

LAPORAN PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA

APLIKASI REMINDME

Disusun untuk memenuhi tugas Ujian Akhir Semester (UAS) pada Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer.



Disusun oleh :

Riska Erviany

245100003

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA

CIANJUR

2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “*Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi RemindMe*” ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu pemenuhan tugas pada mata kuliah **Interaksi Manusia dan Komputer**, yang bertujuan untuk mengimplementasikan konsep perancangan antarmuka berdasarkan prinsip usability dan kebutuhan pengguna.

Melalui laporan ini, penulis berupaya menggambarkan proses perancangan antarmuka aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengelola, mengingat, dan menyimpan tugas-tugas penting secara lebih sistematis. Mulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan wireframe, pembuatan mockup, hingga evaluasi prototipe dilakukan agar desain yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif dan efektif.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan laporan maupun pengembangan desain pada masa mendatang. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi pembelajaran di bidang desain antarmuka maupun sebagai dasar pengembangan aplikasi serupa.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu, rekan-rekan mahasiswa, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan nilai tambah dan pengetahuan bagi pembaca.

Cianjur, 31 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	1
BAB II ANALISIS PENGGUNA DAN KEBUTUHAN	2
2.1 Persona Pengguna	2
2.2 User Journey Map	2
2.3 Analisis Tugas	2
BAB III KONSEP DESAIN	3
3.1 Logo dan Brand Aplikasi	3
3.2 Arsitektur Informasi (Sitemap)	3
3.3 Gaya Visual (Style Guide)	3
3.3 Filosofi Desain	4
BAB IV PERANCANGAN ANTARMUKA.....	5
4.1 Wireframe (Low-Fidelity).....	5
4.2 Mockup (High-Fidelity)	5
4.3 Alur Prototipe.....	5
BAB V EVALUASI DESAIN.....	7
5.1 Metode Evaluasi.....	7
5.2 Hasil Pengujian	7
5.3 Rekomendasi Perbaikan	7
BAB VI PENUTUP	8
6.1 Kesimpulan.....	8
6.2 Saran.....	8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, aktivitas akademik maupun pekerjaan sering menuntut seseorang untuk menyelesaikan berbagai tugas dalam waktu yang berdekatan. Banyak pengguna, khususnya mahasiswa dan pekerja muda, kesulitan mengelola tugas secara efektif sehingga sering melewatkan deadline yang penting. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi pengingat tugas yang tidak hanya mencatat daftar tugas, tetapi juga mampu memberikan notifikasi pengingat secara tepat waktu.

Selain mencatat daftar tugas, pengguna juga membutuhkan ruang penyimpanan untuk mengarsipkan tugas yang telah selesai dikerjakan. Dengan adanya fitur penyimpanan file tugas, pengguna dapat mengunggah dokumen hasil pekerjaan, sehingga tugas tidak hanya tercatat tetapi juga terdokumentasi dengan baik dalam satu platform.

Aplikasi *RemindMe* dirancang sebagai solusi untuk membantu pengguna mengelola tugas harian dan mengingatkan tenggat melalui email. Agar aplikasi mudah digunakan, diperlukan desain antarmuka yang jelas, intuitif, dan konsisten. Desain antarmuka yang baik berperan penting dalam mengurangi beban kognitif pengguna, mempermudah navigasi, serta meningkatkan kepuasan saat berinteraksi dengan aplikasi.

1.2 Tujuan

Tujuan perancangan desain antarmuka aplikasi *RemindMe* adalah:

1. Menyediakan tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami.
2. Mempermudah pengguna dalam menambahkan, mengedit, menghapus, dan mengelola tugas.
3. Menyediakan navigasi yang jelas dan ringkas untuk meningkatkan efisiensi penggunaan.
4. Memberikan *feedback* visual mengenai status penyelesaian tugas.
5. Menyediakan fitur pengingat melalui email agar pengguna tidak melewatkan deadline.
6. Menyediakan fitur unggah file sehingga pengguna dapat menyimpan dan mengakses tugas yang telah dikerjakan secara langsung melalui aplikasi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam perancangan desain ini meliputi:

1. Fokus pada platform web, bukan aplikasi mobile.
2. Lingkup perancangan hanya pada:
 - a) Halaman login & register
 - b) Dashboard ringkasan tugas
 - c) Halaman manajemen tugas (add & edit)
 - d) Fitur upload file tugas
 - e) Halaman profil & pengaturan notifikasi
3. Desain tidak mencakup implementasi backend ataupun pengiriman email secara real-time, hanya rancangan antarmuka.

