

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI
MOBILE UNTUK KEDAI MINIMIS COFFEE**

SKRIPSI



Disusun Oleh
Hari Surya Kurniawan
18.12.0873

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE
DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI
MOBILE UNTUK KEDAI MINIMIS COFFEE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh
Hari Surya Kurniawan
18.12.0873

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN
PADA APLIKASI MOBILE UNTUK KEDAI MINIMIS COFFEE**

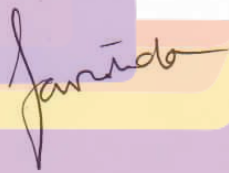
yang disusun dan diajukan oleh

Hari Surya Kurniawan

18.12.0873

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal

Dosen Pembimbing,



Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302288

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN
PADA APLIKASI MOBILE UNTUK KEDAI MINIMIS COFFEE**

yang disusun dan diajukan oleh

Hari Surya Kurniawan

18.12.0873

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Nur'aini, M.Kom

NIK_190302066

Dwi Nurani, M.Kom

NIK_190302236

Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng

NIK 190302288

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Maret 2024

Materai 10.000 & Ttd



Hari Surya Kurniawan

NIM. 18.12.0873

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia – Nya sehingga saya selaku penulis dari tugas akhir ini bisa menyelesaikannya dengan lancar. Berbagai rintangan dan kesulitan sudah saya hadapi dan akhirnya dapat berbuah manis dalam penulisan tugas akhir ini. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya sebagai sebuah wujud bakti dan kesungguhan dari seorang anak. Selain itu, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada orang-orang di bawah ini:

1. Kedua orang tua dan saudara-saudara saya yang cintai dan hormati. Terima kasih sudah memberikan dukungan doa, moral, dan material sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberi arahan dan membantu saya dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Teman-teman “Underground Amikom YKC” satu kelas amikom yang selalu jadi tempat untuk berkeluh kesah saya. Terima kasih atas segala gelak tawa dan kenangan yang tidak akan terlupakan dalam memori saya.
4. Sahabat saya sebagai support system yang selalu menemani saya dalam kesulitan dan tanpa lelah untuk memberi semangat kepada saya.
5. Diri saya sendiri yang selalu berjuang dan bisa sampai di titik ini.

KATA PENGANTAR

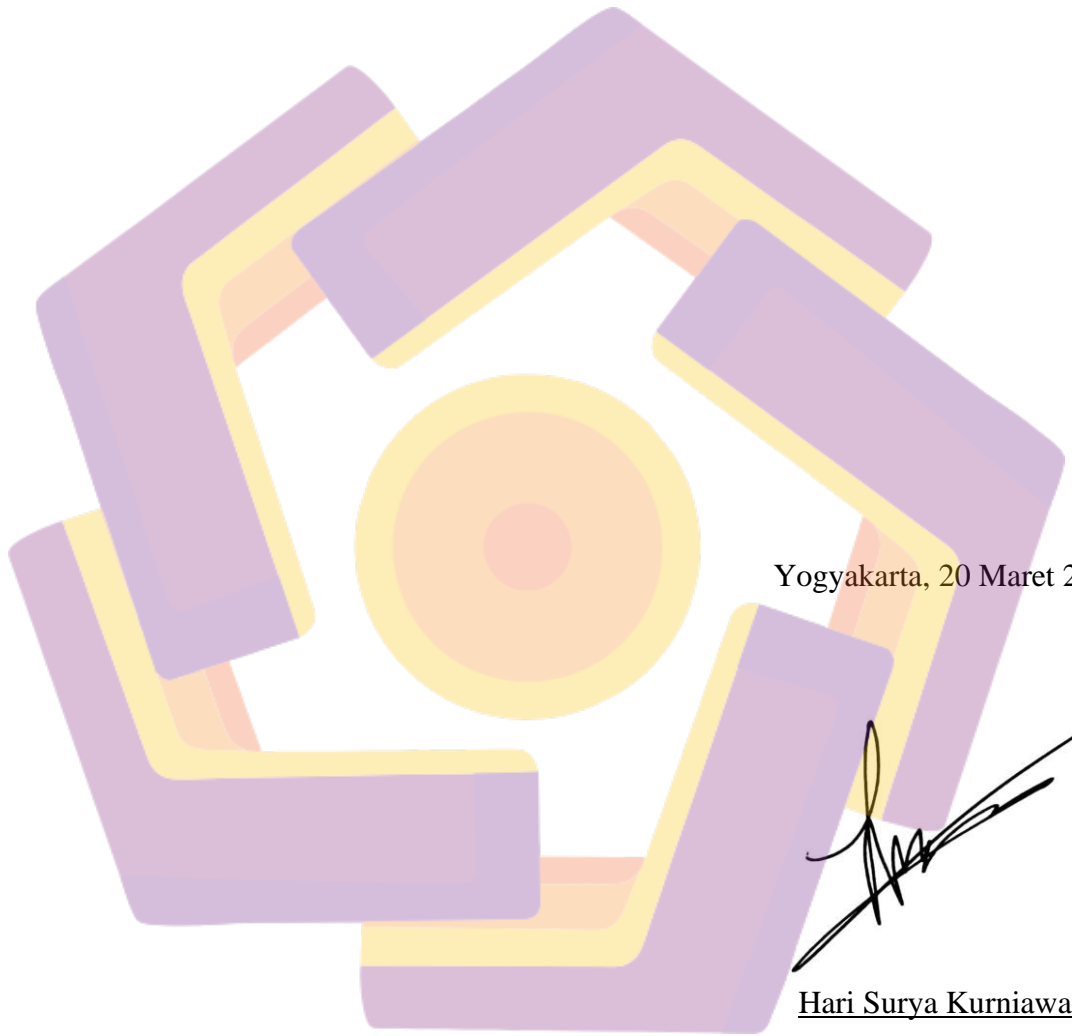
Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Adapun judul skripsi yang penulis ajukan adalah **“PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE UNTUK KEDAI MINIMIS COFFEE”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Proses penyusunan skripsi ini melibatkan banyak pihak yang memberikan dukungan berupa dukungan do’a, moril maupun materil. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi – tingginya kepada berbagai pihak dibawah ini yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. M. 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. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu dan solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
5. Partner Abadi, Sahabat, Teman, dan Kerabat yang telah membantu dan memberi support sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis hanya bisa berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian walaupun masih jauh dari sempurna untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun

dikemudian hari dan semoga Allah SWT membalas kebaikan serta selalu mencurahkan taufik dan hidayah-Nya.



Yogyakarta, 20 Maret 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hari Surya Kurniawan', written over the bottom right portion of the graphic logo.

Hari Surya Kurniawan

NIM. 18.12.0873

DAFTAR ISI

<u>JUDUL</u>	i
<u>HALAMAN PERSETUJUAN</u>	ii
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	iii
<u>PERNYATAAN ORISINALITAS</u>	iv
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	v
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>DAFTAR ISI</u>	viii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xii
<u>DAFTAR TABEL</u>	xiv
<u>ABSTRAC</u>	xv
<u>ABSTRAK</u>	xvi
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
<u>1.1 Latar Belakang</u>	1
<u>1.2 Rumusan Masalah</u>	2
<u>1.3 Tujuan Penelitian</u>	2
<u>1.4 Manfaat Penelitian</u>	2
<u>1.5 Batasan Penelitian</u>	2
<u>1.6 Sistematika Bab</u>	3
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</u>	4
<u>2.1 Studi Sebelumnya</u>	4

<u>2.2</u>	<u>Dasar Teori</u>	9
<u>2.2.1.</u>	<u>Perancangan</u>	9
<u>2.2.2.</u>	<u>Mobile</u>	10
<u>2.2.3.</u>	<u>User Interface</u>	10
<u>2.2.4.</u>	<u>User Experience</u>	12
<u>2.2.5.</u>	<u>User Centered Design</u>	13
<u>2.2.6.</u>	<u>System Usability Scale</u>	14
<u>2.2.7.</u>	<u>Desain Low Fidelity</u>	15
<u>2.2.8.</u>	<u>Desain High Fidelity</u>	15
<u>2.2.9.</u>	<u>Wireframe</u>	15
<u>2.2.10.</u>	<u>Mockup</u>	15
<u>2.2.11.</u>	<u>Point Of Sale System</u>	16
<u>BAB III</u>	<u>METODOLOGI PENELITIAN</u>	17
<u>3.1</u>	<u>Objek Penelitian</u>	17
<u>3.2</u>	<u>Tahapan Penelitian</u>	19
<u>3.2.1</u>	<u>Empathize</u>	20
<u>3.2.2</u>	<u>Define</u>	20
<u>3.2.3</u>	<u>Ideate</u>	20
<u>3.2.4</u>	<u>Prototype</u>	20
<u>3.2.5</u>	<u>Testing</u>	21
<u>3.3</u>	<u>Menentukan Calon Pengguna</u>	21

