

## ABSTRACT

Lenny The (08120090040)

### **WEB AND MOBILE APPLICATION USER INTERFACE DESIGN FOR PROMOTION AT PT. XYZ**

(xvii+ 170 pages: 127 figures, 30 tables, 3 appendices)

The user interface designed during this final year project is intended for a promotional application in PT XYZ that manages multiple restaurants. PT XYZ is currently facing several difficulties in marketing and reward programs. To deliver up to date promotion news, they can only rely on advertising brochures and the company website. Whereas member card balance information and reward points distribution are often hindered by customers forgetting to bring their membership cards. These issues give rise to the need to develop an application that can provide solutions. The interface design aims to accommodate functions and ensure usability of the proposed mobile and web applications. PT XYZ also needs to redesign the current web-based member card registration application because it is incompatible when accessed on tablet devices.

The interface design process is done using the Star Life Cycle methodology, starting with current system analysis and requirements gathering through interview and observation. Conceptual design then followed, comprising of system modeling using UML 2,0 from the functional perspective, task analysis using Hierarchical Task Analysis technique, and information structure design using site map. Wireframes are used in physical design to produce design prototypes for web and mobile application on Android, iOS smartphone, and iOS tablet platform. Finally, an interface evaluation took place through heuristic evaluation and usability testing.

The result is an interface design for web-based and mobile application running on Android and iOS smartphone platform that provides intuitive access to promotional information, brands, account, and virtual member card function. User interface design is also created for a mobile member card registration application to ensure compatibility with the iOS tablet platform and allow user to focus on tasks to finish the registration process.

References : 17(2004-2013)

## ABSTRAK

Lenny The (08120090040)

### **PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *WEB* DAN *MOBILE* UNTUK PROMOSI PADA PT. XYZ**

(xvii+ 170 halaman: 127 gambar, 30 tabel, 3 lampiran)

Perancangan antarmuka yang dilakukan pada tugas akhir ini ditujukan untuk aplikasi promosi pada PT XYZ yang mengelola berbagai cabang restoran. PT XYZ saat ini mengalami kesulitan menyampaikan informasi promosi terkini kepada pelanggan karena bergantung pada brosur iklan dan *website* profil perusahaan. Perolehan informasi saldo dan penerimaan *reward* dalam transaksi sering terhambat karena pelanggan lupa membawa kartu anggotanya ke *outlet*. Hal ini mengakibatkan munculnya kebutuhan untuk membangun aplikasi yang dapat menjadi solusi bagi masalah tersebut. Desain antarmuka dibuat untuk mengakomodasi fungsi dan memastikan *usability* dari sistem usulan. PT XYZ juga membutuhkan perbaikan desain antarmuka pada aplikasi registrasi kartu anggota yang saat ini masih berbasis *web* sehingga tidak cocok ketika dipakai pada perangkat tablet.

Desain antarmuka dibuat menggunakan metodologi *Star Life Cycle*. Perancangan ini dimulai dengan melakukan analisa sistem saat ini dan mengumpulkan *requirements* melalui wawancara dan observasi. Setelah itu dilakukan desain konseptual yang meliputi pemodelan sistem menggunakan UML 2,0 dari perspektif fungsional, analisa *task* menggunakan teknik *Hierarchical Task Analysis*, dan desain struktur informasi menggunakan *site map*. Kemudian dilanjutkan dengan desain fisik menggunakan *wireframe* untuk menghasilkan *prototype* desain aplikasi *web* dan *mobile* pada *platform* Android, iOS *smartphone*, dan iOS tablet. Evaluasi desain antarmuka dilakukan menggunakan *heuristic evaluation* dan *usability testing*.

Hasilnya adalah rancangan antarmuka bagi aplikasi berbasis *web* dan *mobile* pada *platform* Android dan iOS *smartphone* untuk memberikan akses yang intuitif terhadap berita promosi, *brand*, akun, dan fungsi kartu anggota virtual dalam transaksi pembayaran. Desain antarmuka juga dibuat bagi aplikasi *mobile* untuk registrasi kartu anggota agar sesuai dengan *platform* tablet iOS sehingga pengguna dapat fokus pada tujuannya untuk melakukan proses pendaftaran.

Referensi : 17(2004-2013)