

**PERANCANGAN DESIGN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KABUPATEN
KOTAWARINGIN BARAT DENGAN METODE USER CENTERED
DESIGN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

VENANCIUS YOSIDA SEDAW

20.12.1478

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DESIGN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KABUPATEN
KOTAWARINGINBARATDENGANMETODE USER-CENTERED
DESIGN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

VENANCIUS YOSIDA SEDAW

20.12.1248

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITASAMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESIGN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KABUPATEN
KOTAWARINGIN BARAT DENGAN METODE
USER-CENTERED DESIGN**

yang disusun dan diajukan oleh

Venancius Yosida Sedaw

20.12.1478

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DESIGN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE
PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL PADA KABUPATEN
KOTAWARINGIN BARAT DENGAN METODE
USER- CENTERED DESIGN

yang disusun dan diajukan oleh

Venancius Yosida Sedaw

20.12.1478

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354



Nur Widijyati, M.Kom
NIK. 190302425



Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 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 : Venancius Yosida Sedaw
NIM : 20.12.1478

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Rifda Fatcha Alfa Aziza, S.Kom., 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, 21 September 2024

Yang Menyatakan,



Venancius Yosida Sedaw

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, karena izin dan penyertaan nya dalam pengerjaan skripsi dari awal hingga dapat diselesaikan dengan lancar
2. Kedua orang tua saya Bapak Yoseph Seso dan Ibu Maria Fatima Todja yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat, juga yang selalu memenuhi kebutuhan finansial saya selama masa perantauan hingga saya bisa menyelesaikan perkuliahan saya di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Kakak saya Emanuel Yoseph Ra'o yang selalu memberikan saya motivasi saya selama masa perkuliahan saya
4. Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing saya, serta seluruh dosen pengajar dan penguji yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang tak terhingga selama proses penyelesaian skripsi ini. Berkat arahan dan semangat yang Ibu berikan, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Terimakasih juga kepada teman teman SMA OYA dan Kontrakan 45A, karena selama masa perkuliahan selalu meluangkan waktu nya untuk membantu saya dalam permasalahan perkuliahan dan menemani saya selama semasa perkuliahan dan masa perantauan saya
6. Teman teman Kelas 20 Sistem Informasi 01 yang selalu memberikan saya dukungan dan selalu menjadi teman tertawa dan berbagi cerita selama masa perkuliahan saya
7. Dendi, Finandhito, Naufal Ans, Fajar jahat, Wiesly, Reyza, Dwe, Genta, Firdana, Irul, Daffa, teman yang sudah saya anggap seperti keluarga kecil

di perantauan, yang selalu ada saat saya susah dan memerlukan bantuan apapun itu.

8. Kepada Perempuan yang pernah kebersamaan penulis, terimakasih atas patah hati yang diberikan pada saat proses perkuliahan, karena dengan patah hati penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar yang sekarang bisa menjadi pengingat untuk penulis sehingga dapat membuktikan bahwa anda akan tetap menjadi alasan penulis untuk terus berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Walau tak dapat dipungkiri terkadang rasa sedih kerap kali datang dan menjadi kendala tersendiri. Terimakasih telah mengisi cerita di perjalanan penulis menuju cita-cita dan menjadi bagian menyenangkan serta menyakitkan dari proses pendewasaan penulis.

Saya ucapkan terima kasih dan rasa syukur yang amat besar kepada seluruh pihak yang telah terlibat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk diri saya sendiri dan kalian semua. Semoga skripsi ini berguna dan memberikan manfaat saat ini dan masa yang akan datang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal yang berjudul “Perancangan Design UI/UX Dan Front End Website Pemesanan Lapangan Futsal Pada Kabupaten Kotawaringin Barat Dengan Metode User-Centered Design”. Proposal ini disusun dalam rangka menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

