

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI  
MOBILE DENGAN METODE *INCLUSIVE DESIGN* UNTUK  
MENINGKATKAN AKSESIBILITAS PENGGUNA  
(STUDI KASUS PADA APLIKASI MANAJEMEN TOKO NANDA)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**MUHAMMAD IHSANUL HAFIDH**

**18.11.2099**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI  
MOBILE DENGAN METODE *INCLUSIVE DESIGN* UNTUK  
MENINGKATKAN AKSESIBILITAS PENGGUNA  
(STUDI KASUS PADA APLIKASI MANAJEMEN TOKO NANDA)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**MUHAMMAD IHSANUL HAFIDH**

**18.11.2099**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE*  
DENGAN METODE *INCLUSIVE DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN  
AKSESIBILITAS PENGGUNA  
(STUDI KASUS PADA APLIKASI MANAJEMEN TOKONANDA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nama Mahasiswa**

**18.11.2099**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302355**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE*  
DENGAN METODE *INCLUSIVE DESIGN* UNTUK MENINGKATKAN  
AKSESIBILITAS PENGGUNA  
(STUDI KASUS PADA APLIKASI MANAJEMEN TOKONANDA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nama Mahasiswa**

**18.11.2099**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Agit Amrullah, S.kom., M.kom**

**NIK. 190302356**

**Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302355**

**Ika Nur Fajri, M.Kom**

**NIK. 190302268**

**Tanda Tangan**

  
Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom





Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Muhammad Ihsanul Hafidh**  
**NIM : 18.11.2099**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi *Mobile* Dengan Metode *Inclusive Design* Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Pengguna (Studi Kasus Pada Aplikasi Manajemen Toko Nanda)**

Dosen Pembimbing : Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., 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, 27 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Ihsanul Hafidh

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana pada Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam kelancaran penulisan skripsi ini :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Ropidin, dan Ibu Jumini. Yang telah memberi do'a, nasehat, dukungan, motivasi, dan kasih sayang yang tak terhingga, terima kasih untuk semuanya. Semoga kita semua selalu diberikan kesehatan wal afiat oleh Allah SWT.
2. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan S1 Informatika 05 angkatan 2018 yang selalu menjalin semangat tinggi dalam ikatan persaudaraan didalam maupun diluar ruang kelas.
4. Semua Dosen penguji, bapak/ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta, dan guru selama hidup yang telah membimbing, dan memberikan dukungan hingga tahap ini dengan hasil yang terbaik.
5. Almamater penulis Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Serta semua pihak yang telah senantiasa membantu penulis terkait dengan jalannya penelitian dari awal sampai akhir.

Alhamdulillah, terima kasih banyak atas doa, dan dukungan dari semua, penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan hasil yang terbaik. Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan dari semuanya Amin.

## KATA PENGANTAR

Segala puji, dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul, **"ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE DENGAN METODE INCLUSIVE DESIGN UNTUK MENINGKATKAN AKSESIBILITAS PENGGUNA (STUDI KASUS PADA APLIKASI MANAJEMEN TOKO NANDA) "**. Yang disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.

