



## **KERJA PRAKTIK**

### **Pembuatan Desain Aplikasi Tukang Online (TULEN)**

**PT. ADHI PERSADA GEDUNG**

18 Office park, Lantai 11 Jl. T.B Simatupang Kav. 18 Jakarta  
12520

Periode: 1 Juli 2023 - 1 Oktober 2023

#### **Oleh:**

Aqil Ramadhan Hadiono

5025201261

#### **Pembimbing Departemen**

M.M. IRFAN SUBAKTI, S.Kom., M.Eng.Sc.

#### **Pembimbing Lapangan**

Timothy Pardede

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2023



## **KERJA PRAKTIK**

### **Pembuatan Desain Front End Aplikasi Tukang Online (TULEN)**

PT. ADHI PERSADA GEDUNG

18 Office park, Lantai 11 Jl. T.B Simatupang Kav. 18 Jakarta  
12520

Periode: 1 Juli 2023 - 1 Oktober 2023

Oleh:

Aqil Ramadhan Hadiono 5025201261

**Pembimbing Departemen**

M.M. IRFAN SUBAKTI, S.Kom., M.Eng.Sc.

**Pembimbing Lapangan**

Timothy Pardede

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2023

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL</b>	x
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	xii
<b>KATA PENGANTAR</b>	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
<b>1.1. Latar Belakang</b>	1
<b>1.2. Tujuan</b>	1
<b>1.3. Manfaat</b>	1
<b>1.4. Rumusan Masalah</b>	2
<b>1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik</b>	2
<b>1.6. Metodologi Kerja Praktik</b>	2
<b>1.6.1. Perumusan Masalah</b>	2
<b>1.6.2. Studi Literatur</b>	2
<b>1.6.3. Analisis dan Perancangan Sistem</b>	3
<b>1.6.4. Implementasi Sistem</b>	3
<b>1.6.5. Pengujian dan Evaluasi</b>	3
<b>1.6.6. Kesimpulan dan Saran</b>	3
<b>1.7. Sistematika Laporan</b>	3
<b>1.7.1. Bab I Pendahuluan</b>	3
<b>1.7.2. Bab II Profil Perusahaan</b>	3

1.7.3.	Bab III Tinjauan Pustaka	4
1.7.4.	Bab V Implementasi Sistem	4
1.7.5.	Bab VI Pengujian dan Evaluasi	4
1.7.6.	Bab VII Kesimpulan dan Saran	4
<b>BAB II PROFIL PERUSAHAAN</b>		6
2.1.	Profil PT. Adhi persada gedung	6
2.2.	Lokasi	7
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b>		10
3.1.	Design Thinking	10
3.2.	User Flow	12
3.3.	Wireframe	13
3.4.	Figma	13
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM</b>		16
4.1.	Deskripsi Desain Aplikasi tukang online	16
4.1.1.	Tujuan Desain aplikasi	16
4.1.2.	Fitur-fitur Utama dalam tuyen	16
4.2.	Proses Implementasi	17
4.2.1.	Wireframe	17
4.2.2.	Desain Antarmuka Pengguna	23
<b>BAB V PENGUJIAN DAN EVALUASI</b>		30
5.1.	Tujuan Pengujian	30
5.2.	Kriteria Pengujian	30
5.3.	Skenario Pengujian	30

<b>5.4.    Evaluasi Pengujian</b>	<b>31</b>
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>32</b>
<b>6.1.    Kesimpulan</b>	<b>32</b>
<b>6.2.    Saran</b>	<b>32</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>34</b>
<b>BIODATA PENULIS I</b>	<b>36</b>

