

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN SISTEM ANDROID LAYANAN PUBLIK BERBASIS *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA KANTOR LURAH LOMPO RIAJA KABUPATEN BARRU

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun Oleh :
NABILAH AMATULLAH
20622047

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2023**

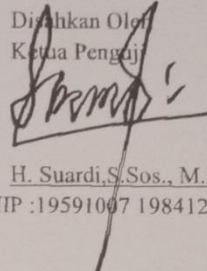
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Design Sistem Android Layanan Publik
Berbasis *User Interface* dan *User Experience* Pada
Kantor Lurah Lompo Riaja Kabupaten Barru

Penulis : Nabilah Amatullah
NIM : 20622047
Program Studi : Desain
Jurusan : Multimedia

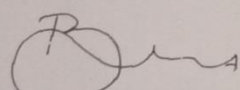
Tugas Akhir Ini Telah Di Pertanggungjawabkan Di Hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Hari ~~Jumat~~ Tanggal ~~14~~ Juli 2023

Ditahkan Oleh
Ketua Penguji



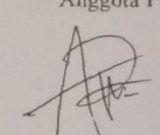
H. Suardi, S.Sos., M.Si.
NIP. :19591007 198412 1 001

Anggota Penguji I



Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.kes.
NIP. 19890131 201903 2 014

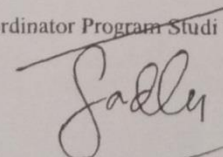
Anggota Penguji II



Arysespajayadi, S.T., M.T.
NIP. 19900731 202203 1 004

Mengetahui

Koordinator Program Studi Multimedia



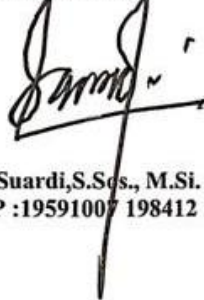
Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 19880325 202203 1 005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Design Sistem Android Layanan Publik Berbasis
User Interface dan *User Experience* Pada Kantor Lurah Lompo
Riaja Kabupaten Barru
Penulis : Nabilah Amatullah
NIM : 20622047
Program Studi : Desain (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Multimedia

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di ~~kampus~~....., pada hari ~~jum'at~~..... Tanggal 14 juli 2023

Pembimbing 1



H. Suardi, S.Sos., M.Si.
NIP : 19591007 198412 1 001

Pembimbing 2



Nugrah Juniar, S.Sos., M.I.Kom.
NIP : 198806152019032014

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP : 198803252022031005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilah Amatullah
NIM : 20622047
Program Studi : Desain
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2022-2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
APLIKASI LAYANAN PUBLIK KANTOR DESA BENTENG PAREMBA
KABUPATEN PINRANG** adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain,
dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Makassar, 18 Juli 2023


Nim: 20622017

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawa ini:

Nama : Nabilah Amatullah
NIM : 206220047
Program Studi : Desain
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2022-2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneklusif (nonexclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul Perancangan Design Sistem Android Layanan Publik Berbasis *User Interface* dan *User Experience* Pada Kantor Lurah Lompo Riaja Kabupaten Barru.

Denga Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 18 Juli 2023

Yang



Nabilah Amatullah
NIM: 20622017

ABSTRAK

***Abstract:** The performance of government officials, especially at the Lurah office, is not optimal in providing public services in the Lompo Riaja Village. This study aims to provide solutions to problems that occur by producing an android application design "e-public service" at the Lompo Riaja Village office, Barru Regency in order to achieve maximum service. This research is in the form of qualitative research, with the research flow: (1) Identification of the problem; (2) Idea concept; (3) Interview; (4) User Interface Design; (6) Making prototypes;. By using this public service application, people no longer need to come to queue and crowd at the village office, but can simply apply for public services from home and come to the village office when the submitted administration has been completed by the authorized officer.*

***Keywords:** android; village head office; public service*

Abstrak: Kurang maksimalnya kinerja aparat pemerintah khususnya di kantor Lurah dalam memberikan pelayanan publik di Kelurahan Lompo Riaja. Penelitian ini bertujuan memberikan solusi dari masalah yang terjadi dengan menghasilkan sebuah desain aplikasi android “e-pelayanan publik” pada kantor Kelurahan Lompo Riaja Kabupaten Barru guna mencapai pelayanan yang maksimal. Penelitian ini berbentuk penelitian kualitatif, dengan alur penelitian: (1) Identifikasi masalah; (2) Konsep ide ; (3) Wawancara; (4) Perancangan User Interface; (6) Pembuatan prototype;. Dengan menggunakan aplikasi pelayanan publik ini masyarakat tidak perlu lagi datang untuk antri dan berkerumun di kantor kelurahan, tetapi cukup mengajukan pelayanan publik dari rumah dan datang ke kantor kelurahan saat administrasi yang diajukan telah selesai dikerjakan oleh petugas yang berwenang.