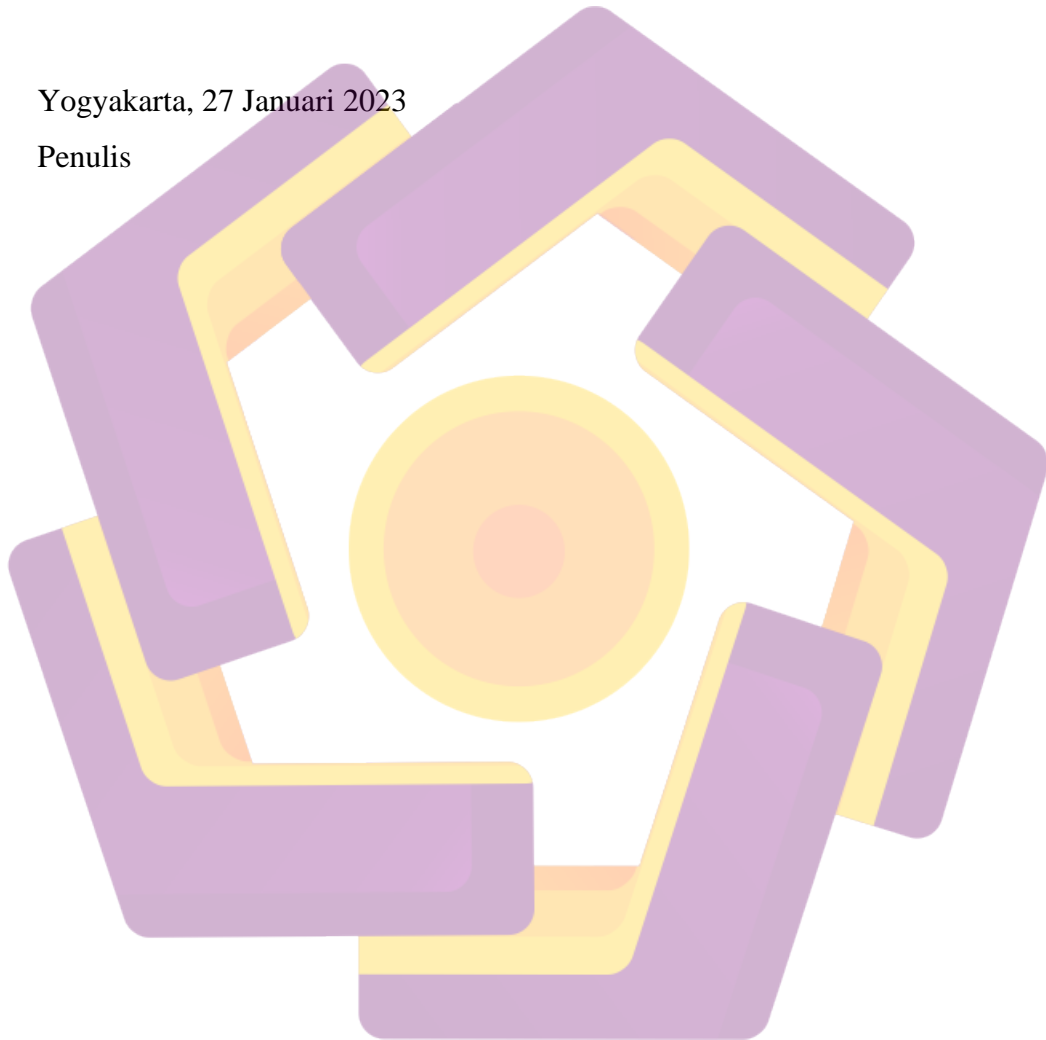
Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan, dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan dukungan terkait dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak / Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang senantiasa selalu mendoakan, dan memberi dukungan kepada penulis.
6. Teman-teman sekelas Informatika 05 angkatan 2018, dan teman-teman seperjuangan angkatan 2018 yang secara tidak langsung telah membantu hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Semua pihak yang senantiasa membantu penulis dalam penyusunan tugas skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian, penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya, dan penulis dengan hati menerima kritik, dan saran dari para pembaca yang dapat dijadikan penulis untuk menjadikan penulis menjadi lebih baik ke depannya.

Yogyakarta, 27 Januari 2023

Penulis





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	10
2.2.1 Aplikasi Mobile .....	10
2.2.2 <i>User Interface</i> .....	10
2.2.3 <i>User Experience</i> .....	11
2.2.4 <i>User Persona</i> .....	12
2.2.5 <i>Inklusive Design</i> .....	12
2.2.5.1 Tahapan <i>Inclusive Design</i> .....	13
2.2.6 Aksesibilitas ( <i>Accesibility</i> ) .....	15

