



**DESAIN UI/UX APLIKASI SERVICE SEPEDA MOTOR HONDA
MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING**



S1 Sistem Informasi

Oleh:

FIKRIINDRAWIJAYA

20410100027

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

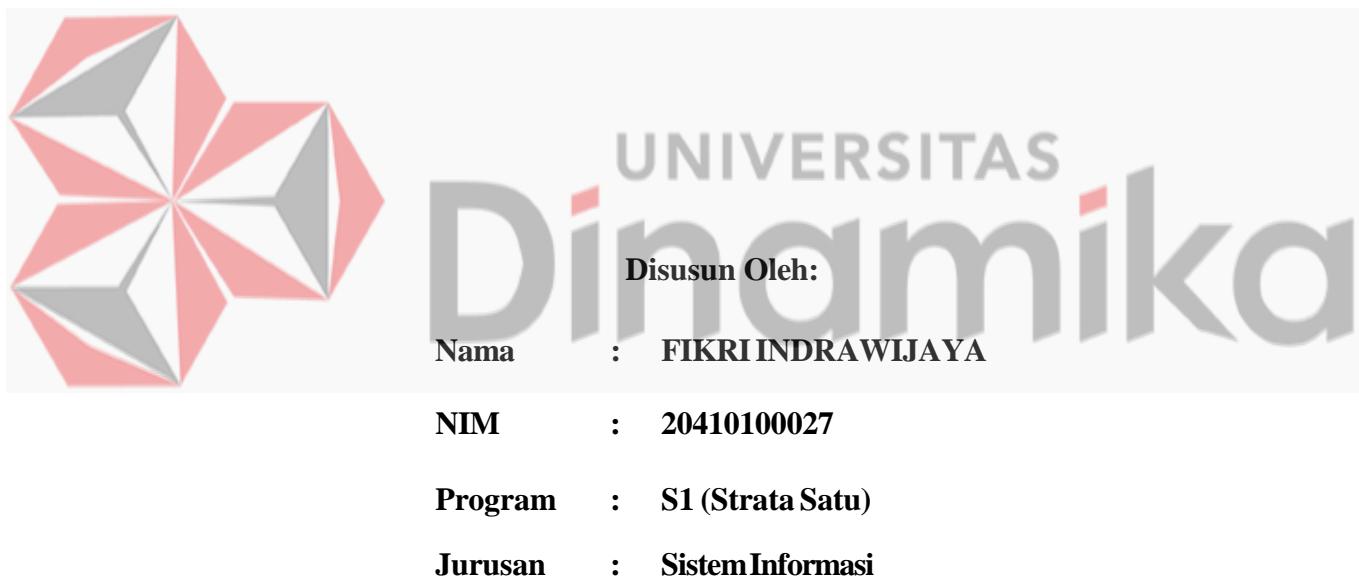
2025

DESAIN UI/UX APLIKASI SERVICE SEPEDA MOTOR HONDA

MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025







LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN UI/UX APLIKASI SERVICE SEPEDA MOTOR HONDA MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING

Laporan Kerja Praktik

oleh:

FIKRI INDRA WIJAYA

NIM. 20410100027

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 10 Juli 2025



Sekretaris Program Studi S1 Sistem Informasi

Pradita Maulidya Effendi, M.Kom.

NIDN. 0720089401

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2025.08.11
16:26:45 +07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN. 0712108701



PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Fikri Indra Wijaya**
NIM : **20410100027**
Program Studi : **S1 SISTEM INFORMASI**
Fakultas : **TEKNOLOGI INFORMASI**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **DESAIN UI/UX APLIKASI SERVICE SEPEDA MOTOR HONDA MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

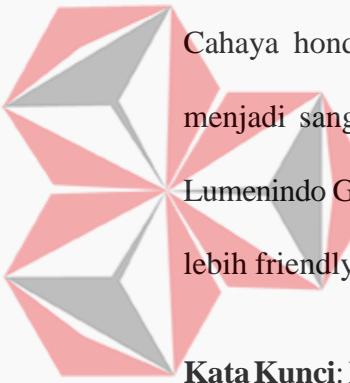
Surabaya, 03 Juli 2025



Fikri Indra Wijaya
NIM : 20410100027

ABSTRAK

PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor Surabaya adalah usaha dagang yang bergerak di bidang penjualan khususnya menjual sepeda motor. PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor Surabaya berlokasi di Jl. Raya Kalirungkut No.41, Kali Rungkut, Surabaya. PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor Surabaya masih menggunakan sistem manual untuk menjalankan proses bisnis- nya. Masalah yang ditemui PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor ialah dimana servis sepeda motor honda belum mempunyai aplikasi layanan sevis sepeda motor. Hal ini mengakibatkan tidak efisiennya waktu pada proses bisnis PT. Lumenindo Gilang



Cahaya honda motor dikarenakan apabila pelanggan datang bersamaan, antrian menjadi sangat panjang. Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor, maka diperlukan sebuah desain aplikasi yang lebih friendly untuk di gunakan pengguna.

