



**PERANCANGAN UI/UX PADA ABI PHOTOBOOTH MENGGUNAKAN  
TOOLS FIGMA**

**LAPORAN PENELITIAN**

**M. SALMAN PARUSA**

**22142015P**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS BINA DARMA**

**PALEMBANG**

**2024**



**PERANCANGAN UI/UX PADA ABI PHOTOBOOTH  
MENGUNAKAN *TOOLS* FIGMA**

**M. SALMAN PARUSA**

**22142015P**

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS BINA DARMA**

**PALEMBANG**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Perancangan UI/UX Pada Abi Photobooth Menggunakan  
Tools Figma**

**M. SALMAN PARUSA  
22142015P**

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika**

**Pembimbing**



**Rasmila, M.Kom**

**Palembang, 20 Agustus 2024  
Fakultas Sains Teknologi  
Universitas Bina Darma  
Dekan,**

  


**Universitas Bina Darma  
Fakultas Sains Teknologi**

**Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Perancangan UI/UX Pada Abi Photobooth Menggunakan Tools Figma" Oleh "M. Salman Parusa", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Selasa tanggal 20 Agustus 2024.

### Komisi Penguji

1. Ketua : Rasmila, M.Kom
2. Anggota : Rahayu Amalia, M.Kom
3. Anggota : Marlindawati, M.M., M.Kom.

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)

Mengetahui,  
Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Sains Teknologi  
Universitas Bina Darma  
Ketua,

  
Universitas Bina Darma  
Fakultas Sains Teknologi

Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Salman Parusa  
NIM : 22142015P

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 14 September 2024  
Yang membuat pernyataan,



M. Salman Parusa  
NIM : 2214015P

## ABSTRAK

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan interaksi pengguna dengan produk melalui perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Abi Photobooth, sebuah perusahaan yang menyediakan layanan photobooth untuk berbagai acara, memiliki kualitas foto yang unggul namun kekurangan pada layanan informasi pegawai. Untuk mengatasi hal ini, perusahaan berencana mengembangkan aplikasi khusus pegawai yang diharapkan dapat mempermudah akses informasi dan umpan balik. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX untuk aplikasi Abi Photobooth dengan menggunakan tools Figma dan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD), yang terdiri dari empat tahapan: *Specify Context of Use*, *Specify of Requirements*, *Produce Design Solutions*, dan *Evaluate Designs*.

**Kata Kunci:** *UI/UX, Figma, User Centered Design.*

## ***ABSTRACT***

In the ever-evolving digital era, technology plays a crucial role in enhancing user interaction with products through User Interface (UI) and User Experience design. (UX). Abi Photobooth, a company that provides photobooth services for various events, has excellent photo quality but lacks in employee information services. To address this issue, the company plans to develop a special employee application that is expected to facilitate access to information and feedback. This research focuses on the UI/UX design for the Abi Photobooth application using Figma tools and applying the User Centered Design (UCD) method, which consists of four stages: Specify Context of Use, Specify of Requirements, Produce Design Solutions, and Evaluate Designs.

**Keyword:** *UI/UX, Figma, User Centered Design.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Penelitian yang berjudul "**Perancangan UI/UX Pada Abi Photobooth Menggunakan Tools Figma**" ini dengan baik. Laporan Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Laporan Penelitian Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma Palembang.

Dalam penyusunan Laporan Penelitian ini, penulis dapat menyelesaikan Laporan Penelitian tersebut, berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma.
- 2) Dr. Tata Sutabri, S.Kom, MMSI, MKM selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma.
- 3) Alex Wijaya, S.Kom., M.I.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma.
- 4) Rasmila, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan Laporan Penelitian.
- 5) Gustian Aidil Fitri Selaku Founder Abi Photobooth yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian .
- 6) Bapak/Ibu dosen dan seluruh staf pegawai Program Studi Teknik Informatika, serta seluruh dosen dan staf Universitas Bina Darma.
- 7) Orang tua dan keluarga yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan Laporan Penelitian.
- 8) Teman-teman seperjuangan yang turut memberikan dukungan dan semangat satu sama lain.
- 9) Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan laporan penelitian selanjutnya.

Palembang, 14 September 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Aplikasi Mobile .....	6
2.2 <i>User Interface (UI)</i> .....	6
2.3 <i>User Experience (UX)</i> .....	6
2.4 Figma .....	7
2.5 <i>Wireframe</i> .....	7
2.6 <i>User Centered Design</i> .....	7
2.6.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	8
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Metodologi Penelitian .....	9
3.2 <i>Specify Context of Use</i> .....	9
3.3 <i>Specify of Requirements</i> .....	11

3.4 <i>Produce Design Solutions</i> .....	21
3.5 <i>Evaluate Design</i> .....	21
3.5.1 <i>Usability Testing</i> .....	22

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil .....	25
4.2 <i>Produce Design Solutions</i> .....	25
4.2.1 <i>Desain Antarmuka (User Interface)</i> .....	25
4.3 <i>Evaluate Design</i> .....	33
4.4 Pembahasan .....	36

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	37
5.2 Saran .....	37

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1.</b> Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	9
<b>Gambar 3.2.</b> <i>User Persona 1</i> .....	11
<b>Gambar 3.3.</b> <i>User Persona 2</i> .....	12
<b>Gambar 3.4.</b> <i>User Persona 3</i> .....	12
<b>Gambar 3.5.</b> <i>Sitemap</i> Aplikasi .....	13
<b>Gambar 3.5.</b> <i>Use Case Diagram</i> .....	14
<b>Gambar 3.7.</b> <i>Wireframe</i> Halaman Login dan Daftar .....	15
<b>Gambar 3.8.</b> <i>Wireframe</i> Halaman Home .....	16
<b>Gambar 3.9.</b> <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Pekerja .....	17
<b>Gambar 3.10.</b> <i>Wireframe</i> Halaman Pekerjaan Minggu Ini .....	18
<b>Gambar 3.11.</b> <i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Penggajian .....	19
<b>Gambar 3.12.</b> <i>Wireframe</i> Halaman Profil dan Ubah Profil .....	20
<b>Gambar 3.13.</b> <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi .....	21
<b>Gambar 4.1.</b> Tampilan Antarmuka Login dan Daftar .....	26
<b>Gambar 4.2.</b> Tampilan Antarmuka Home .....	27
<b>Gambar 4.3.</b> Tampilan Antarmuka Daftar Pekerja .....	28
<b>Gambar 4.4.</b> Tampilan Antarmuka Daftar Pekerjaan Minggu Ini .....	29
<b>Gambar 4.5.</b> Tampilan Riwayat Penggajian .....	30
<b>Gambar 4.6.</b> Tampilan Antarmuka Profil .....	31
<b>Gambar 4.7.</b> Tampilan Antarmuka Profil dan Ubah Profil .....	32

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1.</b> Tabel Kuesioner <i>Usability Testing</i> .....	33
<b>Tabel 4.1.</b> Tabel Hasil Kuesioner .....	34
<b>Tabel 4.2.</b> Tabel Bobot Nilai.....	35
<b>Tabel 4.3.</b> Tabel Persentase Nilai .....	36
<b>Tabel 4.4.</b> Tabel Perhitungan Hasil Kuesioner .....	37

