

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI JURUSAN TEKNIK  
KOMPUTER POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS *MOBILE***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program  
Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer  
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**OLEH :**

**AHMAD ZIKRI AHSAN**

**061940722604**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**PALEMBANG**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI JURUSAN TEKNIK  
KOMPUTER POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS *MOBILE***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Oleh :

**Ahmad Zikri Ahsan**

**061940722604**

**Palembang, Agustus 2023**

**Pembimbing II**

**Pembimbing I**

**Ema Laila, S.kom., M.Kom**

**NIP. 197703292001122002**

**Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I**

**NIP. 199005042020122013**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Azwardi, ST, MT**

**NIP. 197005232005011004**

**LEMBAR PENGUJI**

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI JURUSAN TEKNIK  
KOMPUTER POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS *MOBILE***

Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan Tugas  
Akhir pada Rabu, 16 Agustus 2023

**Ketua Dewan Penguji**

**Emalaila, S.kom., M.Kom**

**NIP. 197703292001122002**

**Anggota Dewan Penguji**

**Meivi Darlies, M.Kom**

**NIP. 197815052006041003**

**Adi Sutrisman, M.Kom**

**NIP. 197503052001121005**

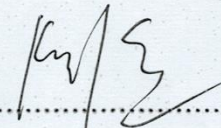
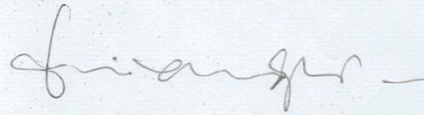
**Hidayati Ami, S.Kom, M.Kom**

**NIP. 198409142019032009**

**Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I**

**NIP. 199005042020122013**

**Tanda Tangan**



Palembang, Agustus 2023  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan



**Azwardi, ST, MT**

**197005232005011004**

## **MOTTO**

**“Keyakinan pada diri sendiri adalah kunci untuk membuka pintu masa depan yang sukses”**

***“Believe You Can, And You’re Halfway There!”***

**-Theodore Roosevelt**

**Teruntuk :**

- Diriku**
- Keluargaku**
- Teman-temanku**
- Almamaterku**

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di lingkungan kampus. Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Teknik Komputer menyediakan sistem informasi bagi mahasiswanya. Tujuan dari layanan ini adalah untuk membantu mahasiswa dalam mengakses informasi terkait kurikulum, data pengajar, informasi mengenai jurusan, visi misi jurusan, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan perkuliahan. Namun, saat ini akses terhadap sistem informasi masih terbatas melalui *website*. Oleh karena itu, Jurusan Teknik Komputer berencana untuk mengembangkan aplikasi berbasis *mobile*. Sebelum memulai pengembangan, Jurusan Teknik Komputer ingin merancang tampilan aplikasi terlebih dahulu menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini melakukan pendekatan berbasis solusi yang akan digunakan untuk penyelesaian masalah. Hasil dari penelitian ini adalah berupa prototype aplikasi mobile sistem informasi pada jurusan teknik komputer dengan desain UI/UX yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan. Berdasarkan analisis deskriptif didapatkan hasil rancangan aplikasi dengan kriteria berkualitas berdasarkan skor rata-rata kualitas perancangan 4,43. Serta hasil pengujian kruskal wallis didapatkan bahwa *user interface* dan *user experience* berpengaruh positif signifikan terhadap kepuasan informasi dan kepuasan pengguna, hal ini berarti bahwa jika tampilan pengguna dan pengalaman pengguna tercipta dengan baik maka akan menguatkan kepuasan pengguna dalam mencari informasi saat menggunakan aplikasi. Dengan demikian perancangan aplikasi jurusan Teknik Komputer menggunakan metode *design thinking* dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi.

**Kata kunci** —Design Thinking, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Perancangan Aplikasi.

## **ABSTRACT**

*Technological developments have a significant influence on various aspects of life, especially in the campus environment. Sriwijaya State Polytechnic Computer Engineering Department provides information systems for its students. The aim of this service is to help students access information related to the curriculum, teacher data, information about departments, department vision and mission, and other information related to lectures. However, currently access to information systems is still limited via websites. Therefore, the Computer Engineering Department plans to develop a mobile-based application. Before starting development, the Computer Engineering Department wants to design the appearance of the application first using the Design Thinking method. This method takes a solution-based approach that will be used to solve problems. The results of this research are a prototype of an information system mobile application in the computer engineering department with a UI/UX design that has been developed and adapted to the problems and needs found. Based on descriptive analysis, the application design results were obtained with quality criteria based on an average design quality score of 4.43. As well as the results of the Kruskal Wallis test, it was found that the user interface and user experience had a significant positive effect on information satisfaction and user satisfaction, this means that if the user interface and user experience are created well it will strengthen user satisfaction in searching for information when using the application. Thus, designing applications for the Computer Engineering department using the design thinking method can meet user needs in obtaining information.*