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1.	Logo Adhi Persada Gedung.....	7
Gambar 2.3.2.	Logo Tulen.....	7
Gambar 3.1.	Desain Thingking.....	10
Gambar 3.2.	Contoh User Flow .....	12
Gambar 3.3.	Contoh Wireframe.....	13
Gambar 4.1.2.1.	User Flow Tulen.....	17
Gambar 4.2.1.1.	Homepage .....	18
Gambar 4.2.1.2	Login .....	18
Gambar 4.2.1.3	Registrasi .....	19
Gambar 4.2.1.4	Home.....	19
Gambar 4.2.1.5	Choose Service.....	20
Gambar 4.2.1.6	Proses Order.....	20
Gambar 4.2.1.7	Payment Method .....	21
Gambar 4.2.1.8	Order .....	21
Gambar 4.2.1.9	Chat .....	22
Gambar 4.2.1.10	Profile.....	22
Gambar 4.2.2.1.	Homepage .....	24
Gambar 4.2.2.2	Login .....	24
Gambar 4.2.2.3	Registrasi .....	25
Gambar 4.2.2.4	Home.....	25
Gambar 4.2.2.5	Choose Service.....	26
Gambar 4.2.2.6	Proses Order.....	26
Gambar 4.2.2.7	Payment Method .....	27
Gambar 4.2.2.8	Order .....	27
Gambar 4.2.2.9	Chat .....	28
Gambar 4.2.2.10	Profile.....	28

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR TABEL

Tabel 6.1	Hasil Evaluasi .....	31
-----------	----------------------	----

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

**LEMBAR PENGESAHAN  
KERJA PRAKTIK**

**Pembuatan Desain Aplikasi Tukang Online (TULEN)**

Oleh:

Aqil Ramadhan Hadiono

5025201261

Disetujui oleh Pembimbing Kerja Praktik:

1. M.M. IRFAN SUBAKTI,  
S.Kom., M.Eng.Sc.  
NIP.



(Pembimbing Departemen)

2. Salomo H. Timothy Pardede,  
S.Kom



(Pembimbing Lapangan)

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **Pembuatan Desain Aplikasi Tukang Online (TULEN)**

Nama Mahasiswa : Aqil Ramadhan Hadiono  
NRP : 5025201261  
Departemen : Teknik Informatika FTEIC-ITS  
Pembimbing Departemen : M.M. IRFAN SUBAKTI, S.Kom.,  
M.Eng.Sc.  
Pembimbing Lapangan : Timothy Pardede.

### **ABSTRAK**

*PT Adhi Karya (Persero) Tbk merupakan sebuah perusahaan konstruksi terkemuka di Indonesia. Didirikan pada tanggal 11 Maret 1960, perusahaan ini telah berkontribusi secara signifikan dalam pembangunan infrastruktur dan proyek-proyek besar di Indonesia. Adhi Karya telah beroperasi selama lebih dari enam dekade dan telah berhasil menyelesaikan berbagai proyek dalam berbagai sektor, seperti konstruksi gedung, jalan tol, jembatan, bandara, dan proyek-proyek infrastruktur lainnya. Seiring jalannya zaman Adhi karya ingin membuat sebuah aplikasi untuk mengikuti pengembangan zaman yaitu aplikasi yang ini dibuat adalah aplikasi tukang online.*

*Aplikasi tukang online di Adhi karya disebut dengan TULEN (tukang online). Aplikasi ini bergerak dalam beberapa bidang yaitu tukang AC, tukang kebersihan, tukang pipa, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan tukang. Aplikasi ini masih dalam tahap pembuatan dan trial dari aplikasi tulen tersebut. Aplikasi ini memiliki Website, dan Mobile app. Untuk bagian mobile app tulen sendiri memiliki 2 aplikasi yang berjalan yaitu aplikasi tulen untuk customer dan aplikasi tulen untuk mitra dan tukang yang bekerja.*



*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa Departemen Teknik Informatika ITS yaitu Kerja Praktik yang berjudul: Pembuatan Desain Aplikasi Tukang Online (TULEN).

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam melaksanakan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan kerja praktik ini. Namun penulis berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi.

Melalui buku laporan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu menyusun laporan kerja praktik baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Kedua orang tua penulis.
2. Bapak M.M. IRFAN SUBAKTI, S.Kom., M.Eng.Sc. selaku dosen pembimbing kerja praktik sekaligus koordinator kerja praktik.
3. Bapak Timothy Pardede selaku pembimbing lapangan selama kerja praktik berlangsung.
4. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat ketika penulis melaksanakan KP.

Jakarta, 21 Juli 2023  
Aqil Ramadhan Hadiono

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Layanan tukang merupakan bagian integral dari industri konstruksi dan renovasi, yang berperan penting dalam memenuhi kebutuhan pemeliharaan dan perbaikan rumah. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, terjadi pergeseran tren dalam industri layanan tukang dengan munculnya platform tukang online. Platform ini memanfaatkan teknologi digital untuk menyediakan platform berbasis aplikasi atau situs web yang menghubungkan pelanggan dengan jasa tukang secara online.

