

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI  
OTISTA PHARM DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN DI  
APOTEK OTISTA GARUT**

**SKRIPSI**



Diajukan Oleh  
**MUHAMMAD NUR FIKRI**  
**18.11.2338**

Kepada  
**PROGRAM SARJANA**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2022**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI  
OTISTA PHARM DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN DI  
APOTEK OTISTA GARUT**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



Diajukan Oleh

**MUHAMMAD NUR FIKRI**

**18.11.2338**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI  
OTISTA PHARM DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN DI  
APOTEK OTISTA GARUT**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Nur Fikri**

**18.11.2338**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 Juni 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Drs. Asro Nasiri., M.Kom**

**NIK. 190302152**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI**  
**OTISTA PHARM DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN DI**  
**APOTEK OTISTA GARUT**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Nur Fikri**

**18.11.2338**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Oktober 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Asro Nasiri., M.Kom**

**NIK. 190302152**

**Firman Asharudin, S.Kom, M.Kom**

**NIK. 190302315**

**M. Nuraminudin, M.Kom**

**NIK. 190302408**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Oktober 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Muhammad Nur Fikri**  
**NIM : 18.11.2338**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI OTISTA PHARM DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN DI APOTEK OTISTA GARUT**

Dosen Pembimbing : Asro Nasiri, Drs, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Oktober 2022

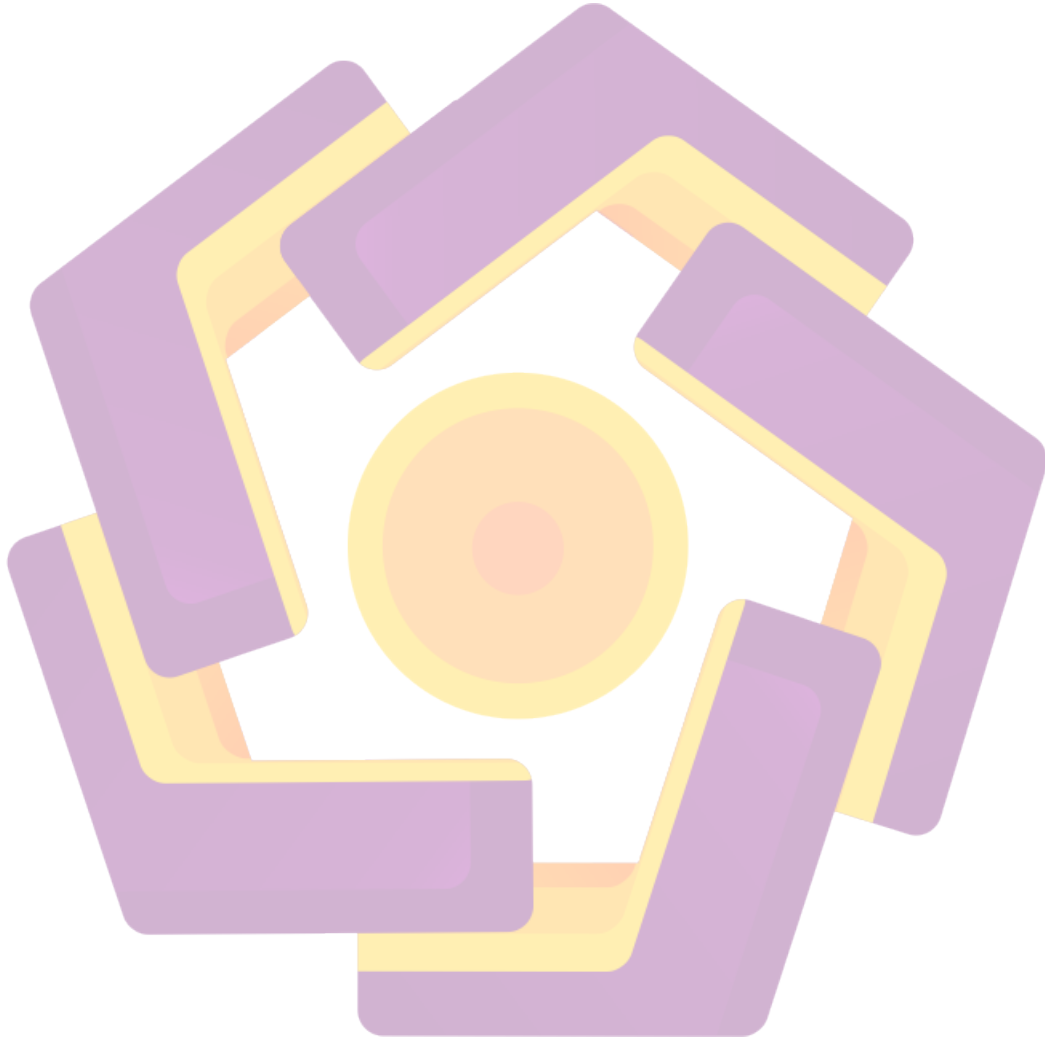
Yang Menyatakan,



Muhammad Nur Fikri

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua mamah Leny dan papah Idad atas segala dukungan serta doa yang senantiasa telah panjatkan, Terimakasih kepada kakak dan adik yang telah mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga sehingga skripsi dengan judul " Perancangan *User Interface* Dan *User Experiece* Aplikasi Otista Pharm Dengan Metode *User Centered Design* Di Apotek Otista Garut " dapat disusun dan diselesaikan dengan baik tanpa ada kendala apapun. Skripsi ini dapat terlaksana berkat dukungan, bimbingan, masukan, serta bantuan yang berupa kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua Ayah Anwar Musadad dan Ibu Leny tercinta atas segala dukungan, doa, pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang telah mereka berikan kepada penulis sepenuhnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta atas segala fasilitas, dan pelayanan selama perkuliahan.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan tinggi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Nuri Cahyono, M.Kom. selaku Dosen Wali yang selalu memberikan informasi dan pengarahan selama perkuliahan.
6. Bapak Asro Nasiri, Drs, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mendampingi dan memberikan pengarahan, bantuan, serta masukan dalam proses penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
7. Seluruh dosen dan staf pengajar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah berkenan memberikan ilmu-ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.

8. Salma Karisa atas dukungan moral dan materi serta waktu yang selalu mendampingi dan memberi saran selama penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
9. Saudara Dylan Maheksa selaku sahabat yang memberi dukungan berupa materi maupun moral serta selalu ada pada saat penulis membutuhkan selama penyusunan skripsi.
10. Keluarga Taskertas.net atas dukungan moral dan materi yang selalu memberi dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan cepat.
11. Serta, teman-teman dan semua pihak yang telah turut serta membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis terima untuk membangun skripsi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi kalangan akademisi, masyarakat luas dan bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, Oktober 2022

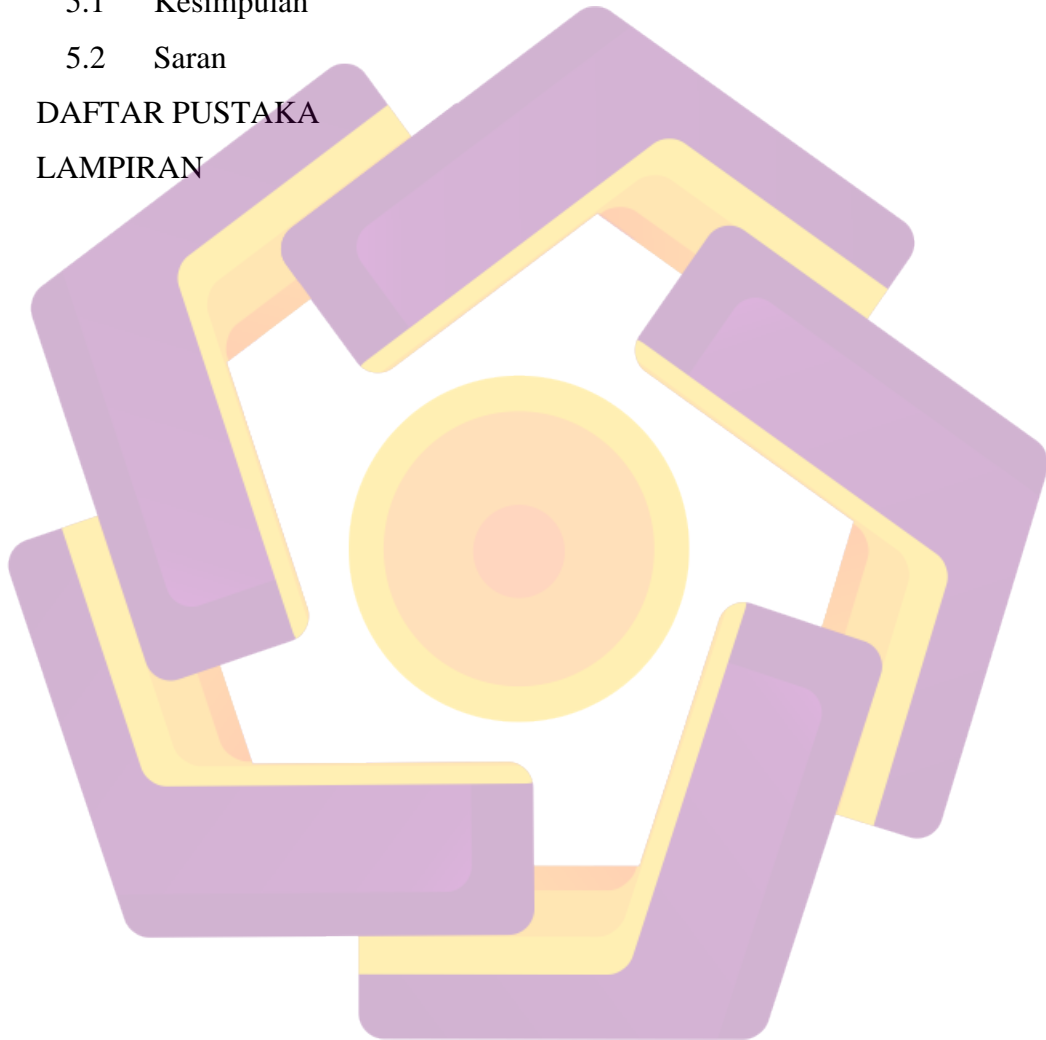
Penulis



## DAFTAR ISI

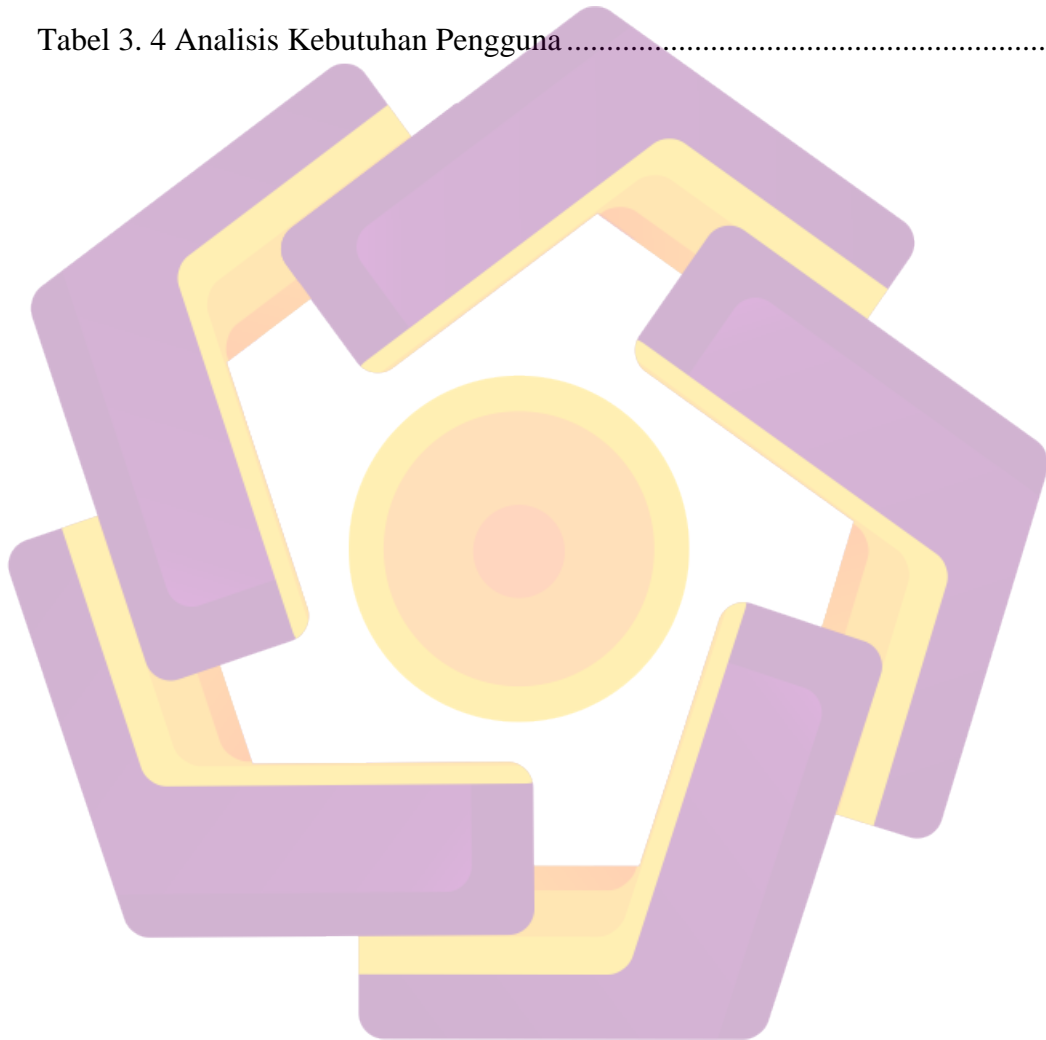
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Literature Review</i>	4
2.2 Landasan Teori	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 <i>Plan The Human-Centered Design Process</i>	18
3.2 <i>Understand and Specify The Context of Use</i>	20
3.3 <i>Specify The User Requirements</i>	24
3.4 <i>Produce Design Solutions to Meet User Requirements</i>	26

3.5	<i>Evaluate The Designs Against Requirements</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Hasil	28
4.2	Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN		59



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Literature Review.....	5
Tabel 2. 2 Daftar Pertanyaan SUS .....	15
Tabel 3. 1 Daftar Aplikasi Serupa.....	19
Tabel 3. 2 Karakteristik Responden.....	21
Tabel 3. 3 Hasil wawancara .....	22
Tabel 3. 4 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	24



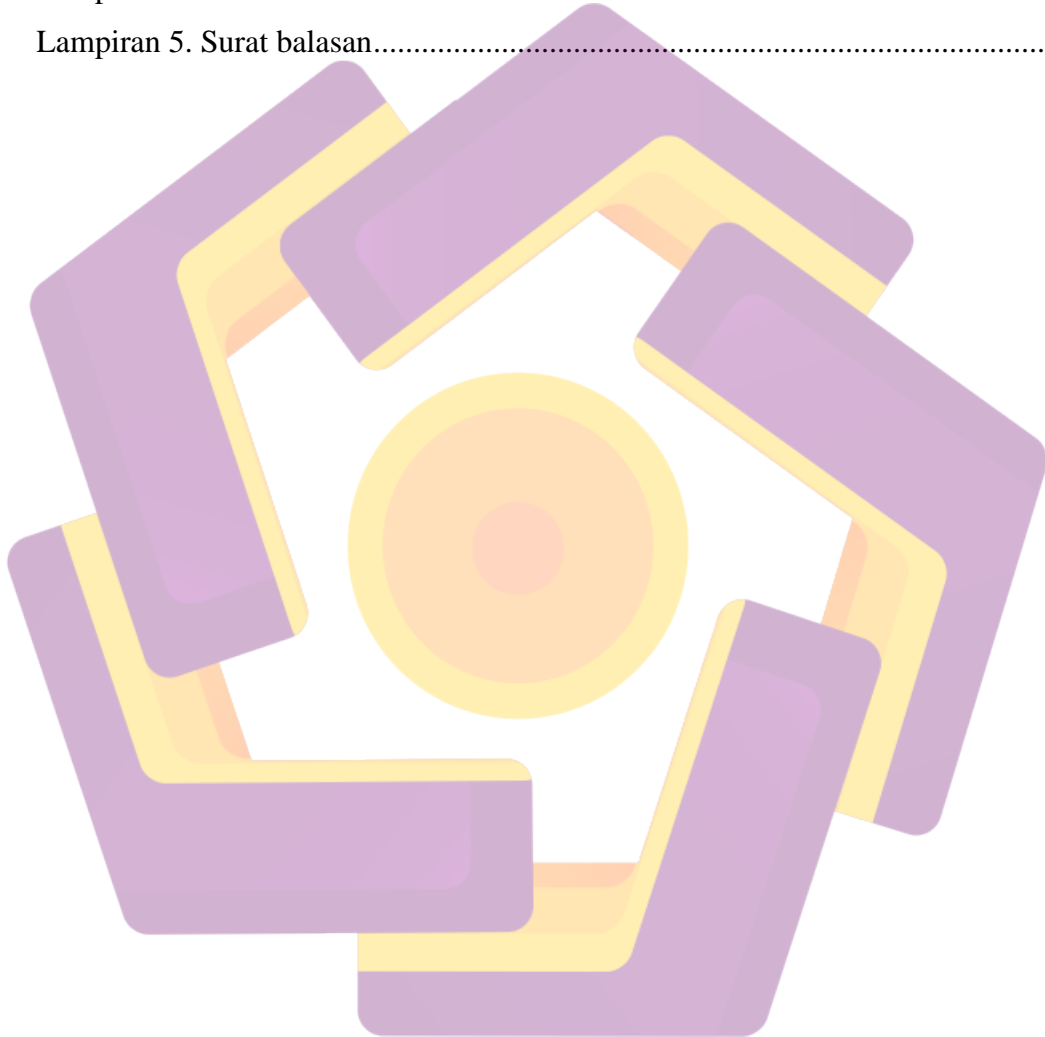
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan UCD .....	13
Gambar 3. 1 Tahapan User Centered Design.....	18
Gambar 3. 2 User Persona Fauzan Anwar .....	23
Gambar 3. 3 User Persona Muhammad Azha Atqia.....	24
Gambar 3. 4 User Persona Salma Karisa .....	24
Gambar 3. 5 Sitemap.....	26
Gambar 4. 1 Wireframe Halaman Awal .....	28
Gambar 4. 2 Wireframe Halaman Daftar.....	29
Gambar 4. 3 Wireframe Halaman Masuk .....	29
Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Beranda.....	30
Gambar 4. 5 Wireframe Halaman Profil.....	30
Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Alamat .....	31
Gambar 4. 7 Wireframe Halaman Riwayat.....	31
Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Notifikasi .....	32
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Keranjang .....	32
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Unggah Resep.....	33
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Daftar Kategori.....	33
Gambar 4. 12 Wireframe Halaman Daftar Obat .....	34
Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Detail Obat .....	34
Gambar 4. 14 Wireframe Halaman Konfirmasi Pesanan.....	35
Gambar 4. 15 Wireframe Halaman Pilih Metode Pembayaran .....	35
Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Pembayaran .....	36
Gambar 4. 17 Wireframe Halaman Ambil di Apotek.....	36
Gambar 4. 18 Wireframe Halaman Lacak Pesanan .....	37
Gambar 4. 19 Prototype Halaman Awal.....	37
Gambar 4. 20 Prototype Halaman Daftar .....	38
Gambar 4. 21 Prototype Halaman Masuk.....	39
Gambar 4. 22 Prototype Halaman Beranda .....	39
Gambar 4. 23 Prototype Halaman Profil.....	40

Gambar 4. 24 Prototype Halaman Alamat .....	40
Gambar 4. 25 Prototype Halaman Riwayat (Belum Bayar) .....	41
Gambar 4. 26 Prototype Halaman Riwayat (Diproses) .....	41
Gambar 4. 27 Prototype Halaman Riwayat (Selesai) .....	42
Gambar 4. 28 Prototype Halaman Notifikasi.....	42
Gambar 4. 29 Prototype Halaman Keranjang .....	43
Gambar 4. 30 Prototype Halaman Unggah Resep .....	43
Gambar 4. 31 Prototype Halaman Daftar Kategori .....	44
Gambar 4. 32 Prototype Halaman Daftar Obat.....	45
Gambar 4. 33 Prototype Halaman Detail Obat .....	46
Gambar 4. 34 Prototype Halaman Konfirmasi Pesanan (Pilihan Pengiriman) .....	47
Gambar 4. 35 Prototype Halaman Konfirmasi Pesanan .....	47
Gambar 4. 36 Prototype Halaman Pilih Metode Pembayaran .....	48
Gambar 4. 37 Prototype Halaman Pembayaran.....	48
Gambar 4. 38 Prototype Halaman Ambil di Apotek.....	49
Gambar 4. 39 Prototype Halaman Lacak Pengiriman.....	50
Gambar 4. 40 Halaman Beranda Aplikasi Serupa .....	50
Gambar 4. 41 Halaman Beranda Aplikasi Otista Pharm .....	51
Gambar 4. 42 Halaman Daftar Kategori Aplikasi Serupa .....	51
Gambar 4. 43 Halaman Daftar Kategori Aplikasi Otista Pharm.....	52
Gambar 4. 44 Halaman Daftar Obat Aplikasi Serupa.....	53
Gambar 4. 45 Halaman Daftar Obat Aplikasi Otista Pharm.....	53

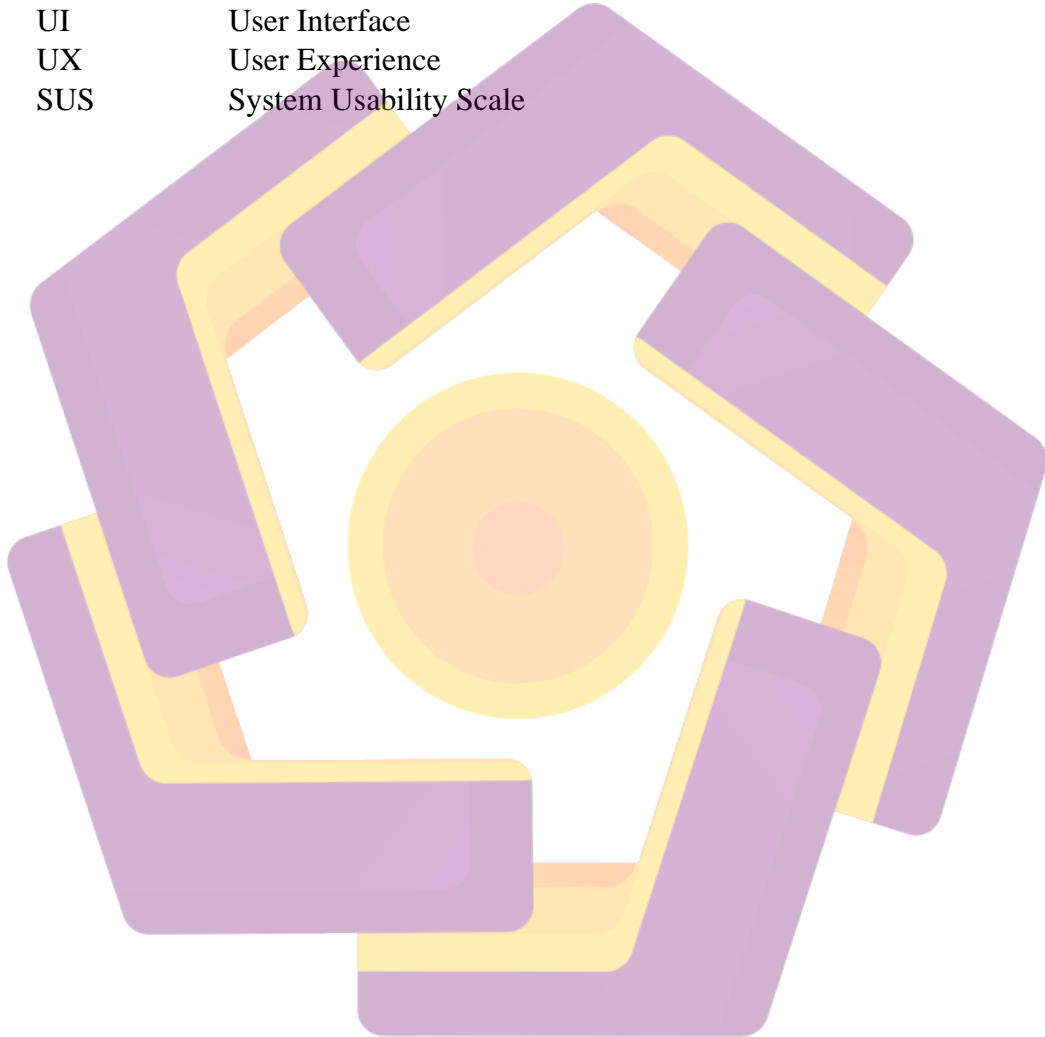
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner SUS .....	59
Lampiran 2. Hasil Tabulasi Data .....	60
Lampiran 3. Hasil Perhitungan SUS .....	63
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian .....	66
Lampiran 5. Surat balasan.....	67



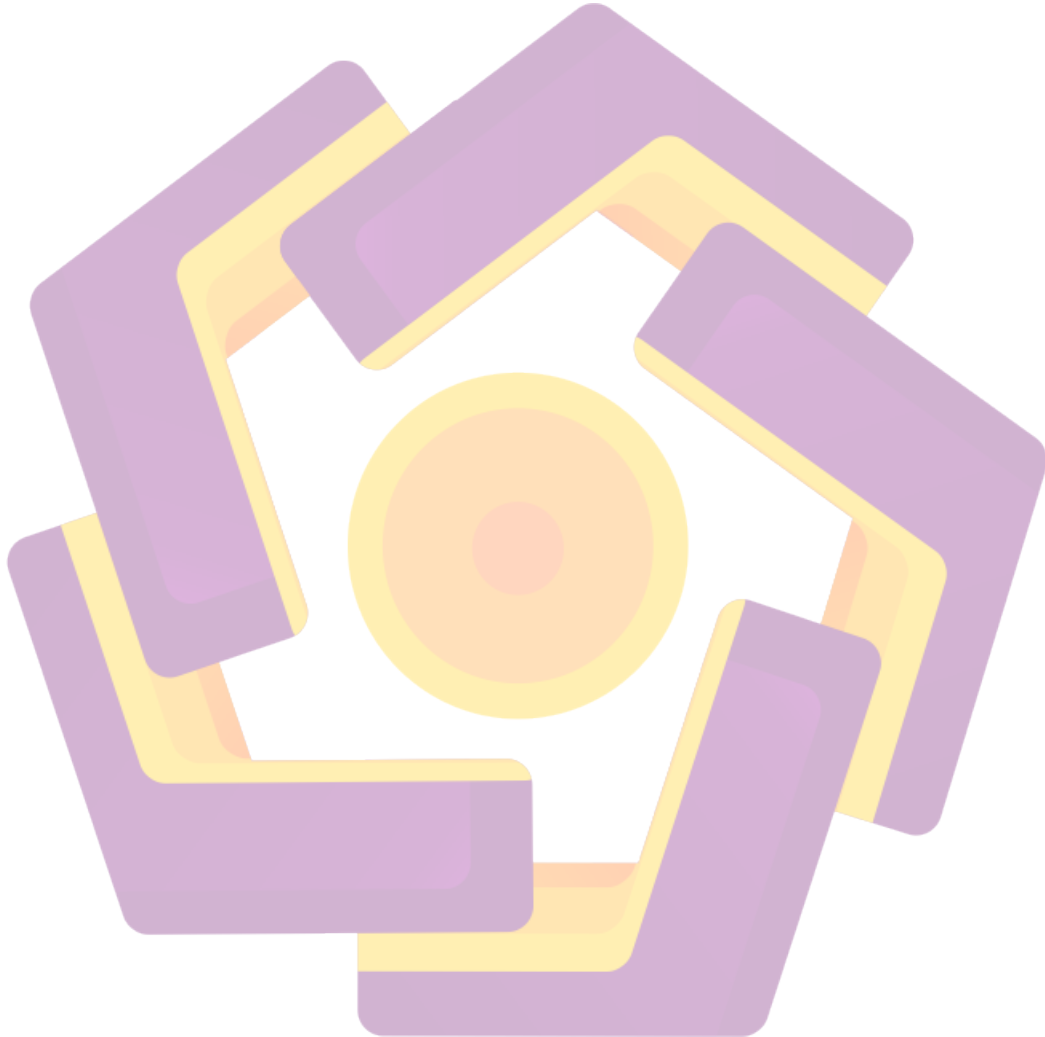
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

n	Jumlah minimal sampel
Z	Derajat kepercayaan
p	Proporsi masalah pada populasi
d	Derajat penyimpangan pada populasi
UCD	User Centered Design
UI	User Interface
UX	User Experience
SUS	System Usability Scale



## DAFTAR ISTILAH

Online	terhubung dengan internet
Usability Testing	test Kegunaan
Platform	teknologi sebagai dasar pengembangan aplikasi
Interface	mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem





## INTISARI

Seiring berjalanya waktu, teknologi berkembang pesat dan mempengaruhi aktivitas sehari-hari. Pandemi yang sebelumnya terjadi turut mempengaruhi aktivitas masyarakat, karena masyarakat terbiasa melakukan aktivitas secara online, salah satunya belanja *online*. Belanja *online* menjadi kegiatan yang banyak dilakukan karena hal tersebut lebih praktis. Menurut data dari Statista terdapat 158,6 juta orang yang melakukan aktivitas belanja *online*. Tingginya angka belanja ini menjadi peluang bagi pelaku usaha untuk mengembangkan bisnisnya. Untuk memanfaatkan peluang tersebut, Apotek Otista membuat aplikasi Otista Pharm yang merupakan aplikasi belanja obat secara *online* dengan tujuan agar produknya dapat dipasarkan dengan ruang lingkup yang lebih luas.

Berdasarkan dari permasalahan yang terjadi perancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi Otista Pharm dilakukan menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) dengan tujuan membuat aplikasi sesuai dengan yang pengguna butuhkan. Karena metode ini memfokuskan kepada pengguna sehingga dapat menghasilkan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan user friendly. Pada metode *User Centered Design* terdiri dari 5 tahapan yaitu *Plan the human-centered design process*, *Understand and specify the context of use*, *Specify the user requirements*, *Produce design solutions to meet user requirements*, dan *Evaluate the designs against requirements*.

Hasil dari penelitian ini berupa rancangan desain *User Interface* Dan *User Experience* yang disusun menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) kemudian dilakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat ukur terhadap hasil rancangan desain. Dalam metode SUS dilakukan penyebaran kuisioner terhadap 96 orang yang didapatkan dari perhitungan lemeshow dan menghasilkan skor 81,2 dengan kategori “*Acceptable*” dan rating “*Excellent*”, dari hasil tersebut rancangan desain dapat diterima oleh pengguna.

**Kata kunci:** Apotek, *User Interface*, *User Experience*, *User Centered Design*, *System Usability Scale*

## ABSTRACT

*Over time, technology developed rapidly and affected everyday activities. The pandemic that previously occurred also affected people's activities, because people are used to doing activities online, one of which is online shopping. Online shopping is a lot of work because it is more practical. According to data from statista, there are 158.6 million people who do online shopping activities. This high spending figure is an opportunity for business actors to develop their business. To take advantage of this opportunity, Otista pharmacies created the Otista Pharm application which is an online drug shopping application with the aim that its products can be marketed with a wider scope.*

*Based on the problems that occur, the design of the User Interface and User Experience of the Otista Pharm application is carried out using the User Centered Design (UCD) Method with the aim of making the application according to what the user needs. Because this method focuses on the user so that it can produce a display that suits the needs of the user and user friendly. The User Centered Design method consists of 5 stages, namely Plan the human-centered design process, Understand and specify the context of use, Specify the user requirements, Produce design solutions to meet user requirements, and Evaluate the designs against requirements.*

*The results of this study were in the form of a User Interface and User Experience design which was compiled using the User Centered Design (UCD) method and then tested using the System Usability Scale (SUS) method as a measuring tool for the results of the design. In the SUS method, a questionnaire was distributed to 96 people obtained from the lemeshow calculation and resulted in a score of 81.2 with the category "Acceptable" and a rating of "Excellent", from these results the design can be accepted by users.*

**Keyword:** *Pharmacy, User Interface, User Experience, User Centered Design, System Usability Scale*