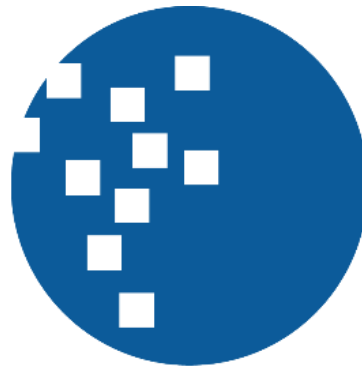


**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK
APLIKASI *MOBILE* DOKUMENTASI GLASIR
KERAMIK “TUNGKU”**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN RESEARCH & TECHNOLOGY PROGRAM

Natasha Baptista

00000087636

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK
APLIKASI *MOBILE* DOKUMENTASI GLASIR
KERAMIK “TUNGKU”**



LAPORAN RESEARCH & TECHNOLOGY PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Evaluasi
Program PRO-STEP Research & Technology

Natasha Baptista

00000087636

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Natasha Baptista

Nomor Induk Mahasiswa : 00000087636

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan PRO-STEP Research & Technology Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK APLIKASI *MOBILE* DOKUMENTASI GLASIR KERAMIK “TUNGKU”

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Natasha Baptista)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Natasha Baptista
NIM : 00000087636
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan PRO-STEP : Perancangan *User Experience* untuk
Aplikasi *Mobile* Dokumentasi Glasir
Keramik “Tungku”

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan PRO-STEP Research & Technology Program sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja.
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja.
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas.
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas.

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI).
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, *paraphrase*, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi.
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri.

Tangerang, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Natasha Baptista)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan PRO-STEP Research & Technology dengan judul
**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK APLIKASI
MOBILE DOKUMENTASI GLASIR KERAMIK “TUNGKU”**

Oleh

Nama Lengkap : Natasha Baptista
Nomor Induk Mahasiswa : 00000087636
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

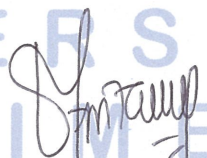
Pembimbing

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Natasha Baptista
Nomor Induk Mahasiswa : 00000087636
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan PRO-STEP Research & Technology Program
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *User Experience* untuk Aplikasi *Mobile* Dokumentasi Glasir Keramik “Tungku”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Natasha Baptista)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan PRO-STEP Research and Technology yang berjudul “Perancangan *User Experience* untuk Aplikasi *Mobile* Dokumentasi Glasir Keramik ‘Tungku’” dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pelaksanaan program PRO-STEP di Universitas Multimedia Nusantara, yang mana bertujuan untuk mengasah kemampuan mahasiswa/i dalam menerapkan ilmu pengetahuan serta keterampilan desainnya secara nyata di dunia industri maupun penelitian. Melalui program penelitian ini, penulis berupaya merancang pengalaman pengguna (*User Experience*) yang intuitif, efisien, dan relevan untuk mendukung kegiatan dokumentasi serta eksplorasi glasir keramik secara digital.

Dalam proses penyusunan laporan PRO-STEP ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. ID Ceramics, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan melaksanakan PRO-STEP Research & Technology Program.
5. Ignasius Tommy Febrian, S.Sn., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya PRO-STEP Research & Technology Program ini.

6. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya PRO-STEP Research & Technology Program ini.
7. Bregas Harrimardoyo, selaku Ketua ID Ceramics yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya PRO-STEP Research & Technology Program ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan PRO-STEP Research & Technology Program ini.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih memiliki banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, saran serta kritik membangun yang diberikan sangat diharapkan demi penyempurnaan karya serta penelitian ini di masa mendatang.

Sebagai akhir kata, penulis berharap agar hasil dari kegiatan PRO-STEP ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik bagi pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual, maupun bagi pihak-pihak yang ikut terjun ke dalam bidang riset dan teknologi, khususnya di dalam ranah perancangan pengalaman pengguna aplikasi *mobile* dan pembuatan keramik.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Natasha Baptista)

PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* UNTUK APLIKASI *MOBILE* DOKUMENTASI GLASIR KERAMIK “TUNGKU”

(Natasha Baptista)