Munculnya tukang online menawarkan berbagai potensi keuntungan bagi pelanggan, seperti kemudahan dalam mencari dan memilih jasa tukang yang sesuai dengan kebutuhan mereka, penjadwalan yang lebih efisien, dan transparansi harga layanan. Di sisi lain, bagi para tukang, tukang online memberikan peluang untuk memperluas jangkauan pasar mereka, meningkatkan eksposur bisnis, dan mengoptimalkan efisiensi dalam menerima dan mengelola pesanan.

### **1.2. Tujuan**

Tujuan kerja praktik ini adalah menyelesaikan kewajiban nilai kerja praktik sebesar 4 sks dan membantu Perusahaan Adhi karya dalam membuat desain aplikasi .

### **1.3. Manfaat**

Manfaat yang diperoleh aplikasi tukang online mempermudah pelanggan dalam mencari jasa tukang yang

diinginkan, sementara bagi tukang, aplikasi ini membuka peluang baru dalam mendapatkan pelanggan dan mengoptimalkan operasional bisnisnya.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan desain aplikasi tukang online?
2. dilakukan agar server aplikasi web PPDB SMA se-Jawa Timur tahun 2020 dapat menangani request dalam jumlah besar?

#### **1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik**

Kerja praktik ini dilaksanakan pada waktu dan tempat sebagai berikut:

Lokasi : PT. ADHI PERSADA GEDUNG

Waktu : 1 Juli – 1 Oktober 2023

Hari Kerja : Senin – Jumat

Jam Kerja : 09:00 – 17:00

#### **1.6. Metodologi Kerja Praktik**

Metodologi dalam pembuatan buku kerja praktik meliputi :

##### **1.6.1. Perumusan Masalah**

Dalam Tahap ini kami perlu mengetahui permasalahan saat uji coba yang terjadi dan dapat diselesaikan atau dioptomasi. Lalu kami juga perlu mengetahui semua kebutuhan dalam permasalahan tersebut.

##### **1.6.2. Studi Literatur**

Setelah ditentukan rumusan masalah mengenai uji coba yang akan dilaksanakan, dilakukan studi literatur mengenai implementasi. Pada tahap ini dilakukan

proses pencarian, pembelajaran, dan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan implementasi sistem yang akan dilaksanakan. Informasi dapat diperoleh dari internet ataupun dari proyek sebelumnya yang serupa dan memungkinkan untuk diimplementasikan.

### **1.6.3. Analisis dan Perancangan Sistem**

Tahap ini meliputi penjelasan mengenai hasil dari studi literatur yang dilakukan. Dari beberapa metode yang ditemukan saat literasi dianalisa metode mana yang paling tepat dan efektif untuk digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada saat uji coba.

### **1.6.4. Implementasi Sistem**

Implementasi merupakan realisasi dari tahap perancangan. Pada tahap ini kami melakukan uji coba dan mencari kesalahan yang terjadi dalam aplikasi tukang online.

### **1.6.5. Pengujian dan Evaluasi**

Pengujian sistem yang dilakukan merupakan pengujian desain aplikasi dengan cara melakukan Penjelasan kepada pembimbing.

### **1.6.6. Kesimpulan dan Saran**

Pengujian yang dilakukan ini telah memenuhi syarat yang diinginkan, dan berjalan dengan baik dan lancar.

## **1.7. Sistematika Laporan**

### **1.7.1. Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, tujuan, manfaat, rumusan masalah, lokasi dan waktu kerja praktik, metodologi, dan sistematika laporan.

### **1.7.2. Bab II Profil Perusahaan**

Bab ini berisi gambaran umum tentang perusahaan ADHI PERSADA GEDUNG Jakarta

**1.7.3. Bab III Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi dasar teori dari teknologi yang digunakan dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

**1.7.4. Bab V Implementasi Sistem**

Bab ini berisi uraian tahap - tahap yang dilakukan untuk proses implementasi aplikasi.

**1.7.5. Bab VI Pengujian dan Evaluasi**

Bab ini berisi hasil uji coba dan evaluasi dari aplikasi yang telah dikembangkan selama pelaksanaan kerja praktik.