**Keywords**—*Design Thinking, User Interface, User Experience, Application Design.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis *Mobile*”. Adapun tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dukungan selama mengerjakan proposal tugas akhir ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT. Yang terus memberikan limpahan rahmat dan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, saudara dan keluarga yang telah memberikan doa, motivasi, dukungan dan semangat.
3. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
7. Ibu Fithri Selva Jumeilah, S,Kom., M.T.I. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
8. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

9. Teman-teman kelas 8 TIB angkatan 2019 yang telah berjuang bersamasama dalam meraih kesuksesan.
10. Terima kasih kepada ayuk saya Alifya Vidhianissa yang telah membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian proposal tugas akhir ini.
12. Serta tidak lupa penulis untuk berterima kasih kepada diri sendiri karena telah berjuang sendiri selama 4 tahun ini, terima kasih telah tetap semangat walaupun jauh dari orang tua, terima kasih sudah menjaga diri sendiri dengan baik, terima kasih sudah berusaha menjadi orang baik, dan untuk diriku terima kasih sudah berusaha menjadi pribadi yang mau berkembang dan lebih baik lagi, tetap semangat diriku, masih banyak rintangan yang harus di hadapi serta ada emak yang harus dibuat bangga.

Akhir kata, penulis mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, baik dari materi dan maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu mohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Terima kasih.

Palembang, Juli 2023

Ahmad Zikri Ahsan



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGUJIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1	Latar Belakang .....	1
1.2	Rumusan Masalah .....	3
1.3	Batasan Masalah.....	3
1.4	Tujuan .....	4
1.5	Manfaat.....	4

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1	<i>User Interface</i> .....	5
2.2	<i>User Experience</i> .....	7
2.3	Teori Warna .....	7
2.4	Tipografi.....	10
2.5	Tata Letak.....	11
2.6	Prinsip Desain.....	12
2.7	Unsur Desain .....	15
2.8	<i>Wireframe</i> .....	17
2.9	<i>Prototype</i> .....	18
2.10	Figma.....	18
2.11	Aplikasi <i>Mobile</i> .....	18

2.12	<i>Desain Thinking</i> .....	19
2.13	Variabel Penelitian .....	21
2.14	Kerangka Berpikir .....	21
2.15	Uji T.....	23
2.16	Populasi dan Sampel.....	24
2.17	Metode Kuantitatif.....	24
2.18	SPSS .....	24
2.19	Penelitian Terdahulu.....	25

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Kerangka Penelitian .....	30
3.2	Identifikasi Masalah dan Studi Literatur.....	31
3.3	<i>Design Thinking</i> .....	31
3.3.1	<i>Emphatize</i> .....	31
3.3.2	<i>Define</i> .....	34
3.3.3	<i>Ideate</i> .....	36
3.3.3.1	<i>Flowchart</i> .....	38
3.3.3.2	<i>Wireframe</i> .....	39
3.3.3.3	<i>UI Style Guideline</i> .....	47
3.3.3.4	<i>UI Pattern Library</i> .....	51
3.3.3.5	<i>High-Fidelity Design</i> .....	53
3.3.4	<i>Prototype</i> .....	59
3.3.5	<i>Testing</i> .....	66
3.4	Penentuan Sampel Penelitian .....	66
3.5	Pengujian Fungsional .....	67
3.6	Pengujian Instrumen Penelitian.....	71
3.7	Pengumpulan Data .....	73
3.8	Perancangan Kuesioner.....	73
3.9	Uji Normalitas dan Uji T.....	77
3.10	Analisis Data .....	77

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil Perancangan.....	79
-----	------------------------	----

4.2	<i>Black Box Functional Testing</i> .....	88
4.3	Pengujian Akhir Desain .....	95
4.4	Uji Normalitas.....	96
4.5	Uji Kruskal Wallis.....	98
4.6	Analisis Deskriptif .....	99

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Kesimpulan .....	114
5.2	Saran.....	114