Kata Kunci: Desain UI/UX, Design Thinking, Servis Bengkel

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik yang berjudul "Desain UI/UX Aplikasi Service Sepeda Motor Honda menggunakan Metode Desain Thinking" dengan baik. Laporan ini disusun berdasarkan kegiatan Kerja Praktik yang dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan di Lumenindo Honda Motor Surabaya. Penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kesempatan, khususnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Kerja Praktik ini
2. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom., selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Bapak IMade Susila Dharma, selaku Kepala Cabangdi PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor
4. Ibu Pradita Maulidya Effendi, M.Kom., selaku Sekretaris Program Studi S1 Sistem Informasi.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 20 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1. Profil Perusahaan.....	4
2.2. Identitas Perusahaan.....	5
2.3. Visi Perusahaan	6
2.4. Misi Perusahaan	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	7
3.1. User Interface (UI)	7
3.2. Prototyping	8
3.3. Design Thinking	9
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	11
4.1. Emphasize	11
4.2. Proses Bisnis Servis Kendaraan.....	11

4.3.	Proses Bisnis Pendaftaran Servis	12
4.4.	Proses Bisnis Pemberahan Kendaraan.....	13
4.5.	Desain Prototipe.....	14
BAB V PENUTUP		20
5.1.	Kesimpulan.....	20
5.2.	Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA		22
LAMPIRAN		23

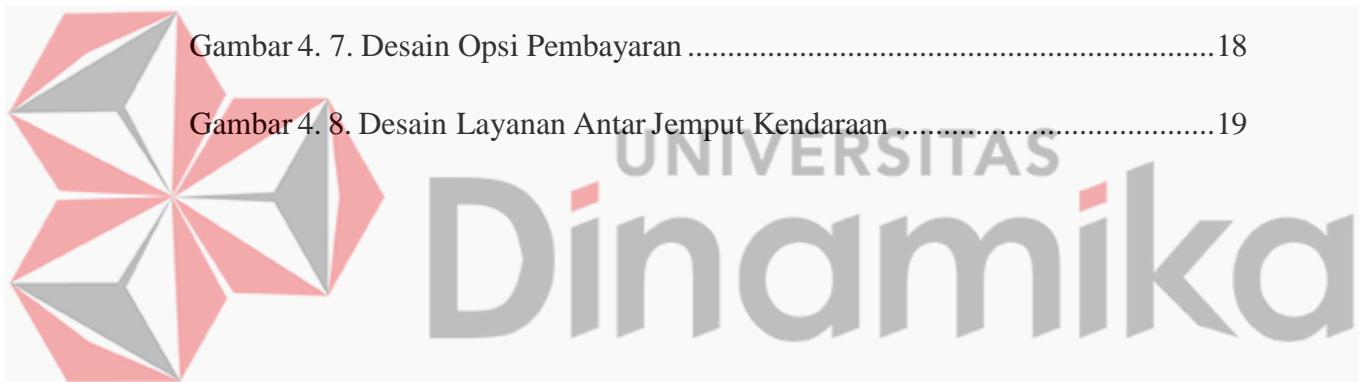


DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1. Tampak Depan Bengkel Lumenindo.....	4
Gambar 3. 1 Lima Tahapan <i>Design Thinking</i>	10
Gambar 4. 1. Proses Bisnis Servis Kendaraan.....	12
Gambar 4. 2. Proses Bisnis Pendaftaran Servis.....	13
Gambar 4. 3. Proses Bisnis Pembenahan Kendaraan	14
Gambar 4. 4. Desain Sign In	15
Gambar 4. 5. Desain Pendaftaran Pengguna	16
Gambar 4. 6. Desain Pengisian Data Servis	17

Gambar 4. 7. Desain Opsi Pembayaran	18
Gambar 4. 8. Desain Layanan Antar Jemput Kendaraan	19

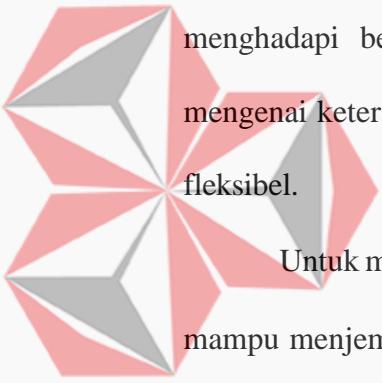


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi, kebutuhan masyarakat terhadap layanan digital yang cepat, praktis, dan efisien semakin meningkat. Salah satu sektor yang turut terdampak oleh perubahan ini adalah layanan servis kendaraan bermotor, khususnya sepeda motor. Dalam kehidupan sehari-hari, sepeda motor merupakan moda transportasi utama yang digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Namun, proses servis sepeda motor konvensional masih sering



menghadapi berbagai kendala, seperti antrean panjang, kurangnya informasi mengenai ketersediaan layanan, serta kesulitan dalam menjadwalkan servis secara fleksibel.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah aplikasi digital yang mampu menjembatani kebutuhan pengguna dengan layanan servis sepeda motor secara efektif. Dalam pengembangannya, aspek antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) menjadi sangat krusial. UI/UX yang baik akan meningkatkan kenyamanan, kemudahan navigasi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Metode Design Thinking merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna (user-centered design), yang memungkinkan pengembang untuk merancang solusi berdasarkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan pengguna. Melalui lima tahapan utama yaitu empathize, define, 1

ideate, prototype, dan test, metode ini sangat relevan diterapkan dalam proses perancangan UI/UX aplikasi servis sepeda motor agar solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan harapan pengguna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi servis sepeda motor dengan pendekatan Design Thinking agar mampu memberikan solusi digital yang intuitif, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam kerja praktik ini adalah bagaimana hasil desain UI/UX aplikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan kemudahan dan efisiensi layanan servis sepeda motor?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam kerja praktik ini adalah sebagai berikut.