BAB II

ANALISIS PENGGUNA DAN KEBUTUHAN

2.1 Persona Pengguna

Profil	Keterangan
Nama	Riska Erviany
Usia	19 tahun
Pekerjaan	Mahasiswa
Latar Teknologi	Menengah (terbiasa menggunakan aplikasi digital)
Kebutuhan Utama	Mengelola tugas dan mendapatkan pengingat deadline
Pain Points	Sering lupa tugas dan sulit melacak progress
Motivasi	Ingin lebih teratur dan tidak terlambat mengumpulkan tugas

2.2 User Journey Map

Tahap	Aktivitas Pengguna	Pengalaman	Kebutuhan IMK
Awareness	Menyadari sering lupa tugas	Stress	Informasi aplikasi jelas
Signup/Login	Mendaftar & Login	Sedikit bingung	Form mudah dipahami
Add Task	Menambahkan tugas baru	Puas	Input jelas & ringkas
Track Task	Melihat status tugas	Termotivasi	Status warna & dashboard ringkas
Reminder	Menerima email	Terbantu	Notifikasi tepat waktu

2.3 Analisis Tugas

Pengguna harus mampu melakukan:

1. Login dan register akun.
2. Menambahkan tugas beserta deadline dan status.
3. Mengedit tugas yang telah dibuat.
4. Menghapus atau menandai tugas selesai..
5. Menyalakan atau mematikan notifikasi email.
6. Melihat ringkasan progres tugas pada dashboard.
7. Mengunggah file tugas yang telah selesai dikerjakan agar tersimpan dalam sistem.

BAB III

KONSEP DESAIN

3.1 Logo dan Brand Aplikasi

Aplikasi *RemindMe* mengusung konsep identitas visual yang sederhana namun mudah dikenali, dengan fokus pada kesan profesional dan fungsionalitas. Nama *RemindMe* dipilih untuk langsung menggambarkan tujuan utama aplikasi, yaitu membantu pengguna mengingat tugas dan aktivitas penting. Logo aplikasi menampilkan ikon jam alarm yang identik dengan fungsi pengingat, sekaligus memberikan sentuhan visual yang familiar bagi pengguna sehingga mereka dapat langsung memahami kegunaan aplikasi hanya dari simbolnya.

The logo for the RemindMe application, featuring the word "RemindMe" in a bold, blue, sans-serif font.

Logo aplikasi *RemindMe*



Maskot utama aplikasi *RemindMe*

3.2 Arsitektur Informasi (Sitemap)

```
Landing Page
├── Login
├── Register
├── Dashboard
│   ├── Add Task
│   ├── Edit Task
│   ├── Upload Task File
│   └── Profile Settings
```

Sitemap aplikasi *RemindMe*

3.3 Gaya Visual (Style Guide)

Elemen	Spesifikasi
Palet Warna	#3366FF (Primary Blue) #FFFFFF (White) #F5F6FA (Light Background) #A1A1A1 (Text Secondary) #F2E17B (Pending) #A6E6AB (Completed)
Tipografi	Font: <i>Poppins</i> Judul: 32px Bold

	Subjudul: 20px Regular Text: 14 - 16px Regular
Ikonomografi	Gaya outline minimalis (ikon jam, edit, gear)
Komponen UI	Button rounded dengan warna utama biru

3.3 Filosofi Desain

Desain antarmuka aplikasi *RemindMe* dibangun berdasarkan prinsip kesederhanaan dan keterbacaan untuk mendukung pengalaman pengguna yang efisien dan intuitif. Pemilihan warna biru sebagai warna utama bertujuan menciptakan kesan profesional, tenang, dan dapat dipercaya, sehingga pengguna merasa nyaman dalam mengelola tugas sehari-hari tanpa merasa terbebani secara visual. Sementara itu, elemen warna sekunder seperti hijau dan kuning digunakan untuk memberi penekanan pada status tugas, hijau untuk tugas yang telah selesai dan kuning untuk tugas yang masih tertunda. Sehingga informasi dapat diidentifikasi secara cepat tanpa harus membaca teks secara mendetail. Layout yang minimalis dan penggunaan ruang putih yang cukup dipilih agar antarmuka tidak terasa penuh, sehingga meminimalkan beban kognitif pengguna saat melakukan navigasi maupun input data. Selain itu, ikon-ikon bergaya outline digunakan untuk memperkuat *affordance* visual tanpa mengurangi kesan sederhana yang ingin dipertahankan. Melalui filosofi desain ini, aplikasi *RemindMe* diharapkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang konsisten, jelas, dan mudah dipahami oleh berbagai tingkat pengguna.

