

**PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE UNTUK TOKO
ONLINE MYGOODWEAR DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

IKLILURROFI AKBAR NAFTUDIN

17.11.1266

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE UNTUK TOKO
ONLINE MYGOODWEAR DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

IKLILURROFI AKBAR NAFIUDIN

17.11.1266

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE UNTUK TOKO ONLINE
MYGOODWEAR DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN**

yang disusun dan diajukan oleh

Ikilurrofi Akbar Nafiudin

17.11.1266

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Desember 2023

Dosen Pembimbing,


ARIF AKBARUL HUDA, S.SI.,M.ENG.

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE UNTUK TOKO ONLINE
MYGOODWEAR DENGAN MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN**

yang disusun dan diajukan oleh

Iklilurrofi Akbar Nafiudin

17.11.1266

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287



Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239



Lukman, M.Kom
NIK. 190302151



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPS

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Iklilurrofi Akbar Nafiudin

NIM : 17.11.1266

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE UNTUK TOKO ONLINE MYGOODWEAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Dosen Pembimbing : Arif Akbarul Huda, S.Si, 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, 21 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Iklilurrofi Akbar Nafiudin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas segala rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga karya ini dapat diselesaikan dengan baik, penulis mempersembahkan ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia berupa kekuatan dan kemampuan dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan kemudahan jalan sehingga pengerjaan dan bimbingan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Kepada segenap Orang Tua saya, Alm. Ibu Musliah dan Bapak Dodo Kusnandar yang selalu memberi dukungan, doa dan semangat dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Teman-teman yang selalu memberi arahan dan motivasi untuk menuntaskan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi penulis atas kehadiran Tuhan yang maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan dan menuntaskan Skripsi dengan judul “PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE WEBSITE UNTUK TOKO ONLINE MYGOODWEAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN”.

Skripsi ini disusun dan dirancang bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1), Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, Program Studi Informatika. Dan dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan oleh banyak pihak yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi serta dukungan yang ditujukan kepada penulis dalam menyusun Skripsi ini. Dengan demikian penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

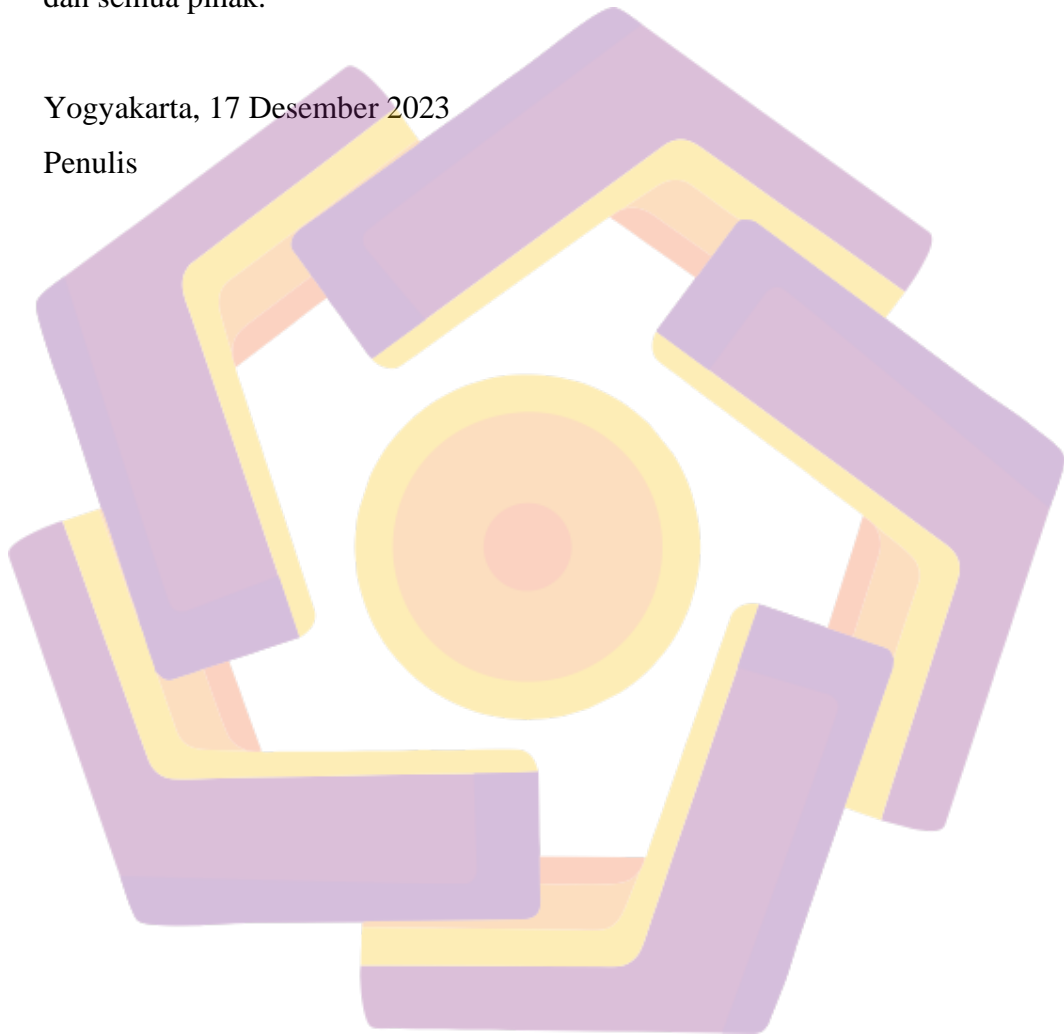
1. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan serta motivasi selama menempuh dan menyelesaikan studi pembelajaran di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan kesempatan untuk memberikan bimbingan dan masukan selama proses penyusunan Skripsi.
3. Rekan-rekan kampus yang ikut membantu dalam memberikan dukungan, masukan, saran dan motivasi kepada penulis untuk lebih bersemangat dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut serta dalam memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyusunan Skripsi.