1. Studi kasus yang digunakan adalah PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor Surabaya
2. Desain berfokus pada platform website

1.4. Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah merancang prototipe UI/UX aplikasi yang mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses layanan servis sepeda motor secara digital.

1.5. Manfaat

Manfaat hasil karya kerja praktik ini dapat dirasakan oleh pihak perusahaan dan mahasiswa, yang dijabarkan sebagai berikut.

a. Bagi Perusahaan

Menyediakan solusi digital yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan melalui kemudahan akses layanan.

Meningkatkan efisiensi operasional dengan sistem reservasi dan informasi layanan yang terintegrasi.

Membangun citra perusahaan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan konsumen

b. Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan dan keterampilan dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna berbasis metode Design Thinking.

Meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menerjemahkannya ke dalam bentuk desain digital yang fungsional dan estetik.

Sebagai bentuk kontribusi akademik dalam pengembangan solusi teknologi berbasis kebutuhan nyata di masyarakat

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan



Gambar 2. 1. Tampak Depan Bengkel Lumenindo

PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor, yang berdiri sejak tahun 1985 adalah sebuah perusahaan yang memiliki fokus utama dalam sektor otomotif, khususnya pada penjualan dan layanan servis sepeda motor merek Honda. serta menyediakan layanan servis berkala untuk kendaraan roda dua. Sebagai dealer independen yang terus berkembang, Leuminindo Honda Motor berkomitmen untuk memberikan solusi kendaraan roda dua yang efisien, ekonomis, dan berkualitas tinggi kepada masyarakat. Leuminindo Honda Motor berlokasi di Jl. Raya Kalirungkut No.41, Kali Rungkut, Kec.Rungkut, Surabaya, Jawa timur.

PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor menyediakan berbagai jenis unit sepeda motor Honda, mulai dari motor bebek, matic, hingga sport, yang sesuai dengan kebutuhan konsumen di berbagai segmen pasar. Selain penjualan unit baru. perusahaan ini juga memiliki layanan servis dan perawatan berkala yang ditangani

oleh teknisi berpengalaman dan bersertifikasi. Adapun produk dan layanan yang tersedia PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor meliputi:

1. Penjualan sepeda motor baru merek Honda dengan berbagai varian model dan kapasitas mesin.
2. Penyediaan suku cadang (spare part) asli Honda, seperti oli, kampas rem, aki, dan komponen lainnya.
3. Penjualan aksesoris motor, seperti helm, jaket, sarung tangan, dan pernak-pernik lainnya.
4. Layanan servis rutin dan perbaikan mesin, termasuk tune-up, penggantian oli, pemeriksaan kelistrikan, hingga overhaul ringan maupun berat.
5. Konsultasi dan layanan pemesanan kendaraan, termasuk bantuan dalam proses kredit motor bekerja sama dengan lembaga pembiayaan terpercaya.

PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor melayani pembeli dari dalam maupun luar kota. Untuk pelanggan yang berada di luar Surabaya atau di luar pulau Jawa, perusahaan ini menyediakan layanan pengiriman unit motor dan suku cadang antar pulau melalui jasa ekspedisi terpercaya. Pelanggan juga dapat memilih metode pengiriman yang diinginkan, sesuai dengan estimasi biaya dan waktu pengantaran.

2.2. Identitas Perusahaan

Identitas perusahaan yang diinformasikan meliputi nama perusahaan, alamat, nomor telepon, serta email. Adapun rincian identitasnya adalah sebagai berikut.

Nama Instansi : PT. Lumenindo Gilang Cahaya Motor

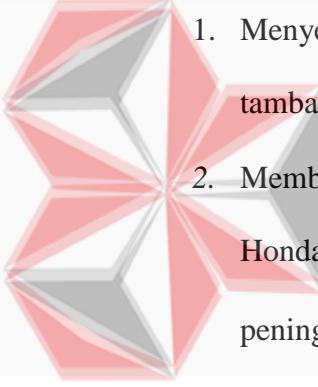
Alamat : Jl. Raya Kalirungkut No.41,Kali Rungkut, Kec.Rungkut,
Surabaya,Jawatimur

Nomor telepon : 0859-4299-7654
Email : lumenindosby@gmail.com

2.3. Visi Perusahaan

Visi Honda PT. Lumenindo Gilang Cahaya honda motor adalah sebagai Dealer Sepeda Motor Honda yang senantiasa dapat bersaing, unggul, dan terpercaya dengan memberikan pelayanan yang terbaik untuk pelanggan sesuai dengan program yang diberikan

