

ABSTRAK

Proyek ini membahas tentang membangun aplikasi berbasis website atau mobil dengan kualifikasi yang berbeda - beda sesuai dengan kebutuhan dari klien bisa untuk merancang sebuah sistem informasi, ataupun redesain aplikasi yang mereka punya. Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah membuat rancangan dan evaluasi prototipe aplikasi agar memudahkan tim developer dalam membangun sebuah aplikasi baik berbasis mobile atau berbasis website berupa desain prototipe sebagai gambaran dan aturan saat membangun aplikasi. Selanjutnya dilakukan pengujian prototipe dengan diujicobakan kepada beberapa pengguna yang representatif. Pengujian dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan mendapatkan umpan balik tentang kesan pengguna terhadap desain antarmuka yang diusulkan dan dapat membantu pengguna menemukan solusi berupa gambaran aplikasi yang akan digunakan. Pada proyek ini metode yang digunakan yaitu UX lifecycle yang terdiri dari empat proses yaitu analisis, desain, prototipe, dan evaluasi. Pada proses pengerjaan membuat rancangan tools yang digunakan yaitu figma dan untuk proses pengujian menggunakan maze design.

Kata Kunci: Website, Mobile, Desain Antarmuka, UX lifecycle, Pengujian prototipe