ABSTRAK

Aplikasi dokumentasi glasir keramik masih jarang dikembangkan di Indonesia, padahal kebutuhan akan pencatatan yang terstruktur sangat dibutuhkan oleh keramikus dalam proses eksplorasi material. Penelitian ini bertujuan merancang Pengalaman Pengguna (*User Experience/UX*) untuk aplikasi mobile dokumentasi glasir bernama “Tungku.” Metode yang digunakan meliputi penyusunan *User Persona*, *User Journey Map*, *User Flow*, *Flowchart*, *Information Architecture (IA)*, *Low-Fidelity*, *Wireframes*, dan pengujian *Alpha Testing* untuk menilai interaktivitas prototipe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan *User Experience (UX)* berhasil mengakomodasi kebutuhan keramikus dalam mencatat resep, menghitung biaya, mengevaluasi hasil pembakaran dan eksperimen, serta menyusun katalog glasir secara lebih efisien dan efektif. Pengujian *Alpha Testing* mengungkapkan bahwa prototipe mudah dipahami, memiliki navigasi yang jelas, serta memenuhi aspek konsistensi visual, meskipun beberapa elemen tata letak masih memerlukan penyempurnaan. Penelitian ini menghasilkan dasar rancangan *User Experience (UX)* yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan *User Interface (UI)* dan implementasi aplikasi “Tungku” pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, Aplikasi, Glasir Keramik



***DESIGNING USER EXPERIENCE OF “TUNGKU,”
A MOBILE APPLICATION FOR CERAMIC GLAZE***

DOCUMENTATION

(Natasha Baptista)

ABSTRACT (English)

Ceramic glaze documentation applications remain underdeveloped in Indonesia, even though ceramicists require a structured recording system to support material exploration. This study aims to design the User Experience (UX) for a mobile glaze documentation application called “Tungku.” The methods used include the development of User Personas, a User Journey Map, a User Flow, a Flowchart, an Information Architecture (IA), Low-Fidelity Wireframes, and Alpha Testing to evaluate prototype interactivity. The findings indicate that the UX design successfully accommodates the needs of ceramicists in recording glaze recipes, calculating costs, evaluating firing results and experiments, and organizing glaze catalogues more efficiently and effectively. The Alpha Testing results reveal that the prototype is easy to understand, features clear navigation, and maintains visual consistency, although several layout elements still require refinement. This study provides a foundational UX design that can be used as a reference for the further development of the User Interface (UI) and the subsequent implementation of the “Tungku” application.

Keywords: *User Experience, Application, Ceramic Glaze*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Research & Technology Program	1
1.2 Rumusan Masalah Research & Technology Program	3
1.3 Batasan Masalah Research & Technology Program.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Research & Technology Program	4
1.5 Urgensi dari Research & Technology Program.....	4
1.6 Luaran Research & Technology Program	5
1.7 Manfaat Melaksanakan Research & Technology Program .	5
1.8 Waktu dan Prosedur Research & Technology Program	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 UX dan Prinsip Perancangan Aplikasi <i>Mobile</i>	8
2.2 UX dalam Konteks UMKM atau Industri Kreatif	8
2.3 UX pada Aplikasi Berbasis Visual-Dokumentasi	9
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Metode Penelitian	11
3.1.1 Penjelasan Metode Penelitian <i>Design Thinking</i>	11
3.1.2 Penjelasan Metode Penelitian <i>Usability Testing</i> (Pengujian Pengguna) dan Evaluasi Heuristik.....	12

3.1.3	Penjelasan Metode Penelitian <i>Alpha Testing</i> Prototipe (Pengujian Interaktivitas pada Prototipe Aplikasi)...	13
3.2	Tahapan Penelitian	13
3.3	Metode Pengumpulan Data	14
3.3.1	Pengumpulan Data Kualitatif	14
3.3.2	Pengumpulan Data Kuantitatif.....	19
3.4	Analisis Data.....	23
3.4.1	Kuesioner Pemetaan Target Audiens	23
3.4.2	Hasil Wawancara dan Observasi.....	38
3.4.3	Hasil <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	40
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1	Linimasa dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian	43
4.2	Evaluasi Heuristik pada <i>Alpha Testing</i>	47
4.3	Hasil Penelitian	48
4.3.1	Hasil Perancangan.....	48
4.3.2	Pembahasan Hasil Perancangan.....	60
4.3	Kendala yang Ditemukan.....	61
4.4	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	61
4.5	Analisis Hasil Pengujian <i>Alpha Testing</i>	62
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1	Simpulan.....	85
5.2	Saran	85
LAMPIRAN		xxi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	15
Tabel 3.2 Linimasa Kegiatan Wawancara dan Observasi Studio	17
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Kuesioner Pemetaan Target Audiens	19
Tabel 3.4 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 1 untuk Kuesioner Pemetaan Target Audiens	30
Tabel 3.5 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 2 untuk Kuesioner Pemetaan Target Audiens	31
Tabel 3.6 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 3 untuk Kuesioner Pemetaan Target Audiens	33
Tabel 3.7 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 4 untuk Kuesioner Pemetaan Target Audiens	34
Tabel 3.8 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 5 untuk Kuesioner Pemetaan Target Audiens	36
Tabel 3.9 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 6 untuk Kuesioner Pemetaan Target Audiens	37
Tabel 4.1 Linimasa Kegiatan Penelitian	43
Tabel 4.2 Uraian dan Jadwal Kegiatan Penelitian	44
Tabel 4.3 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 1 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	64
Tabel 4.4 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 2 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	65
Tabel 4.5 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 3 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	66
Tabel 4.6 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 4 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	67
Tabel 4.7 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 5 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	68
Tabel 4.8 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 6 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	69
Tabel 4.9 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 7 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	70
Tabel 4.10 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 8 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	71
Tabel 4.11 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 9 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	72
Tabel 4.12 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 10 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	73
Tabel 4.13 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 11 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	74
Tabel 4.14 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 12 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	75
Tabel 4.15 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 13 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	76