2.2.6.1	<i>Web Content Accessibility Guidelines</i> .....	16
2.2.7	<i>Prototype</i> .....	17
2.2.8	<i>Usability Testing</i> .....	17
2.2.8.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	18
2.2.8.2	<i>Single Ease Question (SEQ)</i> .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		21
3.1	Objek Penelitian.....	21
3.2	Alur Penelitian .....	21
3.2.1	Pengumpulan Data.....	22
3.2.1.1	Wawancara.....	22
3.2.1.2	Aplikasi Sejenis .....	24
3.2.2	<i>Manage</i> .....	25
3.2.3	<i>Explore</i> .....	25
3.2.3	<i>Create</i> .....	25
3.2.4	Evaluate .....	26
<b>BAB IV</b> .....		27
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		27
4.1	<i>Manage</i> .....	27
4.2	<i>Explore</i> .....	28
4.2.1	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	28
4.2.1.1	Analisis Permasalahan Pengguna.....	28
4.2.1.2	Analisis Kebutuhan Umum Pengguna .....	29
4.2.1.3	Analisis Tujuan dan Kegiatan Pengguna .....	29
4.2.1.4	Analisis Persona ( <i>User Persona</i> ).....	31
4.2.1.5	Skenario Penggunaan.....	31
4.2.2	Analisis Kebutuhan Aplikasi .....	33
4.2.2.1	Analisis Fitur.....	33
4.2.2.1	Analisis Alur Pengguna ( <i>User Flow</i> ).....	34
4.3	<i>Create</i> .....	35
4.3.1	Perancangan <i>Wireframe</i> .....	35
4.3.2	Perancangan <i>Prototype</i> .....	60

4.3.2.1	Warna .....	60
4.3.2.2	<i>Tipografi</i> .....	61
4.3.2.3	Ikon ( <i>Touch Target Size</i> ) .....	62
4.3.3	Hasil Perancangan <i>High Fidelity Prototype</i> .....	62
4.3.3.1	Antarmuka Registrasi Masuk dan Daftar .....	62
4.3.3.2	Antarmuka Beranda .....	66
4.3.3.3	Antarmuka Fitur Alat Toko .....	68
4.3.3.4	Antarmuka Fitur Kirim Uang .....	70
4.3.3.5	Antarmuka Fitur Prabayar .....	72
4.3.3.6	Antarmuka Fitur Pasca bayar .....	74
4.3.3.7	Antarmuka Detail Transaksi .....	76
4.3.3.8	Antarmuka Detail Akun .....	76
4.4	Evaluasi .....	81
4.4.1	Membuat Tugas ( <i>Task</i> ) .....	81
4.4.1	Hasil Pengujian .....	88
4.4.1.1	Pengujian SUS .....	88
4.4.1.2	Pengujian SEQ .....	88
BAB V PENUTUP .....		105
5.1	Kesimpulan .....	105
5.2	Saran .....	105
REFERENSI .....		107
LAMPIRAN .....		110

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Literatur .....	7
Tabel 2.2 Studi Literatur .....	8
Tabel 2.3 Studi Literatur .....	9
Tabel 2.4 Pertanyaan SUS .....	18
Tabel 2.5 Pertanyaan SUS .....	19
Tabel 3.1 Aplikasi Sejenis .....	24
Tabel 3.2 Aplikasi Sejenis .....	25
Tabel 4.1 Lingkup Calon Pengguna.....	27
Tabel 4.2 Permasalahan pengguna.....	28
Tabel 4.3 Permasalahan Pengguna.....	29
Tabel 4.4 Kebutuhan Pengguna .....	29
Tabel 4.5 Tujuan dan Kegiatan Pengguna .....	30
Tabel 4.6 Fitur aplikasi .....	33
Tabel 4.7 Fitur aplikasi .....	34
Tabel 4.8 Hasil Pengujian SUS.....	88
Tabel 4.9 Hasil Pengujian SEQ .....	89

