

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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



PERANCANGAN UI UX APLIKASI SISTEM PRODETAILING MOBIL BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING

TUGAS AKHIR

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

RAFLI RADIANTO

NIM. 12050113232



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN UI UX APLIKASI SISTEM PRODETAILING MOBILE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING

TUGAS AKHIR

Oleh

RAFLI RADIANTO

NIM. 12050113232

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir di
Pekanbaru, pada tanggal 17 Oktober 2024

Pembimbing I,



MUHAMMAD IRSYAD, S.T., M.T.

NIP. 19780508 200710 1 007

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



UIN SUSKA RIAU

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI UX APLIKASI SISTEM PRODETAILING MOBIL BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING

Oleh

RAFLI RADIANTO

NIM. 12050113232

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 17 Oktober 2024

Mengesahkan,
Ketua Jurusan,


IWAN ISKANDAR, M.T.

NIP. 19821216 201503 1 003

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



HARTONO, M. Pd.

NIP. 19640301 199203 1 003

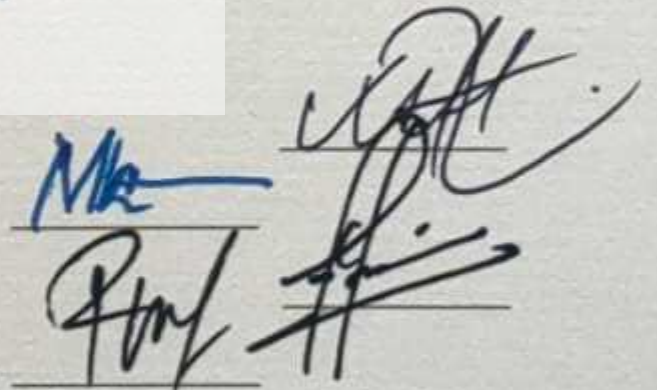
DEWAN PENGUJI

Ketua : Nazruddin Safaat H. M.T.

Pembimbing I : Muhammad Irsyad, S.T., M.T.

Penguji I : Fitri Insani, S.T., M. Kom.

Penguji II : Reski Mai Candra, S.T., M. Sc.





SURAT PERNYATAAN PENCEGAHAN PENANGGULANGAN PLAGIAT DI LINGKUNGAN UIN SULTAN SYARIF KASIM

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : RAFLI RADIANTO

NIM : 12050113232

Tgl. Lahir : Duri, 19 April 2002

Fakultas : Sains dan Teknologi

Prodi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : **PERANCANGAN UI UX APLIKASI SISTEM PRODETAILING MOBIL BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 04 November 2024

Yang membuat pernyataan



RAFLI RADIANTO

NIM: 12050113232

Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda pinjaman dan tanggal pinjam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 2 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

RAFLI RADIANTO

12050113232

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia hidup dan nikmat yang telah diberikan selama ini. Rahmat-Nya menjadi kekuatan, kesabaran, serta ketabahan dalam menghadapi segala macam ujian dalam kehidupan sehingga bisa menjadi pelajaran dan dapat mengucap syukur atas nikmat ilmu yang telah Allah berikan. Dengan karunia tersebut, skripsi ini dapat diselesaikan.

Shalawat beserta salam tak lupa diucapkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wa Sallam yang menjadi panutan dalam ibadah dan menghadapi setiap ujian sehingga mendapatkan ilmu serta pengalaman baru yang harus selalu disyukuri.

Skripsi ini kupersembahkan kepada Ayahanda Hadi Kuswanto dan Ibunda Tuti Amnur yang telah memberikan kasih sayang, kekuatan, kesabaran, dukungan, dan cinta yang tak terbatas dan tak bisa terbalas dengan apapun. Besar harapan agar skripsi ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia karena selama ini belum bisa memberikan yang terbaik. Untuk ayah, ibu, kakak, dan adik, kuucapkan terima kasih atas apa yang telah kalian berikan selama ini. Semoga kelak mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah, aamiin.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRAK

Aplikasi detailing mobil bertujuan memudahkan pengguna dalam melakukan pendaftaran detailing mobil melalui sistem satu pintu yang didukung teknologi informasi. Penelitian ini merancang aplikasi detailing mobil berbasis mobile dengan menggunakan metode Design Thinking, melibatkan langkah- langkah Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Hasil penelitian menunjukkan perancangan ini memenuhi kebutuhan pengguna, dan memudahkan admin. Pengujian aplikasi dengan System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor 77,5 dan 78,33. Dengan skor rata rata 77,9 aplikasi ini masuk kedalam kategori good, sehingga penilaian tersebut dapat diterima.

Kata kunci : Aplikasi, Detailing, *mobile*, *booking*, *Design Thinking*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRACT

The car detailing application aims to facilitate users in registering for car detailing through a single-window system supported by information technology. This study designs a mobile-based car detailing application using the Design Thinking method, involving the steps of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The results show that this design meets the users' needs and simplifies administrative tasks. Application testing with the System Usability Scale (SUS) resulted in scores of 77.5 and 78.33. With an average score of 77.9, this application falls into the "good" category, making the assessment acceptable.

Keywords: Application, Detailing, Mobile, Booking, Design Thinking



KATA PENGANTAR

Assalammu 'alaikum wa rohmatullohi wa barokatuh.

Alhamdulillah robbil'amin, tak henti-hentinya kami ucapkan kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala*, yang dengan rahmat dan hidayah-Nya kami mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tidak lupa bershalawat kepada Nabi dan Rasul-Nya, Nabi Muhammad *Sholallohu 'alaihi wa salam*, yang telah membimbing kita sebagai umatnya menuju jalan kebaikan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak sekali pihak yang telah membantu kami dalam penyusunan laporan ini, baik berupa bantuan materi ataupun berupa motivasi dan dukungan kepada kami. Semua itu tentu terlalu banyak bagi kami untuk membalasnya, namun pada kesempatan ini kami hanya dapat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr Khairunnas Rajab M Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Iwan Iskandar, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Iis Afrianty, S.T., M.Sc., selaku Penasehat Akademik. Terimakasih atas waktu, motivasi dan bimbingan.
5. Bapak Muhammad Irsyad, S.T., M.Sc., selaku pembimbing tugas akhir. Terimakasih atas waktu, motivasi dan bimbingan yang telah diberikan sehingga terselesaikannya laporan tugas akhir ini.
6. Bapak Novriyanto, S.T., M.Sc., selaku penuji I Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan mengenai perbaikan untuk kelancaran tugas akhir ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

7. Bapak Reski Mai Candra, S.T., M.Sc., selaku penuji I Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan mengenai perbaikan untuk kelancaran tugas akhir ini.
8. Ibu Fadhilah Syafria S.T., M.Sc. selaku coordinator TA jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Seluruh dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat.
10. Terima kasih kepada Ayah, Ibu dan semua angora keluarga yang tiada hentinya berdoa dan memberikan dukungan serta semangat untuk kesuksesan penulis.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 terkhusus TIF G 2020 yang selalu mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini.
12. Teman dekat penulis Faiz Rabbani, Andhika Prasetyo, M. Iqbal Maulana, M. Farhan Sauqi, Nada Tsawabul, Siti Sarah yang selalu mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini.
13. Semua teman teman yang sudah memberi do'a, motivasi, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutka satu persatu.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Akhirnya kami berharap semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalamu 'alaikum wa rohmatullohi wa barokatuh.

