

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE THRIFT
SHOP**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Jodi Yanuar Syah

18.11.2471

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE THRIFT
SHOP**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Jodi Yanuar Syah

18.11.2471

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA
APLIKASI MOBILE THRIFT SHOP**

yang disusun dan diajukan oleh

Jodi Yanuar Syah

18.11.2471

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302288

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE THRIFT SHOP

yang disusun dan diajukan oleh

Jodi Yanuar Syah
18.11.2471

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

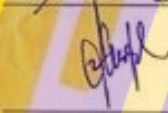
Nuraini, M.Kom
NIK. 190302066



Moch. Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284



Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302288



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Jodi Yanuar Syah
NIM : 18.11.471

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan Metode *User Centered Design* pada Aplikasi *Mobile Thrift Shop*

Dosen Pembimbing : Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng

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 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Jodi Yanuar Syah

PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini untuk semua pihak yang sudah mendukung dan mendoakan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan skripsi ini. Saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala kemudahan, nikmat, dan kasih sayang berkat karuniaNya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Kedua orang tua saya, yang sudah mendoakan, memberikan semangat, memberikan motivasi, dan memberikan uang saku.
3. Ibu Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing skripsi dari awal sampai akhir pembuatan.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Teman-teman kelas IF 10 2018 yang selalu menemani selama perkuliahan, mendukung, dan memberikan semangat sampai saat ini.
6. Dinda Nadya Salsabilla yang telah menemani, menjadi penyemangat, dan teman berkeluh kesah dalam pembuatan skripsi.
7. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan naskah skripsi yang tidak dapat ditulis satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah, karuaniah, dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA APLIKASI MOBILE THRIFT SHOP”.

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang berjasa. Dengan selesainya skripsi ini, maka saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan mengenai penelitian, serta waktunya selama penelisan skripsi ini.
3. Kedua orang tua saya yang telah memberikan doa, semangat, dan motivasi.
4. Dosen Penguji dan segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan pengetahuan.

Semoga Tuhan memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah membantu. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

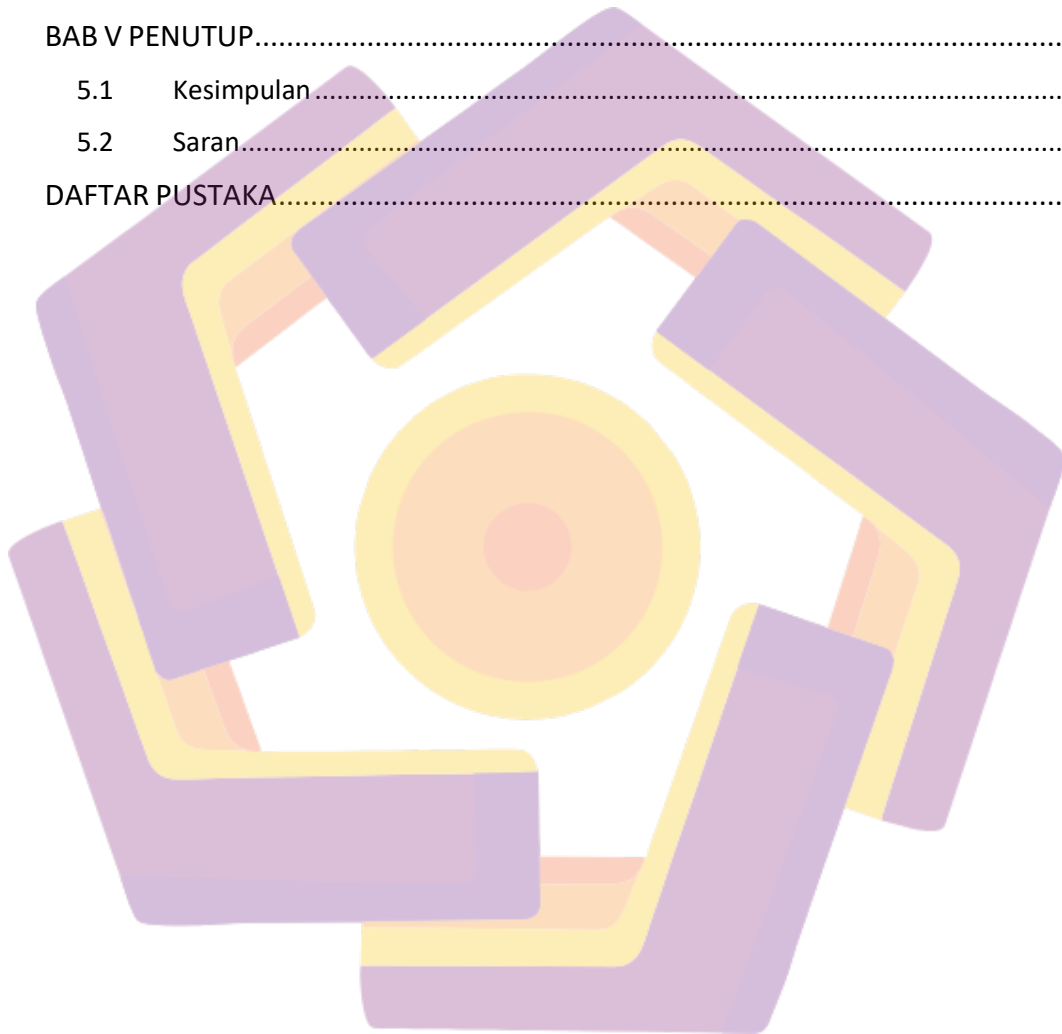
Yogyakarta, 25 September 2023

Jodi Yanuar Syah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	II
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
INTISARI	XII
ABSTRACT	XIII
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	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 <i>User Interface (UI)</i>	10
2.3 <i>User Experience</i>	13
2.4 <i>User Centered Design (UCD)</i>	15
2.5 <i>Aplikasi Mobile</i>	17
2.6 <i>Thrift Shop</i>	17
2.7 <i>Usability Testing</i>	18
2.8 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1 Tinjauan Umum	21
3.2 Alur Penelitian	21
3.3 Metode Pengumpulan Data	23

