



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN *UI UX FRONT END* PADA
*APLIKASI CUSTOMER RELATIONSHIP
MANAGEMENT (CRM) BERBASIS MOBILE*
(Studi Kasus PT. Hashmicro Solusi Indonesia)**

SKRIPSI

**BHIQI SATRYA ALVIANDY
180431022**

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN *UI UX FRONT END* PADA
*APLIKASI CUSTOMER RELATIONSHIP
MANAGEMENT (CRM) BERBASIS MOBILE*
(Studi Kasus PT. Hashmicro Solusi Indonesia)**

SKRIPSI

**Dibuat Untuk Melengkapi Syarat-Syarat Yang Diperlukan Untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

BHIQI SATRYA ALVIANDY

180431022

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bhiqi Satrya Alviandy
NIM : 1807431022
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital
Judul skripsi : Pengembangan *UI UX Front End* Pada Aplikasi *Customer Relationship Management (CRM)* Berbasis *Mobile* (Studi Kasus PT. Hashmicro Solusi Indonesia)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 29 Agustus 2022



(Bhiqi Satrya Alviandy)

NIM.1807431022



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Bhiqi Satrya Alviandy
NIM : 1807431022
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN UI UX FRONT END PADA
APLIKASI CUSTOMER RELATIONSHIP
MANAGEMENT (CRM) BERBASIS MOBILE (Studi
Kasus PT. Hashmicro Solusi Indonesia)

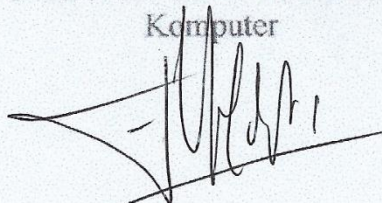
Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis, Tanggal 18,
Bulan Agustus, Tahun 2022 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. ()
Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()
Penguji II : Drs. Agus Setiawan, M.Kom. ()
Penguji III : Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T. ()

Mengetahui :

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan
Komputer



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bhiqi Satrya Alviandy
NIM : 1807431022
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital /

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“PENGEMBANGAN *UI UX FRONT END* PADA APLIKASI *CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)* BERBASIS *MOBILE* (Studi Kasus PT. Hashmicro Solusi Indonesia)”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 29 Agustus 2022
Yang Menyatakan



(Bhiqi Satrya Alviandy)
NIM.1807431022

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



PENGEMBANGAN UI UX FRONT END PADA APLIKASI CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM) BERBASIS MOBILE (Studi Kasus PT. Hashmicro Solusi Indonesia)

ABSTRAK

Software ERP (Enterprise Resource Planning) merupakan model otomasi dan integrasi kebutuhan bisnis organisasi. Salah satu modul penunjang Software ERP yaitu CRM. Modul CRM (Customer Relationship Management) akan meningkatkan loyalitas pelanggan dengan rasa kepuasan. PT. Hashmicro Solusi Indonesia perlu merancang CRM berbasis mobile karena meninjau dari segi pasar. Mobile apps perlu ditunjang dari UI dan UX dengan tampilan fresh, ringan, tidak membosankan, dan memuat seluruh informasi dengan penuh ide kreatif. Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu pembuatan UI UX Front End pada CRM mobile app perusahaan untuk mempermudah pelayanan yang dilakukan perusahaan terhadap pelanggan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian research and development. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Tahapan penelitian menggunakan design thinking (emphatize, define, ideate, prototype, test). Objek penelitian yaitu modul CRM dari software ERP. Tampilan CRM mobile app memuat menu Home, Leads, Quotation, Calendar, Customer, Product Catalog, Report Target, Promotion, dan Profile dengan tampilan menarik berwarna dasar putih. Hasil alpha testing dapat memenuhi semua poin uji dengan baik dan hasil beta testing target user maupun UI UX expert sudah layak dari sisi teknis.

Kata Kunci: *Customer Relationship Management, Mobile App, UI UX*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KATA PENGANTAR

Segala Puji serta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya lah penulis bisa menyelesaikan skripsi mengenai pengembangan media edukasi digital ini dengan baik. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana terapan Politeknik.

Penulis menyadari dalam penulisan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan, dan tidak terlepas dari keterlibatan banyak pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa keterlibatan orang yang telah membantu penulis menyelesaikan laporan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

- a. Bapak Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
- b. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T. selaku Kepala Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital.
- c. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing, mendukung dan mengarahkan penulis agar lebih baik dalam penyusunan skripsi.
- d. Pihak PT. Hashmicro Solusi Indonesia yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi studi pada Skripsi ini.
- e. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dan dukungan material dan moral.
- f. Teman-teman Teknik Multimedia Digital angkatan 2018 atas dukungannya selama ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi. Semoga skripsi ini dapat menjadi ilmu dan bermanfaat sampai kapanpun.

Depok, 15 Agustus 2022

Bhiqi Satrya Alviandy



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>User Interface</i>	5
2.2 <i>User Experience</i>	5
2.3 <i>Aplikasi Mobile</i>	5
2.4 <i>Enterprise Resource Planning (ERP)</i>	6
2.5 <i>Customer Relationship Management (CRM)</i>	6
2.6 <i>Wireframe</i>	6
2.7 <i>Figma</i>	7
2.8 <i>Adobe Illustrator</i>	7
2.9 <i>Metode Design Thinking</i>	8
2.10 Penelitian Sejenis	9
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Rancangan Penelitian	13
3.1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	13
3.1.2 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	13