Pekanbaru, 2 Juni 2024

Penulis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi Mobile	5
2.2 Detailing	5
2.3 User Interface dan User Experience	6
2.4 Desain Thinking	6



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2.4.1	Emphatize.....	7
2.4.2	Define.....	7
2.4.3	Ideate.....	7
2.4.4	Prototype.....	7
2.4.5	Testing.....	7
2.5	System Usability Scale.....	8
2.6	Penelitian Terkait.....	9
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....		14
3.1	Tahapan Penelitian.....	14
3.1.1	Emphatize.....	15
3.1.2	Define.....	15
3.1.3	Ideate.....	15
3.1.4	Prototype.....	16
3.1.5	Test.....	16
3.2	Kesimpulan.....	16
BAB 4 PEMBAHASAN.....		17
4.1	Emphatize.....	17
4.2	Define.....	19
4.2.1	How Might We.....	20
4.2.2	Prioritization Map.....	20
4.3	Ideate.....	22
4.3.1	Brainstroming.....	22
4.4	Prototype.....	31
1.	Prototype Pendaftaran Akun Baru Pengguna.....	31
2.	Prototype Menu Beranda.....	32



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3.	Prototype Menu Daftar	33
4.	Prototype Menu Aktifitas.....	34
5.	Prototype Menu Profile.....	35
6.	Prototype Admin.....	35
4.5	Testing	38
4.5.1	Data Kuisioner Customer	39
4.5.2	Data Kuisioner Admin	39
BAB 5 PENUTUP.....		42
a.	Kesimpulan	42
b.	Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN A		46
LAMPIRAN B		47
LAMPIRAN C		50
LAMPIRAN D.....		63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		66

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR GAMBAR

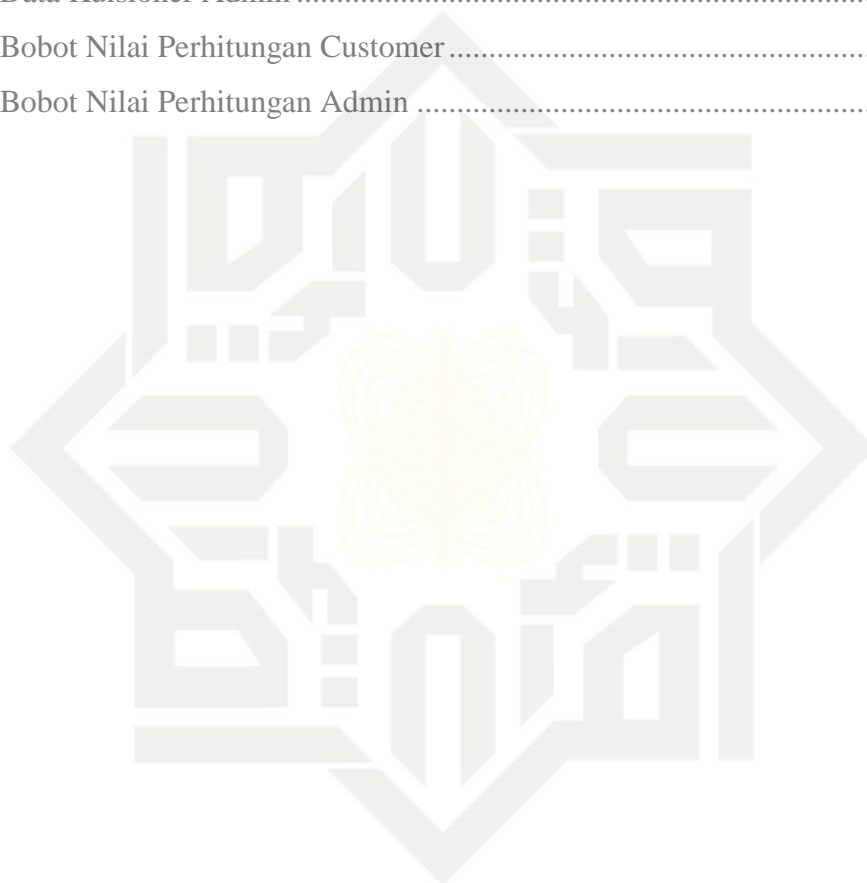
Gambar 4. 1 How Might We.....	20
Gambar 4. 2 Prioritization Map	21
Gambar 4. 3 Brainstroming.....	22
Gambar 4. 4 Wireframe Daftar Akun	23
Gambar 4. 5 Wireframe Login	24
Gambar 4. 6 Wireframe Beranda	25
Gambar 4. 7 Wireframe Daftar Booking.....	26
Gambar 4. 8 Wireframe Aktifitas.....	27
Gambar 4. 9 Wireframe Profile.....	28
Gambar 4. 10 userflow login admin.....	29
Gambar 4. 11 userflow beranda admin	29
Gambar 4. 12 userflow antrian.....	30
Gambar 4. 13 userflow transaksi.....	30
Gambar 4. 14 Prototype Login.....	31
Gambar 4. 15 Prototype Beranda	32
Gambar 4. 16 Prototype daftar booking.....	33
Gambar 4. 17 Proyotype Aktifitas	34
Gambar 4. 18 Prototype Profile	35
Gambar 4. 19 Prototype Login Admin.....	35
Gambar 4. 20 Prototype Beranda	36
Gambar 4. 21 Prototype Antrian	37
Gambar 4. 22 Prototype Transaksi.....	37
Gambar 4. 23 Skala SUS.....	41

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Table Kuisisioner	38
Tabel 4. 2 Data Kuisisioner Customer	39
Tabel 4. 3 Data Kuisisioner Admin	39
Tabel 4. 4 Bobot Nilai Perhitungan Customer	40
Tabel 4. 5 Bobot Nilai Perhitungan Admin	40



UIN SUSKA RIAU



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

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern saat ini perkembangan ilmu teknologi mengalami perubahan yang cukup pesat, di era modern saat ini ilmu teknologi memiliki peran sangat penting dalam kehidupan manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan sehingga mendapatkan upah yang telah diharapkan. Berbagai perubahan inovasi teknologi bermunculan yang berdampak pada aktivitas pada manusia sehingga mempermudah diberbagai bidang, Salah satu perkembangan ilmu teknologi yang semakin marak dalam kehidupan manusia adalah teknologi mobile atau smartphone, dalam perkembangan teknologi mobile atau smartphone ini yang sedang terkenal yaitu Android (Fernando et al., 2023)

