

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENINGKATAN
PENJUALAN UMKM BERBASIS WEBSITE**

JALUR PROFESIONAL – MAGANG

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

Rahmat Nur Kholis

20.11.3753

Kepada

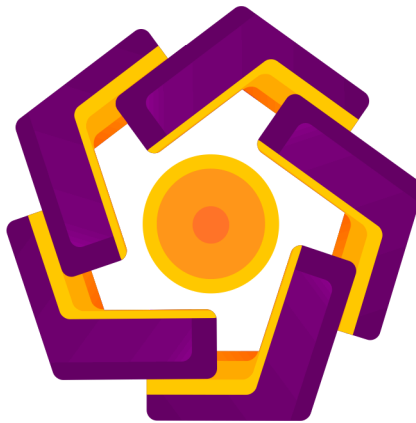
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENINGKATAN
PENJUALAN UMKM BERBASIS WEBSITE**

JALUR PROFESIONAL – MAGANG

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

Rahmat Nur Kholis

20.11.3753

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR PROFESIONAL - MAGANG

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENINGKATAN
PENJUALAN UMKM BERBASIS WEBSITE**

yang disusun dan diajukan oleh

Rahmat Nur Kholis
20.11.3753

telah dipertahankan disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 22 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



Uyock Anggoro Saputro, M. Kom
NIK. 190302419

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR PROFESIONAL - MAGANG

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENINGKATAN
PENJUALAN UMKM BERBASIS WEBSITE**

yang disusun dan diajukan oleh

Rahmat Nur Kholis
20.11.3753

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK.1903020

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rahmat Nur Kholis
NIM : 20.11.3753

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENINGKATAN PENJUALAN UMKM BERBASIS WEBSITE

Dosen Pembimbing : Uyock Anggoro Saputro, 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, 22 Mei 2024

Yang menyatakan



Rahmat Nur Kholis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studinya di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa kehadiran pihak-pihak yang berperan sebagai perantara untuk memudahkan Allah SWT. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M. M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M. Kom., selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
5. Para dosen yang telah membagi pengetahuan dan ilmu yang berharga selama perkuliahan.
6. Seluruh pihak yang turut berperan, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu dalam penyelesaian skripsi ini.

Yogyakarta, 18 Mei 2024



Penulis

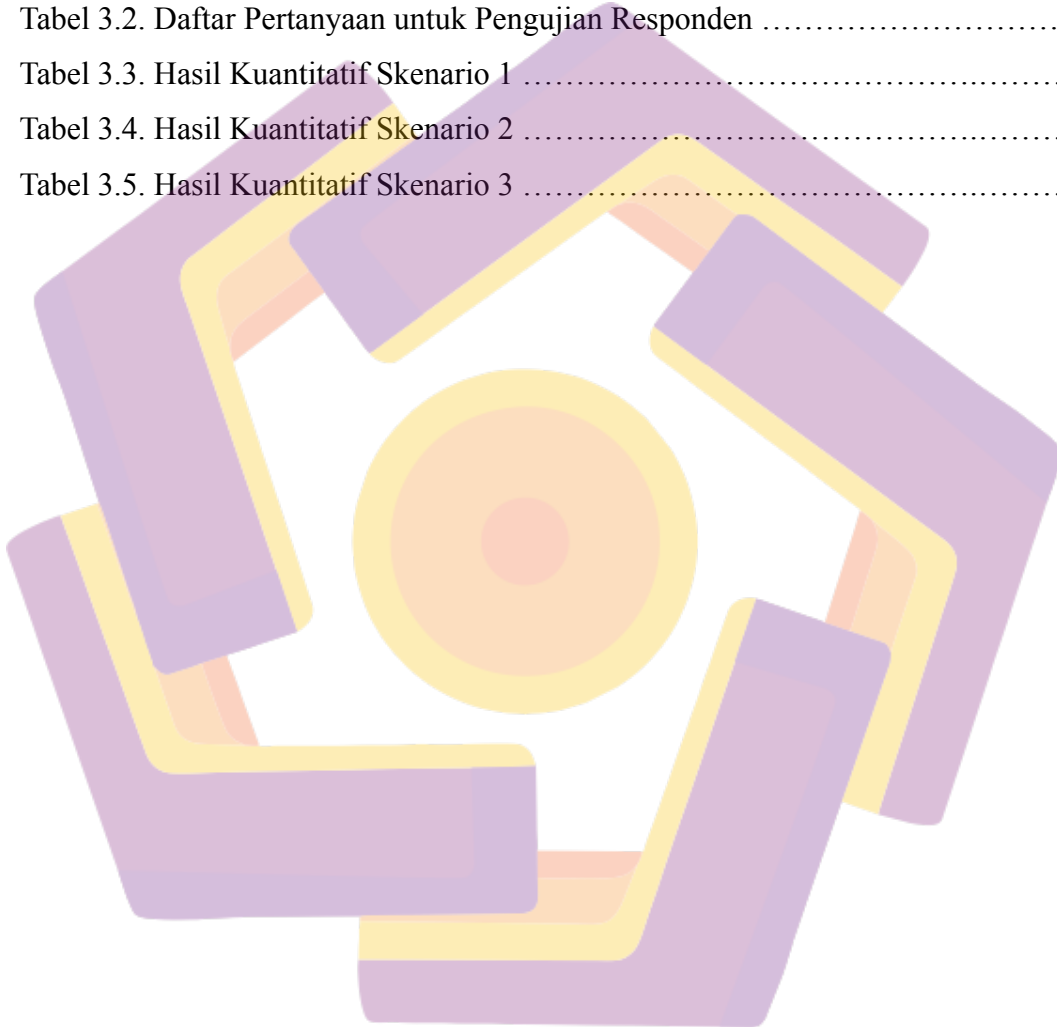
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Gambaran Umum.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
BAB II TEORI DAN ANALISIS.....	4
2.1 Teori.....	4
2.1.1 User Interface.....	4
2.1.2 User Experience.....	4
2.1.3 User Centered Design.....	5
2.1.4 User Flow.....	6
2.1.5 Wireframe.....	6
2.1.6 Design High-Fidelity.....	7
2.1.7 Design System.....	7