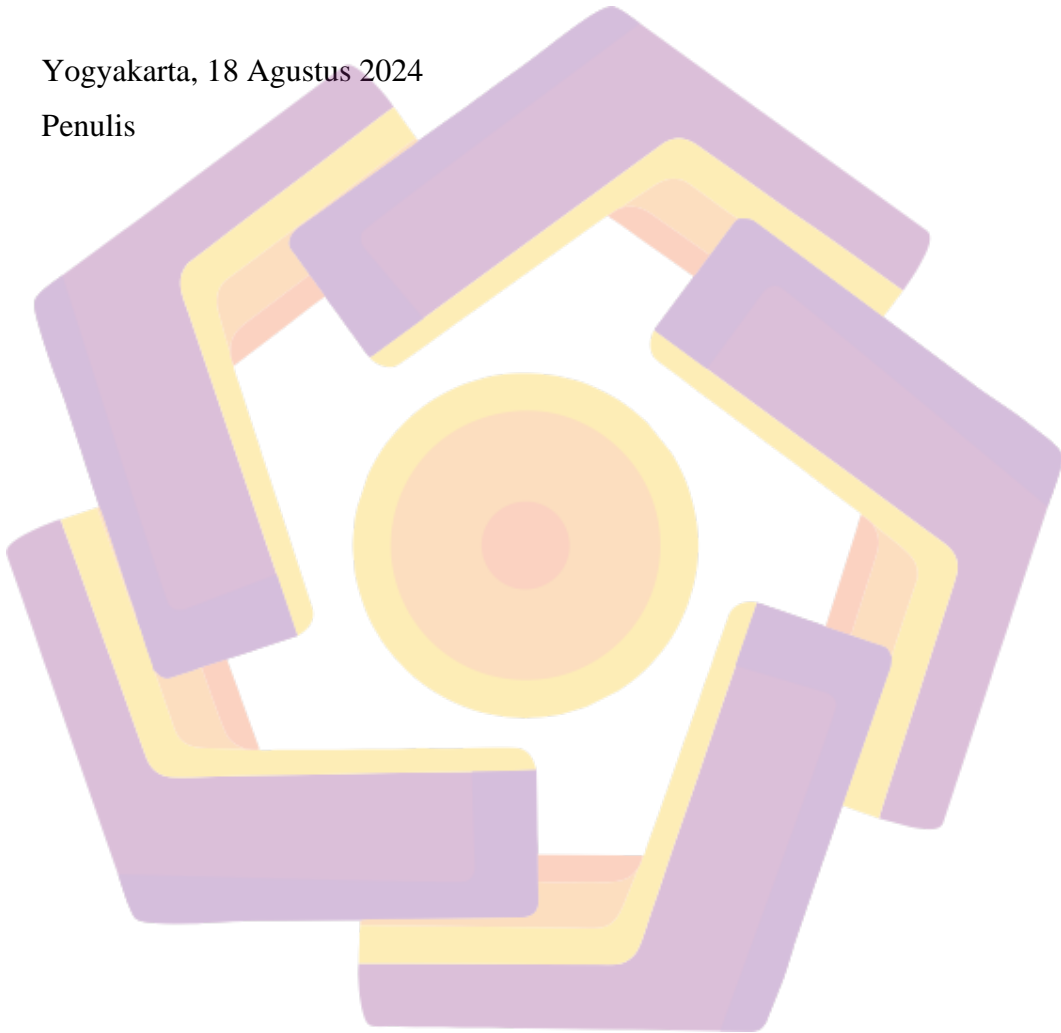
Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

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 Ketua Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan dan dukungan selama pengerjaan laporan skripsi di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat kepada penulis/peneliti.
6. Bapak dan Ibu tercinta serta sahabat-sahabat tersayang yang telah memberikan doa, kasih sayang dan motivasi pada penulis/peneliti.
7. Teman-teman 20SI01 yang telah menjadi teman bercerita, dan memberikan semangat.
8. Responden yang telah berkontribusi dalam penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Meskipun demikian, penulis berharap karya ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Sistem Informasi. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, mahasiswa, dan pihak-pihak yang terkait.