Android merupakan sistem operasi yang digunakan diperangkat smartphone, sistem operasi ini berbasis terbuka dan dapat dikembangkan oleh berbagai developer. Di era modern sekarang ini pemanfaatan smartphone bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, namun dari itu. Kecanggihan dari sebuah smartphone ini banyak digunakan oleh masyarakat untuk kepentingan seperti belajar, mengembangkan bisnis dan dapat mengakses berbagai macam informasi. Diharapkan dengan adanya kecanggihan teknologi saat ini dapat menciptakan aplikasi android yang bisa membantu aktivitas pengguna smartphone. Selain perkembangan ilmu teknologi saat ini perkembangan perekonomian pada teknologi saat ini dan usaha juga mengalami kepesatan yaitu semakin meningkatnya pengaruh yang cukup signifikan di kalangan masyarakat seperti sikap konsumtif. Sikap konsumtif ini secara tidak langsung mempengaruhi masyarakat untuk memiliki alat transportasi demi mobilitas bisnis ataupun pribadi (Singgih, 2023).

Perkembangan ekonomi ditambah dengan zaman yang serba modern juga menuntut untuk setiap kegiatan bisa berjalan secara cepat, serba efisien dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

efektif. Penggunaan alat transportasi pribadi merupakan salah satu bentuk jaman yang modern. Penggunaan transportasi seperti motor dan mobil pribadi pada dasarnya diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mempermudah mereka untuk menempuh jarak dalam bekerja, sekolah dan kegiatan lainnya yang tujuannya untuk menghemat waktu dan seefisien mungkin dalam perjalanan yang ditempuh. Penggunaan alat transportasi yang pesat maka bertambah pula pengguna yang mengalami berbagai kendala dengan alat transportasi yang mereka miliki tersebut, mulai dari masalah yang paling sederhana seperti kendaraan kotor karena tidak sempat mencuci kendaraan karena kesibukan pengguna, lupa atau tidak sempat mengganti oli kendaraan secara rutin, atau masalah lainnya seperti lupa merawat mesin sehingga mengakibatkan mesin kendaraan mati. Dari masalah pengguna yang mengalami kendala pada kendaraannya, maka munculah ide bisnis mendirikan prodetailing untuk mempermudah pengguna dalam menyelesaikan masalah pada alat transportasi pengguna. Ide bisnis ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah dan membantu meringankan untuk pengguna dalam perawatan alat transportasinya (Usup & Susafaati, 2021)

Dilansir detik.com detailing mobil adalah teknik perawatan dan mempercantik mobil secara menyeluruh, baik dari segi interior maupun eksteriornya. Detailing mobil dilakukan dengan cara yang lebih detail dan menyeluruh daripada perawatan di salon mobil. Proses detailing mobil meliputi pembersihan dan perawatan mobil secara detail dan menyeluruh, mulai dari eksterior, interior, hingga bagian dalam mesin. Beberapa manfaat dari proses detailing mobil adalah mempermudah proses perawatan mobil, membuat mobil terlihat lebih cantik dan maksimal, serta meningkatkan kenyamanan pengguna mobil. (Krisnawati, 2023)

Guna mencapai tujuan tersebut maka penulis akan merancang dan mengembangkan aplikasi prodetailing berbasis mobile. dalam konteks pentingnya interaksi yang lancar antara manusia dan komputer, desain antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi Prodetailing menjadi fokus penelitian. Tujuan utama adalah meningkatkan kinerja aplikasi dan memberikan pengalaman pengguna yang

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

optimal. Pendekatan metode design thinking diterapkan dalam perancangan sistem informasi, melibatkan tahapan empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Penelitian ini merujuk pada sejumlah penelitian sebelumnya yang telah sukses meningkatkan kualitas aplikasi mobile melalui penerapan metode design thinking. Evaluasi dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) (Nopita et al., 2022) untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi.

Metode pendekatan design thinking merupakan suatu metode pencarian solusi yang melibatkan manusia untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Metode ini berfokus pada kebutuhan manusia untuk mengintegrasikan kebutuhan individu atau kelompok sebagai persyaratan kesuksesan bisnis. Metode ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Tahap-tahap ini membantu dalam pengumpulan ide dan solusi, analisis dan identifikasi permasalahan, hingga memvalidasi ide bisnis startup (Chusnan Widodo & Gustri Wahyuni, 2016) serta kelebihan metode Design Thinking antara lain adalah kemampuannya untuk memfokuskan pada kebutuhan pengguna, memahami secara mendalam masalah yang dihadapi pengguna, serta menciptakan solusi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Mucjal et al., 2021)

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi dan solusi bagi pengembang dalam mengimplementasikan perancangan aplikasi dengan lebih mudah dan lebih dimengerti. Tampilan yang menarik dan kemudahan akses informasi terkait layanan perawatan kendaraan melalui aplikasi prodetailing berbasis mobile diharapkan akan menjadi hasil positif dari penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai yaitu, Bagaimana mendesain atau membangun UI/UX sistem informasi berbasis mobile pada aplikasi prodetailing.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar penelitian ini tidak melebar dari pokok permasalahan sehingga dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

mencapai tujuan sebenarnya. Maka, batasan masalah pada penelitian ini adalah peneliti fokus pada memberikan rekomendasi rancangan aplikasi berbasis mobile.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari perancangan sistem informasi detailing mobil ini adalah untuk merancang desain aplikasi prodetailing mobil.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang memudahkan pengguna utama, yaitu:

1. Admin

Mempermudah memantauan dan pelaporan proses detailing mobil konsumen.

2. Pengguna Aplikasi

Membantu konsumen dalam menemukan informasi tempat detailing mobil, melihat paket detailing mobil, pendaftaran dan mendapatkan informasi terbaru seputar perawatan mobil.

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

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi Mobile

Pengertian aplikasi mobile adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk digunakan pada perangkat mobile seperti ponsel pintar (smartphone) atau tablet. Aplikasi mobile dapat mencakup berbagai jenis, mulai dari permainan hingga aplikasi produktivitas, dan dapat diunduh dan diinstal langsung ke perangkat pengguna melalui toko aplikasi seperti Google Play Store atau Apple App Store. Aplikasi mobile biasanya dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman khusus untuk platform mobile tertentu, seperti Java atau Kotlin untuk Android, dan Swift atau Objective-C untuk iOS. Aplikasi mobile memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas, mulai dari berkomunikasi, bekerja, hingga mengakses informasi secara praktis melalui perangkat mobile mereka (Karnadi et al. 2021)