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Kerangka Berpikir .....	22
<b>Gambar 2.2</b> Rumus Uji T .....	23
<b>Gambar 3.1</b> Kerangka Penelitian.....	30
<b>Gambar 3.2</b> <i>Flowchart</i> Aplikasi Jurusan Teknik Komputer .....	38
<b>Gambar 3.3</b> <i>Wireframe Splashscreen</i> .....	39
<b>Gambar 3.4</b> <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i> .....	40
<b>Gambar 3.5</b> <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi.....	40
<b>Gambar 3.6</b> <i>Wireframe</i> Halaman D-III Tekkom .....	41
<b>Gambar 3.7</b> <i>Wireframe</i> Halaman D-IV TIMD .....	41
<b>Gambar 3.8</b> <i>Wireframe</i> Halaman Dosen dan Tendik .....	42
<b>Gambar 3.9</b> <i>Wireframe</i> Halaman Struktur Organisasi.....	42
<b>Gambar 3.10</b> <i>Wireframe</i> Halaman Kurikulum .....	43
<b>Gambar 3.11</b> <i>Wireframe</i> Halaman Profil Lulusan.....	43
<b>Gambar 3.12</b> <i>Wireframe</i> Halaman Organisasi Mahasiswa.....	44
<b>Gambar 3.13</b> <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Teknik Komputer .....	44
<b>Gambar 3.14</b> <i>Wireframe</i> Halaman Artikel Informasi Akademik .....	45
<b>Gambar 3.15</b> <i>Wireframe</i> Halaman Artikel Berita Terkini.....	46
<b>Gambar 3.16</b> <i>Wireframe</i> Halaman Artikel Lowongan Pekerjaan.....	46
<b>Gambar 3.17</b> <i>Wireframe</i> Halaman <i>Download File</i> .....	47
<b>Gambar 3.18</b> Logo D-III Tekkom, Logo D-IV TIMD, dan Makna Warna Ungu.....	48
<b>Gambar 3.19</b> <i>Typography</i> .....	50
<b>Gambar 3.20</b> <i>Icon</i> .....	50
<b>Gambar 3.21</b> <i>Illustration</i> yang Digunakan Pada Aplikasi.....	51
<b>Gambar 3.22</b> <i>Buttons</i> .....	52
<b>Gambar 3.23</b> <i>App Bar</i> .....	52
<b>Gambar 3.24</b> <i>Cards</i> .....	53
<b>Gambar 3.25</b> <i>Prototype Splashscreen</i> .....	59
<b>Gambar 3.26</b> <i>Prototype Home / D-III Tekkom</i> .....	60
<b>Gambar 3.27</b> <i>Prototype Home / D-IV TIMD</i> .....	60

<b>Gambar 3.28</b> <i>Prototype Home / Dosen dan Tendik</i> .....	61
<b>Gambar 3.29</b> <i>Prototype Home / Struktur Organisasi</i> .....	61
<b>Gambar 3.30</b> <i>Prototype Home / Kurikulum</i> .....	62
<b>Gambar 3.31</b> <i>Prototype Home / Profil Lulusan</i> .....	62
<b>Gambar 3.32</b> <i>Prototype Home / Organisasi Mahasiswa</i> .....	63
<b>Gambar 3.33</b> <i>Prototype Home / Tentang Teknik Komputer</i> .....	63
<b>Gambar 3.34</b> <i>Prototype Home / Informasi Akademik</i> .....	64
<b>Gambar 3.35</b> <i>Prototype Home / Berita Terkini</i> .....	64
<b>Gambar 3.36</b> <i>Prototype Home / Lowongan Pekerjaan</i> .....	65
<b>Gambar 3.37</b> <i>Prototype Home / Notifikasi</i> .....	65
<b>Gambar 3.38</b> <i>Prototype Home / Download File</i> .....	66
<b>Gambar 4.1</b> Halaman <i>Splashscreen</i> .....	79
<b>Gambar 4.2</b> Halaman <i>Home</i> .....	79
<b>Gambar 4.3</b> Halaman <i>D-III Tekkom</i> .....	80
<b>Gambar 4.4</b> Halaman <i>D-IV TIMD</i> .....	80
<b>Gambar 4.5</b> Halaman <i>Dosen dan Tendik</i> .....	81
<b>Gambar 4.6</b> Halaman <i>Struktur Organisasi</i> .....	83
<b>Gambar 4.7</b> Halaman <i>Kurikulum</i> .....	83
<b>Gambar 4.8</b> Halaman <i>Profil Lulusan</i> .....	84
<b>Gambar 4.9</b> Halaman <i>Organisasi Mahasiswa</i> .....	84
<b>Gambar 4.10</b> Halaman <i>Tentang Teknik Komputer</i> .....	85
<b>Gambar 4.11</b> Halaman <i>Informasi Akademik</i> .....	85
<b>Gambar 4.12</b> Halaman <i>Berita Terkini</i> .....	86
<b>Gambar 4.13</b> Halaman <i>Lowongan Pekerjaan</i> .....	86
<b>Gambar 4.14</b> Halaman <i>Notifikasi</i> .....	87
<b>Gambar 4.15</b> Halaman <i>Download File</i> .....	87
<b>Gambar 4.16</b> Rumus Rentang Skala.....	99