<u>3.4</u>	<u>Wawancara</u>	22
<u>3.5</u>	<u>User Persona</u>	23
<u>3.6</u>	<u>User Needs</u>	26
<u>3.7</u>	<u>Pain Point</u>	27
<u>3.8</u>	<u>Menspesifikasikan Kebutuhan Pengguna</u>	29
<u>3.9</u>	<u>Design System</u>	32
<u>3.10</u>	<u>Tools Yang Digunakan</u>	34
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u>		36
<u>4.1</u>	<u>Wireframe</u>	36
<u>4.1.1</u>	<u>Wireframe halaman login</u>	36
<u>4.1.2</u>	<u>Wireframe halaman menu order</u>	37
<u>4.1.3</u>	<u>Wireframe halaman detail order</u>	38
<u>4.1.4</u>	<u>Wireframe Orders</u>	39
<u>4.1.5</u>	<u>Wireframe Sales summary</u>	40
<u>4.1.6</u>	<u>Wireframe Item Sales</u>	41
<u>4.1.7</u>	<u>Wireframe Category Sales</u>	42
<u>4.1.8</u>	<u>Wireframe Payment Methods</u>	43
<u>4.1.9</u>	<u>Wireframe Management Product</u>	44
<u>4.1.10</u>	<u>Wireframe Management Discount</u>	45
<u>4.1.11</u>	<u>Wireframe Edit Discount</u>	46
<u>4.2</u>	<u>Prototype</u>	46

<u>4.2.1 Tampilan halaman login POS System Kedai Minimis Coffee.</u>	47
<u>4.2.2 Tampilan halaman Choose Category</u>	48
<u>4.2.3 Tampilan halaman Detail Order</u>	49
<u>4.2.4 Tampilan Data</u>	50
<u>4.2.5 Tampilan Sales Summary</u>	51
<u>4.2.6 Tampilan antarmuka Item Sales</u>	52
<u>4.2.7 Tampilan antarmuka Management Product</u>	53
<u>4.2.8 Tampilan antarmuka Management Discount</u>	54
<u>4.3 Evaluasi Terhadap Kebutuhan Pengguna</u>	55
<u>4.4 Pre-testing Process</u>	56
<u>4.5 Testing Process</u>	57
<u>4.6 Re-testing Process</u>	59
<u>4.7 Pembahasan dan Evaluasi</u>	61
<u>BAB V PENUTUP</u>	62
<u>5.1 Kesimpulan</u>	62
<u>5.1 Kesimpulan</u>	62
<u>REFRENSI</u>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar Tabel 2.1 Proses User Centered Design	13
Gambar Tabel 3.1 Tahapan UCD	18
Gambar Tahapan Penelitian 3.1 Alur Penelitian.....	19
Gambar User Persona 3.5.1 User 1	24
Gambar User Persona 3.5.2 User 2	25
Gambar User Persona 3.5.3 User 3	25
Gambar User Persona 3.5.4 User 4	26
Gambar 3.8.1 Information Architecture	29
Gambar User Flow 3.8.2 Transaksi	30
Gambar User Flow 3.8.3 Tambah Product	31
Gambar Design System 3.9.1 Colour Palatte	32
Gambar Design System 3.9.2 Font	33
Gambar 3.10.1 Tools Logo Figma	34
Gambar 3.10.2 Tools Logo App Maze	34
Gambar 3.10.3 Tools Flowmapp	35
Gambar 3.10.4 Tools Flaticon	35
Gambar 4.1.1 Wireframe Login	36
Gambar 4.1.2 Wireframe Menu Order	37
Gambar 4.1.3 Wireframe Detail Order	38
Gambar 4.1.4 Wireframe Orders	39
Gambar 4.1.5 Sales Summary	40

Gambar 4.1.6 item Summary	41
Gambar 4.1.7 Wireframe Category Sales	42
4.1.8 Wireframe Payment Methods	43
Gambar 4.1.9 Wireframe Management Product	44
Gambar 4.1.10 Wireframe Management Discount	45
Gambar 4.1.11 Wireframe Edit Discount	46
Gambar 4.2.1 Tampilan Login	47
Gambar 4.2.2 Tampilan Choose Category	48
Gambar 4.2.3 Tampilan Detail Order	49
Gambar 4.2.4 Tampilan Data	50
Gambar 4.2.5 Tampilan Sales Summary	51
Gambar 4.2.6 Tampilan Item Sales	52
Gambar 4.2.7 Tampilan Management Product.....	53
Gambar 4.2.8 Management Discount	54
Gambar 4.5.1 Proses pengujian menggunakan aplikasi Maze.design	58