BAB IV

PERANCANGAN ANTARMUKA

4.1 Wireframe (Low-Fidelity)

Wireframe pada aplikasi *RemindMe* berfungsi untuk menggambarkan struktur dasar antarmuka tanpa penggunaan warna maupun elemen visual dekoratif, sehingga fokus utama berada pada penempatan komponen dan alur interaksi pengguna. Pada tahap ini, tiap halaman dirancang secara sederhana menggunakan bentuk-bentuk dasar seperti kotak dan garis untuk merepresentasikan elemen seperti tombol, kolom input, navigasi, dan daftar tugas. Halaman-halaman utama yang dibuat meliputi *Landing Page*, *Login*, *Register*, *Dashboard*, serta halaman manajemen tugas seperti *Add Task* dan *Edit Task*. Penyusunan wireframe dilakukan untuk memastikan bahwa alur penggunaan aplikasi berjalan logis dan mudah dipahami, sebelum masuk ke tahap visual yang lebih detail. Dengan adanya wireframe ini, pengembang dapat mengidentifikasi kebutuhan navigasi, urutan informasi, serta keterhubungan antarhalaman sejak awal. ([Link wireframe Figma dapat dilihat disini](#)).

4.2 Mockup (High-Fidelity)

Setelah struktur antarmuka divalidasi melalui wireframe, tahap selanjutnya adalah pembuatan mockup atau desain visual beresolusi tinggi. Pada mockup, aplikasi *RemindMe* ditampilkan menggunakan elemen visual lengkap, termasuk warna, ikonografi, tipografi, dan ilustrasi yang menjadi identitas desain. Perbedaan utama dari wireframe adalah bahwa mockup memberikan gambaran hampir menyerupai tampilan akhir aplikasi sehingga memudahkan pengguna maupun pihak terkait untuk memahami nuansa visual dan pengalaman interaksi yang akan diterapkan. Elemen-elemen visual seperti warna biru sebagai warna primer, bentuk tombol *rounded*, ikon bergaya outline, dan badge status tugas digunakan secara konsisten untuk menghadirkan kenyamanan visual sekaligus meningkatkan kejelasan informasi. Mockup juga menggambarkan bagaimana tugas ditampilkan pada dashboard, bagaimana formulir input ditata, serta bagaimana halaman profil dan pengaturan diorganisir. Tahap ini menjadi dasar utama sebelum pembuatan prototipe interaktif maupun implementasi ke dalam kode. ([Link mockup Figma dapat dilihat disini](#)).

4.3 Alur Prototipe

Interaksi Pengguna	Tampilan Sebelumnya	Aksi Dilakukan	Tampilan Berikutnya
Pengguna menekan tombol Get Started	Landing Page	Klik tombol	Login Page
Pengguna menekan Daftar	Login Page	Klik tombol	Register Page
Pengguna berhasil login	Login Page	Submit formulir	Dashbaord
Pengguna memilih tombol Add Task	Dashboard	Klik tombol	Add Task Page

Pengguna menyimpan data tugas	Add Task Page	Submit formulir	Dashboard (tugas diperbarui)
Pengguna menekan ikon Edit pada salah satu tugas	Dashboard	Klik ikon edit	Edit Task Page
Pengguna menyimpan perubahan tugas	Edit Task Page	Submit formulir	Dashboard (tugas diperbarui)
Pengguna memilih Upload	Dashboard	Klik tombol	Upload Task Page
Pengguna menekan ikon Profile/Settings	Dashboard	Klik ikon profile	Profile Settings Page
Pengguna menekan tombol Back	Halaman detail apa pun	Klik tombol	Halaman sebelumnya

Alur prototipe aplikasi *RemindMe* menggambarkan keterhubungan antarhalaman berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Setiap tombol, ikon, dan elemen interaktif memiliki arah navigasi yang jelas untuk memastikan pengguna dapat berpindah halaman tanpa kebingungan. Alur dimulai dari *Landing Page* menuju proses autentikasi melalui halaman *Login* dan *Register*, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas inti pada *Dashboard*, seperti menambah tugas, memperbarui tugas, dan mengunggah file tugas. Selain itu, pengguna juga dapat mengakses halaman pengaturan profil untuk menyesuaikan preferensi penggunaan. Penyusunan alur ini memastikan bahwa prototipe tidak hanya menampilkan tampilan visual, tetapi juga memperlihatkan pengalaman interaksi yang menyerupai aplikasi sebenarnya sehingga mempermudah proses evaluasi desain dan pengujian kegunaan.