Dengan ini semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan atas segala bentuk kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama menyusun Skripsi ini. Mengetahui dan menyadari bahwa penulis selama menyusun Skripsi

ini masih terdapat banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan karena kesempurnaan hanyalah milik-Nya. Sehingga penulis mengharapkan segala kritik dan masukan untuk penelitian ini agar lebih baik dan dapat disempurnakan untuk kepentingan dunia pendidikan dan pengetahuan dimasa yang akan datang. Semoga Skripsi ini dapat diterima dan memberikan manfaat ke depan bagi penulis dan semua pihak.

Yogyakarta, 17 Desember 2023

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Literatur	8
2.1 Website	11
2.2 User Centered Design	11
2.2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	12
2.3 <i>User Interface</i>	13
2.4 <i>User Persona</i>	13

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	14
3.1 Metode Penelitian	14
3.2 Memahami Konteks Pengguna	14
3.2.1 Menentukan Calon Pengguna	15
3.2.2 Survey Calon Pengguna	15
3.2.3 User Persona	18
3.2.4 Kebutuhan Pengguna	20
3.3 <i>Pain Point</i>	21
3.4 <i>User Flow</i>	21
3.5 <i>Wireframe</i>	22
3.6 Analisis Kebutuhan	32
3.6.1 Kebutuhan Software	32
3.6.2 Kebutuhan Hardware	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil	37
4.1.1 Tampilan High Fidelity	38
4.2 Pengetesan <i>Cognitive Walkthrough</i>	51
4.3 Rangkuman Data Pengujian	66
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	67