2.4. Misi Perusahaan

- 
1. Menyediakan dan memberikan pelayanan terlengkap dan solusi yang bernilai tambah kepada seluruh pelanggan.
2. Memberikan kontribusi kepada semua pihak lain yang terlibat. Menjadikan Honda nomor satu di Surabaya melalui pengembangan jaringan dengan peningkatan Sumber Daya Manusia (*SDM*) dan teknologi informasi

BAB III

LANDASANTEORI

3.1. User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan elemen penting dalam pengembangan platform *website*, karena menjadi jembatan utama antara pengguna dan sistem. Menurut Setyono, dan Adelia (2020), UI menyediakan berbagai elemen seperti menu, tombol, dan formulir yang memudahkan pengguna dalam memasukkan data dan menavigasikan platform (Setyono & Adelia, 2020). Dalam konteks platform literasi digital SABA, perancangan UI menjadi sarana penting bagi siswa untuk



mencatat hasil literasi, bagi wali kelas untuk memantau dan memilih karya terbaik dari kelasnya, serta bagi koordinator untuk menyeleksi karya unggulan dari seluruh siswa dan mengelola semua data yang mencakup data siswa dan data wali kelas.

User Interface (UI) memiliki beberapa teori komponen yang mencakup navigasi, *layout* dan *grid*, konten visual (teks, gambar, ikon), kontrol *input*, *feedback*, *call to action* (CTA), serta *responsiveness*. Menurut penelitian Priambodo dan Anwar (2020), komponen utama dalam perancangan antarmuka mencakup *layout*, warna, dan kontrol. *Layout* memiliki peran penting dalam menyusun struktur antar muka agar alur navigasi antar halaman menjadi jelas dan terarah. Warna digunakan tidak hanya untuk memperindah tampilan, tetapi juga membentuk identitas visual serta menuntun fokus pengguna terhadap elemen penting dalam sistem atau *website*. Sementara itu, komponen kontrol seperti tombol dan *input form* menjadi penghubung utama interaksi antara pengguna dengan

sistem, sehingga perlu dirancang secara intuitif dan mudah diakses (Priambodo & Anwar, 2020).

Menurut Maulsyid, Adlim, dan Abduh (2023), terdapat prinsip *Golden Rules of User Interface Design* yang menekankan pada tiga aspek utama sebagai berikut:

1. Pengguna sebagai kontrol utama: desain UI harus mempermudah pengguna, baik pemula maupun yang lebih berpengalaman dalam menggunakan platform.
2. Memudahkan pengguna mengingat informasi relevan: menggunakan elemen antarmuka yang intuitif dan tidak membebani memori jangka pendek pengguna.

Konsistensi antarmuka: menjaga keseragaman bahasa, warna, dan *layout* pada setiap tampilan. (Maulsyid, Adlim, & Abduh, 2023)

3.2. Prototyping

Prototyping merupakan tahap krusial dalam desain UX yang bertujuan untuk membuat model awal sebuah produk digital sebelum tahap pengembangan akhir. Berdasarkan artikel dari UX Planet, *prototyping* memungkinkan pengujian desain dan interaksi pengguna secara langsung, sehingga dapat mengidentifikasi kendala dan memudahkan pengambilan keputusan dalam penyempurnaan desain. Model *prototype* dapat berupa sketsa, *wireframe*, maupun *mockup* interaktif yang menggambarkan fungsi dan tampilan aplikasi secara lebih jelas (Mittal, 2023).

Selain itu, menurut artikel UXmatters, melalui *prototype*, masukan dari pengguna bisa diperoleh secara *real-time* dan digunakan untuk memperbaiki desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna di akhir. *Prototyping*

juga memungkinkan pengujian iteratif yang mendukung perbaikan terus-menerus dalam proses desain UX (Rathod, 2023).

Dalam konteks platform literasi digital, penggunaan *prototyping* menjadi krusial untuk memastikan desain antarmuka dan alur kerja platform berbasis *website* dapat diterima dengan baik oleh pengguna, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih nyaman dan efektif.

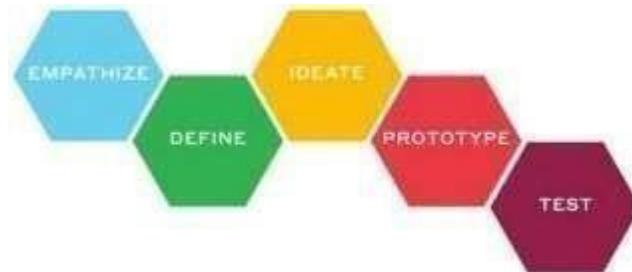
3.3. Design Thinking

Design Thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna, serta sangat relevan dalam proses perancangan *prototype UI/UX*. Menurut Brown (2009), *Design Thinking* adalah pendekatan yang menggunakan kepekaan dan metode berpikir seorang *designer* untuk mencocokkan kebutuhan manusia dengan teknologi yang diterapkan. Pendekatan ini menempatkan manusia sebagai pusat dari proses perancangan (*human-centered framework*) (Brown, 2009).

