

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER  
EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* LOJA ISASIZ DENGAN  
METODE *A/B TESTING***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**SYAIMA ASY SYAHZAN GOMES**

**17.11.1692**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER  
EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* LOJA ISASIZ DENGAN  
METODE *A/B TESTING***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**SYAIMA ASY SYAHZAN GOMES**

**17.11.1692**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER*  
*EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* LOJA ISASIZ DENGAN  
METODE *A/B TESTING***

yang disusun dan diajukan oleh

**Syaima Asy Syahzan Gomes**

**17.11.1692**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 juli 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom**

**NIK. 190302276**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE/USER***  
***EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* LOJA ISASIZ DENGAN**  
**METODE *A/B TESTING***

yang disusun dan diajukan oleh

**Syaima Asy Syahzan Gomes**

**17.11.1692**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

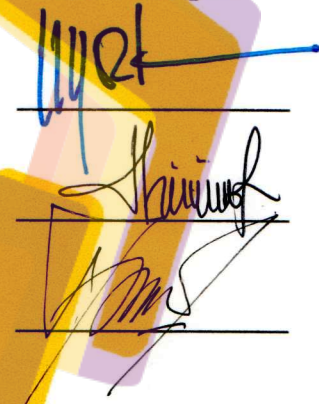
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK. 190302419**

**Nur'aini, M.Kom**  
**NIK. 190302066**

**Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom**  
**NIK. 190302276**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Juli 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Syaima Asy Syahzan Gomes**  
**NIM : 17.11.1692**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE PADA WEBSITE LOJA ISASIZ DENGAN METODE A/B TESTING**

Dosen Pembimbing : Ferian Fauzi Abdullah, 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, 30 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Syaima Asy Syahzan Gomes

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ibu tercinta, Siti Zukhryah yang selalu mendukung dan mendoakan saya, terima kasih sudah sangat sabar mencurahkan kasih sayang.
2. Suami tercinta, Alif Syaiful Huda yang telah mendukung saya dalam mengerjakan skripsi, terima kasih sudah menjadi teman diskusi dan penyemangat saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Anak-anak saya tersayang, Bilal Elkareem Gomes dan Aisyah Karima Gomes, Terimakasih telah sabar menunggu saya saat saya mengerjakan skripsi ini dan menjadi penyemangat saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing saya, Pak Ferian Fauzi Abdulloh yang sangat peduli terhadap progres skripsi saya dan membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman yang selalu memberikan semangat. Terima kasih atas segala dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience pada Website Loja Isasiz dengan Metode A/B Testing". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

