

**PERANCANGAN DESAIN APLIKASI
JUAL BELI SAYUR HASIL
PERTANIAN**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Nama : Nungki Aditama Sugiya

NIM : 19.01.4336

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN DESAIN APLIKASI
JUAL BELI SAYUR HASIL
PERTANIAN**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Nungki Aditama Sugiya

NIM : 19.01.4336

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN APLIKASI

JUAL BELI SAYUR HASIL

PERTANIAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nungki Aditama Sugiya

19.01.4336

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 September 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN APLIKASI
JUAL BELI SAYUR HASIL PERTANIAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Nungki Aditama Sugiya

19.01.4336

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Jeki Kuswanto, M.Kom
NIK. 190302456

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 19 September 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nungki Aditama Sugiya
NIM : 19.01.4336

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan Desain Aplikasi Jual Beli Sayur Hasil Pertanian

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 19 September 2023

Yang Menyatakan,



Nungki Aditama Sugiya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang atas rahmat-Nya dan karunianya yang telah memberi kita banyak sekali nikmat sehingga kita ada dalam keadaan sehat walafiat sampai dengan hari ini. Alhamdulillah atas ridha nya pula saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain Aplikasi Jual Beli Sayur Hasil Pertanian ” ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Selain pada itu, saya juga sangat berterimakasih kepada semua pihak yang telah melancarkan penyusunan tugas akhir ini terkhusus kepada :

- Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor.
- Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan.
- Barka Satya, M.Kom. Selaku Kaprodi.
- Mei P Kurniawan Selaku Dosen Pembimbing.

Selain itu saya juga berterimakasih kepada teman-teman, yang memberikan support dalam berbagai hal, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Dan juga ucapan terimakasih kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kami sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam Tugas Akhir kami baik dalam penulisan maupun perkataan. Mohon maaf jika masih ada banyak kesalahan, suatu kehormatan bagi saya bila bapak/ibu berkenan memberi kritik dan juga saran yang membangun agar kedepannya bisa lebih baik lagi.

Yogyakarta, 19 September 2023

Penulis



Nungki Aditama Sugiya

DAFTAR ISI

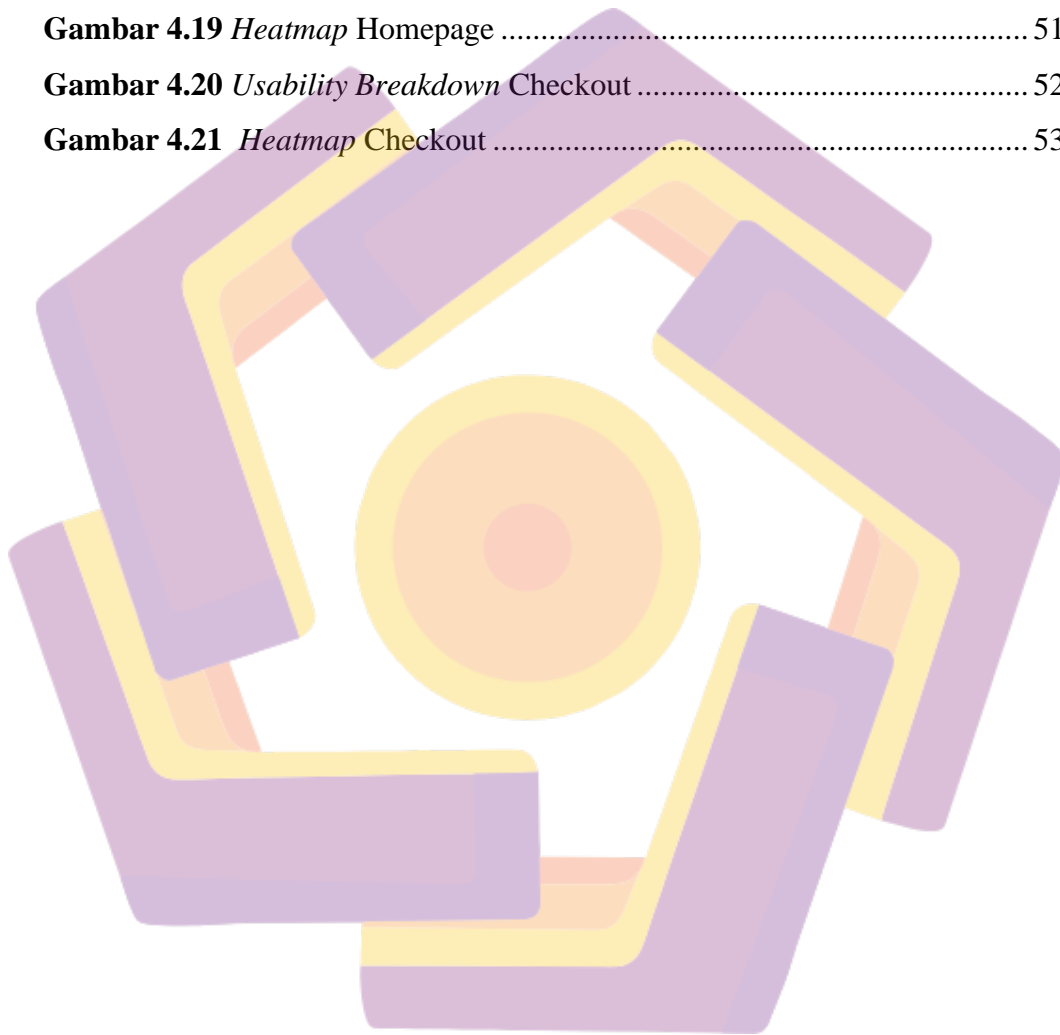
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
INTISARI.....	xi
Abstract.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literature.....	4
2.2 Landasan Teori.....	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	10
3.1 Tahapan Penelitian.....	10
3.2 Emphaty.....	10
3.2.1 Observasi.....	11
3.2.2 Wawancara Pengguna.....	11
3.2.3 Emphaty Map.....	12
3.3 Analisa (Define).....	15