## DAFTAR GAMBAR

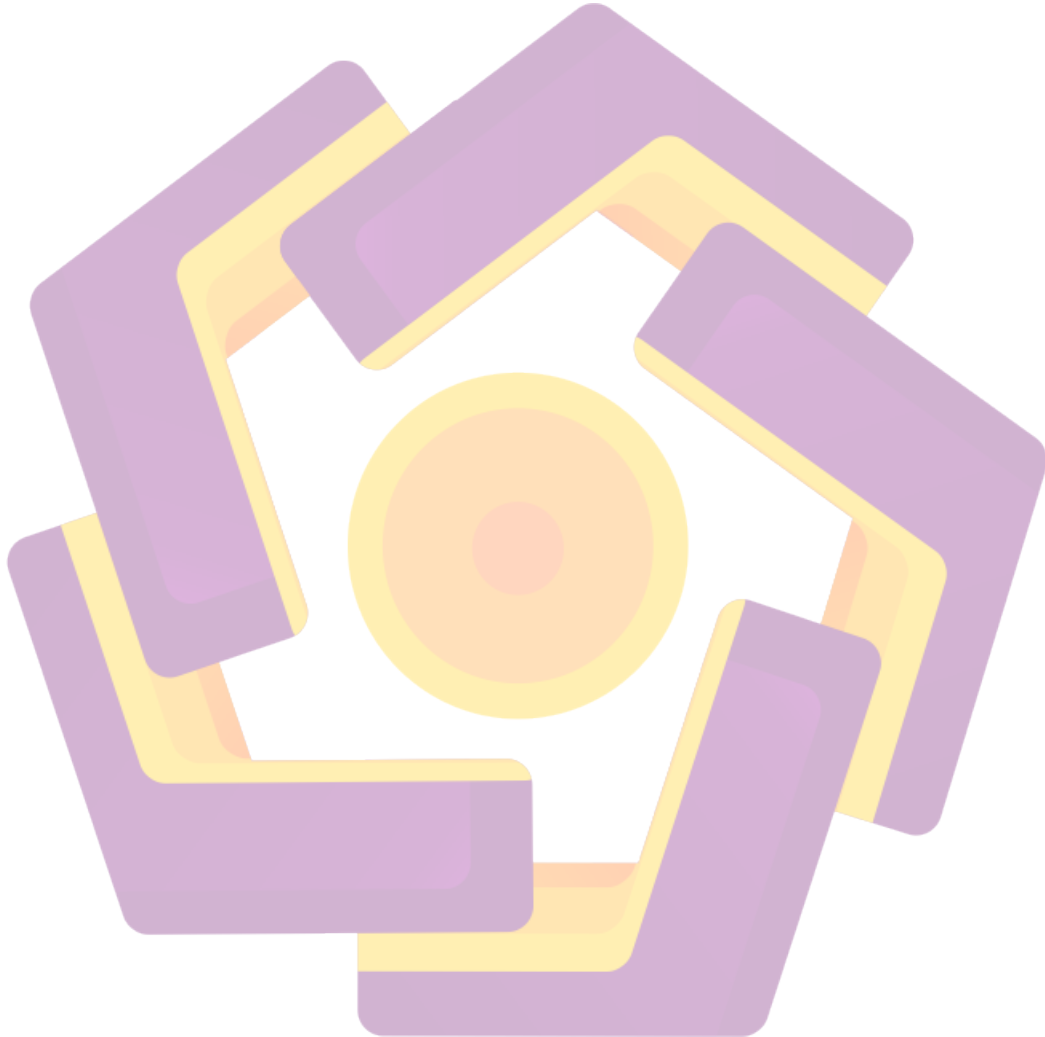
Gambar 2.1 Tahapan <i>Inclusive Design</i> .....	14
Gambar 2.2 penilaian SUS.....	20
Gambar 2.3 Skala SEQ .....	20
Gambar 3.1 Alur Perancangan .....	22
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> .....	31
Gambar 4.2 Alur Pengguna Aplikasi .....	35
Gambar 4.3 Perancangan <i>Wireframe WelcomeScreen</i> .....	36
Gambar 4.4 Perancangan <i>Wireframe</i> Daftar, dan Masuk .....	37
Gambar 4.5 Perancangan <i>Wireframe Reset Password</i> .....	38
Gambar 4.6 Perancangan <i>Wireframe Pin</i> Transaksi .....	39
Gambar 4.7 Perancangan <i>Wireframe</i> Beranda.....	40
Gambar 4.8 Perancangan <i>Wireframe</i> Beranda 2.....	41
Gambar 4.9 Perancangan <i>Wireframe</i> Transaksi.....	42
Gambar 4.10 Perancangan <i>Wireframe</i> Akun .....	43
Gambar 4.11 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Alat Toko .....	44
Gambar 4.12 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Alat Toko 2 .....	45
Gambar 4.13 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Alat Toko 3 .....	46
Gambar 4.14 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Prabayar.....	47
Gambar 4.15 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Prabayar 2.....	48
Gambar 4.16 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Prabayar 3.....	49
Gambar 4.17 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Kirim Uang.....	50
Gambar 4.18 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Kirim Uang 2.....	51
Gambar 4.19 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Kirim Uang 3.....	52
Gambar 4.20 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Pasca bayar .....	53
Gambar 4.21 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Pasca bayar 2.....	54
Gambar 4.22 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Pasca bayar 3.....	55
Gambar 4.23 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur Transaksi Pasca bayar 4.....	56
Gambar 4.24 Perancangan <i>Wireframe</i> Detail Transaksi.....	57
Gambar 4.25 Perancangan <i>Wireframe</i> Detail Akun.....	58