2.2 Detailing

Detailing pada mobil adalah proses membersihkan kotoran yang melekat pada seluruh bagian mobil yang terlihat dan terjangkau di seluruh bagian mobil sehingga memberikan perubahan penampilan menjadi lebih menarik, enak dilihat, dan nyaman dikendarai. Detailing dilakukan dengan menggunakan teknik dan produk khusus untuk menghasilkan tampilan mobil yang bersih, terawat, dan mengkilap. Tujuan dari detailing adalah untuk menjaga kebersihan dan kesehatan konsumen, serta memberikan rasa aman dan nyaman terhadap konsumen (Yhan, 2022). Berdasarkan jurnal lain detailing adalah suatu bentuk jasa perawatan mobil yang meliputi beragam tindakan untuk membersihkan, memperbaiki, dan merawat mobil secara menyeluruh. Hal ini mencakup teknologi dan bahan-bahan terbaik dalam industri otomotif untuk memastikan kepuasan pelanggan (Rahardjo & Magnadi, 2016)

2.3 User Interface dan User Experience

UI atau User Interface diartikan sebagai bagian dari UX (User Experience) yang berupa tampilan visual design sebuah sistem. Tampilan tersebut memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan suatu produk. Selain berfungsi sebagai penghubung, UI juga berfungsi untuk memperindah tampilan sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Namun, tak hanya harus indah, UI juga harus mudah digunakan (Umiga, 2022)

Berdasarkan buku “Interface USER EXPERIENCE” karya Hidayatulah Himawan dan Mangaras Yanu F., User Experience (UX) atau Pengalaman Pengguna adalah pengalaman yang diberikan oleh sebuah website atau perangkat lunak kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan. UX berfokus pada pengalaman pengguna setelah menggunakan aplikasi web atau mobile, sehingga program yang dirancang menjadi lebih mudah digunakan oleh penggunanya. Perbedaan antara User Interface (UI) dan UX terletak pada fokus utamanya. UI fokus pada interaksi pengguna dengan programnya, sedangkan UX fokus pada pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi web atau mobile. Seorang desainer UI akan mendesain program aplikasi web atau mobile sesuai dengan kebutuhan pengguna, sedangkan desainer UX membuat program berdasarkan pengalaman dari penggunanya. Keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu memudahkan penggunaannya, dan seringkali bekerja dalam satu tim untuk menyempurnakan program yang dibuat (Himawan & Yanu, 2020)

2.4 Desain Thinking

Design Thinking dijelaskan sebagai metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang berfokus pada pengalaman pengguna yang bersifat pengulangan. Metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Tahap Emphatize merupakan proses pemahaman empatik tentang masalah yang ingin diselesaikan, sementara Define adalah proses untuk mendapatkan pandangan dari pengguna dan memahami kebutuhan mereka. Tahap Ideate adalah proses penggambaran solusi dari berbagai ide melalui

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

brainstorming, sedangkan Prototype adalah proses pembuatan rancangan tampilan website yang ingin dibangun. Terakhir, tahap Test adalah teknik evaluasi yang digunakan untuk menguji solusi yang dihasilkan. Dengan demikian, Design Thinking merupakan pendekatan yang berfokus pada pengalaman pengguna dan mempertimbangkan kebutuhan serta pemahaman empatik terhadap masalah yang ingin diselesaikan. Adapun langkah langkah metode desain thinking (Haryuda et al., 2021)

2.4.1 Emphatize

Memahami perasaan adalah cara kita menjelajahi dan memahami emosi yang sejalan dengan yang dirasakan oleh orang lain. Dengan menggunakan empati, kita dapat merasakan pandangan mereka terhadap masalah, situasi, dan kondisi.

2.4.2 Define

Menetapkan kebutuhan melibatkan proses memperoleh wawasan dari pengguna dan memahami kebutuhan mereka. Ini mencakup pembuatan profil pengguna yang menjadi dasar perancangan produk atau aplikasi.

2.4.3 Ideate

Menciptakan ide melibatkan proses menggambarkan solusi dari berbagai ide yang dihasilkan melalui sesi brainstorming.

2.4.4 Prototype

Membuat prototipe melibatkan pembuatan desain visual untuk situs web yang akan dibangun, kemudian mengimplementasikan ide tersebut untuk menghasilkan prototipe atau produk yang siap diuji.

2.4.5 Testing

Pengujian melibatkan penggunaan teknik evaluasi yang mencakup serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta sebagai bagian dari proses evaluasi.

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

2.5 System Usability Scale

Usability testing adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan dengan efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna yang dituju. Pada jurnal ini, usability testing dibahas sebagai salah satu metode yang digunakan untuk mengukur perceived usability, yaitu pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk atau sistem. Metode ini melibatkan pengguna dalam melakukan tugas-tugas tertentu pada produk atau sistem yang sedang diuji, sambil mengamati dan merekam interaksi mereka dengan produk atau sistem tersebut. Hasil dari usability testing dapat memberikan informasi yang berguna bagi pengembangan produk atau sistem yang lebih baik dan lebih mudah digunakan oleh pengguna (Lewis, 2018)

Table 2.1

NO	Pertanyaan	Skala
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	1 s/d 5
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	1 s/d 5
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan	1 s/d 5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya	1 s/d 5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	1 s/d 5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	1 s/d 5
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	1 s/d 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	1 s/d 5

Skala respon berkisar dari 1 sampai 5:1 menunjukkan sangat tidak setuju (STS), 2 tidak setuju (TS), 3 netral (N), 4 setuju (S), dan 5 sangat setuju (SS). Beberapa



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

Pedoman yang harus diikuti saat menghitung skor pada kuesioner untuk menentukan hasil evaluasi menggunakan metode skala kegunaan.:

1. Jika pernyataan berisi angka ganjil, kurangi satu dari jumlah (X-1).
2. Kurangi setiap pernyataan yang melibatkan bilangan genap dengan mengurangkannya dari 5 (5-X).
3. Menambahkan nilai pernyataan dengan bilangan genap dan ganjil. Nilai ini kemudian dikalikan dengan 2,5.
4. Nilai skala dari 0 sampai 4 adalah responden paling positif menentukan kesimpulan akhir merupakan langkah terakhir dalam menganalisis usability dari sebuah website menggunakan sistem usability scale.

Seperti ditunjukkan pada, ada tiga indikasi penilaian yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan akhir: *Acceptability Ranges, Grade Scale, dan Adjective Ratings*. *Acceptability ranges* terdapat tiga tingkatan yaitu *acceptable, marginal dan best imaginable*. Skala kelas dibagi menjadi lima level: A, B, C, D, dan F. Ada lebih banyak level untuk *adjective ratings, including worst imaginable, poor, ok, good, excellent, and best imaginable*. Penilaian *SUS Acceptability Ranges, Grade Scale, dan Adjective Ratings*.