Yogyakarta, 18 Agustus 2024

Penulis



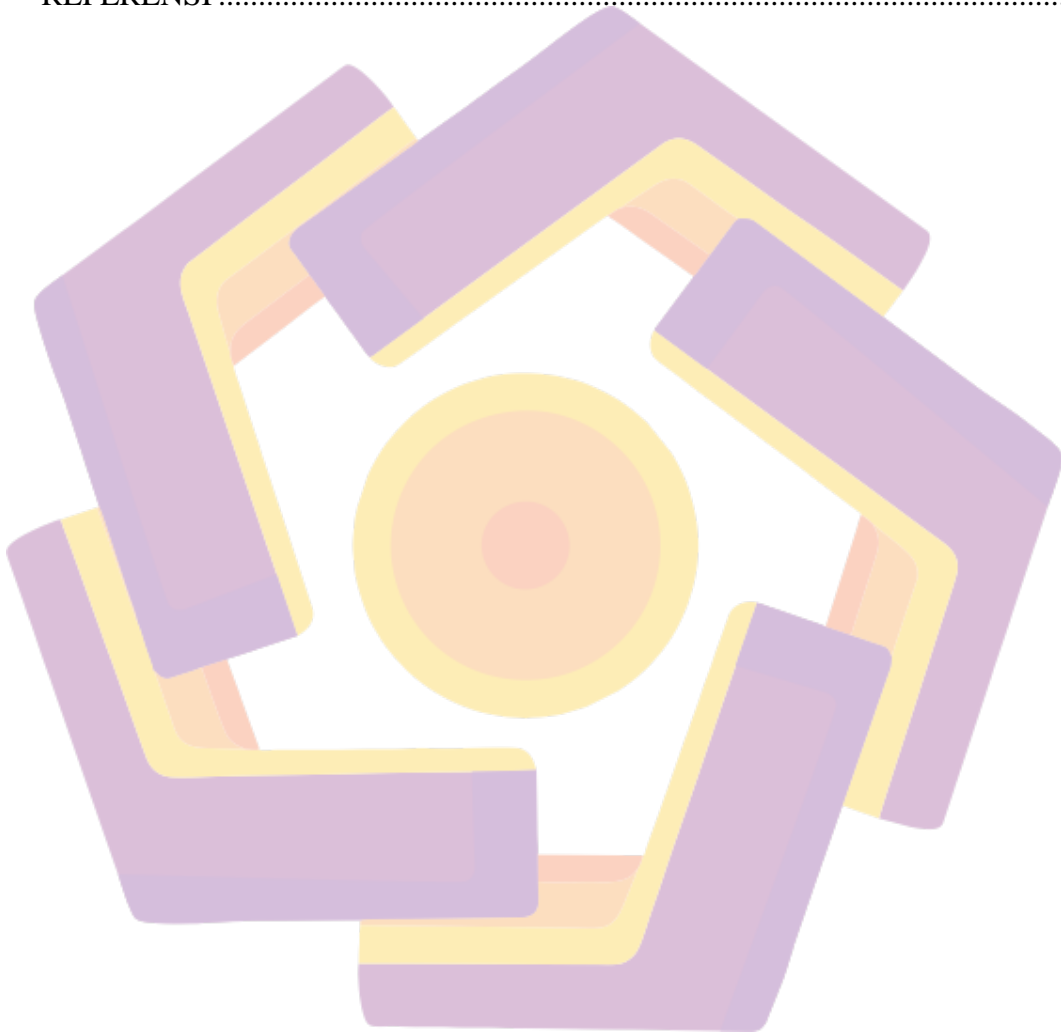
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 UI/UX.....	12
2.2.2 User Interface.....	12
2.2.3 User Experience.....	12
2.2.4 Sistem Informasi.....	13
2.2.5 Website.....	13
2.2.6 Penyewaan.....	13

2.2.7	Futsal.....	13
2.2.8	Metode UCD (User Centered Design).....	14
2.2.9	Front End.....	14
2.2.10	System Usability Scale (SUS).....	15
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1	Objek Penelitian.....	19
3.2	Alur Penelitian	20
3.2.1	Metode User-Centered Design.....	21
3.3	Alat dan Bahan	29
3.3.1	Alat.....	30
3.3.2	Bahan	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Hasil Penelitian.....	32
4.2.1	Perancangan Wireframe.....	32
4.2.1.1	Wireframe Halaman Login dan Register.....	32
4.2.1.2	Wireframe Halaman Beranda.....	33
4.2.1.3	Wireframe Detail Lapangan	34
4.2.1.4	Wireframe Alur Pembayaran 1.....	35
4.2.1.5	Wireframe Alur Pembayaran 2.....	35
4.2.1.6	Wireframe Alur Pembayaran 3.....	35
4.2.1.7	Wireframe Dashboard Admin.....	36
4.2.1.8	Wireframe Daftar Pengguna.....	36
4.2.1.9	Wireframe Tambah Daftar Pengguna.....	37
4.2.1.10	Wireframe Daftar Booking.....	37
4.2.1.11	Wireframe Buat Invoice	38
4.2.1.12	Wireframe Detail Invoice.....	39
4.2.1.13	Wireframe Cetak Invoice	39
4.2.2	Implementasi Prototipe Desain Interface	40