**1.7.6. Bab VII Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari proses pelaksanaan kerja praktik.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB II**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil PT. Adhi persada gedung**

Menjadi perusahaan konstruksi terkemuka di Asia Tenggara, dengan daya saing dan pengalaman yang telah terbukti melalui keberhasilan berbagai jenis proyek konstruksi, tak membuat ADHI melambatkan langkahnya. Perusahaan justru meningkatkan kinerja dan berekspansi untuk memanfaatkan peluang khususnya dalam konstruksi bangunan tinggi, dengan mendirikan Adhi Persada Gedung sebagai anak perusahaan.

Didirikan pada tanggal 10 Desember 2013, Adhi Persada Gedung bergerak di bidang jasa konstruksi khususnya konstruksi bangunan bertingkat (high-rise building). Perusahaan ini dikembangkan untuk menjawab tantangan dalam pertumbuhan industri bisnis jasa konstruksi, khususnya high-rise building, yang mengalami peningkatan pesat.

Seiring dengan pertumbuhan investasi high-rise building baik oleh BUMN maupun swasta, Adhi Persada Gedung dengan optimis dan percaya diri berupaya keras untuk selalu mewujudkan aktualisasi ide sebagai suatu pengembangan kompetensi.

Dalam adhi persada Gedung terdapat unit usaha yang dinamakan dengan tulen (tukang online) tulen merupakan penyedia jasa tukang dan produk material bergaransi, disukung penuh oleh PT. Adhi Karya (Persero) Tbk, Perusahaan Publik terbesar dalam bidang jasa konstruksi.

## 2.2. Lokasi

18 Office park, Lantai 11 Jl. T.B Simatupang Kav.  
18 Jakarta 12520

## 2.3 Logo Perusahaan



Gambar 2.3.1 logo adhi persada Gedung



Gambar 2.3.2 Logo tulen

## 2.3. Visi Misi Perusahaan

### 2.3.1. Visi

Menjadi Korporasi penyedia jasa konstruksi spesialis Gedung yang inovatif dan berbudaya unggul untuk pertumbuhan berkelanjutan.

### 2.3.2. Misi

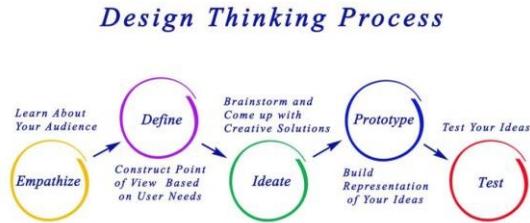
- Membangun insan yang unggul, professional, amanah dan berjiwa wirausaha
- Mengembangkan bisnis konstruksi spesialis gedung yang bereputasi
- Mengembangkan inovasi produk dan proses untuk memberi solusi serta *impact* bagi *stakeholders*

- Menjalankan organisasi dengan tata Kelola perusahaan yang baik
- Menjalankan sistem manajemen yang menjamin pencapaian sasaran kualitas, keselamatan, Kesehatan dan lingkungan kerja
- Mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk pembuatan keputusan dan pengelolaan risiko korporasi.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## BAB III TINJAUAN PUSTAKA

### 3.1. Design Thinking



Gambar 3.1 Design Thinking

Transisi dari bisnis konvensional ke digital bisnis bukanlah hal yang mudah, sebab dunia digital berubah dengan cepat dan tak terduga. Hal inilah yang membuat design thinking perlu untuk diterapkan.

Design thinking adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Hal ini sangat berguna untuk menghadapi masalah-masalah kompleks yang ada dalam perusahaan. Selain memecahkan masalah, design thinking juga memahami kebutuhan manusia yang terlibat.

Dalam implementasinya, design thinking terdiri dari lima tahap. Kelima tahap tersebut adalah Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. (Irfansyah, 2022)

#### 1. *Empathize*

Tahap pertama adalah empathize, yaitu mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang terjadi kemudian dipecahkan.

Tahap ini melibatkan pendekatan terhadap customer dengan mengerti apa yang sebenarnya diinginkan.

Tahap ini bisa dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk bertemu langsung dengan mereka dan mengerti betul kondisi lapangan dan apa saja yang menjadi kesulitan.

