

**DESAIN DAN PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE  
DAN WEB BOOKING EVENT ORGANIZER KELUARGA -  
FAMORIA  
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



**Oleh:**

Mahadevi Katarina Sabila

NPM. 22082010139

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
SURABAYA  
2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**


Judul : Desain dan Pengembangan UI/UX Aplikasi Mobile dan Web  
Booking Event Organizer Keluarga - Famera

Oleh : Mahadevi Katarina Sabila NPM. 22082010139

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan


  
Abdul Rezha Efrat Najaf S.Kom., M.Kom.  
NIP. 19940929 202203 1008

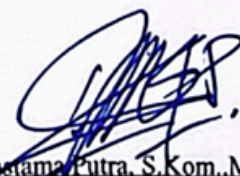
  
  
**BINAR**  
Bagus Prakoso Gunawan  
NIP/No. Pegawai

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Program Studi  
Sistem Informasi

  
Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.  
NIP. 19681126 199403 2 001

  
Agung Bramama Putra, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198511242021211003

## ABSTRAK

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Famoria, sebuah aplikasi berbasis mobile dan web yang mendukung kebutuhan hospitality dalam pemesanan serta pengelolaan acara keluarga, seperti pernikahan dan ulang tahun. Proses pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.

Famoria menghadirkan fitur utama seperti pencarian berbasis AI, kustomisasi layanan, dan pengelolaan jadwal acara, yang dirancang untuk mempermudah interaksi pengguna dengan *Event Organizer* (EO). Desain aplikasi mengadopsi pendekatan minimalis dengan elemen modern, termasuk warna biru yang menenangkan serta tata letak yang ramah pengguna. Pengujian usability menunjukkan skor *System Usability Score* (SUS) sebesar 85 (Acceptable), yang mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Iterasi desain dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna, termasuk peningkatan fitur rekomendasi berbasis AI dan perbaikan visual.

Aplikasi ini tidak hanya menawarkan solusi efisien bagi pengguna dalam mengelola acara, tetapi juga memperluas peluang EO untuk mempromosikan layanan mereka. Dengan fokus pada hospitality dan teknologi inovatif, Famoria diharapkan mampu menjadi platform andal dalam mendukung pengelolaan acara keluarga secara profesional dan efektif.

**Kata Kunci : Hospitality, Event Organizer, Desain**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai dokumentasi menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan yang saya jalani di PT. Lentera Bangsa Benderang.

Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Abdul Rezha Efrat Najaf S.Kom., M.Kom yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna selama proses penyusunan laporan sehingga saya dapat menyelesaikan laporan dengan baik.
2. PT Lentera Bangsa Benderang, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan ilmu yang sangat berarti selama saya melaksanakan tugas-tugas yang diberikan.
3. Kak Bagas Marsya dan Kak Dede Sukimah selaku fasilitator pendamping yang telah memberikan arahan dan pengetahuan dalam menyelesaikan tugas PKL.

Saya berharap laporan ini dapat memberikan kontribusi yang positif dan bermanfaat, baik bagi pengembangan diri saya pribadi maupun bagi pembaca yang tertarik dengan topik yang dibahas. Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Demikian kata pengantar ini, semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kegiatan PKL yang telah saya jalani.

Surabaya, 11 Januari 2025

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan PKL.....	3
1.4 Manfaat PKL.....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....</b>	<b>4</b>
2.1 Profil Perusahaan.....	4
2.2 Tujuan Perusahaan.....	4
2.3 Struktur Perusahaan.....	5
2.4 Bidang Usaha Perusahaan.....	6
<b>BAB III PELAKSANAAN PKL.....</b>	<b>7</b>
<b>3.1 Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>7</b>
3.1.1 Hospitality.....	7
3.1.2 Event Organizer.....	7
3.1.3 Scrum Agile.....	8
3.1.4 Figma.....	8
3.1.5 Maze.....	9
3.1.6 User Interface (UI).....	9
3.1.7 User Experience (UX).....	9
3.1.8 Design Thinking.....	10
<b>3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL.....</b>	<b>11</b>