2.6 Penelitian Terkait

Penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	(Achmadi et al., 2022)	Implementation Of User Interface And User Experience Car Wash Service Provider Android Based Application “Spotless” Using Design Thinking Method	Dalam penelitian ini, dilakukan dua kali pengujian, termasuk satu iterasi awal dan iterasi kedua, serta pengujian skenario sebagai tahap awal perbaikan. Hasil pengujian skenario menunjukkan skor rendah sebesar 41, yang masih dianggap minim untuk aplikasi. Pada iterasi pertama, skor meningkat menjadi 56, namun masih dianggap kurang memuaskan. Oleh karena itu, dilakukan iterasi kedua yang menghasilkan peningkatan signifikan menjadi 80,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

			mencerminkan kesuksesan dalam menyelesaikan masalah berdasarkan umpan balik partisipan.
	(Paryanta et al., 2022)	Aplikasi Pemesanan Jasa Cuci Mobil Online Pada Bintang Car Wash Berbasis Android	Berdasarkan implementasi Aplikasi jasa Pemesanan Cuci Mobil Online Pada Bintang Car Wash Berbasis Android peneliti menyimpulkan bahwa telah berhasil membangun sistem informasi yang lebih baik untuk memudahkan pelanggan dalam mencari informasi mengenai waktu order cuci mobil, status pekerjaan cuci mobil dan memudahkan admin dalam mengelola proses pesanan pelanggan hingga pembuatan laporan perusahaan.
3	(Fernando et al., 2023)	Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Carwash & Autocare Berbasis Android Pada Mahkota Motor Jaya Makmur	Dalam penelitian ini, dinyatakan bahwa aplikasi ini berhasil dibangun dengan bahasa pemrograman java script dengan dukungan framework React Native sebagai implementasinya, aplikasi ini dibangun dengan rencana untuk memudahkan masyarakat agar lebih mudah melakukan pesanan cuci mobil, layanan service, mengganti oli mobil dan cuci motor. Dengan metode waterfall pengembangan aplikasi ini mudah untuk dikerjakan, dengan langkah yaitu pengumpulan data, desain sistem, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Serta aplikasi ini diuji dengan pengujian metode black-box dan pengujian komparabilitas perangkat bahwa aplikasi ini bisa dibuka di berbagai perangkat.
4	(Ansori et al., 2023)	Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA	Hasil penelitian pengujian prototype aplikasi Sipropmawa UI/UX berbasis mobile menggunakan metode design thinking menunjukkan respons positif dari lima calon pengguna melalui usability testing. Skor SUS mencapai 86 dari 100, kategori B, menandakan tingkat keunggulan yang tinggi. Proses desain yang memahami masalah pengguna, menghasilkan solusi kreatif, dan membuat prototype antarmuka aplikasi telah terbukti berhasil. Meskipun desain mendapat tanggapan positif, perlu upaya pengembangan berkala untuk menjawab kebutuhan yang terus berkembang dan mengikuti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

			kemajuan teknologi. Desain UI/UX dapat berfungsi sebagai panduan untuk pengembangan aplikasi Sipropmawa di masa depan.
	(Fernando et al., 2023)	Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Carwash & Autocare Berbasis Android Pada Mahkota Motor Jaya Makmur	Membahas tentang pengembangan aplikasi Sistem Informasi Carwash dan Autocare Berbasis Android untuk Mahkota Motor Jaya Makmur. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode Waterfall dan framework React Native. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memilih layanan carwash dan autocare. Aplikasi ini telah diuji menggunakan uji black-box dan uji kompatibilitas, yang menunjukkan bahwa aplikasi dapat dibuka di berbagai perangkat. Secara keseluruhan, aplikasi ini dapat memberikan manfaat bagi Mahkota Motor Jaya Makmur dan pelanggannya dengan menyediakan cara yang lebih nyaman untuk mengakses layanan carwash dan autocare.
6	(Rully Pramudita et al., 2021)	Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya	Hasil penelitian dari jurnal ini adalah bahwa kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma untuk membangun UI/UX yang interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya telah memberikan hasil yang positif. Dalam kegiatan ini, 42 peserta mengisi kuesioner evaluasi yang menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 50% merasa puas, 38,1% merasa puas sekali, dan 11,9% merasa cukup puas dengan adanya PkM ini. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 59,5% peserta memberikan respon baik sekali terhadap materi yang disampaikan, serta 52,4% peserta memberikan respon baik sekali terhadap hubungan materi dengan kebutuhan mereka. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan kompetensi mahasiswa dalam menggunakan teknologi dan informasi, serta membantu mereka dalam mengembangkan minat dan bakatnya dalam bidang UI/UX design.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

	(Gebby Dwi Putri Haryanto, 2023)	Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking	Hasil penelitian dari jurnal ini adalah perancangan aplikasi penyewaan mobil berbasis mobile dengan menggunakan metode design thinking untuk memudahkan proses penyewaan mobil secara online. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mencari dan menyewa mobil secara online, serta memudahkan proses pickup and dropoff atau lepas kunci yang mana pengguna tidak perlu lagi datang secara langsung ke tempat penyewaan mobil. Dalam penelitian ini, para penulis menggunakan metode design thinking yang melibatkan tahapan empati, define, ideate, prototype, dan testing untuk mengembangkan aplikasi yang efektif dan efisien untuk pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dapat memudahkan proses penyewaan mobil secara online dan meningkatkan efisiensi dalam aktivitas usaha peminjaman mobil.
	(Tiara Andhiza, Iskandar Fitri, 2022)	Perancangan user Experience Pada Aplikasi Pencarian Car Wash Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)	Penelitian ini membahas perancangan user experience pada aplikasi pencarian car wash menggunakan metode UCD (User Centered Design). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Speed Wash dapat membantu pengguna mencari informasi tempat pencucian mobil berdasarkan lokasi, harga, rating, dan jenis layanan yang tersedia. Pengguna aplikasi ini memiliki rentang usia 20-35 tahun, memiliki mobil pribadi, dan memiliki tingkat penggunaan mobil yang tinggi. Analisis tugas pengguna menunjukkan bahwa pengguna dapat melakukan pendaftaran akun, sign in dengan akun, memilih menu, memilih kategori jenis layanan pencucian, memilih tempat pencucian, melihat informasi detail dari tempat pencucian, melakukan pemesanan, memilih metode pembayaran, dan mendapat pemberitahuan antrian saat pembayaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengguna suka terhadap sistem aplikasi mobile yang memiliki proses pendaftaran yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

			<p>mudah, tampilan desain aplikasi yang mudah dipahami, layout pada tampilan halaman utama aplikasi dengan fitur-fitur yang mudah digunakan, aplikasi yang memberikan informasi tentang tempat pencucian mobil, aplikasi yang menampilkan harga dari layanan yang dipilih, dan proses pembayaran secara virtual atau cashless.</p>
	(Voutama, 2022)	Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML	<p>Hasil penelitian dari jurnal ini adalah pengembangan sistem antrian cuci mobil berbasis website menggunakan konsep CRM (Customer Relationship Management) dan UML (Unified Modeling Language). Sistem ini dirancang untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi bisnis dalam penjadwalan antrian cuci mobil. Dengan menggunakan UML, sistem ini dapat memodelkan struktur aktor yang terlibat, aktifitas setiap aktor, proses, dan mekanisme dari sistem penjadwalan antrian cuci mobil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan kemudahan baik untuk owner maupun kostumer dalam transaksi berlangsung secara online dan terkomputerisasi dengan baik.</p>
0	(Anis et al., 2023)	Perancangan Sistem Informasi E-Booking Jasa Steam Mobil Dan Motor Berbasis Web Dengan Metode Waterfall	<p>Hasil penelitian dari jurnal ini adalah perancangan sistem informasi e-booking jasa steam mobil dan motor berbasis web yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pengguna. Sistem ini menggunakan metode Waterfall dan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta memudahkan pihak perusahaan dalam mengatur dan mengontrol pesanan yang masuk pada jam sibuk. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan, blockchain, serta fitur-fitur manajemen dan monitoring layanan dapat meningkatkan efisiensi dan keamanan sistem informasi e-booking jasa steam mobil dan motor.</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