2. *Define*

Pada tahapan ini, segala informasi yang didapatkan dari tahap *emphatize* dikumpulkan, dianalisis, kemudian disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi.

Tahapan *define* ini akan sangat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada, karena telah dilakukan penetapan masalah.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* adalah tahap menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditetapkan pada tahap *define*. Setelah itu, dilakukan penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang bisa saja terjadi.

4. *Prototype*

Dalam tahapan ini, versi produk yang paling kecil dengan beberapa fitur akan dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya.

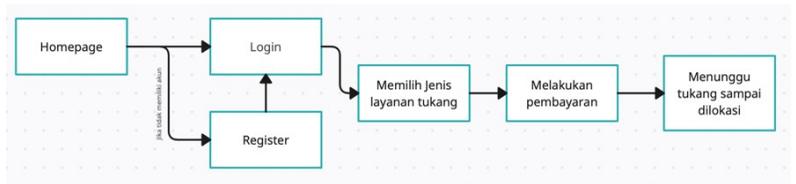
Prototype bisa diuji dalam tim sendiri maupun orang di luar tim. Ketika ada masukan, maka dilakukan perbaikan lagi pada prototype ini, sehingga dihasilkan prototype yang benar-benar bagus.

### 5. *Test*

Testing atau pengujian dilakukan terhadap produk kepada masyarakat atau pengguna. kemudian hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait produk dari penggunaanya.

## 3.2. User Flow

User flow adalah diagram alir yang menggambarkan langkah-langkah yang akan dilalui pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. User experience (UX) adalah pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau layanan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh user flow terhadap UX pada aplikasi e-commerce. (Ihsan, Maulana, & Wahyuni, 2022)



Gambar 3.2 Contoh User Flow

### 3.3. Wireframe



Gambar 3.3 Contoh Wireframe

Wireframe adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Item yang berkaitan seperti teks, gambar, layouting, dan sebagainya.

Wireframe biasa ditugaskan kepada ahlinya, yang biasa dikenal sebagai UI/UX Designer. Untuk melakukannya, seorang UI/UX Designer menggunakan kertas coretan atau software khusus untuk wireframing. Wireframe hanya menampilkan lembaran yang terdiri dari kotak-kotak dan garis-garis untuk mengatur tata letak berbagai elemen pada website atau aplikasi. (Dicoding, 2021)

### 3.4. Figma

Figma adalah salah satu tools berbasis website yang digunakan untuk mendesain kapan saja dan dimanapun melalui internet. Pada umumnya Figma digunakan untuk mendesain interface dari sebuah aplikasi yang ingin dibuat. Dalam pengerjaan sebuah aplikasi baru, Figma dapat dimanfaatkan untuk membangun aplikasi tersebut bersama tim. Basis Operating System yang dapat menjalankan figma adalah Windows dan mac OS untuk desktop.

Fitur dari Figma berfokus kepada desain terkait User Interface (UI) dan User Experience (UX). Tampilan dari aplikasi dan pengalaman bagi pengguna ketika menggunakan aplikasi didapat dari pengembangan aplikasi melalui Figma. (Sundego, 2023)

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem yang kami buat. Implementasi sistem yang secara rinci menjelaskan tahap-tahap dan proses penerapan aplikasi tukang online dalam uji coba.

### **4.1. Deskripsi Desain Aplikasi tukang online**

Aplikasi tulen sendiri merupakan salah satu lini bisnis dari perusahaan adhi persada Gedung. Aplikasi online ini berbasis mobile (android&IOS) untuk mempertemukan calon konsumen dengan vendor penyedia produk dan layanan pemasangan.

#### **4.1.1. Tujuan Desain aplikasi**

Tujuan mendesain aplikasi tukang online (tulen) ini untuk membuat desain aplikasi yang menarik agar memiliki perbedaan dengan competitor aplikasi tukang online yang sudah ada.