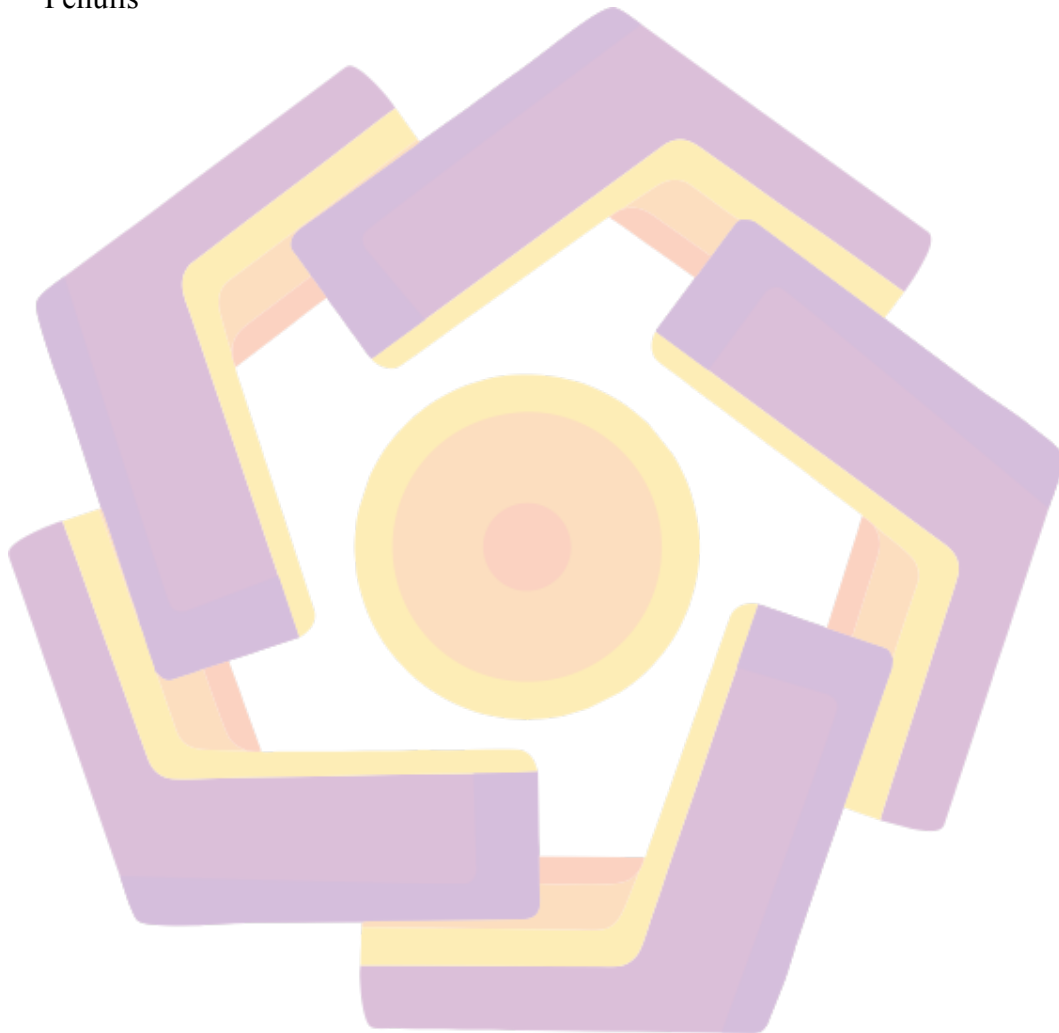
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di universitas ini.
2. Hanif Al-Fatta, M.Kom, Ph.D, Dekan Fakultas Ilmu Komputer, yang telah memberikan berbagai kemudahan selama proses studi.
3. Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom, Dosen Pembimbing, yang dengan sabar dan penuh dedikasi memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Orang Tua dan Keluarga kecilku tercinta, atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti.
5. Seluruh Pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Yogyakarta, 26 Juli 2024


