan <i>Profile</i>	35
Gambar 3. 18 Ulasan Pengguna Aplikasi Rio Teknik.....	35
Gambar 3. 19 Tampilan Aplikasi Rio Teknik	36

Gambar 3. 20 Tampilan Kategori Jasa Servis	36
Gambar 3. 21 Tampilan <i>Favorite</i>	37
Gambar 3. 22 Tampilan <i>Voucher</i>	37
Gambar 3. 23 Tampilan <i>Chat</i>	38
Gambar 3. 24 Tampilan Pembayaran	38
Gambar 3. 25 Tampilan Testimoni.....	39
Gambar 3. 26 Tampilan Notifikasi	39
Gambar 3. 27 Tampilan Profil.....	40
Gambar 3. 28 Ulasan Pengguna Aplikasi Rio Teknik.....	40
Gambar 3. 29 <i>Empathy Map</i> Pemilik Toko Smjt	45
Gambar 3. 30 <i>Empathy Map</i> Teknisi Toko Service Sjmt.....	46
Gambar 3. 31 <i>Empathy Map</i> Pelanggan Toko Service Smjt	47
Gambar 3. 32 <i>Empathy Map</i> Pemilik Toko Crown Service	48
Gambar 3. 33 <i>Empathy Map</i> Teknisi Crown Service	49
Gambar 3. 34 <i>Empathy Map</i> Pelanggan Crown Service	50
Gambar 3. 35 <i>User Persona</i> Pak Iwan	51
Gambar 3. 36 <i>User Persona</i> Pak Kamir Damanik	51
Gambar 3. 37 <i>User Persona</i> Ibu Jerni	52
Gambar 3. 38 <i>User Persona</i> Pak Hasby.....	52
Gambar 3. 39 <i>User Persona</i> Pak Hermansyah	53
Gambar 3. 40 <i>User Persona</i> Regina.....	53
Gambar 3. 41 <i>User Journey Map</i> Pelanggan.....	55
Gambar 3. 42 <i>User Journey Map</i> Pemilik Toko	56
Gambar 3. 43 <i>User Journey Map</i> Teknisi	57
Gambar 3. 44 <i>Information Architecture</i> Pelanggan.....	58
Gambar 3. 45 <i>Information Archicture</i> Pemilik Toko	58
Gambar 3. 46 <i>Information Architecture</i> Teknisi	59
Gambar 3. 47 <i>User Flow</i> Daftar Dan Masuk Akun.....	60
Gambar 3. 48 <i>User Flow Search</i>	60
Gambar 3. 49 <i>User Flow</i> Notifikasi	61
Gambar 3. 50 <i>User Flow</i> Memesan Layanan Perbaikan	62
Gambar 3. 51 <i>User Flow</i> Chat Dengan Pemilik Toko	63
Gambar 3. 52 <i>User Flow</i> Chat Dengan Teknisi	64

Gambar 3. 53 <i>User Flow Tracking Pesanan</i>	65
Gambar 3. 54 <i>User Flow Pembayaran</i>	66
Gambar 3. 55 <i>User Flow Favorit</i>	67
Gambar 3. 56 <i>User Flow Penggunaan Voucher</i>	67
Gambar 3. 57 <i>User Flow Menambah Ke Keranjang</i>	68
Gambar 3. 58 <i>User Flow History</i>	68
Gambar 3. 59 <i>User Flow Setting</i>	69
Gambar 3. 60 <i>User Flow Daftar Dan Masuk Akun</i>	69
Gambar 3. 61 <i>User Flow Notifikasi</i>	70
Gambar 3. 62 <i>User Flow Kelola Layanan</i>	70
Gambar 3. 63 <i>User Flow Kelola Sparepart</i>	71
Gambar 3. 64 <i>User Flow Kelola Voucher</i>	71
Gambar 3. 65 <i>User Flow Kelola Technician</i>	72
Gambar 3. 66 <i>User Flow Kelola Peralatan</i>	72
Gambar 3. 67 <i>User Flow Chat</i>	73
Gambar 3. 68 <i>User Flow Order</i>	73
Gambar 3. 69 <i>User Flow Payment</i>	74
Gambar 3. 70 <i>User Flow Tracking</i>	75
Gambar 3. 71 <i>User Flow Lihat Penilaian Pelanggan</i>	75
Gambar 3. 72 <i>User Flow Profil</i>	76
Gambar 3. 73 <i>User Flow Masuk Akun</i>	76
Gambar 3. 74 <i>User Flow Notifikasi Tugas Baru</i>	77
Gambar 3. 75 <i>User Flow Chat Dengan Pemilik Toko</i>	77
Gambar 3. 76 <i>User Flow Chat Dengan Pelanggan</i>	77
Gambar 3. 77 <i>User Flow Terima Tugas</i>	78
Gambar 3. 78 <i>User Flow Penjemputan Dan Perbaikan Barang</i>	79
Gambar 3. 79 <i>User Flow Pengantaran Barang</i>	79
Gambar 3. 80 <i>User Flow Profile</i>	80
Gambar 3. 81 <i>Tampilan Awal</i>	81
Gambar 3. 82 <i>Tampilan Daftar Dan Masuk</i>	81
Gambar 3. 83 <i>Tampilan Home</i>	82
Gambar 3. 84 <i>Tampilan Pencarian</i>	82
Gambar 3. 85 <i>Tampilan Notifikasi</i>	83