Tabel 4.16 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 14 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”.....	77
Tabel 4.17 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 15 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”.....	78
Tabel 4.18 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 16 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”.....	79
Tabel 4.19 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 17 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”.....	80
Tabel 4.20 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 18 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”.....	81
Tabel 4.21 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 19 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”.....	82
Tabel 4.22 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 20 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”.....	83
Tabel 4.23 Perhitungan Mean, Median, dan Modus 21 untuk Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Alur Registrasi & Pelaksanaan Program PRO-STEP	6
Gambar 1.2 Linimasa Pelaksanaan Program PRO-STEP	7
Gambar 2.1 Tampilan <i>Culture-UX Integration</i> di Screenshot “Let’s create! Pottery Lite”	9
Gambar 3.1 Bagan Metode Penelitian <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Online Bersama Bregas Harrimardoyo ...	18
Gambar 3.3 Dokumentasi Simulasi Pengglasiran Keramik Bersama Ignasius Tommy Febrian.....	18
Gambar 3.4 Jenis Responden Kuesioner Pemetaan Target Audiens	24
Gambar 3.5 Keterlibatan Keramikus dalam Proses Mengglasir di Studio.....	24
Gambar 3.6 Keseringan Responden Beraktivitas di Studio Keramik	25
Gambar 3.7 Usia Responden.....	25
Gambar 3.8 Domisili Responden	26
Gambar 3.9 Asal Studio Responden	27
Gambar 3.10 Lama Responden Berkarya Selaku Keramikus.....	27
Gambar 3.11 Spesialisasi Studio Responden Selaku Keramikus.....	28
Gambar 3.12 Responden yang Menggunakan Perangkat Digital dalam Aktivitas Studio Sehari-Hari.....	28
Gambar 3.13 Perangkat Digital Utama yang Biasanya Digunakan di Studio.....	29
Gambar 3.14 Frekuensi Penggunaan Perangkat Digital untuk Kebutuhan Studio	29
Gambar 3.15 Familiaritas Pengguna Terhadap Aplikasi Umum	30
Gambar 3.16 Aplikasi yang Sering Responden Gunakan Sehari-Hari	31
Gambar 3.17 Aplikasi yang Biasanya Digunakan untuk Kebutuhan Keramik di Studio	32
Gambar 3.18 Aktivitas Digital yang Paling Sering Responden Lakukan di Studio	32
Gambar 3.19 Kecenderungan Responden dalam Mengalami Kesulitan Ketika Menggunakan Perangkat Digital.....	33
Gambar 3.20 Kemudahan Responden dalam Mencoba Aplikasi/Software Baru .	34
Gambar 3.21 Hambatan Utama dalam Mendokumentasi Hasil Kerja.....	35
Gambar 3.22 Cara Ternyaman Responden Mendokumentasikan Pekerjaan	35
Gambar 3.23 Tingkat Kepentingan Dokumentasi Glasir di Studio	36
Gambar 3.24 Frekuensi Melakukan Dokumentasi Hasil Glasir	37
Gambar 3.25 Fitur yang Dibutuhkan dalam Mempermudah Dokumentasi Glasir	38
Gambar 4.1 Desain <i>User Persona</i> Primer & Sekunder.....	49
Gambar 4.2 <i>User Journey Map</i> Aplikasi “Tungku”	49
Gambar 4.3 <i>User Flow</i> Aplikasi “Tungku”	50
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Halaman Masuk Aplikasi “Tungku”	51
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Halaman Beranda Aplikasi “Tungku”	51
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> Halaman Ruang Kerja Aplikasi “Tungku”	52
Gambar 4.7 <i>Information Architecture</i> Menu <i>Hamburger</i>	53
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i> Halaman Beranda Aplikasi “Tungku”	53
Gambar 4.9 <i>Information Architecture</i> Halaman Ruang Kerja Aplikasi “Tungku”	54