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2	Tahapan Penelitian	14
3.3	Objek Penelitian	16
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1	<i>Emphatize</i>	17
4.2	<i>Define</i>	18
4.3	<i>Ideate</i>	18
4.4	<i>Prototype</i>	20
4.4.1	Font	20
4.4.2	Warna	21
4.4.3	<i>Wireframe</i>	23
4.4.4	Aset	29
4.4.5	Proses Pembuatan <i>Mockup</i>	32
4.4.6	Hasil <i>Mockup</i>	34
4.5	<i>Test</i>	48
4.5.1	Deskripsi Pengujian	48
4.5.2	Prosedur Pengujian.....	49
4.5.3	Data Hasil Pengujian.....	50
4.5.4	Analisis Data	64
BAB V	PENUTUP	67
5.1	Simpulan.....	67
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil observasi benchmark aplikasi <i>CRM Mobile lain</i>	19
Tabel 4. 2 Warna pada <i>CRM Mobile lain</i>	21
Tabel 4. 3 <i>Wireframe CRM Mobile App</i>	23
Tabel 4. 4 Aset <i>CRM Mobile App</i>	29
Tabel 4. 5 Hasil <i>Alpha Testing</i>	50
Tabel 4. 6 Interval Penilaian	58
Tabel 4. 7 Skor Pada Skala <i>Likert</i>	59
Tabel 4. 8 Hasil <i>Beta Testing Target User</i>	59
Tabel 4. 9 Hasil <i>Beta Testing UI UX Expert</i>	63
Tabel 4. 10 Analisis Data <i>Beta Testing Target User</i>	64





DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Tampilan <i>CRM Web</i>	17
Gambar 4. 2	<i>Information Architecture CRM Mobile App</i>	18
Gambar 4. 3	Font dari family Roboto	20
Gambar 4. 4	<i>Coloring</i> pada proses pembuatan <i>mockup</i>	32
Gambar 4. 5	<i>Input</i> aset pada proses pembuatan <i>mockup</i>	33
Gambar 4. 6	<i>Input</i> konten pada proses pembuatan <i>mockup</i>	33
Gambar 4. 7	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Introduce</i> dan (b) <i>Sign In Journey 1</i>	34
Gambar 4. 8	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Sign In Journey 2</i> dan (b) <i>Sign In Journey</i> ..	35
Gambar 4. 9	<i>Mockup</i> halaman <i>Sign In</i>	35
Gambar 4. 10	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Home</i> dan (b) <i>Home No Activities</i>	36
Gambar 4. 11	<i>Mockup</i> halaman <i>More Menu</i>	37
Gambar 4. 12	<i>Mockup</i> halaman <i>Profile</i>	37
Gambar 4. 13	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Leads</i> dan <i>Leads - Customer</i>	38
Gambar 4. 14	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Leads - Sales Person</i> dan (b) <i>Leads – Data</i> . 38	
Gambar 4. 15	<i>Mockup</i> halaman <i>Leads – Data Product</i>	39
Gambar 4. 16	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Activities</i> dan (b) <i>Add Activities</i>	40
Gambar 4. 17	<i>Mockup</i> halaman <i>Meeting</i>	41
Gambar 4. 18	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Calendar - Day</i> dan (b) <i>Calendar - Week</i>	41
Gambar 4. 19	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Quotation</i> dan (b) <i>Quotation - Quotation</i>	42
Gambar 4. 20	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Quotation - Sales Person</i> dan (b) <i>Quotatio</i> . 42	
Gambar 4. 21	<i>Mockup</i> halaman <i>Quotation – Sale Order</i>	43
Gambar 4. 22	<i>Mockup</i> halaman <i>Report Target</i>	44
Gambar 4. 23	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Catalog Kanban List</i> dan (b) <i>Catalog View</i> 45	
Gambar 4. 24	<i>Mockup</i> halaman (a) <i>Customer</i> dan (b) <i>Customer Detail</i>	45
Gambar 4. 25	<i>Mockup</i> halaman <i>Promotion</i>	46
Gambar 4. 26	<i>Mockup</i> halaman <i>Announcement</i>	47
Gambar 4. 27	Rangkaian <i>Mockup</i> dengan <i>Information Architecture</i>	48

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	L-1
Lampiran 2. Kuesioner <i>Beta Testing</i> oleh <i>Target User</i>	L-2
Lampiran 3. Kuesioner <i>Beta Testing</i> oleh <i>UI UX Expert</i>	L-3





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Hashmicro Solusi Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi dan berpusat pada ERP. *Software ERP* merupakan sistem perangkat yang memiliki fungsi untuk mengelola serta mengintegrasikan banyak dari berbagai kegiatan operasional.

Salah satu *Software* yang menjadi modul pada *Software ERP* adalah modul CRM. CRM sendiri merupakan singkatan dari sebuah kata berbahasa Inggris yaitu *Customer Relationship Management*. CRM memiliki tujuan demi menjalin hubungan dengan pelanggan. CRM memiliki fungsi untuk mengelola data pelanggan. Hal ini sangat membantu kedepannya, untuk lebih memudahkan pelayanan kepada para pelanggan serta menyimpan data untuk keperluan yang akan mendatang.

Banyak perusahaan yang berlomba – lomba memenuhi keinginan pasar demi melakukan persaingan. PT. Hashmicro Solusi Indonesia mengalami penurunan penjualan pada modul CRM dikarenakan perusahaan kompetitor telah memiliki CRM berbasis *mobile*. PT. Hashmicro Solusi Indonesia terlambat dalam merencanakan serta membuat rancangan *CRM* berbasis *mobile*. *Software* ini perlu dirancang untuk menjadi lebih fleksibel yang mampu diakses kapan pun dan dimana pun tanpa perlu menggunakan laman pencarian sehingga lebih memudahkan hubungan interaksi antara perusahaan dengan pelanggan nantinya. Tidak seperti website yang hanya dapat diakses melalui laman web pada pencarian, *software CRM* yang berbasis pada *mobile* dapat diimplementasikan pada bentuk sebuah aplikasi yang nantinya lebih memudahkan pengguna dalam melakukan pelayanan.