Kata kunci: android; kantor lurah; pelayanan publik

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya perancangan desain aplikasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Design Sistem Android Layanan Publik Berbasis *User Interface* dan *User Experience* pada kantor Kelurahan Lompo Riaja Kabupaten Barru”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:


1. DR. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak H. Suardi, S.Sos., M.Si Kepala unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, sekaligus Pembimbing I
3. Bapak Fadly Shabir S.Kom, MT selaku Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Nugrah Juniar, S.Sos., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing II
5. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
6. Kepada orang tua saya, terutama bunda tercinta terima kasih untuk semuanya. Terima kasih atas pengorbanan, dedikasi, kerja keras bunda karena selalu ada untukku sebagai sosok yang telah mengasuh, mendidik

dan memberi kasih sayang, mulai dari sejak lahir hingga sekarang penulis menjadi seperti ini.

7. Kepada semua teman-teman multimedia 20 yang selalu membantu, terkhususnya PSIKOCAK kurang lebih 3 tahun yang telah kebersamai memberikan dukungan pada hari-hari yang tidak mudah selama proses perkuliahan sampai pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak berupa bangunan dan tanah. Dan terima kasih atas semangat dalam mengerjakan tugas ini, hingga tugas ini bisa selesai

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 26 Januari 2023



Nabilah Amatullah

20622047

DAFTAR ISI

Sampul	i
Lembar pengesahan tugas akhir	ii
Lembar persetujuan sidang tugas akhir.....	iii
Pernyataan originalitas tugas akhir	iv
Pernyataan publikasi karya ilmiah.....	v
Abstrak	vi
Prakata.....	vii
Daftar isi.....	ix
Daftar gambar	xi
Daftar tabel	xiii
Daftar lampiran.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Website	6
B. Perancangan	7
C. Sistem Android	8
D. User Interface (UI)	10
E. User Experience (UX)	11
F. Metode Prototype	11
G. Software Editing.....	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Data/Objek Penulisan	14
B. Teknik Pengumpulan Data	14
C. Ruang Lingkup.....	16
D. Langkah Kerja.....	17

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pra Produksi.....	19
B. Produksi.....	32
C. Pasca Produksi	44
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Dokumentasi.....	16
Gambar 4.1 <i>Usability</i>	19
Gambar 4.2 Ukuran layar aplikasi android	20
Gambar 4.3 <i>Brainstorming</i>	21
Gambar 4.4 <i>Design thinking</i>	21
Gambar 4.5 <i>Icon</i>	23
Gambar 4.6 Warna hijau <i>light</i>	24
Gambar 4.7 Warna abu-abu.....	24
Gambar 4.8 Warna putih	25
Gambar 4.9 <i>Font inter</i>	25
Gambar 4.10 <i>Font inria serif</i>	26
Gambar 4.11 Sketsa tampilan daftar android	27
Gambar 4.12 Sketsa tampilan <i>login</i> android	28
Gambar 4.13 Sketsa tampilan beranda android	29
Gambar 4.14 Sketsa tampilan pelayanan android	30
Gambar 4.15 Sketsa tampilan pengaturan android	31
Gambar 4.16 Pembuatan <i>spalsh screen</i>	32
Gambar 4.17 Pembuatan <i>login</i>	32
Gambar 4.18 Pembuatan daftar	33
Gambar 4.19 Pembuatan beranda/ <i>home</i>	33
Gambar 4.20 Pengaturan.....	34
Gambar 4.21 Pembuatan <i>blog</i> pelayanan publik	35
Gambar 4.22 Pembuatan akun.....	35
Gambar 4.23 Pembuatan pemantauan pelayanan	36
Gambar 4.24 Pembuatan tanda tangan digital	36
Gambar 4.25 Pembuatan profil lurah.....	37
Gambar 4.26 <i>Frame error</i>	37
Gambar 4.27 <i>Wireframe high-fidelity splash screen</i>	38
Gambar 4.28 <i>Wireframe high-fidelity login</i>	38
Gambar 4.29 <i>Wireframe high-fidelity daftar</i>	39

Gambar 4.30 <i>Wireframe high-fidelity</i> beranda.....	39
Gambar 4.31 <i>Wireframe high-fidelity</i> menu pelayanan.....	40
Gambar 4.32 <i>Wireframe high-fidelity</i> menu pengaturan	40
Gambar 4.33 <i>Wireframe high-fidelity</i> pemantauan pelayanan.....	41
Gambar 4.34 <i>Wireframe high-fidelity</i> tanda tangan digital.....	41
Gambar 4.35 <i>Wireframe high-fidelity</i> profil lurah.....	42
Gambar 4.36 <i>Frame error</i>	42
Gambar 4.37 Aplikasi figma	43
Gambar 4.38 Tampilan layar <i>prototype</i>	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil wawancara	15
Tabel 4.1 <i>Black box</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	50
Lampiran 2 Pertanyaan dan jawaban wawancara.....	51
Lampiran 3 Dokumentasi produksi.....	53
Lampiran 4 Dokumentasi observasi	54
Lampiran 5 Lembar bimbingan tugas akhir	55