Gambar 4.10 <i>Information Architecture</i> Halaman Profil Pengguna Aplikasi “Tungku”.....	54
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Onboarding</i> Aplikasi “Tungku”	55
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk Aplikasi “Tungku”	56
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Menu <i>Hamburger</i> di Halaman Beranda Aplikasi “Tungku”	56
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> fitur “Unggah” di Halaman Ruang Kerja Aplikasi “Tungku”	57
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Sub-Fungsi “Katalog” di Pengunggahan Aplikasi “Tungku”	57
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Fitur “Resep” di Halaman Ruang Kerja Aplikasi “Tungku”	58
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Fitur “Katalog” di Halaman Ruang Kerja Aplikasi “Tungku”	59
Gambar 4.18 <i>Mockup Low-Fidelity</i> Aplikasi “Tungku”	60
Gambar 4.19 Usia Responden <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku”	63
Gambar 4.20 Domisili Responden <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku” .	63
Gambar 4.21 Aplikasi Memberikan Informasi yang Cukup Jelas Saat Proses Berlangsung	64
Gambar 4.22 Notifikasi dari Sistem Aplikasi Muncul pada Waktu & Durasi yang Tepat.....	65
Gambar 4.23 Istilah yang Digunakan Konsisten dengan Dunia Nyata.....	66
Gambar 4.24 Pengguna Mudah Memahami Alur Pencatatan Glasir di Aplikasi .	67
Gambar 4.25 Informasi di Dalam Resep Mudah Dipahami Tanpa Penjelasan Tambahan.....	68
Gambar 4.26 Pengguna Mudah Membatalkan Tindakan/Kembali ke Halaman Sebelumnya.....	69
Gambar 4.27 Ikon, Gambar, dan Istilah yang Digunakan Konsisten.....	70
Gambar 4.28 Desain Tombol, Warna, & Posisi Menu Seragam serta Mudah Diprediksi.....	71
Gambar 4.29 Penggunaan Tipografi & Ukuran Teks Seragam & Konsisten	72
Gambar 4.30 Prototipe Aplikasi Mencegah Pengguna dari Salah Memasukkan Data	73
Gambar 4.31 Terdapat Peringatan Sebelum Tindakan Berisiko	74
Gambar 4.32 Fitur yang Dicari Mudah Ditemukan Tanpa Harus Mengingat Letak	75
Gambar 4.33 Ikon, Gambar, & Label pada Fitur Cukup Jelas Agar Tidak Perlu Menebak.....	76
Gambar 4.34 Prototipe Aplikasi Cukup Cepat & Efisien Seandainya Tangan Kotor	77
Gambar 4.35 Proses Pencatatan di Dalam Aplikasi Menjadi Lebih Mudah Dibandingkan Menggunakan Metode Manual.....	78
Gambar 4.36 Tampilan Aplikasi Rapi, Bersih, & Nyaman untuk Dilihat	79
Gambar 4.37 Informasi Penting Mudah Ditemukan Tanpa Terasa Penuh/Sesak	80

Gambar 4.38 Aplikasi Memberitahu Apa yang Harus Dilakukan Ketika Bermasalah.....	81
Gambar 4.39 Pengguna Dapat Melanjutkan Kerja Setelah <i>Error</i> Tanpa Kebingungan	82
Gambar 4.40 Pengguna Tahu Harus Pergi ke Mana Saat Membutuhkan Bantuan	83
Gambar 4.41 Tutorial/Penjelasan Fitur Aplikasi Cukup Jelas Pertama Kalinya ..	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin Laporan PRO-STEP	xxi
Lampiran 2. PRO-STEP 01: Cover Letter Laporan PRO-STEP.....	xxii
Lampiran 3. PRO-STEP 02: Kartu Identitas Peserta PRO-STEP	xxiii
Lampiran 4. PRO-STEP 03: <i>Daily Task</i> PRO-STEP	xxiv
Lampiran 5. PRO-STEP 04: Lembar Verifikasi Laporan PRO-STEP	lii
Lampiran 6. Surat Penerimaan PRO-STEP	liii
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan PRO-STEP	liv
Lampiran 8. Lampiran Karya PRO-STEP	liv
Lampiran 9. Lampiran Tabel Kuesioner Pemetaan Target Audiens PRO-STEP	lvii
Lampiran 10. Lampiran Beberapa Dokumentasi Wawancara PRO-STEP	lxii
Lampiran 11. Lampiran Lampiran Beberapa Dokumentasi Kegiatan <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) PRO-STEP	lxv
Lampiran 12. Tabel Formulir <i>Alpha Testing</i> Prototipe Aplikasi “Tungku.....	lvi
Lampiran 13. Lampiran Tabel Daftar Pertanyaan Wawancara.....	lv