Gambar 3. 86 Tampilan Lihat Layanan.....	83
Gambar 3. 87 Tampilan Memesan Layanan.....	84
Gambar 3. 88 Tampilan Memesan <i>Sparepart</i>	85
Gambar 3. 89 Tampilan Pembayaran	86
Gambar 3. 90 Tampilan <i>Order</i>	88
Gambar 3. 91 Tampilan Antar Barang	89
Gambar 3. 92 Bukti Pembayaran.....	90
Gambar 3. 93 Tampilan Keranjang Pesanan	90
Gambar 3. 94 Tampilan <i>Chat</i>	91
Gambar 3. 95 Tampilan Favorit	91
Gambar 3. 96 Tampilan Riwayat.....	92
Gambar 3. 97 Tampilan Pengaturan	92
Gambar 3. 98 Tampilan Ulasan	93
Gambar 3. 99 Tampilan Awal Teknisi	93
Gambar 3. 100 Tampilan Masuk Akun	94
Gambar 3. 101 Tampilan Beranda Teknisi.....	94
Gambar 3. 102 Tampilan Notifikasi	95
Gambar 3. 103 Tampilan <i>Chat</i>	95
Gambar 3. 104 Tampilan Halaman <i>Task</i>	96
Gambar 3. 105 Tampilan Fitur <i>Pick Up</i>	97
Gambar 3. 106 Tampilan Pengantaran Barang.....	98
Gambar 3. 107 Tampilan <i>Profile</i>	98
Gambar 3. 108 Tampilan Logo.....	99
Gambar 3. 109 Tampilan Daftar Akun.....	100
Gambar 3. 110 Tampilan Beranda.....	100
Gambar 3. 111 Tampilan <i>Chat</i>	101
Gambar 3. 112 Tampilan <i>Order Tab Pending</i>	101
Gambar 3. 113 Tampilan <i>Tab Accept</i> dan <i>Cancelled</i>	102
Gambar 3. 114 Tampilan <i>On Going</i>	102
Gambar 3. 115 Tampilan <i>Tracking</i>	103
Gambar 3. 116 Tampilan Notifikasi	103
Gambar 3. 117 Tampilan Kelola <i>Voucher</i>	104
Gambar 3. 118 Tampilan Kelola Teknisi	104

Gambar 3. 119 Tampilan Kelola <i>Sparepart</i>	105
Gambar 3. 120 Tampilan Kelola Layanan.....	105
Gambar 3. 121 Tampilan Kelola Peralatan	106
Gambar 3. 122 <i>Wireframe</i> Riwayat Pembayaran	106
Gambar 3. 123 Tampilan Detail Pembayaran	107
Gambar 4. 1 <i>High Fidelity Splashscreen</i>	109
Gambar 4. 2 <i>High Fidelity</i> Daftar Dan Masuk Akun	109
Gambar 4. 3 Tampilan Saat Gagal Login	110
Gambar 4. 4 <i>High Fidelity</i> Beranda.....	111
Gambar 4. 5 <i>High Fidelity</i> Pencarian	112
Gambar 4. 6 <i>High Fidelity</i> Notifikasi.....	112
Gambar 4. 7 <i>High Fidelity</i> Melihat Layanan.....	113
Gambar 4. 8 <i>High Fidelity</i> Tampilan Memesan Layanan	114
Gambar 4. 9 <i>High Fidelity</i> Tampilan Memesan <i>Sparepart</i>	115
Gambar 4. 10 <i>High Fidelity</i> Tampilan Pembayaran.....	116
Gambar 4. 11 <i>High Fidelity</i> Tampilan Order	117
Gambar 4. 12 <i>High Fidelity</i> Tampilan Pengantaran Barang	118
Gambar 4. 13 <i>High Fidelity</i> Tampilan Bukti Pembayaran.....	119
Gambar 4. 14 <i>High Fidelity</i> Keranjang Pesanan	119
Gambar 4. 15 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Chat</i>	120
Gambar 4. 16 <i>High Fidelity</i> Tampilan Favorit.....	120
Gambar 4. 17 <i>High Fidelity</i> Tampilan Riwayat	121
Gambar 4. 18 <i>High Fidelity</i> Tampilan Ulasan	121
Gambar 4. 19 <i>High Fidelity</i> Tampilan Pengaturan.....	122
Gambar 4. 20 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Splashscreen</i>	122
Gambar 4. 21 <i>High Fidelity</i> Tampilan Masuk.....	123
Gambar 4. 22 <i>High Fidelity</i> Tampilan Beranda	123
Gambar 4. 23 <i>High Fidelity</i> Tampilan Notifikasi.....	124
Gambar 4. 24 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Chat</i>	124
Gambar 4. 25 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Task</i>	125
Gambar 4. 26 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Pick Up</i>	126
Gambar 4. 27 <i>High Fidelity</i> Tampilan Pengantaran Barang	127
Gambar 4. 28 <i>High Fidelity</i> Tampilan Profil	127