Penulis





## DAFTAR ISI

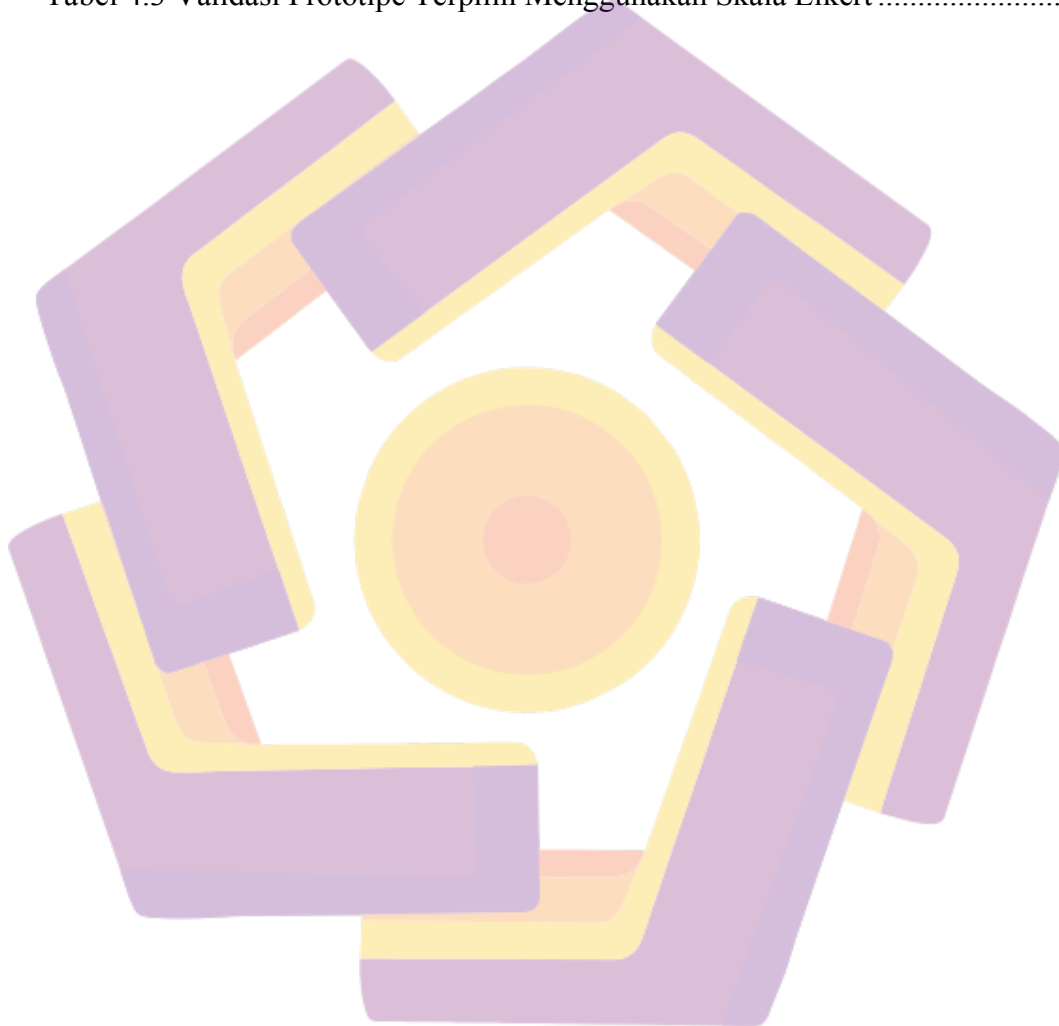
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 <i>Website E-Commerce</i> .....	9
2.2.2 <i>User Interface</i> .....	10
2.2.3 <i>User Experience</i> .....	11
2.2.4 <i>Google Design Sprint</i> .....	11
2.2.5 <i>A/B Testing</i> .....	17
2.2.6 Skala Likert.....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	21



3.1	Objek Penelitian .....	21
3.2	Alur Penelitian.....	22
3.3	Alat dan Bahan .....	23
3.3.1.	Data Penelitian .....	23
3.3.2.	Alat/instrumen.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		25
4.1	Hasil Penelitian .....	25
4.1.1	Deskripsi Data dan Kondisi Awal <i>Website</i> .....	25
4.1.2	Pengumpulan Data .....	26
4.1.3	Analisis Data.....	30
4.1.4	Perancangan Ulang <i>UI/UX Design</i> .....	30
4.2	Pembahasan Penelitian.....	99
BAB V PENUTUP .....		101
5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran.....	101
REFERENSI .....		103
LAMPIRAN.....		107

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil <i>Depth Interview</i> .....	28
Tabel 4.2 Hasil Validasi Prototipe A dan B Menggunakan <i>A/B Testing</i> .....	92
Tabel 4.3 Validasi Prototipe Terpilih Menggunakan Skala Likert .....	99