3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	11
3.2.2 Pelaksanaan.....	12
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>15</b>
<b>4.1 Emphatize.....</b>	<b>15</b>
4.1.1 Research Problem.....	15
4.1.2 Competitive Analysis.....	19
<b>4.2 Define.....</b>	<b>19</b>
4.2.1 How Might We.....	19
4.2.2 Empathy Map.....	22
<b>4.3 Ideate.....</b>	<b>28</b>
4.3.1 User Journey Map.....	28
4.3.2 Moodboard.....	29
4.3.3 Tone of Voice.....	30
4.3.4 High Fidelity.....	30
4.3.5 Design System.....	37
<b>4.4 Prototype.....</b>	<b>39</b>
4.4.1 User Interface.....	39
4.4.2 Prototyping.....	46
<b>4.5 Testing.....</b>	<b>50</b>
4.5.1 Usability Testing.....	50
4.5.2 Interview.....	52
4.5.3 System Usability Scale (SUS).....	54
4.5.4 Redesign.....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Roadmap Sprint 1.....	20
Tabel 3.2 Roadmap Sprint 2.....	21
Tabel 3.3 Roadmap Sprint 3.....	21
Tabel 4.1 Research Problem.....	23
Tabel 4.2 How Might We.....	26
Tabel 4.3 Usability Testing.....	52
Tabel 4.4 Kesimpulan Hasil Interview.....	53
Tabel 4.5 Pertanyaan SUS.....	55
Tabel 4.6 Hasil SUS.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Binar Academy.....	15
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Binar.....	16
Gambar 3.1 Sprint Agile.....	19
Gambar 3.2 Design Thinking.....	21
Gambar 4.1 Competitive Analysis.....	31
Gambar 4.2 Empathy Map Rani.....	34
Gambar 4.3 Empathy Map Gita.....	35
Gambar 4.4 Empathy Map Erina.....	35
Gambar 4.5 Empathy Map Allysia.....	36
Gambar 4.6 Empathy Map Gilbran.....	37
Gambar 4.7 User Journey Map.....	37
Gambar 4.8 Moodboard.....	38
Gambar 4.9 Tone of Voice Famera.....	39
Gambar 4.10 HiFi Mobile 1.....	40
Gambar 4.11 HiFi Website 1.....	41
Gambar 4.12 HiFi Mobile 2.....	41
Gambar 4.13 HiFi Website 2.....	41
Gambar 4.14 HiFi Mobile 3.....	42
Gambar 4.15 HiFi Website 3.....	42
Gambar 4.16 HiFi Mobile 4.....	43
Gambar 4.17 HiFi Website 4.....	43
Gambar 4.18 HiFi Mobile 5.....	44
Gambar 4.19 HiFi Website 5.....	44
Gambar 4.20 HiFi Mobile 6.....	45
Gambar 4.21 HiFi Website 6.....	45
Gambar 4.22 HiFi Mobile 7.....	46
Gambar 4.23 HiFi Website 7.....	46
Gambar 4.24 Design System Typography.....	47

Gambar 4.25 Design System Warna.....	47
Gambar 4.26 Design System Famera.....	48
Gambar 4.27 UI Mobile 1.....	49
Gambar 4.28 UI Website 1.....	50
Gambar 4.29 UI Mobile 2.....	50
Gambar 4.30 UI Website 2.....	50
Gambar 4.31 UI Mobile 3.....	51
Gambar 4.32 UI Website 3.....	51
Gambar 4.33 UI Mobile 4.....	52
Gambar 4.34 UI Website 4.....	52
Gambar 4.35 UI Mobile 5.....	53
Gambar 4.36 UI Website 5.....	53
Gambar 4.37 UI Mobile 6.....	54
Gambar 4.38 UI Website 6.....	54
Gambar 4.39 UI Mobile 7.....	55
Gambar 4.40 UI Website 7.....	55
Gambar 4.41 Prototype Mobile 1.....	56
Gambar 4.42 Prototype Website 1.....	56
Gambar 4.43 Prototype Mobile 2.....	57
Gambar 4.44 Prototype Website 2.....	57
Gambar 4.45 Prototype Mobile 3.....	58
Gambar 4.46 Prototype Website 3.....	58
Gambar 4.47 Prototype Mobile 4.....	59
Gambar 4.48 Prototype Website 4.....	59
Gambar 4.49 Prototype Mobile 5.....	59
Gambar 4.50 Prototype Website 5.....	60
Gambar 4.51 Report Maze Usability Testing.....	60
Gambar 4.52 Hasil Redesign Partisipan.....	66
Gambar 4.53 Hasil Redesign Dosen Pembimbing.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daily Stand Up (Scrum).....	63
Lampiran 2. Sprint Review.....	63
Lampiran 3. Sprint Retrospective.....	64
Lampiran 4. Presentasi Famoria.....	64
Lampiran 5. Hasil Maze per Partisipan.....	64
Lampiran 6. Hasil Interview per Partisipan.....	66
Lampiran 7. Hasil SUS per Partisipan.....	70
Lampiran 8. Lembar Penilaian Dosen Pembimbing PKL.....	70
Lampiran 9. Transkrip Nilai Mitra Chapter.....	71
Lampiran 10. Transkrip Nilai Mitra Softskill.....	72