

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENCATATAN
PESANAN PADA PT TRI DAYA LANGGENG DENGAN
METODE HEURISTIC EVALUATION**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**NAUFAL MARRA ARRAFI
00000074899**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENCATATAN
PESANAN PADA PT TRI DAYA LANGGENG DENGAN
METODE HEURISTIC EVALUATION**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**NAUFAL MARRA ARRAFI
00000074899**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Naufal Marra Arrafi

NIM : 00000074899

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

Perancangan UI/UX Aplikasi Pencatatan Pesanan pada PT Tri Daya Langgeng dengan Metode Heuristic Evaluation

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 kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, 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, 18 Desember 2025



(Naufal Marra Arrafi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Naufal Marra Arrafi
NIM : 00000074899
Program Studi : Informatika
Judul Laporan : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
PENCATATAN PESANAN PADA PT TRI DAYA
LANGGENG DENGAN METODE HEURISTIC
EVALUATION

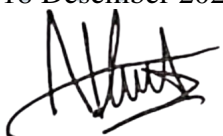
Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan sebagai berikut :

- ☒ Menggunakan AI sebatas sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja.
- ☐ Menggunakan AI sebatas sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja.
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk penyempurnaan 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 Formular Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI).
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyeragaman ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi.
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri.

Tangerang, 18 Desember 2025


(Naufal Marra Arrafi)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Nama : Naufal Marra Arrafi
NIM : 00000074899
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika

menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

Nama Perusahaan/Organisasi : PT. Tri Daya Langgeng
Alamat : Pergudangan Sunrise Biz Park Blok E no 18,
Gelas Jaya, Kec. Ps. Kemis, Kabupaten
Tangerang
Email Perusahaan/Organisasi : tridayalanggeng@gmail.com

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 9 Desember 2025

Mengetahui


PT. TRI DAYA LANGGENG

(Nunung Rahayu)

Menyatakan



(Naufal Marra Arrafi)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naufal Marra Arrafi
NIM : 00000074899
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Career Acceleration Program

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- ☐ Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 18 Desember 2025



Naufal Marra Arrafi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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

Halaman Persembahan / Motto

"If you're going through hell, keep going."

-Winston Churchill



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, laporan magang ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan magang serta penerapan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan. Dalam proses penyusunannya, penulis memperoleh bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA, selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Eunike Endariahna Surbakti, S.KOM., M.T.I., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada pimpinan perusahaan Bapak Nirwana Indira Kaswari selaku direktur sekaligus pembimbing lapangan yang telah membina dan membimbing saya selama masa pelaksanaan magang ini.
6. Para karyawan PT Tri Daya Langgeng yang telah membantu dan memberikan arahan selama masa pelaksanaan magang.
7. Orang Tua, serta keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pihak perusahaan, mahasiswa, serta pembaca lainnya sebagai bahan referensi.

Tangerang, 18 Desember 2025



Naufal Marra Arrafi

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENCATATAN PESANAN PADA PT TRI DAYA LANGGENG DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION

Naufal Marra Arrafi

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong perusahaan untuk mengoptimalkan proses operasional melalui pemanfaatan sistem digital. PT Tri Daya Langgeng, sebagai perusahaan manufaktur, masih menggunakan metode pencatatan manual sehingga sering mengalami kendala dalam monitoring pesanan dan proses produksi. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dilakukan perancangan antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada aplikasi pencatatan pesanan yang ditujukan kepada direktur sebagai pengguna utama. Perancangan ini berfokus pada penyusunan elemen visual yang intuitif, navigasi yang jelas, serta alur penggunaan yang sederhana. Evaluasi desain dilakukan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk memastikan kesesuaian dengan prinsip-prinsip *usability*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain yang dibuat telah memenuhi aspek intuitif, konsisten, mudah dipahami, dan efektif dalam mendukung kebutuhan operasional perusahaan. Dengan demikian, desain *UI/UX* yang dikembangkan dinilai layak untuk diimplementasikan dalam mendukung proses pencatatan pesanan secara digital.