Savira (2020) berpendapat bahwa desain pada antarmuka serta ditinjau dari segi pengalaman pengguna adalah sesuatu yang menjadi point utama yang



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

harus di perhatikan disaat perusahaan hendak membuat sebuah aplikasi *mobile* demi mendapatkan kepercayaan dari para pengguna ap likasi yang tentunya merupakan bagian dari pelanggan perusahaan. Serta di kutip dari pendapat Adam (2020) yang mengatakan dalam sebuah pembuatan aplikasi haruslah memperhatikan beberapa aspek yang sangat penting bagi pengembangannya kedepan. Salah satu point yang harus di perhatikan dalam pengembangan aplikasi adalah *User Experience* atau yang kerap dikenal sebagai UX. Karena dalam sebuah aplikasi dianggap berhasil Ketika aplikasi tersebut memberi manfaat dimana hal ini hanya dapat di ketahui oleh bagaimana pengguna atau user menggunakan aplikasi tersebut. Lagi disebut sebagai UI atau yang lebih jelas dikenal sebagai *User Interface*. Point ini memuat bagaimana desain dan tampilan antarmuka pada saat pengguna menggunakan atau menjalankan aplikasi.

Peneliti merancang sebuah CRM *mobile* yang berbentuk aplikasi dengan memuat informasi tentang CRM yang berfokus pada PT Hashmicro Solusi Indonesia. Pada pengembangan *UI UX* pada sebuah aplikasi *mobile* tentunya desain yang ditampilkan pada tampilan antarmuka fresh, ringan dan tidak membosankan untuk dioperasikan. Tentu nya hal ini demi menarik minat pengguna terhadap aplikasi itu sendiri dimana kini banyak yang menilai sebuah hal dari tampilannya terlebih dahulu.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat *UI UX* pada aplikasi CRM *mobile* untuk memenuhi kebutuhan pasar HashMicro yang menginginkan *software CRM* berbasis *mobile app* serta mempermudah pelayanan yang dilakukan perusahaan terhadap pelanggan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan *UI* dan *UX* dalam aplikasi Figma ini adalah:

1. Pembuatan *UI UX* untuk front end pada aplikasi CRM *mobile*.
2. Target *user* adalah karyawan sales perusahaan *trading* dari klien modul CRM milik HashMicro.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Pembuatan *UI UX* pada aplikasi *CRM mobile* menggunakan aplikasi *Figma*.
4. Pembuatan aset pada aplikasi *CRM mobile* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah membuat *UI UX* pada *software CRM* berbasis *mobile app* yang dilakukan berdasarkan riset *UX* terhadap target *user* yaitu karyawan sales perusahaan *trading* pengguna modul *CRM ERP*. Hasil Desain *UI UX* nantinya diserahkan berupa link *Figma* yang dapat diakses secara online oleh pihak perusahaan. Adapun manfaat dari skripsi ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pasar *HashMicro* yang menginginkan *software CRM* berbasis *mobile app*. Manfaat utama selain memenuhi pasar yang menginginkan penggunaan aplikasi ini tentu nya demi mempermudah pelayanan yang dilakukan perusahaan terhadap pelanggan. Rancangan *UI UX* ini nantinya akan digunakan dan diimplementasikan menjadi sebuah *CRM mobile App*.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan, maka diusulkan sistematika penulisan yang mengemukakan mengenai bab-bab beserta isinya secara rinci dan keterkaitan dengan bab sebelum dan setelahnya. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab satu ini di jelaskan mengenai bagaimana sistematika dan latar belakang dibuatnya skripsi penelitian ini. pada bab 1 ini tentu nya berisi pendahuluan seperti bagaimana latar belakang masalah, perumusan masalah pada penelitian ini, tentu nya ada tujuan dari dibuatnya skripsi penelitian ini serta ada manfaat penelitian dan juga sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kedua ini tentu saja memuat bagaimana teori – teori yang ada mendukung peneliti melakukan penelitian skripsi ini. teori yang dibahas tentu saja memiliki dan di jelaskan secara rinci. dimulai dari muatan atau termuat tentang pengertian bagaimana system *UI UX* bekerja. Tentang bagaimana

tujuan dari di buatnya *UI UX* pada sebuah perusahaan. Manfaat *UI UX* juga termasuk dalam bagan bab kedua yang memuat tinjau pustaka. dan tentang bagaimana fungsi serta cara pembuatan dan pengembangan aplikasi yang akan di gunakan pada suatu perusahaan khususnya perusahaan PT. Hashmicro Solusi Indonesia.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga ini merupakan bab dengan pembahasan pada metodologi penelitian yang di lakukan peneliti pada penelitian skripsi ini. termuat dari kerangka pemikiran penulis dengan disertai data dan juga menunjukkan jenis data serta metode yang di gunakan untuk menganalisa sebuah data yang ada pada skripsi penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagan bab ini memuat analisa dari data yang telah di kumpulkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. data tersebut di muat tentang hasil dari survey yang di lakukan terhadap perusahaan PT. Hashmicro Solusi Indonesia. Setelah itu pada bab ke-empat ini juga memuat hasil dari pengolahan data yang di lakukan oleh peneliti. Pengolahan data yang telah di peroleh dari survey peneliti di saat melakukan kerja pada perusahaan yang bersangkutan untuk menggali lebih banyak informasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab lima ini merupakan bab akhir atau bab penutup yang ada pada skripsi penelitian yang di tulis oleh peneliti mengenai studi kasus pada PT. Hashmicro Solusi Indonesia dengan berfokus pada pengembangan aplikasi *mobile* demi menunjang hubungan dengan pelanggan yang di dasari oleh *UI UX*. Pada bab akhir ini memuat tentang serangkai pembahasan singkat pada skripsi yang di dasari oleh isi kesimpulan serta saran – saran yang di miliki peneliti dalam menyusun lembar penelitian ini. Tujuan pemberian saran – saran serta kesimpulan demi disampaikannya kepada objek yang di teliti serta bagi para peneliti itu sendiri.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari “*Pengembangan UI UX Front End Pada Aplikasi Customer Relationship Management (CRM) Berbasis Mobile*” dapat disimpulkan bahwa :