Menurut Stanford d.school (2025), pendekatan *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama yang dapat dilihat pada Gambar 3.1, dan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Empathize*: memahami kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, atau interaksi langsung.
2. *Define*: merumuskan masalah berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya.
3. *Ideate*: mengembangkan berbagai ide kreatif sebagai solusi.
4. *Prototype*: membuat rancangan awal dari solusi yang dipilih.

5. *Test*: mencoba solusi dan memperoleh umpan balik dari pengguna (Dam, 2025).



Gambar 3. 1 Lima Tahapan *Design Thinking*



BAB IV

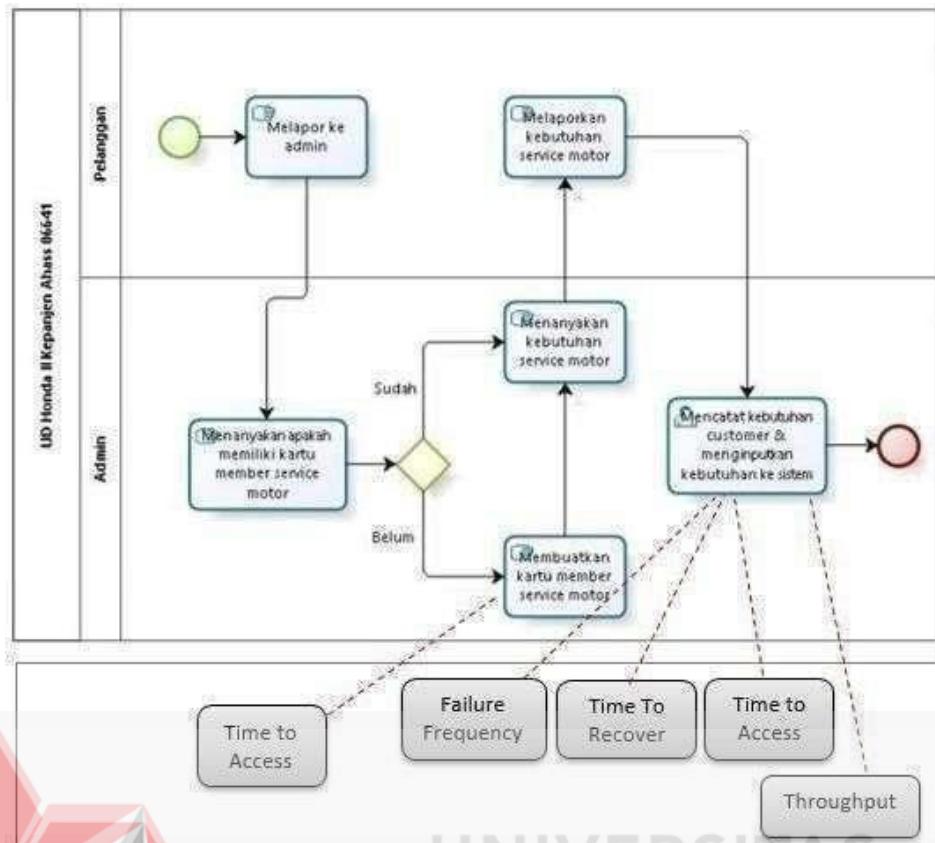
DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Emphasize

Pada tahap ini, dilakukan proses identifikasi untuk memahami kebutuhan dari lokasi kerja praktik. Informasi diperoleh melalui diskusi dan wawancara dengan pengelola bengkel. Proses wawancara yang dilakukan bersifat tidak terstruktur, dan berlangsung secara natural. Berdasarkan hasil diskusi tersebut ditemukan masalah bahwa belum ada rancangan *prototype* UI/UX yang dapat digunakan sebagai acuan dalam transaksi servis kendaraan.

4.2. Proses Bisnis Servis Kendaraan

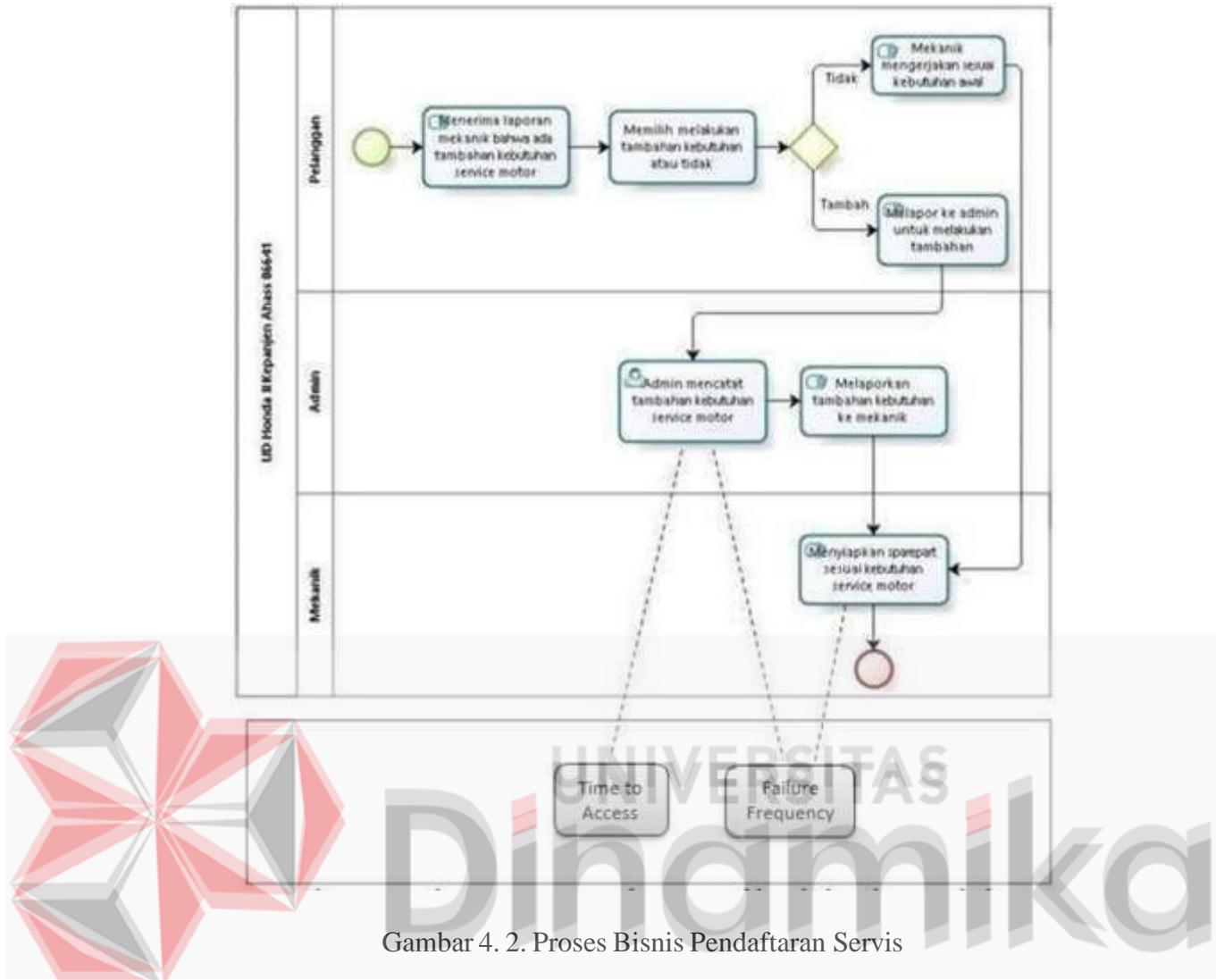
Pada tahap mengidentifikasi masalah yang digunakan sebagai dasar merancang desain UI dan UX aplikasi service sepeda motor honda. Identifikasi yang dilakukan adalah dengan mempelajari proses yang ada, ada beberapa cara yang telah dilakukan.



Gambar 4. 1. Proses Bisnis Servis Kendaraan

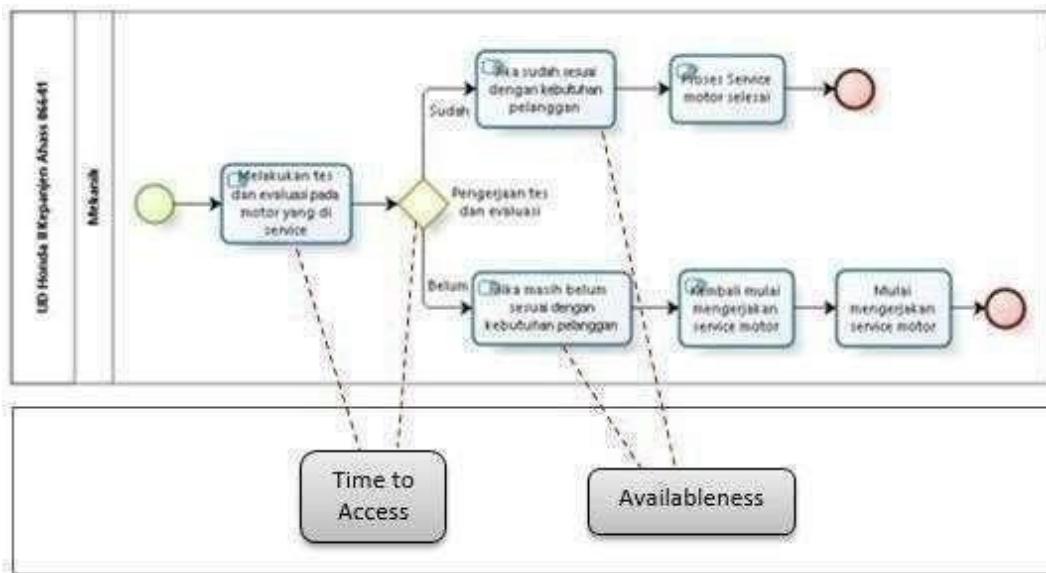
4.3. Proses Bisnis Pendaftaran Servis

Pelanggan melaporkan kebutuhan ke admin, admin melaporkan kebutuhan service pelanggan kepada mekanik, lalu mekanik mengecek keseluruhan motor, Mengecek apakah ada komponen kerusakan lainnya selain yang disebutkan oleh pelanggan atau tidak setelah dilakukan pengecekan keseluruhan motor.



4.4. Proses Bisnis Pembenahan Kendaraan

Mekanik melaporkan tambahan kebutuhan service motor kepada pelanggan, pelanggan memutuskan apakah melakukan perbaikan tambahan atau tidak, jika pelanggan melakukan perbaikan tambahan maka pelanggan melapor ke admin untuk dilakukan tambahan service motor dan menginputkannya ke system, jika tidak maka mekanik menyiapkan sparepart sesuai kebutuhan service motor sesuai kebutuhan yang telah disebutkan pelanggan di awal.



Gambar 4. 3. Proses Bisnis Pembenahan Kendaraan

4.5. Desain Prototipe

Design Prototype adalah representasi visual dari aplikasi layanan servis motor Honda yang digunakan untuk menguji dan memvalidasi ide desain sebelum memasuki tahap pengembangan final. Prototype ini berfungsi sebagai alat komunikasi antara tim desain, pengembang, dan pemangku kepentingan. Dengan prototype ini, semua pihak dapat memahami secara konkret bagaimana antarmuka aplikasi akan terlihat dan bagaimana fitur-fitur seperti pemesanan servis online, notifikasi jadwal servis, pencarian bengkel resmi, serta riwayat servis akan berfungsi secara interaktif.

A. Tampilan Sign In

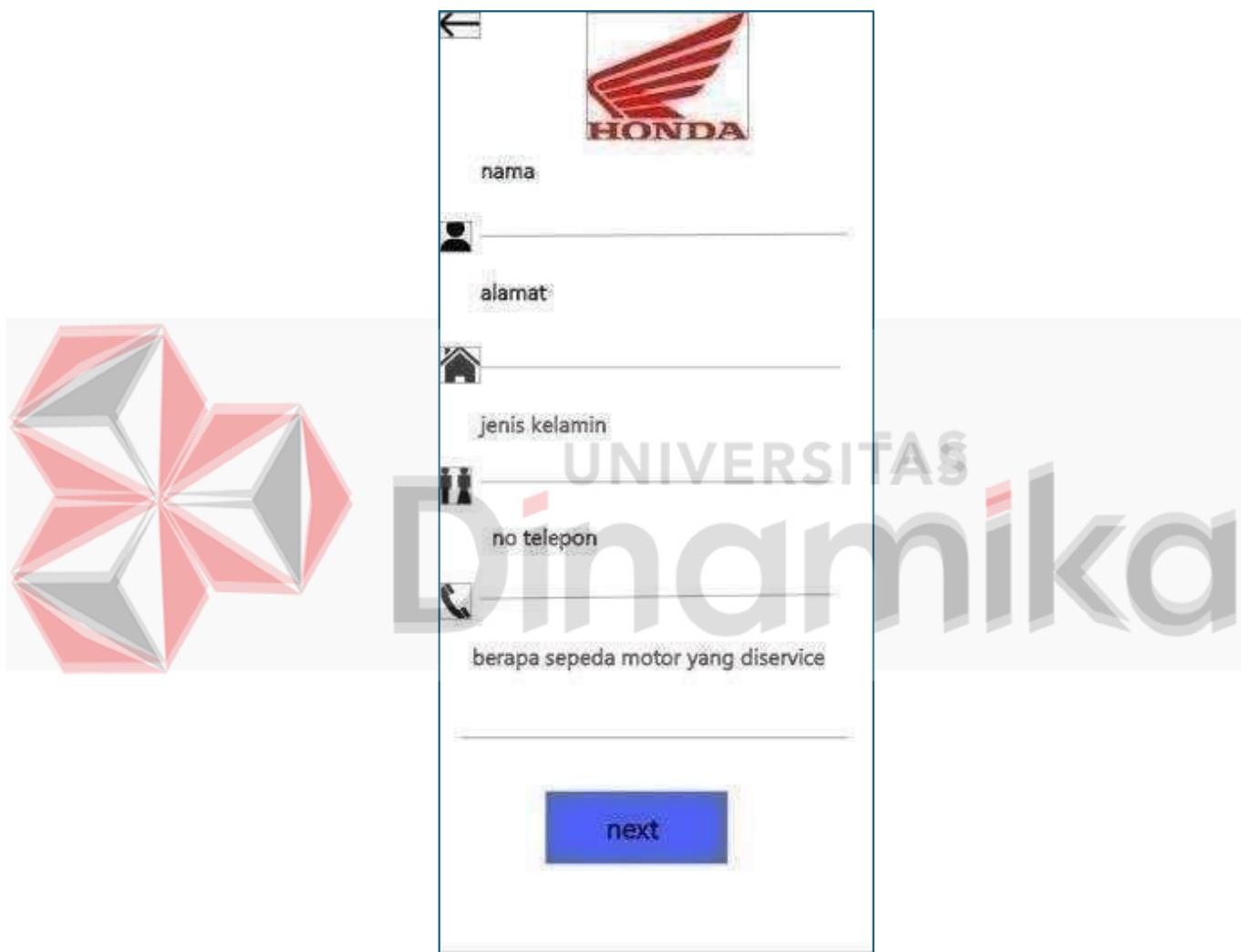
Halaman sign in merupakan tampilan halaman untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Pada user maupun admin diharuskan memasukkan email dan password untuk selanjutnya dapat masuk ke dalam aplikasi.



Gambar 4. 4. Desain Sign In

B. Entri Data Diri Pelanggan

Halaman daftar user merupakan tampilan halaman ketika user tidak memiliki akun aplikasi. Pengguna diharuskan mengisi identitas seperti nama pengguna,jenis kelamin,no telepon,alamat untuk mendapatkan akses membuat akun.ketika identitas ada maka akan dilanjutkan ke halaman Home.



Gambar 4. 5. Desain Pendaftaran Pengguna

C. Entri Data Servis Kendaraan

Halaman menu user merupakan tampilan halaman pendaftaran yang digunakan oleh pengguna pada aplikasi pelayanan service sepeda motor. pengguna dapat mendaftar pada menu yang tersedia seperti kendala sepeda motor yang dialami,jenis sepeda motor yang diservice,plat nomor kendaraan yang diservice.



Gambar 4. 6. Desain Pengisian Data Servis

D. Pilihan Opsi Pembayaran

Tampilan daftar bank merupakan tampilan halaman ketika user akan melakukan transaksi. Pengguna dapat melihat daftar bank yang tersedia beserta nama dan no rekening sebelum melakukan transaksi.



Gambar 4. 7. Desain Opsi Pembayaran

E. Layanan Antar-Jemput Kendaraan

Tampilan denah location User pada android untuk menunjukkan suatu lokasi atau letak suatu tempat atau daerah yang biasanya dilengkapi dengan arah mata angin, gambar gambar atau symbol tertentu dan digunakan untuk mempermudah dalam mencari lokasi tertentu menunjukkan arah pada sebuah tempat, serta tidak akan salah ketika menuju sebuah tempat.



Gambar 4. 8. Desain Layanan Antar Jemput Kendaraan

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kerja praktik yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa perancangan desain UI/UX aplikasi layanan servis sepeda motor Honda dengan metode Design Thinking berhasil mencapai tujuan utama, yaitu menciptakan solusi digital yang berpusat pada pengguna. Desain aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dengan menghadirkan fitur-fitur seperti pemesanan servis secara online, pelacakan status servis kendaraan, transparansi biaya servis, serta kemudahan akses informasi bengkel dan jadwal servis lainnya.

Melalui pendekatan Design Thinking yang mencakup tahap empati, definisi masalah, penciptaan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian, solusi yang dihasilkan terbukti relevan dan mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan layanan servis sepeda motor. Desain aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional bengkel, kepuasan pelanggan, serta daya saing layanan servis sepeda motor Honda di tengah pasar otomotif yang semakin kompetitif.

Pelaksanaan Kerja Praktik ini menghasilkan sebuah desain solusi aplikasi layanan service sepeda motor Honda yang dikembangkan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang secara iteratif digunakan untuk menggali

kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang relevan. Secara keseluruhan, pendekatan Design Thinking terbukti efektif dalam merancang solusi teknologi informasi yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna akhir, serta menghasilkan rancangan desain aplikasi yang layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

5.2. Saran

Sebagai langkah pengembangan lebih lanjut, disarankan agar aplikasi layanan servis sepeda motor Honda diuji dalam skala yang lebih besar untuk mendapatkan umpan balik yang lebih luas dari pengguna. Penambahan fitur-fitur baru, seperti pengingat otomatis untuk jadwal servis berkala atau integrasi dengan berbagai layanan pembayaran digital, dapat meningkatkan kenyamanan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Selain itu, penelitian lanjutan juga perlu dilakukan untuk mengeksplorasi metode desain lainnya yang dapat memberikan hasil lebih optimal dalam pengembangan aplikasi sejenis. Lebih jauh lagi, desain aplikasi ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih luas, misalnya dengan menambahkan fitur riwayat servis kendaraan, lokasi bengkel terdekat berbasis GPS, hingga program loyalitas bagi pelanggan tetap guna meningkatkan retensi pengguna dan daya saing di pasar layanan otomotif digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2009). Change by Design. Boston, MA: *Harvard Business Press*.
- Dam, R. F. (2025, Maret 13). The 5 Stages in the Design Thinking Process. *Interaction Design Foundation*. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Mittal, S. (2023, Maret 5). The role of prototyping in UX design: How to test your designs. *UX Planet*.
- Mulyana, D., Defriani, M., & Muttaqin, M. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Dasteur Geulis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Agile UX. *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*.
- Priambodo, A., & Anwar, S. (2020). Pengembangan Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada User Interface (UI) Aplikasi Mobile Bareksa Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Informatika dan Komputasi*.
- Rasmila, Sutabri, T., & Adila, N. (2023). Desain dan Implementasi UI/UX Kursus Programming Online dengan Pendekatan Ergonomi Berbasis Mobile. *J-Icon: Jurnal Informatika dan Komputer*.
- Rijal, A. M., Wulandari, H., & Hermansyah. (2025). Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Minfo Polgan*.