## DAFTAR GAMBAR

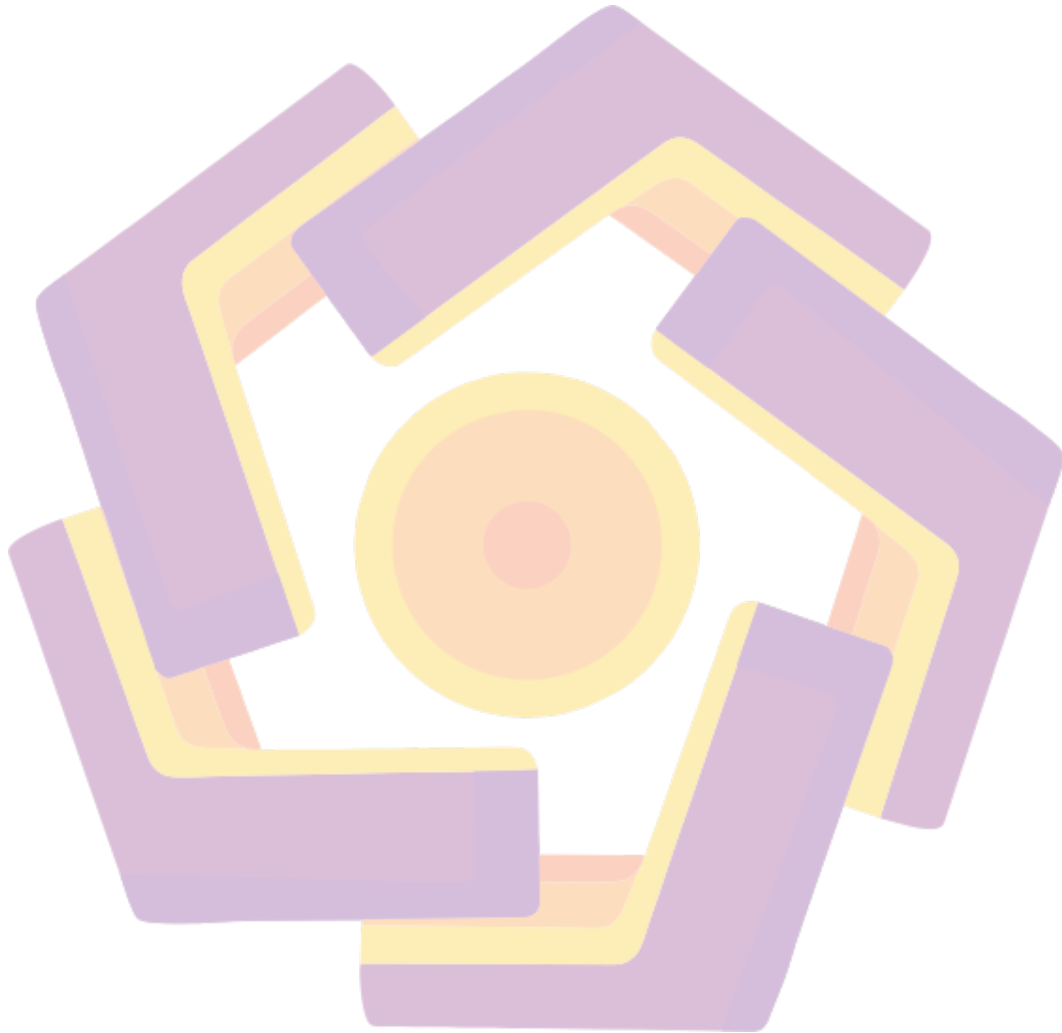
Gambar 2.1 Tahapan Google Design Sprint .....	12
Gambar 2.2 Tahapan Diverge .....	13
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	22
Gambar 4.1 Kondisi Awal Halaman Home/Shop .....	25
Gambar 4.2 Kondisi Awal Halaman List Item dan Kategori .....	26
Gambar 4.3 Kondisi Awal Halaman Login .....	26
Gambar 4.4 Hasil Brainstorming Home Screen .....	32
Gambar 4.5 Ide Pertama Home Screen .....	33
Gambar 4.6 Ide Kedua Home Screen .....	34
Gambar 4.7 Ide Ketiga Home Screen .....	35
Gambar 4.8 Ide Keempat <i>Home Screen</i> .....	36
Gambar 4.9 Ide Kelima <i>Home Screen</i> .....	37
Gambar 4.10 Ide Keenam <i>Home Screen</i> .....	38
Gambar 4.11 Ide Ketujuh <i>Home Screen</i> .....	39
Gambar 4.12 Ide Kedelapan <i>Home Screen</i> .....	40
Gambar 4.13 Hasil <i>Brainstorming</i> Kategori .....	40
Gambar 4.14 Ide Pertama Kategori .....	41
Gambar 4.15 Ide kedua Kategori .....	42
Gambar 4.16 Ide ketiga Kategori .....	42
Gambar 4.17 Ide Keempat Kategori .....	43
Gambar 4.18 Ide kelima <i>Kategori</i> .....	44
Gambar 4.19 Ide keenam Kategori .....	44
Gambar 4.20 Ide ketujuh Kategori .....	45
Gambar 4.21 Ide kedelapan Kategori .....	45
Gambar 4.22 Hasil Brainstorming Detail Product .....	46
Gambar 4.23 Ide pertama Detail Product .....	47
Gambar 4.24 Ide kedua Detail Product .....	47
Gambar 4.25 Ide ketiga Detail Product .....	48
Gambar 4.26 Ide keempat Detail Product .....	49