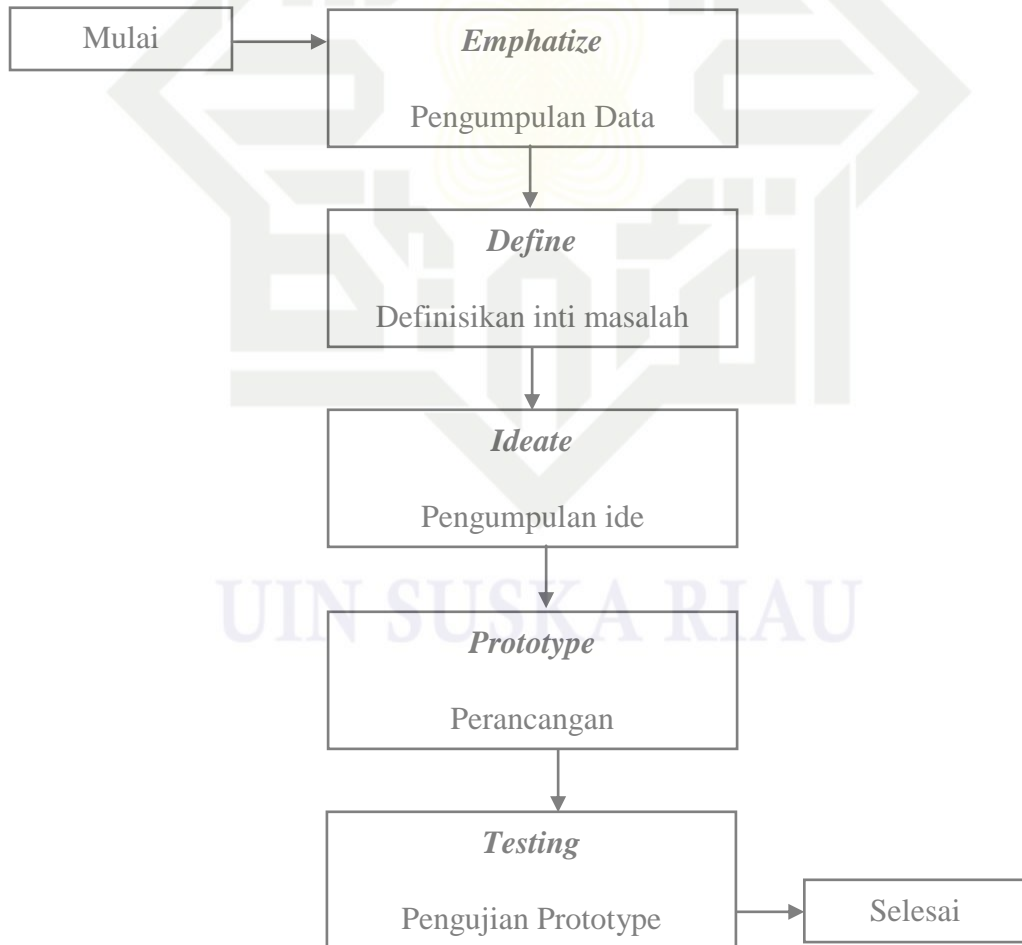
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Metodologi penelitian melibatkan serangkaian langkah dalam perancangan aplikasi Prodetailing berbasis mobile dengan menerapkan metode desain thinking. Berikut adalah langkah-langkah Metode Design Thinking yang digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi dalam penelitian ini.



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

3.1.1 Emphatize

Pada langkah *emphatize*, yang merupakan langkah awal dalam perancangan antarmuka pengguna UI/UX aplikasi *Prodetailing*, kegiatan yang dilakukan mencakup pengumpulan data melalui wawancara dan kuisioner kepada pengguna. Berikut beberapa hal yang dilakukan pada fase *emphatize*.

3.1.1.1 Observasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung dengan memeriksa situasi yang melibatkan setiap pengguna. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi *Prodetailing*.

3.1.1.2 Wawancara

Pada tahap wawancara ini, penulis akan melakukan interview dengan pengguna, yang merujuk kepada pengguna admin dan pelaku yang menggunakan aplikasi *Prodetailing*, berikut beberapa pernyataan yang akan diajukan kepada kedua pengguna tersebut

- a. Nama dan identitas
- b. Pilih peran pengguna: konsumen
- c. Sebelum menggunakan aplikasi, apakah pernah mengikuti proses *detailing* atau menggunakan *system detailing* lainnya?
- d. Apakah pernah melakukan interaksi terkait *detailing* sebelumnya.

3.1.2 Define

Tahap ini melibatkan pengumpulan semua tanggapan yang diberikan oleh pengguna terkait permasalahan yang telah diidentifikasi melalui observasi dan wawancara, setelah itu, data yang dikumpulkan akan disatukan berdasarkan topik permasalahan.

3.1.3 Ideate

Tahap *ideate* adalah langkah kritis dalam proses penelitian ini. Pada tahap ini, peneliti menyusun ide-ide untuk menyelesaikan masalah pengguna yang telah

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

diidentifikasi sebelumnya dalam tahap define. Dengan mengumpulkan data permasalahan sebagai dasar, peneliti menciptakan solusi yang inovatif dan relevan.