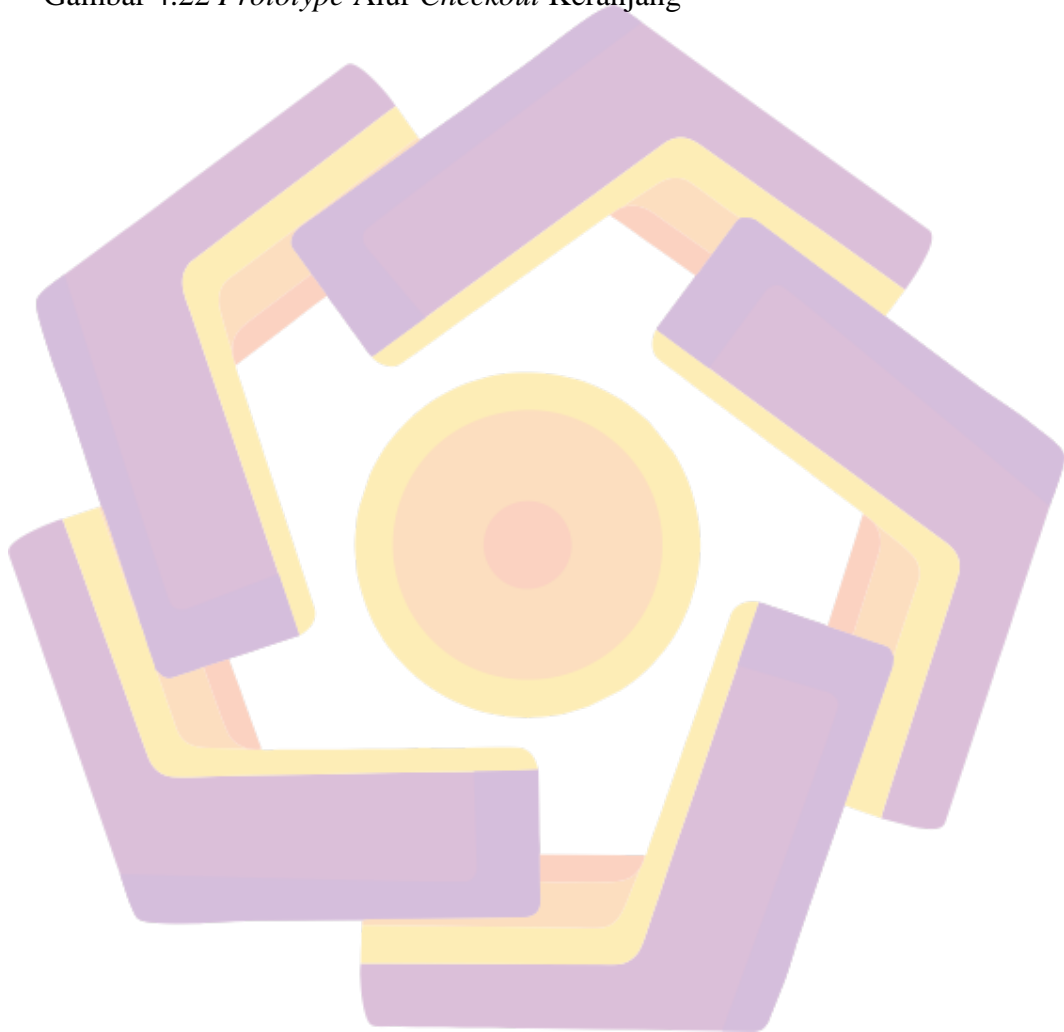
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 3.1 Demografi	15
Tabel 3.2 Pertanyaan <i>Survey</i>	15
Tabel 3.3 Hasil <i>survey</i> responden : Fahmi Mulya Faurizki	16
Tabel 3.4 Hasil <i>survey</i> responden : Dwi Nur Hasanah	17
Tabel 3.5 Hasil <i>survey</i> responden : Syaibani Ihza Ibrahim	18
Tabel 3.6 Kebutuhan Pengguna	20
Tabel 3.7 Kebutuhan <i>Hardware</i>	36
Tabel 4.1 Kriteria Partisipan Pengujian	51
Tabel 4.2 Skenario 1	52
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Skenario 1	53
Tabel 4.4 Skenario 2	54
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Skenario 2	55
Tabel 4.6 Skenario 3	55
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Skenario 3	57
Tabel 4.8 Skenario 4	57
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Skenario 4	58
Tabel 4.10 Skenario 5	59
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Skenario 5	60
Tabel 4.12 Skenario 6	61
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Skenario 6	62
Tabel 4.14 Skenario 7	63
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Skenario 7	65
Tabel 4.16 Data Pengujian	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	12
Gambar 3.1 Tahapan Proses UCD	14
Gambar 3.2 <i>User Persona 1</i>	19
Gambar 3.3 <i>User Persona 2</i>	19
Gambar 3.4 <i>User Persona 3</i>	20
Gambar 3.5 <i>Wireframe Laman Login</i>	23
Gambar 3.6 Figma	33
Gambar 3.7 Draw.io	33
Gambar 3.8 Adobe Illustrator	34
Gambar 3.9 Adobe Photoshop	34
Gambar 3.10 Freepik	35
Gambar 3.11 Flaticon	35
Gambar 3.12 Maze.design	35
Gambar 4.1 <i>Design Guideline Website Mygoodwear</i>	37
Gambar 4.2 Tampilan Laman <i>Login</i>	38
Gambar 4.3 Tampilan Laman <i>Sign In</i>	39
Gambar 4.4 Tampilan Laman <i>Home</i>	41
Gambar 4.5 Tampilan Laman Kategori Produk	42
Gambar 4.6 Tampilan Laman Hasil Pencarian	43
Gambar 4.7 Tampilan Laman Rekomendasi Produk	44
Gambar 4.8 Tampilan Laman <i>Detail Produk</i>	45
Gambar 4.9 Tampilan Laman Keranjang	46
Gambar 4.10 Tampilan Laman <i>Detail Pemesanan</i>	47
Gambar 4.11 Tampilan Laman <i>Konfirmasi Pembayaran</i>	48
Gambar 4.12 Tampilan Antarmuka <i>My Account</i>	49
Gambar 4.13 Tampilan Laman <i>Riwayat Pesanan</i>	50
Gambar 4.14 Tampilan Laman <i>My Profile</i>	51
Gambar 4.15 <i>Prototype</i> alur registrasi	53
Gambar 4.16 <i>Prototype</i> alur login	54