2.1.7 Usability Testing.....	7
2.2 Analisis.....	8
2.2.1 Analisis Pengguna (Understand Context of Use).....	8
2.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna (Specify User Requirements).....	11
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12
3.1 Implementasi.....	12
3.1.1 Menentukan konteks penggunaan (Specify the context of use).....	12
3.1.2 Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi (Specify user and organization requirements).....	13
3.1.3 Menghasilkan Solusi Desain (Produce design solution).....	15
3.1.4 Evaluate Design Against User Requirements.....	36
3.2 Evaluasi.....	39
BAB IV KESIMPULAN.....	40
4.1 Kesimpulan.....	40
4.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	42
CURRICULUM VITAE.....	53

DAFTAR TABEL

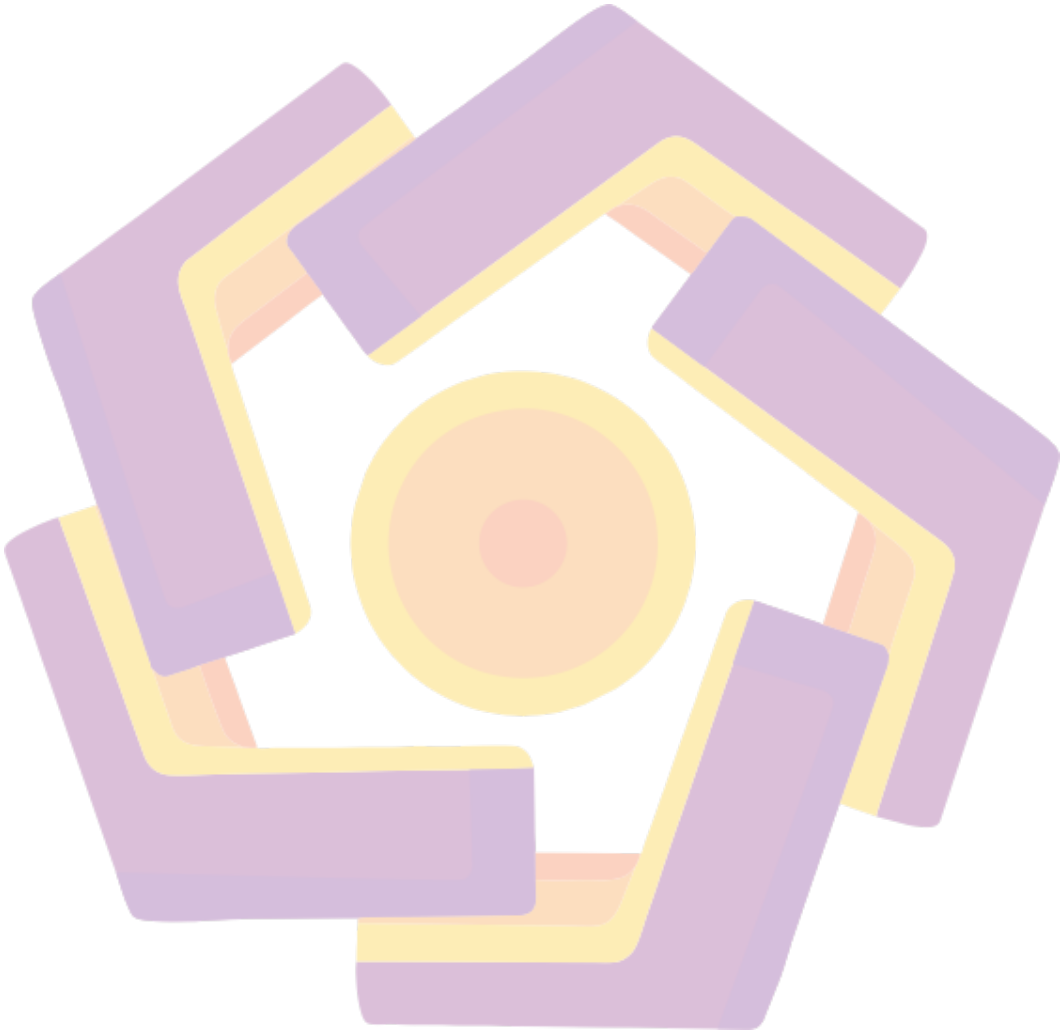
Tabel 2.1. Daftar pertanyaan kepada pembeli jasa	10
Tabel 2.2. Daftar pertanyaan untuk penjual jasa	11
Tabel 3.1. Daftar Halaman dan Fitur	13
Tabel 3.2. Daftar Pertanyaan untuk Pengujian Responden	36
Tabel 3.3. Hasil Kuantitatif Skenario 1	37
Tabel 3.4. Hasil Kuantitatif Skenario 2	38
Tabel 3.5. Hasil Kuantitatif Skenario 3	38