- a. Penelitian menghasilkan desain *UI UX* untuk *front end* aplikasi *Customer Relationship Management (CRM)* berbasis *mobile* yang dibuat dengan menggunakan Figma. Desain *UI UX* yang berupa link Figma yang dapat diakses secara online oleh pihak perusahaan.
- b. Penelitian menghasilkan desain *UI UX* yang dapat mempermudah karyawan sales dalam memberikan pelayanan terhadap pelanggan, hal ini dibuktikan berdasarkan *beta testing* oleh target *user* menggunakan kuesioner berisi 10 poin pernyataan dengan hasil perhitungan 10 poin pernyataan sangat setuju.
- c. Tombol-tombol pada desain berjalan dengan baik, hal ini dibuktikan berdasarkan *alpha testing* yang disimpulkan bahwa desain *UI UX* sudah sesuai dengan fungsi yang telah dirancang; serta pengujian oleh *expert* di bidang *UI UX* yang dilakukan pengujian terhadap sisi teknis yang menggunakan kuesioner dengan rincian 6 poin pernyataan setuju dan 4 poin pernyataan sangat setuju. *Expert* juga memberi saran untuk dilakukan beberapa perbaikan yang di mana dimasukkan ke dalam saran dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan pengerjaan dan skripsi “*Pengembangan UI UX Front End Pada Aplikasi Customer Relationship Management (CRM) Berbasis Mobile*”, terdapat saran yang bermanfaat bagi peneliti dan pembaca:

- a. Penggunaan palet warna sudah berhasil membawa konsep fun, namun tone pada beberapa warna dapat disesuaikan lagi karena ada warna yang terlalu terang dan ada yang terlalu gelap.

- b. Ilustrasi dan ikon sudah berhasil membuat aplikasi terlihat friendly untuk user, namun masih terlalu sederhana jadi style nya dapat lebih divariasikan lagi agar dapat memberikan keunikan tersendiri untuk desain *UI UX* secara keseluruhan.
- c. Pada beberapa halaman seperti Quotation terasa terlalu kompleks untuk dipahami, jadi penataan konten bisa dikaji lagi untuk halaman yang memiliki konten yang kompleks.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2020). Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur. *Journal UII.A. K. E. Lengkong, H. Arfandy, and B. Zaman. (2021). Rancang Bangun Tampilan UI Untuk Game Smartphone Healthy Laifu Menggunakan Prinsip Gestalt. KHARISMA Tech vol. 16, no. 2.*
- Anggitama, D. T.-Z. (2018). Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi EzyPay. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 6152-6159.*
- Anisa, T. (2020). *Pengertian dan Langkah-langkah Dalam Design Thinking*. Diambil Kembali dari Logique Blog:[<https://www.logique.co.id/blog/2020/04/27/apa-itu-design-thinking/> , diakses pada 27 Februari 2022]
- Ar Razi, A. (2018). Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan Vol. 03 No. 02, ISSN 2477-6106*
- Azqiya, Z. (2019, March 13). *√ 3+ Pengertian Adobe Illustrator dan Bedanya dengan Photoshop*. Diambil kembali dari leskompi:[<https://www.leskompi.com/pengertian-adobe-illustrator/> , diakses 14 Februari 2022]
- Budhiluhoer, M. (2018, July 5). *Konsep Wireframe Pada Website*. Diambil kembali dari codepolitan: [codepolitan.com/konsep-wireframe-pada-website-5b3db818441cf , diakses pada 14 Februari 2022]
- Hardjono, C. (2017). Perancangan Dan Implementasi *ERP (Enterprise Resource Planning) Modul Sales And Warehouse Management* Pada CV. Brada. *e-Proceeding of Engineering : Vol.4, No.3, ISSN : 2355-9365.*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Ilham, H. (2021). Analisis Dan Perancangan User Interface/User Experience Dengan Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)* Vol. 2, No. 1, p-ISSN: 2723-3863.
- Irawan, Y. (2019). Sistem Informasi Pemasaran Busana Syar'i Dengan Penerapan Customer Relationship Management (CRM) Berbasis Web. *IntecomS: Journal of Information Technology and Computer Science* Volume 2 Nomor 1, p-ISSN : 2621-3249.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Macromedia Director pada Materi Usaha dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1-10.
- Panorama, M., & Muhajirin. (2017). *Pendekatan Praktis Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (1st ed.). Idea Press Yogyakarta.
- Pramudita, R. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Anwariya* Vol. 3 No 1, ISSN 2657-0203.
- Rosalina, V. (2018). Pemodelan *Electronic Customer Relationship Management* (E-CRM) Pada Rumah Sakit. *Jurnal PROSISKO* Vol. 5 No. 2, p-ISSN: 2406-7733.
- Somya, R. (2019). Perancangan Customer Relationship Management Berbasis Web Dengan Library JQuery Responsive Datatables. *SISTEMASI : Jurnal Sistem Informasi*, Volume 8, Nomor 3, ISSN:2302-8149.
- Surahman, S. (2017). Aplikasi *Mobile Driver Online* Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *ULTIMA InfoSys*, Vol. VIII, No. 1, ISSN 2085-4579.
- Tristiyanto. (2020). Evaluasi Heuristik pada Aplikasi Terampil untuk Optimalisasi *User Interface* dan *User Experience*. *Jurnal Pepadun* Vol 1 No. 1, pp. 109-119.

Y. P. Savira, “Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus,” *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 28–29, 2020.

Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *Quantita Vol. 2, No. 2*, p-ISSN: 2614-6223.