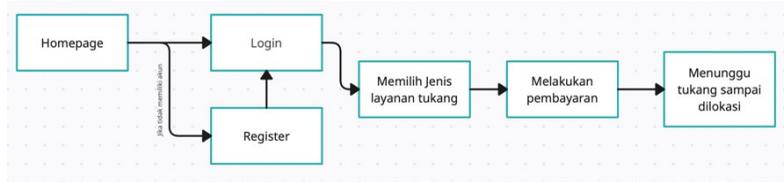
#### **4.1.2. Fitur-fitur Utama dalam tulen**

Fitur yang diberikan dalam aplikasi tukang online, seperti pencarian jasa tukang berdasarkan lokasi dan jenis pekerjaan, dan sistem pembayaran. Dibawah ini adalah User Flow desain aplikasi tukang online (Tulen):

- User Flow Tulen :

Dibawah ini merupakan user flow dari desain aplikasi tulen urutan meliputi: pertama user dapat masuk kedalam homepage, lalu jika user sudah memiliki akun dapat langsung klik tombol login jika user belum memiliki akun user dapat registrasi dengan data data user, jika

sudah melalui step diatas user dapat memilih jenis layanan tukang yang tersedia, jika user sudah memilih layanan tukang user dapat melakukan pembayaran terlebih dahulu agar tukang dapat menuju lokasi tempat tinggal user.



Gambar 4.1.2.1 User Flow Tulen

## 4.2. Proses Implementasi

### 4.2.1. Wireframe

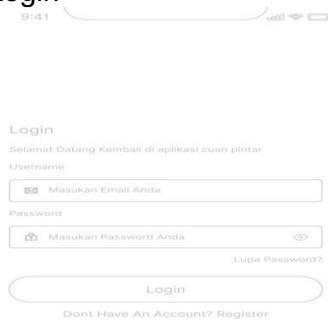
Dalam Langkah pertama pembuatan perancangan antarmuka, dibuat wireframe yang bertujuan meringkas pembuatan rancangan tata letak antarmuka. Hal ini perlu dilaksanakan karena seiring berjalannya perancangan desain, terkadang ada beberapa perubahan minor. Wireframe digunakan sebagai acuan dasar dalam perancangan desain antarmuka. Dibawah ini merupakan wireframe dari tulen:

## 1. Homepage



Gambar 4.2.1.1 Homepage

## 2. Login



Gambar 4.2.1.2 Login

### 3. Registrasi

9:41

Register

Fill out the form correctly

Full Name

Enter Your Full Name

Email

Enter Your Email

Password

Enter Your Password

Confirm Password

Enter Your Password Again

Register

Have An Account? Login

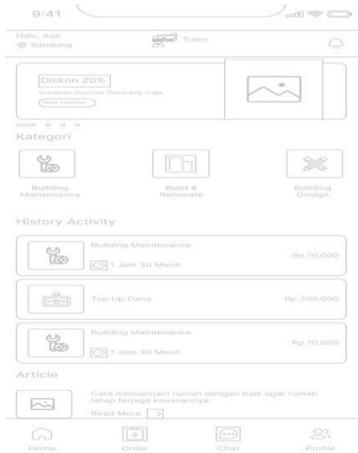
Or

Icons for social media or other login methods

Detailed description: This is a mobile registration form. At the top, it shows the time 9:41 and signal/battery icons. The title is 'Register' with a subtitle 'Fill out the form correctly'. There are four input fields: 'Full Name' with a person icon, 'Email' with an envelope icon, 'Password' with a lock icon, and 'Confirm Password' with a lock icon. Below the fields is a 'Register' button. Underneath is a link 'Have An Account? Login' and the word 'Or'. At the bottom, there are two square icons, one with a person and one with a gear, representing alternative login methods.