Gambar 4. 29 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Splashscreen</i>	128
Gambar 4. 30 <i>High Fidelity</i> Tampilan Daftar Dan Masuk Akun.....	129
Gambar 4. 31 <i>High Fidelity</i> Tampilan Beranda	129
Gambar 4. 32 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Chat</i>	130
Gambar 4. 33 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Tab Pending</i>	131
Gambar 4. 34 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Tab Accept Dan Cancelled</i>	131
Gambar 4. 35 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Tab On Going</i>	132
Gambar 4. 36 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Tab Deliver</i>	132
Gambar 4. 37 <i>High Fidelity</i> Tampilan <i>Tracking</i>	133
Gambar 4. 38 <i>High Fidelity</i> Tampilan Notifikasi.....	133
Gambar 4. 39 <i>High Fidelity</i> Tampilan Kelola <i>Voucher</i>	134
Gambar 4. 40 <i>High Fidelity</i> Tampilan Kelola Teknisi	134
Gambar 4. 41 <i>High Fidelity</i> Tampilan Kelola <i>Sparepart</i>	135
Gambar 4. 42 <i>High Fidelity</i> Tampilan Kelola Layanan	135
Gambar 4. 43 <i>High Fidelity</i> Tampilan Kelola Peralatan	136
Gambar 4. 44 <i>High Fidelity</i> Riwayat Pembayaran.....	137
Gambar 4. 45 <i>High Fidelity</i> Metode Pembayaran.....	138
Gambar 4. 46 Relasi Tabel <i>Database</i>	148

UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol - Simbol <i>User Flow</i>	25
Tabel 3.1 Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	41
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Untuk Pemilik Toko.....	43
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Untuk Teknisi.....	43
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Untuk Pelanggan.....	44
Tabel 4. 1 Daftar Implementasi Aspek Desain Ui <i>High Fidelity</i>	108
Tabel 4. 2 Struktur Tabel Pelanggan.....	138
Tabel 4. 3 Struktur Tabel Pemilik Toko.....	139
Tabel 4. 4 Struktur Tabel Teknisi.....	139
Tabel 4. 5 Struktur Tabel <i>Order Header</i>	140
Tabel 4. 6 Struktur Tabel <i>Order Detail</i>	141
Tabel 4. 7 Struktur Tabel Ulasan.....	141
Tabel 4. 8 Struktur Tabel <i>Payment</i>	142
Tabel 4. 9 Struktur Tabel <i>Voucher</i>	142
Tabel 4. 10 Struktur Tabel Metode Pembayaran.....	143
Tabel 4. 11 Struktur Tabel <i>Task</i>	143
Tabel 4. 12 Struktur Tabel Layanan.....	144
Tabel 4. 13 Struktur Tabel Toko.....	144
Tabel 4. 14 Struktur Tabel <i>Sparepart</i>	145
Tabel 4. 15 Struktur Tabel Favorit Toko.....	145
Tabel 4. 16 Struktur Tabel Kelola Peralatan.....	146
Tabel 4. 17 Struktur Tabel Perbaikan Dirumah.....	146
Tabel 4. 18 Struktur Tabel Perbaikan Detail.....	147

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Pelaksanaan Wawancara	157
Lampiran 2 Rancangan Desain.....	164