DAFTAR GAMBAR

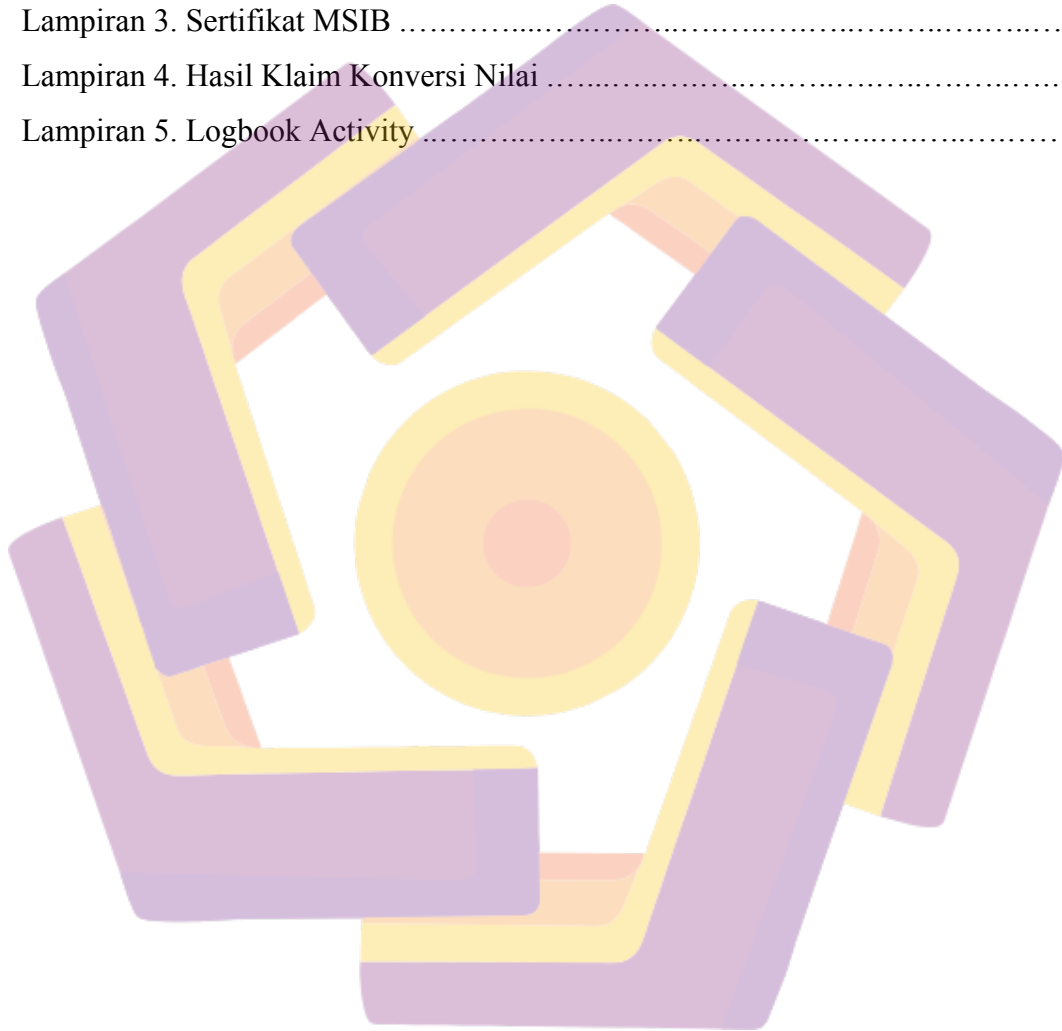
Gambar 3.1 User Flow Daftar dan Masuk User	15
Gambar 3.2 User Flow Daftar dan Masuk Vendor	16
Gambar 3.3 User Flow Transaksi Jasa	17
Gambar 3.4 Wireframe Aplikasi Ini versi Website	18
Gambar 3.5 Wireframe Aplikasi Versi Mobile	18
Gambar 3.6 Design System Typography dalam Aplikasi Ini	19
Gambar 3.7 <i>Color</i> yang Digunakan dalam Aplikasi Ini	20
Gambar 3.8 <i>Design System</i> Komponen yang Dibuat	21
Gambar 3.9 Kumpulan <i>Icon</i> yang Digunakan dalam Proyek Ini	21
Gambar 3.10 Kumpulan Ilustrasi yang Digunakan dalam Proyek Ini	22
Gambar 3.11 Halaman Beranda	23
Gambar 3.12 Halaman Pencarian Jasa	23
Gambar 3.13 Halaman Detail Produk	24
Gambar 3.14 Halaman <i>Booking</i> Jasa	25
Gambar 3.15 Halaman Detail Proyek	25
Gambar 3.16 Halaman Ulasan Jasa	26
Gambar 3.17 Halaman Riwayat Pemesanan Jasa	27
Gambar 3.18 Halaman Edit Akun	27
Gambar 3.19 Halaman Pendaftaran Vendor	28
Gambar 3.20 Halaman Masuk Vendor	29
Gambar 3.21 Halaman <i>Dashboard</i> Vendor	29
Gambar 3.22 Halaman Pesanan Masuk Vendor	30
Gambar 3.23 Halaman Proyek Masuk Vendor	31
Gambar 3.24 Halaman List Produk Vendor	31
Gambar 3.25 Halaman Tambah Produk Vendor	32
Gambar 3.26 Halaman Detail Proyek	33
Gambar 3.27 Halaman Keuangan Vendor	33