Gambar 4.27 Ide kelima Detail Product.....	49
Gambar 4.28 Ide keenam Detail Product.....	50
Gambar 4.29 Ide ketujuh Detail Product.....	51
Gambar 4.30 Ide kedelapan Detail Product.....	51
Gambar 4.31 Hasil Brainstorming Cart Product.....	52
Gambar 4.32 Ide pertama Cart Product.....	53
Gambar 4.33 Ide kedua Cart Product.....	53
Gambar 4.34 Ide ketiga Cart Product.....	54
Gambar 4. 35 Ide keempat Cart Product.....	55
Gambar 4.36 Ide kelima Cart Product.....	55
Gambar 4.37 Ide keenam Cart Product.....	56
Gambar 4.38 Ide ketujuh Cart Product.....	57
Gambar 4.39 Ide kedelapan Cart Product.....	57
Gambar 4.40 Hasil Brainstorming Pembayaran.....	58
Gambar 4.41 Ide pertama Pembayaran.....	59
Gambar 4.42 Ide kedua Pembayaran.....	59
Gambar 4.43 Ide ketiga Pembayaran.....	60
Gambar 4.44 Ide keempat Pembayaran.....	61
Gambar 4.45 Ide kelima Pembayaran.....	61
Gambar 4.46 Ide keenam Pembayaran.....	62
Gambar 4.47 Ide ketujuh Pembayaran.....	62
Gambar 4.48 Ide kedelapan Pembayaran.....	63
Gambar 4.49 Hasil Brainstorming List Order.....	63
Gambar 4.50 Ide pertama List Order.....	64
Gambar 4.51 Ide kedua List Order.....	65
Gambar 4.52 Ide ketiga List Order.....	65
Gambar 4.53 Ide keempat List Order.....	66
Gambar 4.54 Ide kelima List Order.....	66
Gambar 4.55 Ide keenam List Order.....	67
Gambar 4. 56 Ide ketujuh List Order.....	67
Gambar 4.57 Ide kedelapan List Order.....	68