3.1.4 Prototype

Pada tahap prototype, penentuan solusi untuk permasalahan yang dibahas di fase ideate akan disusun rancangan antarmuka berdasarkan proses yang telah dilakukan. Penampilan yang dirancang akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Proses pembuatan rancangan antarmuka ini akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma, yang memberikan kemudahan dalam merancang fungsi-fungsi pada aplikasi

3.1.5 Test

Pada fase ini, Langkah dilakukan untuk menyempurnakan perancangan aplikasi yang telah dirancang berdasarkan hasil uji coba yang diperoleh dari prototype aplikasi Prodetailing. proses ini bertujuan untuk memverifikasi apakah desain aplikasi yang telah dibuat telah memenuhi aspek usability dengan menerapkan metode System Usability Scale (SUS)

3.2 Kesimpulan

Pada akhir penelitian ini, tahapan terakhir melibatkan penyusunan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dirancang untuk merangkum seluruh perjalanan penelitian dari awal hingga akhir. Di sisi lain, saran mengandung umpan balik yang berasal dari pengguna aplikasi, berdasarkan hasil pengujian. Mempertimbangkan saran tersebut, pengembangan aplikasi yang telah dirancang dapat ditingkatkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB 5

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan dari aplikasi detailing mobil yaitu:

1. Hasil desain aplikasi versi mobile aplikasi detailing mobil telah berhasil dirancang dan diuji, melalui proses metode design thinking.
2. Aplikasi detailing mobil telah diuji menggunakan System Usability Scale (SUS) oleh responden. Dari hasil pengujian tersebut diperoleh skor 77,9 dan prototype dari aplikasi ini masuk dalam kategori Good dengan rade B.

b. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan dan mengembangkan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang telah direncanakan dengan desain yang matang, dapat digunakan untuk mempermudah proses pemesanan antrian detailing mobil.
2. Pada penelitian mendatang memiliki potensi untuk diperluas ke dalam platform iOS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, D. K., Rahayu, S. P., & Kurniawan, Y. I. (2022). Implementation of User Interface and User Experience Car Wash Service Provider Android Based Application “Spotless” Using Design Thinking Method. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(6), 1825–1836. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.6.283>
- Anis, Y., Sunardi, Purwaningtyas, & Rifa, A. S. (2023). Perancangan Sistem Informasi E-Booking Jasa Steam Mobil Dan Motor Berbasis Web Dengan Metode Waterfall. *Bulletin Of Information Technology (BIT)*, 4(1), 99–104. <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/516/303>
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. 4(4). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (2016). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Jurnal Ilmiah Farmasi*, 12(1), 1–7.
- Fernando, J., Indra Astutik, I. R., & Setiawan, H. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Carwash & Autocare Berbasis Android Pada Mahkota Motor Jaya Makmur. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 127. <https://doi.org/10.33365/jti.v17i1.2294>
- Gebby Dwi Putri Haryanto, A. V. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembayaran Penggunaan Air Dengan Metode Design Thinking Pada Website PDAM Karawang. *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i1.7359>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>

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

- Himawan, H., & Yanu, M. (2020). *Interface User Experience*.
- Krisnawati, R. (2023). *Detailing Mobil: Pengertian, Tahapan, dan Kisaran Biayanya*. Detik.Com. <https://oto.detik.com/mobil/d-6889687/detailing-mobil-pengertian-tahapan-dan-kisaran-biayanya>
- Lewis, J. R. (2018). The System Usability Scale : Past , Present , and Future The System Usability Scale : Past , Present , and Future. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 00(00), 1–14. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1455307>
- Mucjal, A. A., Mahardhika, G. P., & Suranto, B. (2021). Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking. *Automata*, 2(1).
- Nopita, M., Purnamasari, S. D., & Yudiastuti, H. (2022). *Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. 6(3).
- Paryanta, Kristono, & Baskoro, B. D. D. (2022). Aplikasi Pemesanan Jasa Cuci Mobil Online Pada Bintang Car Wash Berbasis Android. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 28(1), 1–8. <https://doi.org/10.36309/goi.v28i1.161>
- Rahardjo, R., & Magnadi, R. H. (2016). “Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Premier Auto Detailing Semarang.” *Diponegoro Journal of Management*, 5(2), 1–15. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Singgih, M. L. (2023). *Productivity Improvement in Car Detailing Process at Java Detailing Workshop with Mepis Productivity Cycle*. 3499–3531.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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

<https://doi.org/10.46254/an12.20220641>

Tiara Andhiza, Iskandar Fitri, A. R. (2022). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Pencarian Car Wash Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Smatika Jurnal*, 12(01), 135–145. <https://doi.org/10.32664/smatika.v12i01.581>

Umiga, M. (2022). *Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design*. 2(2), 56–62.

Usup, R. M., & Susafaati, S. (2021). Perancangan Aplikasi Informasi Bengkel Mobil Daerah Jakarta Barat Berbasis Android. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 5(2), 174. <https://doi.org/10.31000/jika.v5i2.3618>

Voutama, A. (2022). Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 11(1), 102–111. <https://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.4677>

Yhan, B. (2022). *Perencanaan Pendirian Usaha Jasa Coating dan Detailing di kota Palembang*. 8.5.2017, 2003–2005.

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN A

Wawancara



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LAMPIRAN B

Hasil Wawancara

Nama	Iqbal
Tipe Pengguna	Customer
1. Layanan apa yang paling Anda butuhkan dari salon mobil dan seberapa sering Anda menggunakan layanan salon mobil?	Saya paling sering membutuhkan layanan cuci mobil dan pemolesan. Detail layanan juga penting, terutama untuk menjaga kebersihan interior.
2. Bagaimana biasanya Anda memesan layanan salon mobil saat ini?	Saya biasanya memesan layanan melalui WhatsApp atau datang langsung ke tempat ini karena jaraknya juga lumayan dekat.
3. Selama menggunakan jasa detailing mobil apakah ada kendala tertentu?	Kedalanya kurang informasi bagaimana antrian saat ini apakah sudah full atau belum, kemudian tidak ada informasi jika antrian telah penuh, harus bertanya dan datang ke Lokasi untuk melihat apakah kendaraan telah selesai atau belum. Tidak ada informasi yang jelas mengenai harga yang ada.
4. Seberapa penting bagi Anda kemudahan penggunaan aplikasi?	Kemudahan penggunaan sangat penting. Kalau bisa, jika aplikasi dibuat tidak membingungkan.
5. Metode pembayaran apa yang Anda preferensikan dalam aplikasi?	Saya biasanya menggunakan pembayaran secara tunai, transfer bank atau e-wallet.