3.4	Analisis.....	26
3.5	Metode Perancangan.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	<i>User Interface</i>	38
4.2	<i>User Experience</i>	44
4.3	Hasil Pengujian dan Pembahasan	47
BAB V PENUTUP.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		56



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	27
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	28
Tabel 3. 3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	29
Tabel 3. 4 Design Guideline	31
Tabel 3. 5 Penjelasan Setiap Frame Wireframe.....	35
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Data Kuesioner.....	48
Tabel 4. 2 Hasil Varians Setiap Pernyataan.....	49
Tabel 4. 3 Hasil Jumlah Varians dan Varians Total.....	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Data Kuesioner.....	49
Tabel 4. 5 Contoh Data Responden	50
Tabel 4. 6 Contoh Implementasi Hitung Skor Persamaan SUS.....	51
Tabel 4. 7 Hasil Implementasi Hitung Persamaan SUS.....	51
Tabel 4. 8 Hasil Kalkulasi SUS Seluruh Data Responden.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Susunan Elemen User Experience.....	13
Gambar 2. 2 Tahapan User Centered Design.....	16
Gambar 2. 3 SUS Score.	20
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	21
Gambar 3. 2 Pop Up Market Krieter Fest di Reter Coffee	23
Gambar 3. 3 Pop Up Market Krieter Fest di Reter Coffee	24
Gambar 3. 4 Pop Up Market Emergency Market di Eternity Coffee.....	24
Gambar 3. 5 Pop Up Market Emergency Market di Eternity Coffee.....	25
Gambar 3. 6 Pelanggan Pop Up Market Emergency Market.....	25
Gambar 3. 7 User Persona.....	30
Gambar 3. 8 Wireframe Aplikasi	35
Gambar 4. 1 Implementasi Mockup.....	38
Gambar 4. 2 Implementasi Font pada aplikasi.....	39
Gambar 4. 3 Eva Icon pada Community di Figma.....	40
Gambar 4. 4 Keseluruhan Icon.....	41
Gambar 4. 5 Implementasi Icon pada aplikasi	41
Gambar 4. 6 Implementasi Warna pada Login aplikasi.....	42
Gambar 4. 7 Implementasi Gambar pada Aplikasi	43
Gambar 4. 8 Implementasi Logo pada Aplikasi.....	44
Gambar 4. 9 Implementasi Layout pada Aplikasi.....	45
Gambar 4. 10 Implementasi Navigasi pada Aplikasi.....	46
Gambar 4. 11 Prototyping pada aplikasi	47
Gambar 4. 12 Skor SUS Aplikasi pada Pedoman Interpretasi SUS	53

INTISARI

Perkembangan dunia teknologi mulai berkembang pesat di Indonesia seiring berjalannya waktu. Penggunaan internet di Indonesia mulai meningkat dengan terkoneksinya jaringan di seluruh Indonesia. Dengan memanfaatkan trend perkembangan perdagangan elektronik, dapat merubah gaya hidup masyarakat salah satunya menjadi peluang bisnis baru. Ide peluang bisnis yang dapat diaplikasikan di bidang e-commerce yaitu jual-beli barang *second* yang diberi nama Thrifting. Dari permasalahan diatas, dapat memberikan peluang mahasiswa dan masyarakat untuk memasarkan barang *second* dengan mengadopsi teknologi salah satunya melalui aplikasi *mobile*. Penelitian ini menerapkan metode UCD (*User Centered Design*). UCD (*User Centered Design*) adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem. UCD memiliki 5 aktivitas yaitu *Plan*, *Specify context of use*, *specify user and organisational requirements*, *Produce design solutions*, dan *Evaluate designs against user requirements*. Setelah melakukan aktivitas tersebut hasilnya adalah *prototype*. Langkah selanjutnya adalah pengujian *prototype* menggunakan metode *System Usability Scale*. Hasil dari penelitian ini adalah tampilan antarmuka aplikasi *Thrift* yang telah divalidasi oleh calon pengguna.

Kata Kunci: *Mobile, User Centered Design, Thrift, User Interface, User Experience*

ABSTRACT

The development of the world of technology began to develop rapidly in Indonesia over time. Internet use in Indonesia has begun to increase with the connection of networks throughout Indonesia. By taking advantage of the development trend of electronic commerce, it could change people's lifestyles, one of which is a new business opportunity. The idea of a business opportunity that can be applied in the field of e-commerce is buying and selling second-hand goods, which is called Thrifting. From the problems above, it could provide opportunities for students and the public to market second hand goods by adopting technology, one of which is through mobile applications. This study applied the UCD (User Centered Design) method. UCD (User Centered Design) is a design philosophy that places the user at the center of a system development process. UCD has 5 activities. Plan, Specify context of use, Specify user and organizational requirements, Produce design solutions, and Evaluate designs against user requirements. After doing these 5 activities the result is a prototype. The next step is testing the prototype using the System Usability Scale method. The result of this research is the interface of the Thrift application that has been validated by potential users.

Keyword: *Mobile, User Centered Design, Thrift, User Interface, User Experience*