DAFTAR TABEL

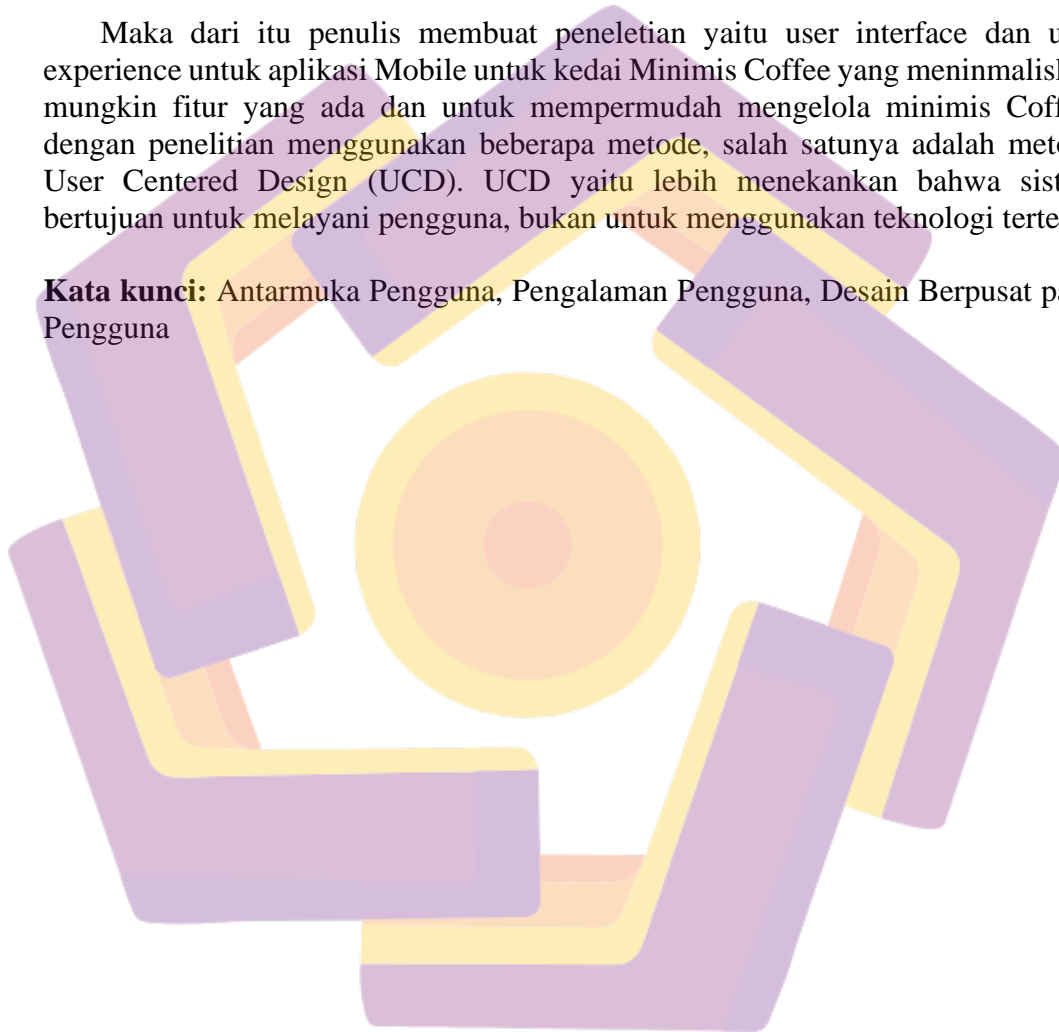
Tabel 2.1.1 Studi Sebelumnya	6
Tabel 3.3.1 Kriteria Calon Pengguna	21
Tabel 3.3.1 Hasil Wawancara	22
Tabel 3.5.1 User Needs	26
Tabel 3.6.1 Pengelompokan Masalah, Kebutuhan, dan Solusi	28
Tabel 4.6.1 kriteria partisipan Penguji	57
Tabel 4.7.2 Rangkuman Data Pengujian Pertama	58
Tabel 4.8.1 Rangkuman Data Pengujian Kedua	60

ABSTRACT

Aplikasi Mobile untuk kedai Minimis Coffee adalah aplikasi berupa POS System yang digunakan untuk transaksi dan pencatatan penjualan untuk kedai Minimis Coffee yang menjual minuman dan makanan. Aplikasi POS System sudah sangat tidak asing untuk jaman sekarang karena sangat mempermudah untuk mengelola suatu usaha.

Maka dari itu penulis membuat penelitian yaitu user interface dan user experience untuk aplikasi Mobile untuk kedai Minimis Coffee yang meminimaliskan mungkin fitur yang ada dan untuk mempermudah mengelola minimis Coffee. dengan penelitian menggunakan beberapa metode, salah satunya adalah metode User Centered Design (UCD). UCD yaitu lebih menekankan bahwa sistem bertujuan untuk melayani pengguna, bukan untuk menggunakan teknologi tertentu

Kata kunci: Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Desain Berpusat pada Pengguna



ABSTRAK

The Mobile Application for Minimis Coffee shop is a POS (Point of Sale) System application used for transactions and sales recording at the Minimis Coffee shop that sells drinks and food. The POS System application is very familiar nowadays as it greatly facilitates the management of a business.

Therefore, the author conducted research on the user interface and user experience for the Mobile Application for Minimis Coffee shop, which minimizes the existing features and simplifies the management of Minimis Coffee. The research employed several methods, one of which is the User-Centered Design (UCD) method. UCD emphasizes that the system aims to serve users, not to use specific technology.

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