Gambar 4.58 Hasil Zen Vote Halaman Home .....	69
Gambar 4.59 Hasil Zen Vote halaman Kategori.....	69
Gambar 4.60 Hasil Zen vote halaman Detail product.....	70
Gambar 4.61 Hasil Zen vote halaman cart product .....	71
Gambar 4.62 Hasil Zen vote halaman pembayaran .....	71
Gambar 4.63 Hasil Zen Vote Halaman List Order .....	72
Gambar 4.64 . Color style .....	73
Gambar 4.65 Halaman Home untuk prototype A .....	76
Gambar 4.66 Halaman Kategori untuk prototype A .....	77
Gambar 4.67 Halaman Detail Product untuk prototype A.....	78
Gambar 4.68 Halaman Cart Product untuk prototype A.....	79
Gambar 4.69 Halaman Pembayaran <i>Step 1</i> untuk prototype A .....	80
Gambar 4.70 Halaman Pembayaran <i>Step 2</i> untuk prototype A .....	81
Gambar 4.71 Halaman Pembayaran <i>Step 3</i> untuk prototype A .....	81
Gambar 4.72 Halaman Pembayaran <i>Step 4</i> untuk prototype A .....	82
Gambar 4.73 Halaman Pembayaran <i>Step 5</i> untuk prototype A .....	82
Gambar 4.74 Halaman Pembayaran <i>Step 6</i> untuk prototype A .....	83
Gambar 4.75 Halaman List Order.....	83
Gambar 4.76 Halaman Home Prototype B .....	84
Gambar 4.77 Halaman Kategori untuk prototype B .....	85
Gambar 4.78 Halaman Detail Product untuk prototype B.....	86
Gambar 4.79 Halaman Cart Product untuk prototype B.....	87
Gambar 4.80 Halaman Pembayaran <i>Step 1</i> untuk <i>Prototype B</i> .....	88
Gambar 4.81 Halaman Pembayaran <i>Step 2</i> untuk <i>Prototype B</i> .....	88
Gambar 4.82 Halaman Pembayaran <i>Step 3</i> untuk <i>Prototype B</i> .....	89
Gambar 4.83 Halaman Pembayaran <i>Step 4</i> untuk <i>Prototype B</i> .....	89
Gambar 4.84 Halaman Pembayaran <i>Step 5</i> untuk <i>Prototype B</i> .....	90
Gambar 4.85 Halaman List Order untuk prototype B.....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> <i>Key Question</i> (Pertanyaan Kunci) untuk <i>Depth Interview</i> (Wawancara) dalam Google Design Sprint .....	107
<b>Lampiran 2</b> Hasil Kuesioner Skala Likert.....	108



## INTISARI

Seluruh elemen masyarakat, baik secara individu, kelompok, maupun lembaga, merasakan dampak besar dari pandemi COVID-19. Pembatasan aktivitas masyarakat mempengaruhi aktivitas bisnis, sehingga sangat dibutuhkan sistem teknologi informasi untuk mengatasi permasalahan yang ada. ISASIZ Minimarket merupakan salah satu perusahaan retail di kota Dili, Timor-Leste yang memiliki website Loja Isasiz yang masih dalam bentuk prototype. Penelitian ini menganalisis dan merancang user interface/user experience pada website Loja Isasiz dengan menggunakan metode Google Design Sprint dan A/B Testing. Berdasarkan hasil A/B Testing, mayoritas responden memilih Desain B untuk hampir semua halaman website karena tampilan yang lebih menarik, navigasi yang mudah, dan informasi yang jelas. Validasi prototipe menggunakan skala Likert menunjukkan bahwa prototipe B memiliki skor rata-rata yang baik pada hampir semua halaman, dengan catatan bahwa halaman Pembayaran membutuhkan perhatian lebih terkait aspek keamanan.

**Kata kunci:** *User Interface, User Experience, A/B Testing, Skala Likert, Loja Isasiz*



## ***ABSTRACT***

All elements of society, whether individuals, groups, or institutions, feel the significant impact of the COVID-19 pandemic. Restrictions on community activities affect business activities, necessitating information technology systems to address existing problems. ISASIZ Minimarket, a retail company in Dili, Timor-Leste has a website Loja Isasiz, which is still in prototype form. This study analyzes and designs the user interface/user experience on the Loja Isasiz website using Google Design Sprint and A/B Testing methods. Based on the A/B Testing results, the majority of respondents chose Design B for almost all website pages due to its more attractive appearance, easy navigation, and clear information. The prototype validation using the Likert scale showed that Prototype B had good average scores on almost all pages, with the note that the Payment page needs more attention regarding security aspects.

***Keyword:*** *User Interface, User Experience, A/B Testing, Likert Scale, Loja Isasiz*