UIN SUSKA RIAU

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



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

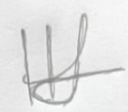
Nama	Andhika
Tipe Pengguna	customer
1. Layanan apa yang paling Anda butuhkan dari salon mobil dan seberapa sering Anda menggunakan layanan salon mobil?	"Saya paling sering membutuhkan layanan coating untuk body mobil yang akan dijual kembali dan sesekali detailing interior jika dibutuhkan. Biasanya setiap mobil yang akan di jual kembali maka akan dilakukan perawatan salon mobil."
2. Bagaimana biasanya Anda memesan layanan salon mobil saat ini?	"Saat ini, saya biasanya memesan layanan salon mobil dengan menelepon langsung ke tempatnya. Tapi, jika ada waktu biasanya saya langsung datang ke tempat salon mobil."
3. Selama menggunakan jasa detailing mobil apakah ada kendala tertentu?	Kedalanya kurang informasi bagaimana antrian saat ini apakah sudah full atau belum, kemudian tidak ada informasi mengenai testimoni hasil sebelum dan setelah dilakukan penyalonan mobil, tidak ada informasi mengenai harga yang bisa berubah kapan saja, jika sudah mendaftar sulit mengetahui kapan mobil bisa dijemput atau selesai.
4. Seberapa penting bagi Anda kemudahan penggunaan aplikasi?	Sangat penting. Saya ingin aplikasi yang mudah digunakan.
5. Metode pembayaran apa yang Anda preferensikan dalam aplikasi?	Saya lebih suka menggunakan e-wallet atau transfer bank. Karena lebih mudah dan efisien.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Nama	Heru
Tipe Pengguna	Pemilik perusahaan
1. Layanan apa saja yang Anda tawarkan di salon mobil Anda?	Kami menawarkan detailing interior, detailing mesin, poles body, poles kaca, dan beberapa perbaikan kecil seperti perbaikan goresan.
2. Bagaimana Anda saat ini mengelola reservasi dan penjadwalan layanan?	Saat ini, kami mengelola reservasi dan penjadwalan secara manual melalui telepon dan catatan di buku agenda.
3. Selama memberikan jasa detailing mobil apakah ada kendala tertentu?	Kendalanya kurangnya informasi yang diberikan kepada pelanggan. Melakukan pencatatan yang masih manual menggunakan buku. Tidak ada informasi yang disampaikan kepada pelanggan jika kendaraanya telah selesai dilakukan salon.
4. Bagaimana Anda saat ini mengelola data pelanggan dan histori layanan?	Kami mencatat data pelanggan dan histori layanan secara pembukuan di buku catatan. Ini agak merepotkan dan tidak efisien.
5. Bagaimana Anda saat ini mempromosikan layanan salon mobil Anda?	Kami mempromosikan layanan melalui media sosial dan dari mulut ke mulut. Kami tertarik untuk menggunakan aplikasi sebagai alat promosi, seperti menawarkan diskon dan paket layanan.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LAMPIRAN C

Kuisisioner Admin

KUESIONER PENELITIAN


Nama : *Karebet*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuisisioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

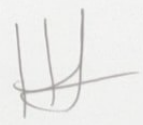
Nama : Heru

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya			✓		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

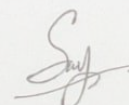
Nama : *Supri*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya			✓		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	✓				





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Kuisiонер Customer

KUESIONER PENELITIAN

Nama : *Jukas*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuisiонер penelitian:

1 : Sangat Tidak Setuju
 2 : Tidak Setuju
 3 : Netral
 4 : Setuju
 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	✓				

Jukas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

Nama : {qwa}

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya			✓		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

Nama : *wahyu*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat			✓		
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	✓				

UIN SUSKA RIAU

Wahyu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

Nama : *Domo*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

Nama : *Bera*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	✓				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

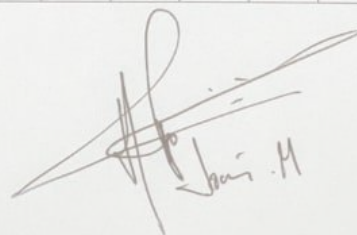
Nama :

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya			✓		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat			✓		
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		



Handwritten signature and name: *Handwritten signature*
Handwritten name: *Handwritten name*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

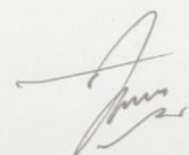
Nama : *Agung Setyo*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan			✓		
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	✓				
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini		✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

Nama : *Fendi*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya			✓		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)	✓				
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini	✓				

Fendi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

Nama : *Candra*

Sebagai :

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya			✓		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		

Candra

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KUESIONER PENELITIAN

Nama : *Andhito Pradya*

Sebagai : *Customer*

Silahkan berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan penilaian Anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian:

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya berfikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi untuk dapat menggunakan aplikasi ini		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya			✓		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten, (tidak serasi pada aplikasi ini)		✓			
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini			✓		

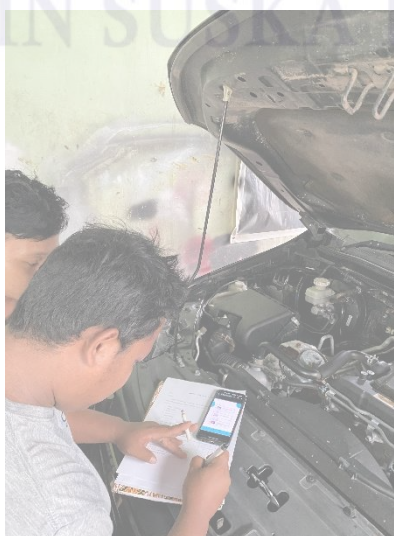
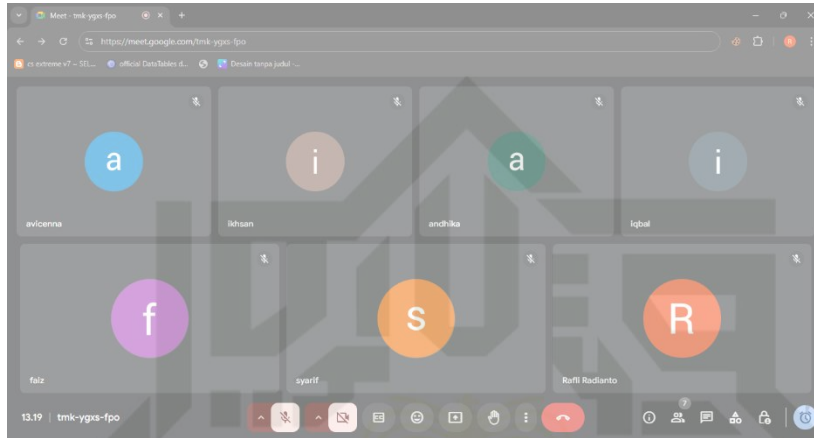


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

LAMPIRAN D

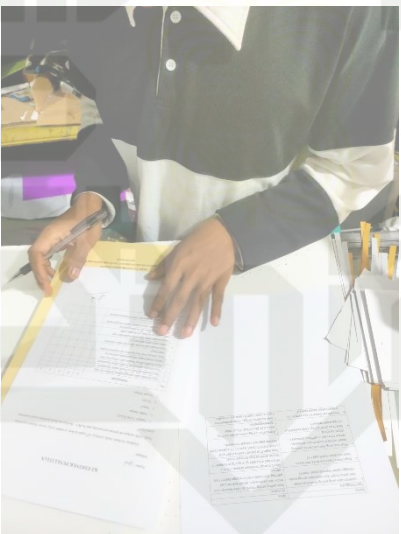
Dokumentasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi



Nama : RAFLI RADIANTO
Tempat, Tanggal Lahir : Duri, 19 April 2002
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Alamat : Jalan Mandau
Agama : Islam
Email : 12050113232@students.uin-suska.ac.id

Informasi Pendidikan

SDS IT AL-KAUTSAR Duri
SMPS IT AL-KAUTSAR Duri
SMAN 2 Mandau
S1 Teknik Informatika, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau