

**IMPLEMENTASI *USER INTERFACE* PADA PERANCANGAN  
*WEBSITE AIS GAME* MENGGUNAKAN METODE  
*USER EXPERIENCE DESIGN (UXD)***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Latifah**

**17.12.0230**

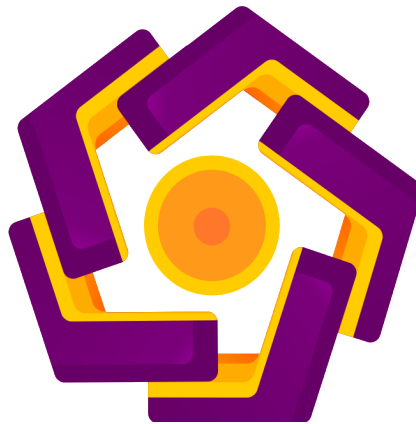
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

**IMPLEMENTASI *USER INTERFACE* PADA PERANCANGAN  
*WEBSITE AIS GAME* MENGGUNAKAN METODE  
*USER EXPERIENCE DESIGN (UXD)***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Latifah**

**17.12.0230**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2021**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### IMPLEMENTASI *USER INTERFACE* PADA PERANCANGAN *WEBSITE AIS GAME* MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE DESIGN (UXD)*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Latifah**  
**17.12.0230**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 April 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Heri Sismoro, M. Kom**

**NIK. 190302057**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### IMPLEMENTASI *USER INTERFACE* PADA PERANCANGAN *WEBSITE* AIS GAME MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE DESIGN (UXD)*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Latifah**

**17.12.0230**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 April 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yuli Astuti, M.Kom**

**NIK. 190302146**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**

**NIK. 190302281**

**Heri Sismoro, M.Kom**

**NIK. 190302057**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 April 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

**NIK. 190302096**

## LEMBAR KEASLIAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 April 2021



Latifah

NIM. 17.12.0230

## MOTTO

“Let it flow. Do what’s gonna do, say what’s gonna say”

(Latifah)

“Its okay to be not perfect. Take your time, love you’re self, and have fun”

(Latifah)

“Semangat!!! Belajarlah dari romantisnya hujan, dia selalu kembali walaupun tau rasanya jatuh berkali-kali”

(Latifah)

Jangan menunggu waktu yang tepat. Ciptakan saja saat yang tepat. Apakah arti menunggu jika kita hanya diam berharap waktu berpihak kepada kita

(Prilly L.C)

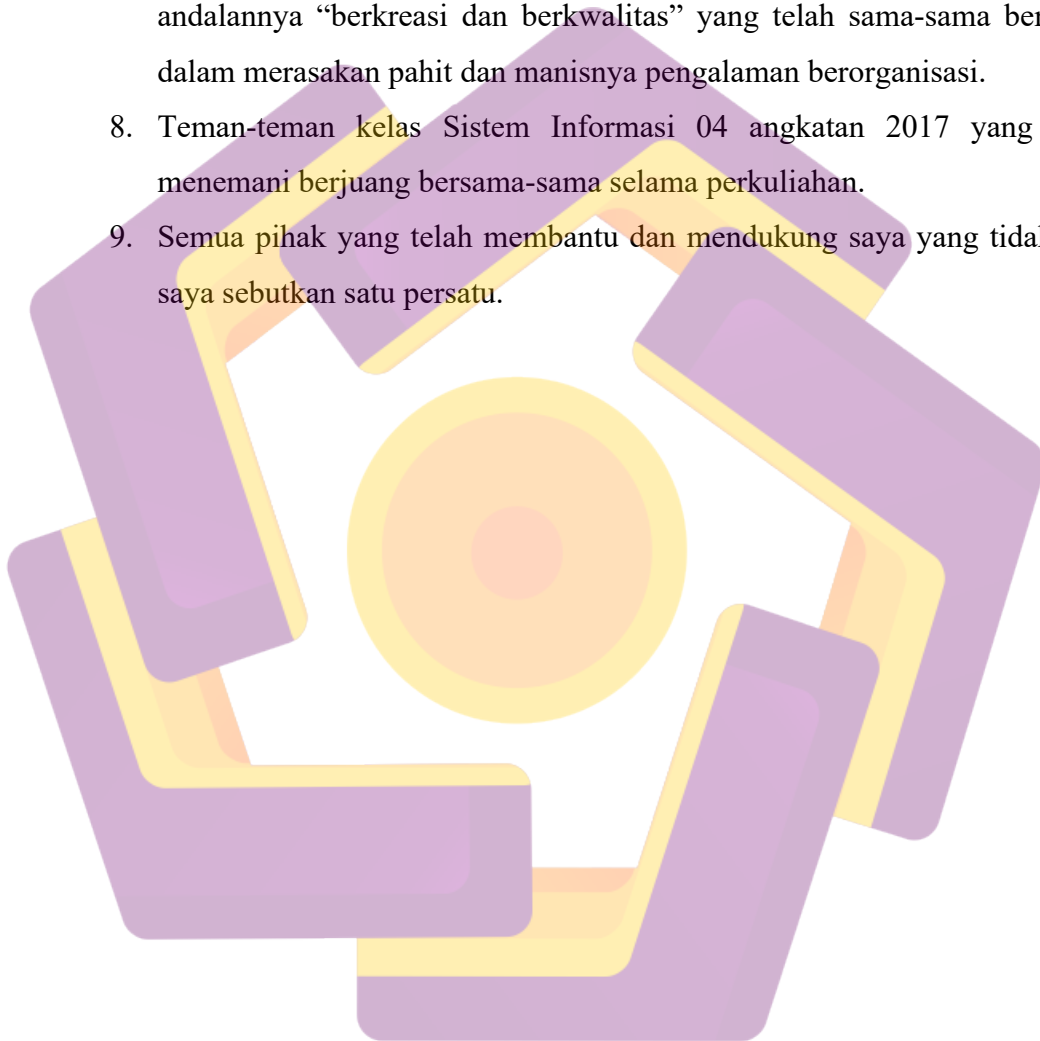
## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Keberhasilan yang saya peroleh dalam penyelesaian skripsi ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan dan cita-cita saya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya sehingga pengerjaan skripsi ini dapat berjalan dengan baik hingga selesai pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya, untuk Alm. Bapak yang telah mengajarkan arti kata berjuang, sabar, ikhlas, penyesalan, hingga rasa sakit yang sesungguhnya. Terimakasih karena dulu tidak pernah bosan selalu mengingatkan Latifah untuk sholat. Terimakasih karena tidak pernah bersikap keras dan kasar. Untuk Ibu yang tak pernah putus berdoa demi kesuksesan anak-anaknya. Terimakasih sudah kuat berjuang sendirian membiayai dari sebelum Latifah lulus SMK hingga sekarang akan lulus Kuliah.
3. Bapak Heri Sismoro, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Mas Azis, kakak satu-satunya yang telah banyak mensupport terutama dalam bentuk materiil.
5. Arif Hendrawan, my best partner: partner sambat - partner debat - partner curhat - partner semangat. Terimakasih sudah selalu ada dan sabar membantu dalam mendampingi menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman terbaik saya: Sri Rachayu, Hesti Nur Ahyani, Muzdalifah, Delvina Savira Belinda, Fersellia yang telah memberikan banyak cerita, support serta kenangan.

7. Keluarga baruku, teman-teman EC (Entrepreneur Campus) yang sangat luar biasa, selalu asik-asik aja dan selalu terlihat banyak cerianya jadi berasa ga ada pedihnya. Teman-teman HIMMSI (Himpunan Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika dan Sistem Informasi) dengan tagline andalannya “berkreasi dan berkualitas” yang telah sama-sama berjuang dalam merasakan pahit dan manisnya pengalaman berorganisasi.
8. Teman-teman kelas Sistem Informasi 04 angkatan 2017 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.





## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Implementasi User Interface Pada Perancangan Website Ais Game Menggunakan Metode User Experience Design (UXD).

Adapun pengajuan dari skripsi peneliti ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Heri Sismoro, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak serta Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan yang berlangsung.
5. Keluarga dan teman – teman seperjuangan mahasiswa-mahasiswi angkatan 17 yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.
6. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, serta tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dengan sepenuh hati peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti. Meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya. Dan dengan ini peneliti juga mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan teknologi informasi, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam penyelesaian skripsi.

Wassalamualaikum wr.wb.

Yogyakarta, 18 April 2021

Penulis,

Latifah

17.12.0230

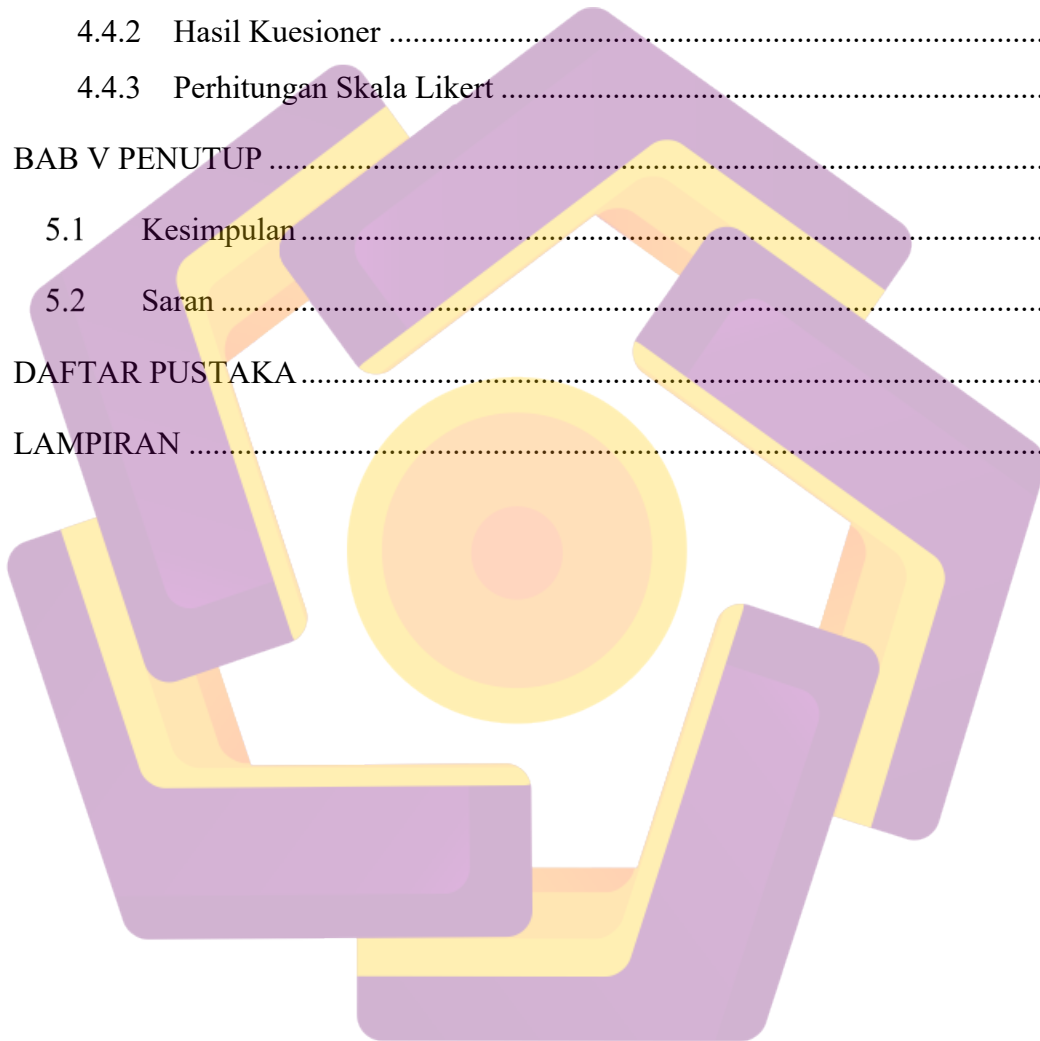
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	5

1.6.4	Metode Pengujian atau Testing.....	6
1.7	Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Kajian Pustaka .....	8
2.2	Dasar Teori .....	10
2.2.1	User Interface (UI).....	10
2.2.2	User Experience (UX) .....	10
2.2.3	Playstation.....	11
2.2.4	Teori Website.....	11
2.2.5	User Experience Design (UXD).....	12
2.3	Metode Analisis .....	12
2.3.1	Analyzing User Data.....	12
2.3.2	Persona.....	12
2.3.3	Understanding Ideation.....	13
2.3.4	Analisis Kebutuhan.....	13
2.4	Metode Perancangan.....	14
2.4.1	Scenario .....	14
2.4.2	Storyboards .....	14
2.4.3	Paper Prototype.....	15
2.4.4	Prototype.....	15
2.4.5	Adobe XD.....	16
2.5	Metode Pengujian atau Testing.....	16
2.5.1	Skala Likert.....	16
2.5.2	Rumus Presentase Skala Likert.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		18
3.1	Tinjauan Umum .....	18

3.1.1	Deskripsi Singkat Aplikasi .....	18
3.1.2	Profile Ais Game .....	18
3.2	Pengumpulan Data.....	19
3.2.1	Observasi .....	19
3.2.2	Studi Pustaka .....	19
3.2.3	Wawancara.....	20
3.2.4	Literatur .....	23
3.3	Analisis Data.....	24
3.3.1	Analyzing User Data.....	24
3.3.2	Persona.....	24
3.3.3	Understanding Ideation.....	27
3.4	Analisis Kebutuhan.....	27
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	27
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	27
3.5	Rancangan User Interface.....	29
3.5.1	Working Scenario and Storyboard.....	29
3.5.2	Paper Prototype.....	31
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN HASIL.....</b>	<b>34</b>
4.1	Implementasi.....	34
4.2	Produksi .....	34
4.2.1	Pemilihan Ukuran Halaman Kerja.....	35
4.2.2	Layouting User Interface .....	35
4.2.3	Pewarnaan.....	36
4.2.4	Pemilihan Icon .....	37
4.2.5	Animasi.....	38
4.2.6	Prototyping .....	42

4.3	Hasil Akhir User Interface Website Ais Game.....	42
4.3.1	Indikator kemudahan dengan adanya website Ais Game .....	46
4.4	Testing / Pasca Produksi .....	47
4.4.1	Pengujian atau testing .....	47
4.4.2	Hasil Kuesioner .....	48
4.4.3	Perhitungan Skala Likert .....	49
BAB V PENUTUP .....		53
5.1	Kesimpulan .....	53
5.2	Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....		55
LAMPIRAN .....		59



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian .....	9
Tabel 2. 2 Kriteria Jawaban .....	17
Tabel 2. 3 Interpretasi Skor Berdasarkan Interval .....	17
Tabel 3. 1 Toko dan Alamat Ais Game .....	18
Tabel 3. 2 Katalog Game Milik Ais Game Banjarnegara .....	20
Tabel 3. 3 Data-data Hasil Wawancara .....	21
Tabel 3. 4 Kategori Calon Pengguna .....	24
Tabel 3. 5 Kebutuhan Hardware .....	28
Tabel 3. 6 Kebutuhan Software .....	28
Tabel 3. 7 Peper Prototype Sisi Pengguna/Customer .....	31
Tabel 3. 8 Peper Prototype Sisi Penyedia/Admin .....	33
Tabel 4. 1 Proses Pembuatan Animasi .....	38
Tabel 4. 2 User Interface Website Sisi Pengguna/Customer .....	43
Tabel 4. 3 User Interface Website Sisi Penyedia/Admin .....	45
Tabel 4. 4 Indikator Kemudahan .....	47
Tabel 4. 5 Tabel Skor Nilai .....	47
Tabel 4. 6 Tabel Intepretasi .....	48
Tabel 4. 7 Tabel Data Hasil Kuesioner .....	48
Tabel 4. 8 Tabel Data Hasil Kuesioner Setelah Diolah .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Metode User Experience Design .....	12
Gambar 2. 2 Scenario and Storyboard .....	15
Gambar 3. 1 Persona Andi Yunus .....	25
Gambar 3. 2 Persona Nur Afifah .....	25
Gambar 3. 3 Persona Azis Nofeari .....	26
Gambar 3. 4 Persona Fajar Tri Cahyo .....	26
Gambar 3. 5 Storyboard Transaksi Isi Game Playstation (Pegguna/Customer).....	30
Gambar 3. 6 Storyboard Menambah Data Game Playstation (Penyedia/Admin) .....	31
Gambar 3. 1 Persona Andi Yunus .....	25
Gambar 3. 2 Persona Nur Afifah .....	25
Gambar 3. 3 Persona Azis Nofeari .....	26
Gambar 3. 4 Persona Fajar Tri Cahyo .....	26
Gambar 3. 5 Storyboard Transaksi Isi Game Playstation (Pegguna/Customer).....	30
Gambar 3. 6 Storyboard Menambah Data Game Playstation (Penyedia/Admin) .....	31
Gambar 4. 1 Tahap Produksi .....	34
Gambar 4. 2 Ukuran Halaman Kerja .....	35
Gambar 4. 3 Penataan Layout .....	36
Gambar 4. 4 Layout UI Halaman Home .....	36
Gambar 4. 5 Warna Utama .....	36
Gambar 4. 6 Proses Pemilihan Warna .....	37
Gambar 4. 7 Icon Primer .....	38
Gambar 4. 8 Icon Sekunder .....	38
Gambar 4. 9 Pergantian Tab Menu Design Ke Prototype .....	42
Gambar 4. 10 Contoh Prototyping .....	42



## INTISARI

Ais Game Banjarnegara merupakan salah satu toko *playstation* yang menawarkan jasa servis, rental, hingga isi *game playstation*. Dalam pengisian *game playstation*, Ais Game Banjarnegara menyediakan katalog *game* berupa buku untuk memudahkan *customer* dalam memilih *game playstation* terutama bagi *customer* yang tidak mengetahui nama *gamenya* dan yang masih kebingungan akan mengisi *game playstation* apa saja. Akan tetapi, ketika ada banyak *customer* yang datang untuk mengisi *game playstation* dan membutuhkan katalog tersebut, mereka harus mengantri karena katalog *game* yang disediakan di toko ini jumlah terbatas. Disamping itu, tampilan isi katalog *game* buku yang tersedia di toko Ais Game ini antara gambar dan nama-nama *game playstation* tata letaknya terpisah atau berada di halaman yang berbeda.

Dari pembahasan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan katalog tersebut dalam bentuk tampilan *user interface website* dengan nama Ais Game. Tampilan *user interface website* Ais Game ini nantinya dapat menjadi solusi bagi pengguna dalam memilih *game playstation* karena penyajian katalog lebih tertata.

Pada penelitian ini, peneliti bermaksud merancang *user interface website* Ais Game. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Experience Design (UXD)*. Langkah-langkah dalam metode UXD yakni *Analyzing User Data, Creating Persona, Understanding Ideation, Working Scenario and Storyboard, Creating Paper Prototypes*, dan *Implementation Planning*. Hasil akhir penelitian ini berupa *prototype* yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan *user interface website* Ais Game.

Kata Kunci: *User Interface, Website, Game Playstation, User Experience Design*

## **ABSTRACT**

*Ais Game Banjarnegara is a playstation store that offers service, rental, and playstation game content. In filling out the playstation games, Ais Game Banjarnegara provides a game catalog in the form of books to make it easier for customers to choose Playstation games, especially for customers who don't know the name of the game and who are still confused about filling in any playstation games. However, when there are many customers who come to fill in Playstation games and need the catalog, they have to queue because the game catalog provided in this store is limited. Besides that, the display of the contents of the book game catalog available at the Ais Game store is between the pictures and the names of the PlayStation games, the layout is separate or on a different page.*

*From this discussion, the researcher intends to develop the catalog in the form of a website user interface display with the name Ais Game. The user interface of the Ais Game website will later be a solution for users in choosing Playstation games because the catalog presentation is more organized.*

*In this study, the researcher intends to design the Ais Game website user interface. The method used in this research is User Experience Design (UXD). The steps in the UXD method are Analyzing User Data, Creating Persona, Understanding Ideation, Working Scenario and Storyboard, Creating Paper Prototypes, and Implementation Planning. The final result of this research is a prototype that will be used as a reference in designing the Ais Game website user interface.*

*Keywords: User Interface, Website, Playstation Game, User Experience Design*