Kata kunci: desain antarmuka, heuristic evaluation, pencatatan pesanan, ui/ux



UI/UX DESIGN OF ORDER RECORDING APPLICATION AT PT TRI DAYA LANGGENG USING HEURISTIC EVALUATION METHOD

Naufal Marra Arrafi

ABSTRACT

The rapid development of modern technology encourages companies to optimize their operational processes through the adoption of digital systems. PT Tri Daya Langgeng, a manufacturing company, still relies on manual recording methods, which often lead to difficulties in monitoring orders and production progress. To address these issues, a User Interface (UI) and User Experience (UX) design was developed for a digital order-recording application intended for the director as the primary user. The design focused on intuitive visual elements, clear navigation, and straightforward user flows. The evaluation was carried out using the Heuristic Evaluation method to ensure compliance with usability principles. The results show that the proposed design meets intuitive, consistent, easy-to-understand, and effective usability criteria, supporting the company's operational needs. Therefore, the developed UI/UX design is considered feasible for implementation in enhancing the digital order-recording process.

Keywords: *heuristic evaluation, interface design, order recording, ui/ux*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas yang Dilakukan	9
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	10
3.4 Tahapan Perancangan Desain (<i>UI/UX</i>) untuk aplikasi PT Tri Daya Langgeng	13
3.5 Analisis Kebutuhan Pengguna	14
3.6 Konsep Perancangan Antarmuka	15
3.7 Hasil Kerja Magang	16
3.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	17
3.8 Tampilan Visual Desain (<i>Low-Fidelity</i>)	18
3.8.1 Halaman Dashboard (<i>Low-Fidelity</i>)	19
3.8.2 Halaman Hamburger (<i>Low-Fidelity</i>)	20
3.8.3 Halaman Pesanan Baru (<i>Low-Fidelity</i>)	20
3.8.4 Halaman Progres Pengerjaan Pesanan (<i>Low-Fidelity</i>)	22
3.8.5 Halaman Daftar Material (<i>Low-Fidelity</i>)	23
3.8.6 Halaman Histori Pesanan Sudah Selesai (<i>Low-Fidelity</i>)	24
3.8.7 Halaman Akumulasi Omset (<i>Low-Fidelity</i>)	25
3.9 Tampilan Visual Desain (<i>High-Fidelity</i>)	26
3.9.1 Halaman Dashboard (<i>High-Fidelity</i>)	27
3.9.2 Halaman Hamburger (<i>High-Fidelity</i>)	31
3.9.3 Halaman Pesanan Baru (<i>High-Fidelity</i>)	33
3.9.4 Halaman Progres Pengerjaan Pesanan (<i>High-Fidelity</i>)	41
3.9.5 Halaman Daftar Material (<i>High-Fidelity</i>)	50
3.9.6 Halaman Histori Pesanan Sudah Selesai (<i>High-Fidelity</i>)	59
3.9.7 Halaman Akumulasi Omset (<i>High-Fidelity</i>)	62

3.10	Tabel <i>List Desain Asset</i>	66
3.11	Tabel <i>Desain Asset Visual</i>	70
3.12	Evaluasi Desain Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	72
3.13	Lembar Validasi Kesesuaian Desain dengan Kebutuhan Pengguna	75
3.14	Lembar Uji Coba Aplikasi oleh Pengguna	76
3.15	Kendala dan Solusi yang Ditemukan	77
3.15.1	Kendala yang Ditemukan	78
3.15.2	Solusi yang Ditemukan	78
BAB 4	SIMPULAN DAN SARAN	80
4.1	Simpulan	80
4.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		82