Zakaria, H. (2019). Perancangan Sistem Informasi Customer Relationship Management(CRM) untuk Meningkatkan Loyalitas dan Pelayanan Customers Berbasis Web dengan Model Waterfall. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi Vol. 2, No. 2*, ISSN: 2654- 3788.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis

LAMPIRAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Bhiqu Satrya Alviandy



Lahir di Jember, 8 Mei 2000. Anak pertama dari tiga bersaudara. Bertempat tinggal di Perum Taman Gading Blok M No. 17, Jember. Lulus dari SDN Jember Lor 1 tahun 2012, SMPN 3 Jember tahun 2015, SMAN 1 Jember tahun 2018. Menjadi mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika Dan Komputer, program studi Teknik Multimedia Digital D-4 pada tahun 2018

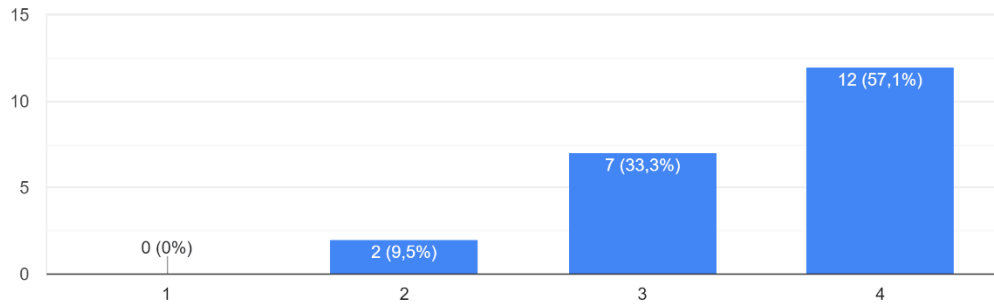
**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Lampiran 2. Kuesioner *Beta Testing* oleh Target *User*

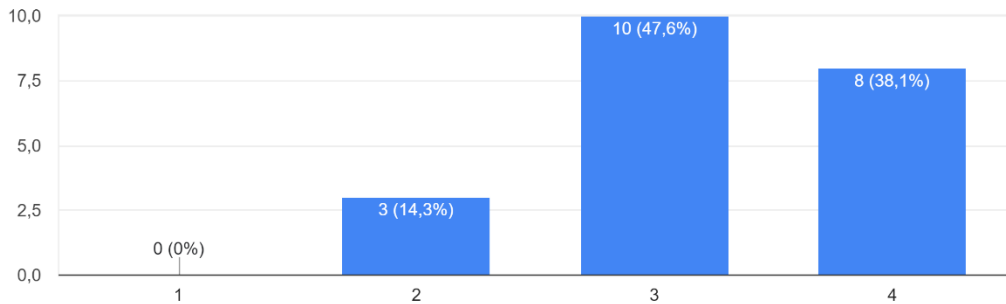
1. Tampilan desain UI UX menarik untuk digunakan.

21 jawaban



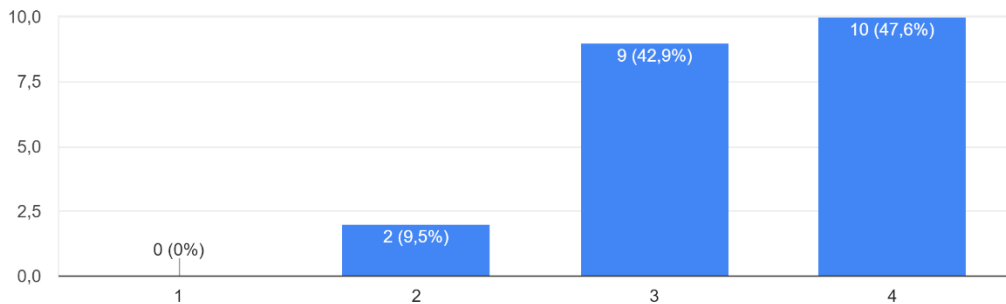
2. Alur aplikasi langsung dapat dipahami dengan mudah.

21 jawaban



3. Kelengkapan menu yang ada sudah sesuai dengan kebutuhan user.

21 jawaban



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

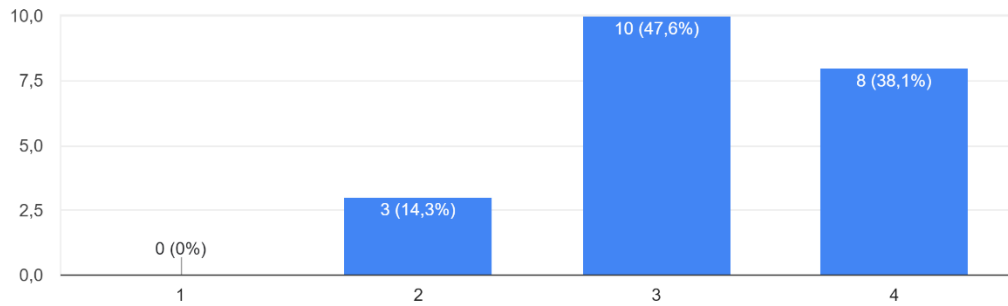


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

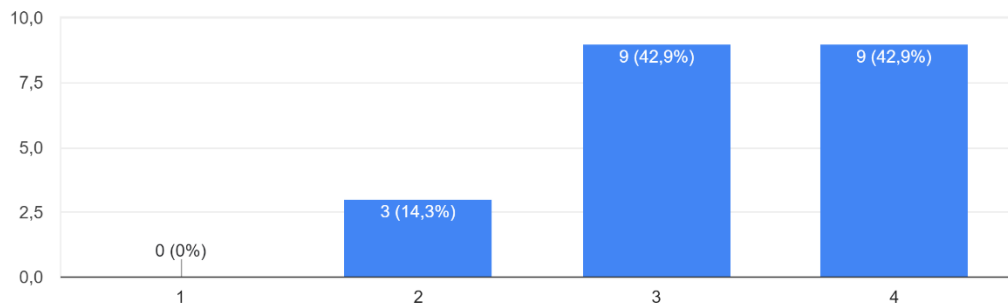
4. Fungsi dari setiap menu langsung dapat dipahami dengan mudah.