Gambar 4.26 Perancangan <i>Wireframe</i> Detail Akun 2.....	59
Gambar 4.27 Warna Perancangan <i>User Interface</i> .....	61
Gambar 4.28 Tipografi <i>Poppins</i> .....	61
Gambar 4.29 Halaman <i>Welcome Screen</i> .....	62
Gambar 4.30 Halaman Daftar Akun .....	63
Gambar 4.31 Halaman Masuk Akun .....	64
Gambar 4. 32 Halaman Lupa <i>Password</i> .....	65
Gambar 4.33 Halaman <i>Pin</i> Transaksi .....	65
Gambar 4.34 Halaman Beranda Utama .....	66
Gambar 4.35 Halaman Beranda Transaksi .....	67
Gambar 4.36 Halaman Beranda Akun .....	67
Gambar 4.37 Halaman Catat Uang .....	68
Gambar 4.38 Halaman Catat Utang .....	68
Gambar 4.39 Halaman Catat Utang .....	69
Gambar 4.40 Halaman Pencatatan Berhasil.....	69
Gambar 4.41 Halaman Transfer Uang .....	70
Gambar 4.42 Halaman Uang Elektronik.....	70
Gambar 4.43 Halaman <i>E-commerce</i> .....	71
Gambar 4.44 Halaman Konfirmasi Transaksi Kirim Uang .....	71
Gambar 4.45 Halaman Prabayar Pulsa, Data, dan Telp <i>SMS</i> .....	72
Gambar 4.46 Halaman Prabayar PLN.....	73
Gambar 4.47 Halaman Konfirmasi Transaksi Prabayar .....	73
Gambar 4.48 Halaman Pasca bayar PLN.....	74
Gambar 4.49 Halaman Pasca bayar <i>Finance</i> .....	75
Gambar 4.50 Halaman Transaksi Pasca bayar.....	75
Gambar 4.51 Halaman Detail Transaksi.....	76
Gambar 4.52 Halaman Kelola Akun.....	77
Gambar 4.53 Halaman Data Pelanggan .....	78
Gambar 4.54 Halaman Saldo .....	78
Gambar 4.55 Halaman Performa Toko .....	79
Gambar 4.56 Halaman Bantuan dan Informasi.....	80

Gambar 4.57 Halaman Keluar Akun.....	80
Gambar 4.58 Tugas Pembuatan Akun .....	82
Gambar 4.59 Tugas Isi Saldo Aplikasi .....	82
Gambar 4.60 Tugas Pencatatan Keuangan .....	83
Gambar 4.61 Tugas Pencatatan utang.....	84
Gambar 4.62 Tugas Transaksi Prabayar .....	84
Gambar 4.63 Tugas Transaksi Pasca bayar .....	85
Gambar 4.64 Tugas Transaksi Kirim Uang .....	86
Gambar 4.65 Tugas Mencetak Transaksi.....	86
Gambar 4.66 Tugas Melihat Performa Toko .....	87
Gambar 4.67 Tugas Keluar Akun Aplikasi.....	87
Gambar 4.68 Pengujian Kontras Warna Halaman <i>Welcome Screen</i> .....	90
Gambar 4.69 Pengujian Kontras Warna Halaman Masuk dan Daftar .....	91
Gambar 4.70 Pengujian Kontras Warna Halaman Beranda.....	92
Gambar 4.71 Pengujian Kontras Warna Halaman Transaksi .....	93
Gambar 4.72 Pengujian Kontras Warna Halaman Akun .....	94
Gambar 4.73 Pengujian Kontras Warna Halaman Fitur .....	95
Gambar 4.74 Pengujian Kontras Warna Halaman Fitur 2 .....	96
Gambar 4.75 Pengujian Kontras Warna Halaman Fitur 3 .....	97
Gambar 4.76 Pengujian Kontras Warna Halaman Transaksi Sukses .....	98
Gambar 4.77 Pengujian Kontras Warna Halaman Detail Transaksi.....	99
Gambar 4.78 Pengujian <i>Touch Target Size</i> Tombol.....	100
Gambar 4.79 Pengujian <i>Touch Target Size</i> Tombol 2.....	101
Gambar 4.80 Pengujian <i>Touch Target Size</i> Tombol 3.....	101
Gambar 4.81 Pengujian <i>Touch Target Size</i> Tombol 4.....	102
Gambar 4.82 Pengujian <i>Touch Target Size</i> Tombol 5.....	102
Gambar 4.83 Pengujian <i>Touch Target Size</i> Tombol 6.....	103