Gambar 3.28 Halaman Tarik Dana Vendor34
Gambar 3.29 Halaman Pengaturan Toko Vendor35
Gambar 3.30 Halaman Chat pada Vendor35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Struktur Perusahaan PT. Adma Digital Solusi	42
Lampiran 2. TOR Perusahaan	43
Lampiran 3. Sertifikat MSIB	45
Lampiran 4. Hasil Klaim Konversi Nilai	46
Lampiran 5. Logbook Activity	47



INTISARI

Non-skripsi ini merupakan laporan hasil magang pada program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka di PT Adma Digital Solusi. Selama magang, penulis terlibat dalam proyek perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk sebuah aplikasi e-commerce berbasis website yang ditujukan untuk meningkatkan penjualan jasa UMKM. Metode User Centered Design (UCD) diterapkan sebagai landasan dalam proses perancangan, yang meliputi riset pengguna, pembuatan prototipe, dan pengujian kegunaan.

Pengujian kegunaan dilakukan dengan melibatkan 5 partisipan dan berfokus pada 5 parameter usability: efektivitas, efisiensi, kemudahan mengingat, kesalahan, dan kepuasan. Hasil pengujian menunjukkan potensi aplikasi dalam meningkatkan visibilitas UMKM dan memfasilitasi transaksi jasa, namun juga mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan, terutama dalam hal efisiensi dan kemudahan mengingat. Laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam penerapan UCD pada pengembangan aplikasi e-commerce di industri, khususnya bagi UMKM.

Kata Kunci: UI/UX, *User Centered Design*, *Usability Testing*.

ABSTRACT

This non-thesis is a report of an internship conducted as part of the Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka program at PT Adma Digital Solusi. During the internship, the author was involved in a project to design the user interface (UI) and user experience (UX) for a web-based e-commerce application aimed at increasing the sales of UMKM services. The User Centered Design (UCD) method was applied as the foundation of the design process, which included user research, prototype development, and usability testing.

Usability testing was conducted with 5 participants and focused on 5 usability parameters: effectiveness, efficiency, memorability, errors, and satisfaction. The test results showed the potential of the application in increasing UMKM visibility and facilitating service transactions, but also identified areas that need improvement, particularly in efficiency and memorability. This report is expected to provide practical contributions to the application of UCD in e-commerce application development in the industry, especially for UMKM.

Keywords: UI/UX, *User Centered Design*, *Usability Testing*.