BAB V

EVALUASI DESAIN

5.1 Metode Evaluasi

Evaluasi desain dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu Heuristic Evaluation berdasarkan sepuluh prinsip Jakob Nielsen serta Cognitive Walkthrough untuk menilai kemudahan penggunaan berdasarkan skenario pengguna. Pada tahap ini, evaluator (penguji) diminta untuk menggunakan prototipe aplikasi sesuai skenario tugas, seperti menambahkan tugas, memperbarui status, dan mengunggah file. Evaluasi dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi masalah usability, inkonsistensi desain, ambiguitas navigasi, serta respon visual terhadap tindakan pengguna. Instrumen evaluasi berupa lembar penilaian heuristik serta catatan observasi selama pengujian.

5.2 Hasil Pengujian

Evaluasi menghasilkan beberapa temuan yang berkaitan dengan navigasi, penempatan tombol, serta konsistensi visual. Sebagian besar elemen antarmuka dinilai konsisten dan mudah dipahami, namun terdapat beberapa masalah usability seperti kurangnya tombol kembali yang eksplisit pada halaman tertentu dan tidak tersedianya fitur *delete task* yang menyebabkan pengguna merasa kurang memiliki kebebasan dalam mengelola data. Selain itu, warna indikator status tugas sudah membantu membedakan tugas selesai dan belum, tetapi *tooltip* tambahan dapat meningkatkan kejelasan bagi pengguna baru.

5.3 Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan temuan evaluasi, berikut rekomendasi yang diusulkan:

1. Menambahkan tombol hapus tugas (delete) untuk memberikan kontrol penuh pada pengguna.
2. Menampilkan preview file setelah diunggah agar pengguna yakin file tersimpan benar.
3. Menambahkan tombol kembali (back) pada halaman formulir untuk memudahkan navigasi.
4. Menambahkan label atau tooltip pada ikon tertentu untuk membantu pengguna baru.
5. Mengembangkan sistem folder/kategori penyimpanan pada tugas yang telah diunggah agar pengelolaan file lebih terorganisir.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan desain antarmuka aplikasi *RemindMe* dilakukan sebagai upaya untuk menghadirkan solusi digital yang membantu pengguna dalam mengelola dan mengingat tugas-tugas penting secara efektif. Melalui tahapan analisis kebutuhan pengguna, penyusunan konsep desain, hingga pembuatan wireframe, mockup, dan prototipe, diperoleh rancangan antarmuka yang sederhana, konsisten, serta mudah dipahami. Desain yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada pencatatan tugas, tetapi juga menyediakan fitur penyimpanan file tugas sehingga proses manajemen tugas menjadi lebih menyeluruh. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar elemen antarmuka memenuhi prinsip usability dan mendukung efisiensi alur kerja pengguna, meskipun masih terdapat beberapa aspek navigasi dan fleksibilitas kontrol yang perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, desain antarmuka *RemindMe* telah mampu menggambarkan fondasi yang kuat untuk pengembangan aplikasi reminder yang intuitif dan berorientasi pada pengalaman pengguna.

6.2 Saran

Berdasarkan temuan evaluasi dan perkembangan kebutuhan pengguna, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan pada tahap pengembangan selanjutnya. Pertama, diperlukan peningkatan pada sistem navigasi seperti penambahan tombol kembali dan opsi hapus tugas agar pengguna memiliki kontrol yang lebih fleksibel. Kedua, fitur penyimpanan file dapat dikembangkan dengan menyediakan kategori atau folder khusus sehingga pengelolaan dokumen menjadi lebih terorganisir. Selain itu, implementasi notifikasi multi-channel seperti WhatsApp atau Telegram dapat meningkatkan jangkauan pengingat bagi pengguna yang jarang membuka email. Terakhir, pengembangan versi mobile juga direkomendasikan agar aplikasi dapat diakses secara lebih mudah dan praktis kapan pun dibutuhkan. Dengan pengembangan lanjutan tersebut, *RemindMe* berpotensi menjadi aplikasi manajemen tugas yang tidak hanya membantu pengguna mengingat deadline, tetapi juga mendukung produktivitas jangka panjang.