21 jawaban



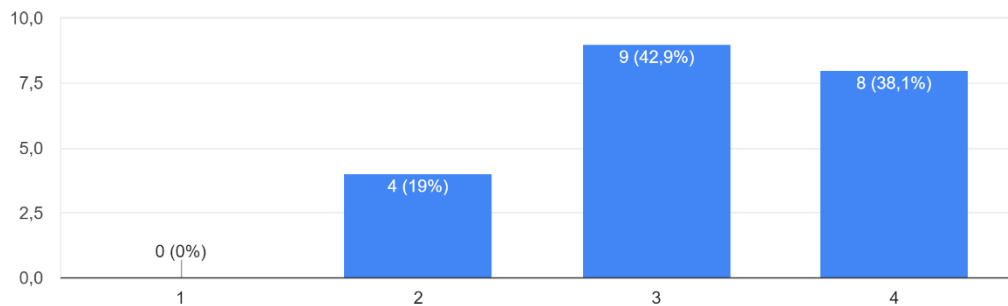
5. Konten yang ada pada setiap menu sudah sesuai kebutuhan user.

21 jawaban



6. Meskipun konten dalam aplikasi cukup kompleks, aplikasi tetap mudah untuk digunakan.

21 jawaban





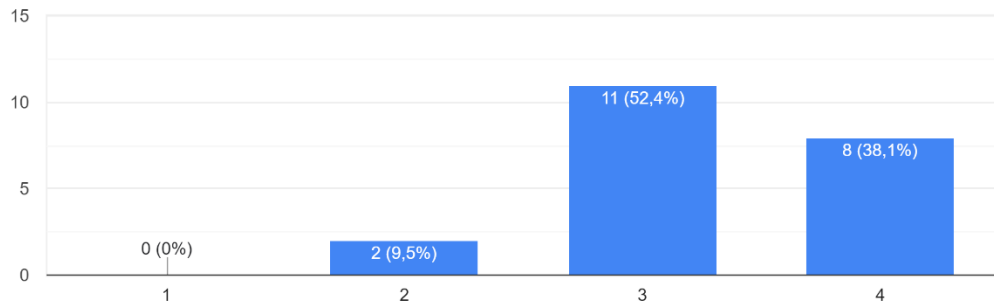
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

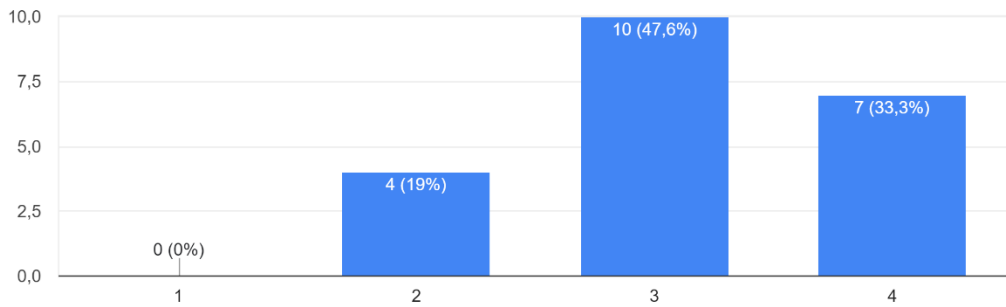
7. Fungsi dari button-button yang ada langsung dapat dipahami dengan mudah.

21 jawaban



8. Desain UI UX mempermudah karyawan sales dalam memberikan pelayanan terhadap pelanggan.

21 jawaban



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

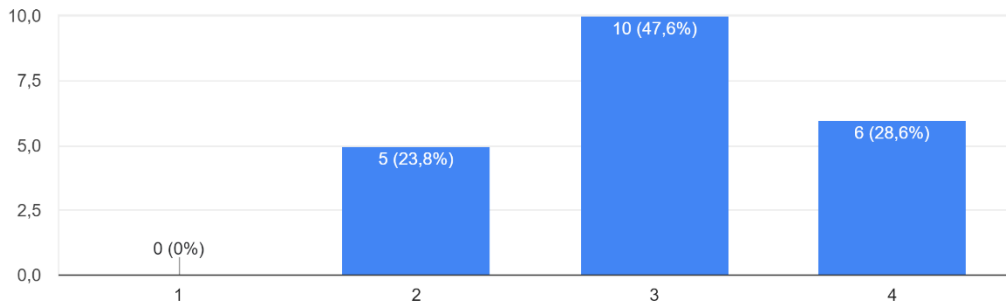


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

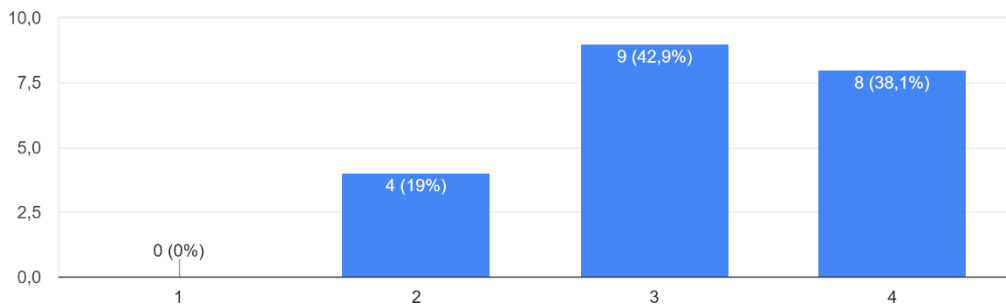
9. Saya tidak menemukan kesulitan dalam memahami desain UI UX tersebut.