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Pengujian SUS .....	110
Lampiran 2. Data Pengujian SEQ.....	110
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian .....	111





## INTISARI

Perkembangan teknologi di era digital saat ini terlihat semakin pesat, dan menjamur di berbagai sisi kehidupan manusia. Tidak hanya di pada perangkat keras, namun juga di perangkat lunak, salah satunya adalah aplikasi *mobile*. Manusia mulai sadar kemudahan yang di dapatkan dari penggunaan aplikasi *mobile*. Berdasarkan laporan dari *TechCrunch* pada tahun 2021 ada 218 Miliar total unduhan aplikasi *mobile*, dan diprediksi akan terus tumbuh, tanpa menunjukkan tanda-tanda melambat dalam waktu dekat. Karena besarnya pasar untuk aplikasi *mobile* tersebut, besar pula tingkat keberagaman dari pengguna aplikasi *mobile*, karena itu ada aspek penting yang perlu diperhatikan dalam membuat aplikasi *mobile*, yaitu aksesibilitas atau tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, dan merancang antarmuka terhadap desain pada aplikasi *mobile* dengan studi kasus pada aplikasi Toko Nanda, yang tidak hanya memberikan kegunaan bagi penggunanya namun juga memberikan kemudahan dalam memakai aplikasi *mobile*. Penelitian menggunakan metode *Inclusive design* yang memiliki empat tahapan yang bersifat iterasi yaitu *manage, explore, create, dan evaluate*. Yang akan di uji dengan metode *System Usability Scale (SUS)*, *Single Ease Question (SEQ)*, dan beberapa pengujian aksesibilitas.

Hasil dari penelitian ini adalah desain *high fidelity* Prototype antarmuka aplikasi *mobile* Android bernama Toko Nanda yang memiliki kegunaan (*Usability*) untuk membantu manajemen, dan pengelolaan toko, dan kemudahan (*Accesibility*) yang sesuai dengan pedoman WCAG, dan android. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain memberikan kegunaan, dan kemudahan, dengan *completion rate* sebesar 100%, nilai SUS 86 (A-, *Good*), nilai SEQ 6,56 (Sangat mudah), dan tambahan pengujian aksesibilitas dengan standar WCAG, dan aksesibilitas android.

**Kata kunci:** aplikasi *mobile*, *inclusive design*, prototipe, aksesibilitas, kegunaan.

## ABSTRACT

*Technological developments in the current digital era seem to be growing rapidly and mushrooming in various aspects of human life. not only in hardware but also in software, one of which is a mobile application. Humans are starting to realize the convenience that they get from using mobile applications. Based on a report from TechCrunch, in 2021 there were 218 billion total mobile app downloads, and it is predicted that they will continue to grow, with no signs of slowing down anytime soon. Because of the large market for mobile applications, there is also a large level of diversity among mobile application users; therefore, there are important aspects that need to be considered when making mobile applications, namely accessibility or the level of convenience that users experience when using mobile applications.*

*This study aims to analyze and design the interface for the design of the mobile application with a case study on the Toko Nanda application, which not only provides usability for its users but also makes it easy to use the mobile application. The research uses the inclusive design method, which has four iterative stages: manage, explore, create, and evaluate. which will be tested with the System Usability Scale (SUS) method, the Single Ease Question (SEQ), and several accessibility tests.*

*The results of this study are the design of a high-fidelity prototype interface for an Android mobile application called Toko Nanda that has usability to assist store management and accessibility in accordance with WCAG guidelines and Android. The test results show that the design provides usability and convenience, with a completion rate of 100%, a SUS score of 86 (good), a SEQ value of 6.56 (very easy), and additional accessibility testing with WCAG standards and Android accessibility.*

**Keywords:** *mobile application, inclusive design, prototype, accessibility, usability.*