Gambar 4.17 <i>Prototype</i> Alur Pencarian Kategori Produk	56
Gambar 4.18 Hasil Pencarian Kategori Produk	56
Gambar 4.19 <i>Prototype</i> Alur Pencarian	58
Gambar 4.20 <i>Prototype</i> Alur Menambahkan ke Keranjang	60
Gambar 4.21 <i>Prototype</i> Alur Melakukan Pembelian Langsung	62
Gambar 4.22 <i>Prototype</i> Alur <i>Checkout</i> Keranjang	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Prototype</i>	67
Lampiran 2 Data Pengujian	69



INTISARI

Jumlah penduduk Indonesia yang besar turut menyumbang jumlah permintaan akan kebutuhan barang dan jasa di Indonesia yang menyebabkan meningkatnya persaingan usaha antar pelaku ekonomi. Hal ini mengakibatkan banyak pelaku usaha untuk berbondong-bondong merubah strategi bisnis mereka untuk merambah ke dunia *online*. Di sisi lain potensi pasar yang ada memungkinkan untuk media berbasis digital untuk bersaing dalam kondisi tersebut. Pemilik usaha fashion skala UMKM ini menginginkan sebuah desain media untuk menawarkan produk sekaligus memperkenalkan *brand fashion* supaya dikenal oleh masyarakat secara luas sebagai konsumen. Metode *User Centered Design* digunakan untuk membangun *User Interface* agar berfokus pada task, needs, dan informasi dari pengguna untuk merancang desain yang sesuai. Metode ini juga merupakan salah satu metode yang sesuai untuk melakukan perancangan suatu desain aplikasi atau website dikarenakan sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan, dikarenakan *User Centered Design* ini mengikutsertakan pengguna dalam proses penelitian. Keseluruhan perancangan menggunakan metode UCD dan hasil dari rancangannya akan berupa dalam bentuk *prototype* desain *website*. Desain yang dihasilkan akan meliputi tampilan untuk mempromosikan produk hingga laman untuk melakukan proses pembelian. Dengan adanya desain *User Interface website* ini diharapkan dapat memberikan kemajuan signifikan terhadap penjualan dan memudahkan konsumen dalam menjangkaunya.

Kata Kunci : *User Centered Design, User Interface.*

ABSTRACT

Indonesia's large population also contributes to the demand for goods and services in Indonesia which has led to increased business competition among economic actors. This has resulted in many business actors flocking to change their business strategies to penetrate the online world. On the other hand, the existing market potential allows for digital-based media to compete in these conditions. The owner of this UMKM fashion business wants a media design to offer products as well as introduce his fashion brand so that it is widely known by the public as consumers. The User Centered Design method is used to build a User Interface to focus on tasks, needs, and information from users to design an appropriate design. This method is also one of the appropriate methods for designing an application or website design because it is in accordance with what users need, because User Centered Design involves users in the research process. The whole design uses the UCD method and the results of the design will be in the form of a website design prototype. The resulting design will include a display to promote the product to a page to make the purchase process. With the user interface design this website is expected to provide significant progress on sales and make it easier for consumers to reach them.

Keyword : *User Centered Design, User Interface.*