21 jawaban



10. Saya tidak bosan meskipun menggunakan desain UI UX dalam waktu yang cukup lama.

21 jawaban



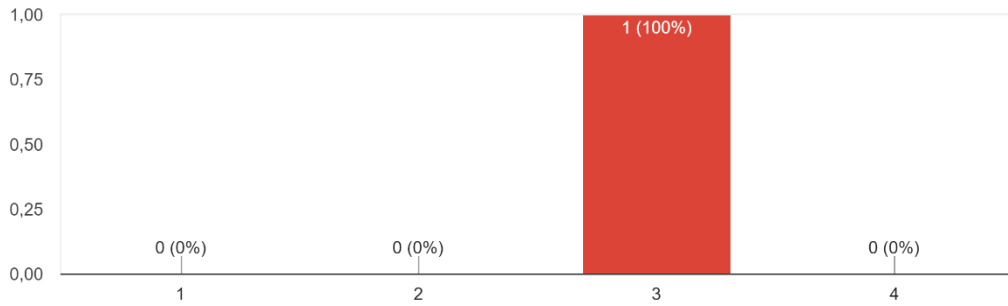
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Lampiran 3. Kuesioner *Beta Testing* oleh *UI UX Expert*

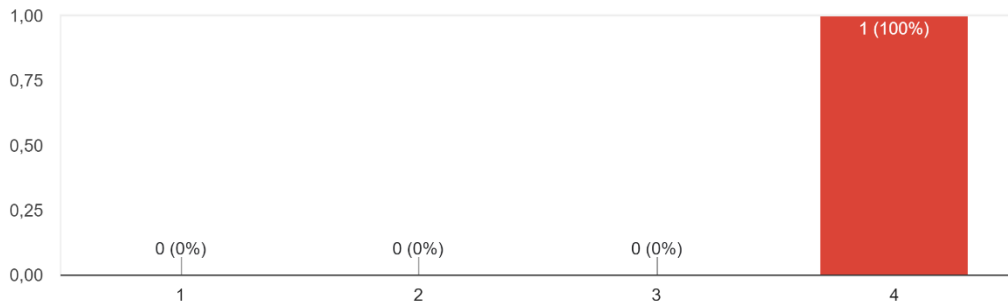
1. Pemilihan warna yang digunakan pada desain UI UX sudah cocok.

1 jawaban



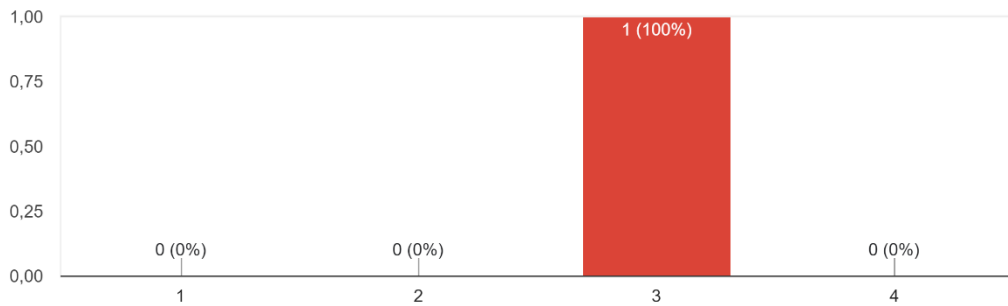
2. Pemilihan jenis font yang digunakan pada desain UI UX sudah cocok.

1 jawaban



3. Kombinasi antara ilustrasi dengan desain UI UX sudah cocok.

1 jawaban



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

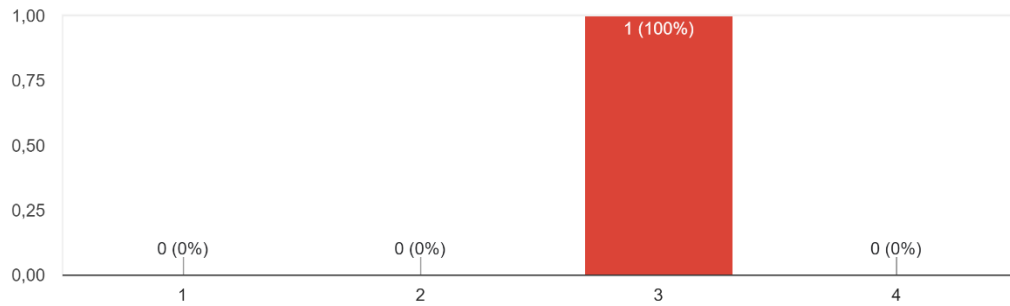


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

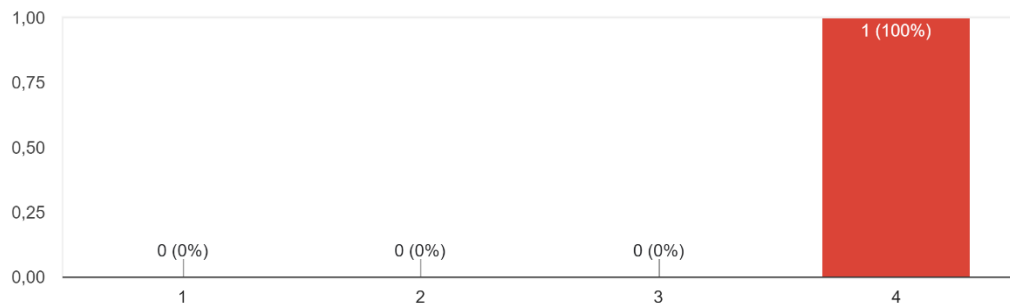
4. Kombinasi antara ikon dengan desain UI UX sudah cocok.