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu.....	25
<b>Tabel 3.1</b> Daftar Pertanyaan Wawancara Bapak M. Agus Triawan.....	31
<b>Tabel 3.2</b> Jawaban Pertanyaan Wawancara Bapak M. Agus Triawan .....	32
<b>Tabel 3.3</b> Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer.....	33
<b>Tabel 3.4</b> Jawaban Pertanyaan Wawancara Kepada Mahasiswa Jurusan Teknik Komputer.....	34
<b>Tabel 3.5</b> Pendefinisian Masalah.....	35
<b>Tabel 3.6</b> Ide dan Solusi .....	37
<b>Tabel 3.7</b> Warna yang Digunakan Pada Aplikasi <i>Mobile</i> Jurusan Teknik Komputer.....	49
<b>Tabel 3.8</b> Pembuatan <i>High-Fidelity Design</i> .....	54
<b>Tabel 3.9</b> <i>Test Case</i> Pengujian <i>Black Box</i> .....	68
<b>Tabel 3.10</b> Indikator Penelitian .....	71
<b>Tabel 3.11</b> Pertanyaan Kuesioner.....	74
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Akhir Rancangan Desain UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Jurusan Teknik Komputer.....	79
<b>Tabel 4.2</b> Pengujian <i>Black Box Interface Splashscreen</i> .....	88
<b>Tabel 4.3</b> Pengujian <i>Black Box Interface Home</i> .....	88
<b>Tabel 4.4</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> D-III Tekkom.....	90
<b>Tabel 4.5</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> D-IV TIMD.....	90
<b>Tabel 4.6</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Dosen dan Tendik.....	90
<b>Tabel 4.7</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Struktur Organisasi .....	91
<b>Tabel 4.8</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Kurikulum.....	91
<b>Tabel 4.9</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Profil Lulusan .....	91
<b>Tabel 4.10</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Organisasi Mahasiswa .....	92
<b>Tabel 4.11</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Tentang Teknik Komputer.....	92
<b>Tabel 4.12</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Informasi Akademik.....	92
<b>Tabel 4.13</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Berita Terkini.....	93

<b>Tabel 4.14</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Lowongan Pekerjaan .....	93
<b>Tabel 4.15</b> Pengujian <i>Black Box Interface</i> Notifikasi .....	94
<b>Tabel 4.16</b> Pengujian <i>Black Box Interface Download File</i> .....	94
<b>Tabel 4.17</b> Proses Revisi Rancangan Tampilan Desain UI Aplikasi Jurusan Teknik Komputer .....	95
<b>Tabel 4.18</b> Tabel Hasil Uji Normalitas <i>One Sample Kolmogorov-Smirnov</i> .....	96
<b>Tabel 4.19</b> Tabel Hasil Uji Kurskal Wallis .....	98
<b>Tabel 4.20</b> Rentang Skala Kualitas Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Jurusan Teknik Komputer.....	100
<b>Tabel 4.21</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Connectivity .....	100
<b>Tabel 4.22</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Simplicity.....	101
<b>Tabel 4.23</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Directional .....	101
<b>Tabel 4.24</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Informative .....	102
<b>Tabel 4.25</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Interactivity.....	102
<b>Tabel 4.26</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel User Friendliness .....	103
<b>Tabel 4.27</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Comprehensiveness .....	103
<b>Tabel 4.28</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Continuity .....	104
<b>Tabel 4.29</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Personalization .....	104
<b>Tabel 4.30</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Internal .....	105

<b>Tabel 4.31</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Useful .....	105
<b>Tabel 4.32</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Usable.....	106
<b>Tabel 4.33</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Desirable .....	106
<b>Tabel 4.34</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Findable .....	107
<b>Tabel 4.35</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Accessible.....	107
<b>Tabel 4.36</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Credible.....	108
<b>Tabel 4.37</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Valuable .....	108
<b>Tabel 4.38</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Kelengkapan.....	109
<b>Tabel 4.39</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Relevan .....	109
<b>Tabel 4.40</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Akurasi.....	110
<b>Tabel 4.41</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Ketepatan Waktu.....	110
<b>Tabel 4.42</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Penyajian Informasi.....	111
<b>Tabel 4.43</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Kepuasan Informasi.....	111
<b>Tabel 4.44</b> Kriteria Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Sistem Informasi Teknik Komputer Berdasarkan Indikator Variabel Kepuasan Menyeluruh.....	112
<b>Tabel 4.45</b> Skor Rata-rata Kualitas Rancangan Aplikasi <i>Mobile</i> Jurusan Teknik Komputer Berdasarkan 10 Indikator UI, 7 Indikator UX, 5 Indikator Kepuasan Informasi, dan 2 Indikator Kepuasan Pengguna .....	112