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama magang . .	10
Tabel 3.2	<i>Table List Desain Asset</i>	67
Tabel 3.3	<i>Tabel Desain Asset Visual</i>	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Perusahaan PT Tri Daya Langgeng (Dokumentasi Internal)	4
Gambar 2.2	Struktur Organisasi Perusahaan PT Tri Daya Langgeng (Dokumentasi Internal)	6
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i>	17
Gambar 3.2	<i>Dashboard low-fidelity</i>	19
Gambar 3.3	<i>Hamburger low-fidelity</i>	20
Gambar 3.4	<i>Hamburger low-fidelity</i>	21
Gambar 3.5	Progres Pengerjaan Pesanan <i>low-fidelity</i>	23
Gambar 3.6	Daftar Material <i>low-fidelity</i>	24
Gambar 3.7	Histori Pesanan Sudah Selesai <i>low-fidelity</i>	25
Gambar 3.8	Akumulasi Omset <i>low-fidelity</i>	26
Gambar 3.9	Tampilan Halaman <i>Dashboard High-fidelity</i>	29
Gambar 3.10	Tampilan Halaman Ketika Menekan <i>Icon Extend</i>	31
Gambar 3.11	Tampilan Halaman Lanjutan Setelah Melakukan <i>Action Drag</i>	31
Gambar 3.12	Tampilan Halaman <i>Hamburger</i>	33
Gambar 3.13	Tampilan Halaman Pesanan Baru	34
Gambar 3.14	Tampilan Halaman <i>Form</i> Pesanan Baru	36
Gambar 3.15	Tampilan Halaman <i>Form</i> Data Barang Pesanan Lanjutan Setelah Pengisian <i>Form</i> Pesanan Baru	38
Gambar 3.16	Tampilan Halaman <i>Form</i> Data Barang Ketika Mengisi Nama Material yang Dipakai	38
Gambar 3.17	Tampilan Halaman <i>Form</i> Data Barang Ketika Lembar Bahan yang Dimasukan Lebih dari <i>Stock</i> yang Tersedia	39
Gambar 3.18	Tampilan Halaman <i>Form</i> Data Barang Ketika Pengisian <i>Form</i> Data Selesai	39
Gambar 3.19	Tampilan Halaman Pesanan Berhasil Dibuat	40
Gambar 3.20	Tampilan Halaman Progres Pengerjaan Pesanan	43
Gambar 3.21	Tampilan Halaman Lanjutan Setelah <i>User</i> Menekan Tombol Input Harian	45
Gambar 3.22	Tampilan Halaman Progres Pengerjaan Pesanan Selesai	47
Gambar 3.23	Tampilan Halaman Validasi Data Produk dan Pengiriman	48
Gambar 3.24	Tampilan Halaman Pesanan yang Sudah terselesaikan	50
Gambar 3.25	Tampilan Halaman Daftar Material	52
Gambar 3.26	Tampilan Halaman Lanjutan Daftar Material Ketika <i>User</i> Melakukan Penambahan Material	54
Gambar 3.27	Tampilan Halaman Ketika <i>User</i> Menggunakan Fitur <i>Search Bar</i>	55
Gambar 3.28	Tampilan Halaman Ketika <i>User</i> Menggunakan Fitur Edit Material	57
Gambar 3.29	Tampilan Halaman Ketika <i>User</i> Menghapus Material	58
Gambar 3.30	Tampilan Halaman Histori Pesanan yang Sudah Selesai	60
Gambar 3.31	Tampilan Halaman Ketika <i>User</i> Menggunakan <i>Search Bar</i>	60
Gambar 3.32	Tampilan Halaman Ketika <i>User</i> Menekan <i>Icon Info</i>	62
Gambar 3.33	Tampilan Halaman Akumulasi Omset	64

Gambar 3.34	Tampilan Halaman Ketika <i>User</i> Menekan <i>Information Icon</i>	66
Gambar 3.35	Tampilan Halaman Ketika <i>User</i> Menghapus Omset	66
Gambar 3.36	Lembar Validasi Kesesuaian Desain dengan Kebutuhan Pengguna	76
Gambar 3.37	Lembar Validasi Uji Coba Aplikasi Halaman <i>Dashboard</i> , Daftar Material, Progres Pengerjaan Pesanan	77
Gambar 3.38	Lembar Validasi Uji Coba Aplikasi Halaman Pesanan Baru, Histori Pesanan Selesai, Akumulasi Omset	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	PRO-STEP 01 Cover Letter Track 2	83
Lampiran 2	PRO-STEP 02 Internship Card Track 2	84
Lampiran 3	PRO-STEP 03 Daily Task Track 2	85
Lampiran 4	PRO-STEP 04 Verification Form Track 2	97
Lampiran 5	PRO-STEP 05 Acceptance Letter Track 2	98
Lampiran 6	Form Bimbingan	99
Lampiran 7	Hasil Pengecekan Similarity Turnitin	100
Lampiran 8	Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI) . . .	105