1 jawaban



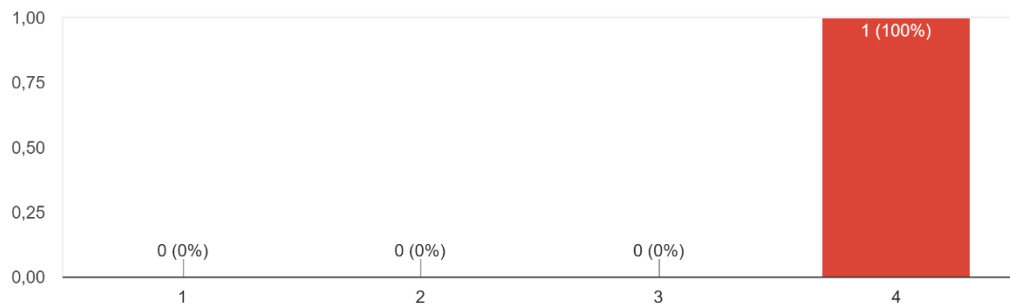
5. Penggunaan white space pada desain UI UX sudah seimbang.

1 jawaban



6. Readibilitas pada teks dalam aplikasi sudah baik.

1 jawaban



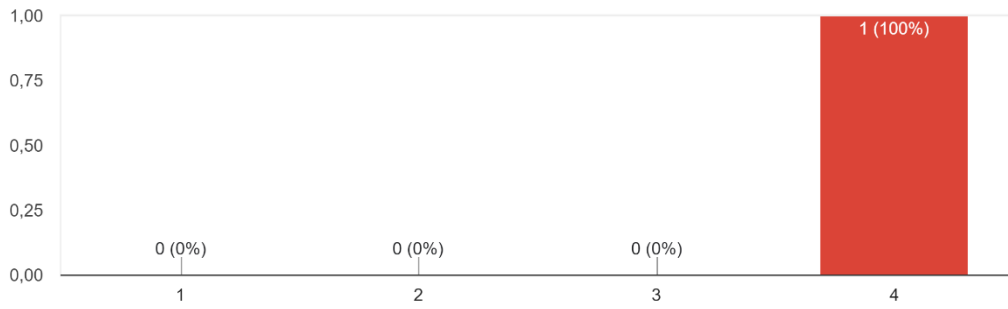


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

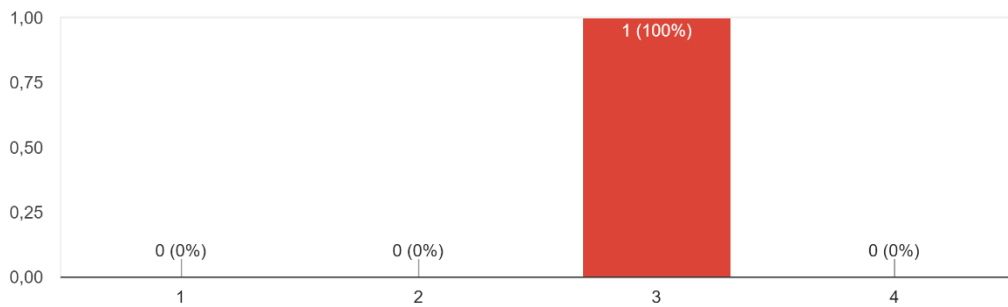
7. Desain UI UX sudah konsisten.

1 jawaban



8. Desain konten dapat dipahami dengan singkat dan jelas.

1 jawaban



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

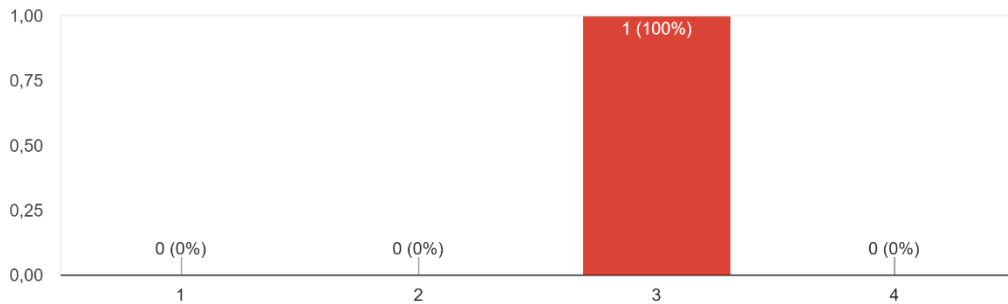


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

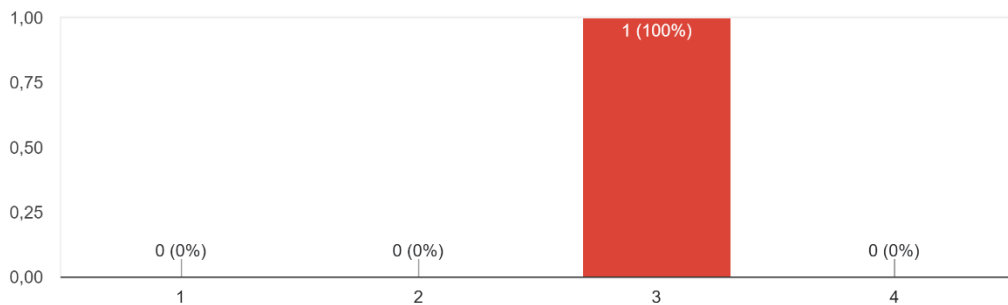
9. Menu navigasi pada desain UI UX mudah dipahami.

1 jawaban



10. Setiap halaman desain UI UX sudah responsive.

1 jawaban



Catatan:

- Penggunaan palet warna sudah berhasil membawa konsep fun, namun tone pada beberapa warna dapat disesuaikan lagi karena ada warna yang terlalu terang dan ada yang terlalu gelap.
- Ilustrasi dan ikon sudah berhasil membuat aplikasi terlihat friendly untuk user, namun masih terlalu sederhana jadi style nya dapat lebih divariasikan lagi agar dapat memberikan keunikan tersendiri untuk desain *UI UX* secara keseluruhan.
- Pada beberapa halaman seperti *Quotation* terasa terlalu kompleks untuk dipahami, jadi penataan konten bisa dikaji lagi untuk halaman yang memiliki konten yang kompleks.