3.3.1 Persona.....	15
3.3.2 Kebutuhan pengguna	19
3.4 Ideate	20
3.4.1 User Flow.....	20
3.4.2 Sitemap	21
3.5 Prototype	22
3.5.1 Wireframe	22
3.6 Test.....	27
3.6.1 Usability Testing.....	28
3.6.2 Implementasi Sistem.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Desain Tampilan.....	32
4.1.1 Desain Tampilan Halaman Onboarding	32
4.1.2 Desain Tampilan Halaman Login	33
4.1.3 Desain Tampilan Halaman Registrasi Dan Verifikasi	33
4.1.4 Desain Tampilan Halaman Utama	34
4.1.5 Desain Tampilan Halaman Checkout	35
4.1.6 Desain Tampilan Halaman Lokasi.....	36
4.1.7 Desain Tampilan Halaman Pembayaran.....	37
4.1.8 Desain Tampilan Halaman Pesanan	38
4.1.9 Desain Tampilan Halaman Profil	38
4.2 Skenario Pengujian.....	39
4.2.1 Menentukan Evaluator.....	39
4.2.2 Membuat Tugas <i>Usability Testing</i>	40
4.2.3 Membuat Kuisiner <i>Usability Test</i>	41
4.2.4 Melakukan <i>Usability Test Dengan Maze Design</i>	42
4.3 Hasil Pengujian.....	54
4.3.1 Melakukan Analisa Data Hasil Usability Testing.....	54
4.3.2 Menyusun Rekomendasi Perbaikan Tampilan Aplikasi	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Design Thingking	8
Gambar 3.1 Tahapan penelitian	9
Gambar 3.2 <i>Emphaty map</i> Gigih	11
Gambar 3.3 <i>Emphaty map</i> Wahyu	12
Gambar 3.4 <i>Emphaty map</i> Sulthan	13
Gambar 3.5 <i>Emphaty map</i> Amin	14
Gambar 3.6 <i>user persona</i> Gigih Raka Gavinda	15
Gambar 3.7 <i>user persona</i> Wahyu Nur Faizi	16
Gambar 3.8 <i>user persona</i> Sulthan	17
Gambar 3.9 <i>user persona</i> Muhammad Amin	18
Gambar 3.10 <i>User Flow</i> melakukan registrasi akun	19
Gambar 3.11 <i>User Flow</i> melakukan pemilihan lokasi	19
Gambar 3.12 <i>User Flow</i> melakukan check out	20
Gambar 3.13 <i>User Flow</i> melakukan pembayaran	20
Gambar 3.15 Sitemap	21
Gambar 4.1 Halaman <i>Onboarding</i>	31
Gambar 4.2 Halaman Login	32
Gambar 4.3 Halaman Register dan verifikasi	33
Gambar 4.4 Halaman utama aplikasi	34
Gambar 4.5 Halaman Checkout	35
Gambar 4.6 Halaman Lokasi	35
Gambar 4.7 Halaman Pembayaran	36
Gambar 4.8 Halaman Pesanan	37
Gambar 4.9 Halaman Profil	38
Gambar 4.9 <i>Usability Breakdown Onboarding</i>	42
Gambar 4.11 <i>Heatmap Onboarding</i>	43