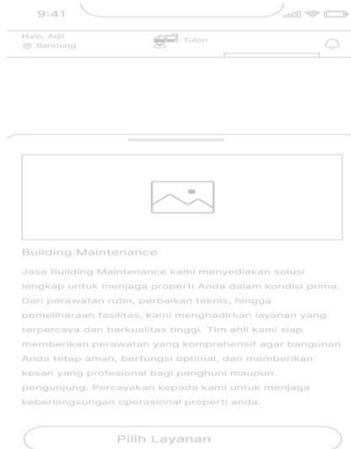
Gambar 4.2.1.3 Registrasi

### 4. Home



Gambar 4.2.1.4 Home

## 5. Choose Service



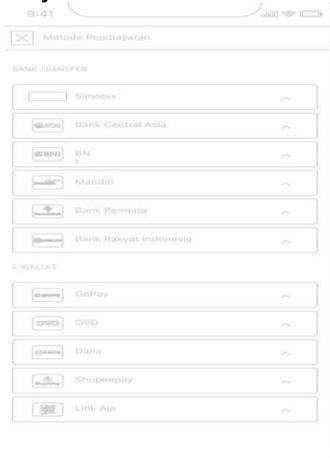
Gambar 4.2.1.5 Choose Service

## 6. Proses Order



Gambar 4.2.1.6 Proses Order

## 7. Payment Method



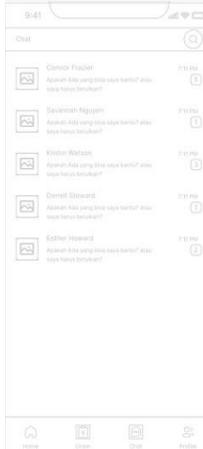
Gambar 4.2.1.7 Payment Method

## 8. Order



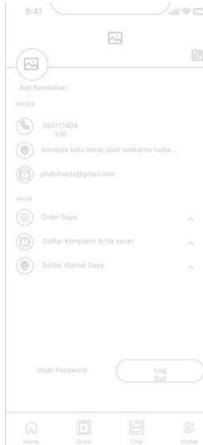
Gambar 4.2.1.8 Order

## 9. Chat



Gambar 4.2.1.9 Chat

## 10. Profile



Gambar 4.2.1.10 Profile

#### 4.2.2. **Desain Antarmuka Pengguna**

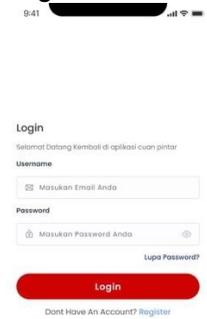
Dengan mempertimbangkan beberapa hal seperti kenyamanan dan estetika website, tahap berikutnya yang dilakukan adalah melakukan perancangan desain final website. Peletakkan tiap komponen yang akan dibuat menjadi desain final mengacu pada peletakkan komponen yang sudah dibuat pada tahap wireframe. Selain itu juga menggunakan komponen-komponen desain yang sudah dibuat sebelumnya untuk menghemat waktu pengerjaan dan menjaga konsistensi desain Aplikasi Tukang Online (Tulen). Desain pada aplikasi Tukang Online ini dibuat menggunakan Figma. Berikut adalah desain aplikasi:

## 1. Homepage



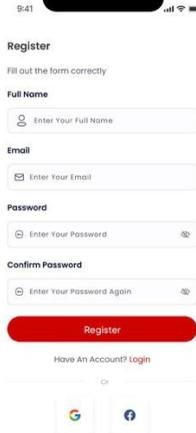
Gambar 4.2.2.1 Homepage

## 2. Login



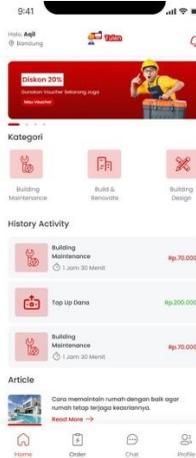
Gambar 4.2.2.2 Login

### 3. Registrasi



Gambar 4.2.2.3 Registrasi

### 4. Home



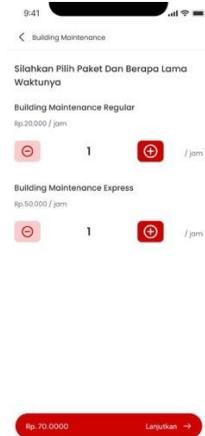
Gambar 4.2.2.4 Home

## 5. Choose Service



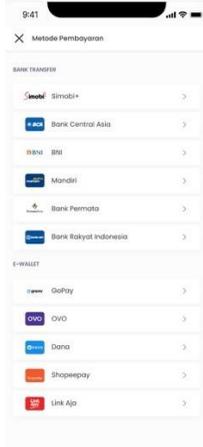
Gambar 4.2.2.5 Choose Service

## 6. Proses Order



Gambar 4.2.2.6 Proses Order

## 7. Payment Method



Gambar 4.2.2.7 Payment Method

## 8. Order



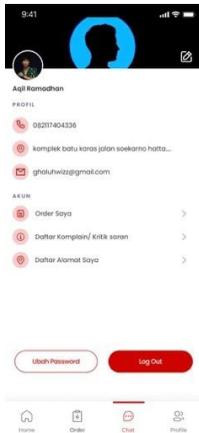
Gambar 4.2.2.8 Order

## 9. Chat



Gambar 4.2.2.9 Chat

## 10. Profile



Gambar 4.2.2.10 Profile

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB V**

### **PENGUJIAN DAN EVALUASI**

Bab ini menjelaskan tentang tahap uji coba terhadap aplikasi tukang online atau disebut dengan tulen. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan fungsionalitas dan kesesuaian hasil implementasi Desain aplikasi.

#### **5.1. Tujuan Pengujian**

Pengujian dilakukan terhadap Desain aplikasi Tukang Online (Tulen) guna menguji hasil desain aplikasi Tulen apakah tidak memiliki kesesuaian terhadap ketentuan dari aplikasi tersebut.

#### **5.2. Kriteria Pengujian**

Penilaian atas pencapaian tujuan pengujian didapatkan dengan memperhatikan beberapa hasil yang diharapkan yaitu Desain aplikasi sesuai dengan tema dari Tulen sendiri, seperti terdapat jenis layanan tukang, chat, pembayaran.

#### **5.3. Skenario Pengujian**

Skenario pengujian dilakukan dengan melakukan peran sebagai user yang akan menjalankan fitur-fitur. Langkah-langkah untuk setiap kebutuhan fungsionalitas yaitu sebagai berikut :

1. User membuka figma yang sudah terdapat desain dari aplikasi Tulen
2. User dapat meng run bagian splash screen lalu akan menuju ke homepage Login dan Register
3. User dapat login akun jika memiliki akun, jika belum memiliki akun user dapat men registrasi terlebih dahulu.

4. Lalu user dapat memilih layanan jasa tukang yang diinginkan.
5. User dapat memilih pembayaran dan melakukan pembayaran terlebih dahulu agar tukang dapat memproses.
6. Terdapat kolom chat untuk user mengchat tukang
7. Dan terdapat kolom profile.

#### 5.4. Evaluasi Pengujian

Hasil pengujian dilakukan terhadap pengamatan mengenai desain aplikasi tukang online (tulen) terhadap kasus skenario uji coba. Tabel 6.1 di bawah ini menjelaskan hasil uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat.

*Tabel 6.1. Hasil Evaluasi Pengujian*

<b>Kriteria Pengujian</b>	<b>Hasil Pengujian</b>
Desain aplikasi terdapat jenis layanan	Terpenuhi
Desain aplikasi terdapat system pembayaran	Terpenuhi
Desain aplikasi terdapat system chat untuk tukang	Terpenuhi

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1. Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan Desain Aplikasi Tukang Online pada kegiatan Kerja Praktik Di perusahaan ADHI Karya Persesu adalah sebagai berikut :

- a. Desain aplikasi Tukang Online telah sesuai dengan permintaan.
- b. Dengan adanya Desain aplikasi tukang online ini dapat dengan mudah Menggunakan desain aplikasi ini jika dilanjutkan dalam bentuk aplikasi jadi karena desain yang tidak membingungkan user.

#### **6.2. Saran**

Saran untuk perancangan Desain aplikasi Tukang Online ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk layanan jasa tukang pada aplikasi Tukang Online (tulen) perlu ditambahkan lagi karna Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan semua layanan jasa tukang yang ada.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR PUSTAKA

Irfansyah, A. (2022). 5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami. 1-2.

Ihsan, R. N., Maulana, I., & Wahyuni, T. (2022). Pengaruh User Flow terhadap User Experience pada Aplikasi E-Commerce. 4.

Dicoding. (2021). Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype. 3.

Sundego, J. (2023). Figma Adalah: Fitur, Kegunaan, dan Manfaatnya. 3.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BIODATA PENULIS I**

Nama : Aqil Ramadhan Hadiono  
Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 05 Desember 2001  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Telepon : +6281213333766  
Email : aqil.hadiono@gmail.com

### **AKADEMIS**

Kuliah : Departemen Teknik Informatika –  
FTEIC , ITS  
Angkatan : 2020  
Semester : 7 (Tujuh)

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*