Gambar 4.12 <i>Usability Breakdown</i> Login	44
Gambar 4.13 <i>Heatmap</i> Login	44
Gambar 4.14 <i>Usability Breakdown</i> Register	45
Gambar 4.15 <i>Heatmap</i> Register	46
Gambar 4.16 <i>Usability Breakdown</i> Lokasi.....	47
Gambar 4.17 <i>Heatmap</i> Lokasi.....	48
Gambar 4.18 <i>Usability Breakdown</i> Homepage	49
Gambar 4.19 <i>Heatmap</i> Homepage	51
Gambar 4.20 <i>Usability Breakdown</i> Checkout	52
Gambar 4.21 <i>Heatmap</i> Checkout	53



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	4
Tabel 3.1 Desain Wireframe low-Fidelity	22
Tabel 3.2 Responden	28
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	28
Tabel 3.4 Kebutuhan Hardware minimum	29
Tabel 4.1 Evaluator	38
Tabel 4.2 Tugas Usability Test.....	39
Tabel 4.3 Kuesioner <i>usability test</i>	40
Tabel 4.4 Skala Pengukuran <i>Usability Test</i>	41
Tabel 4.5 Kuesioner <i>usability test</i>	54

INTISARI

E-Commerce merupakan suatu bentuk kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan internet . Perkembangan E-commerce di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, ditandai dengan banyaknya perusahaan besar maupun ritel yang beralih menggunakan media digital demi memudahkan para user dalam bertransaksi secara online.

Perancangan aplikasi ini bertujuan untuk merancang design antarmuka pengguna Aplikasi jual beli sayur. Perancangan Aplikasi ini di harapkan bisa untuk mempermudah para petani dan konsumen dalam melakukan jual beli sayur , hal ini karena petani rata -rata saat masih menjual hasil panen mereka ke pemasok sayur dan pemasok sayur di jual lagi ke pasar masih menggunakan metode tradisional .Perancangan ini memperkenalkan petani Aplikasi (Sayurane) yang bisa mempermudah petani dalam menjual hasil panen mereka ke dunia digital dengan melalui smartpone mereka .

Perancangan aplikasi ini dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif untuk meninjau penerapan prinsip dasar user interface .Metode ini diharapkan dapat bisa menjadi referensi dalam membuat aplikasi (Sayurane) . Diharapkan aplikasi (Sayurane) dapat di implementasikan kedalam bentuk aplikasi sebenarnya sehingga bisa mempermudah petani dalam menjual hasil panen mereka dengan menggunakan smartpone yang mereka miliki.

KATA KUNCI : E-commerce, Aplikasi , Petani, user interface, kualitatif .

Abstract

E-Commerce is a form of contact for trade transactions between sellers and buyers using the internet. The development of E-commerce in Indonesia has increased from year to year, marked by the number of large and retail companies that have switched to using digital media to make it easier for users to transact online.

The design of this application aims to design the user interface design of the vegetable buying and selling application. The design of this application is expected to make it easier for farmers and consumers in buying and selling vegetables, this is because the average farmer is still selling their crops to vegetable suppliers and vegetable suppliers are sold again to the market still using traditional methods, this design introduces (Sayurane) App farmer which can make it easier for farmers to sell their crops to the digital world via their smartphones.

The design of this application uses a qualitative approach method to review the application of the basic principles of the user interface. This method is expected to be a reference in making applications (Sayurane). It is hoped that the application (Sayurane) can be implemented in the form of an actual application so that it can make it easier for farmers to sell their crops using their smartphones.

KEYWORDS : E-commerce, Applications , Farmers, user interface, qualitative .