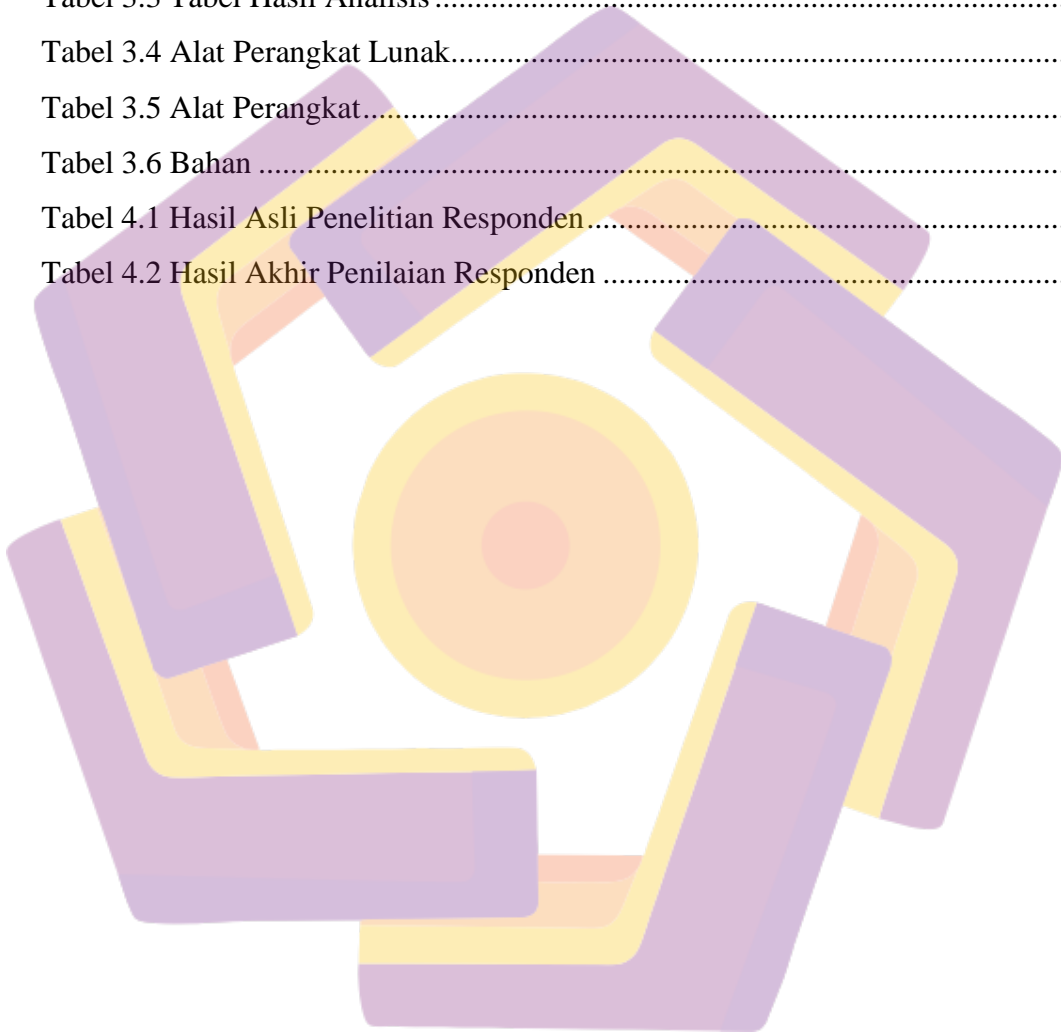
4.2.2.1	Prototipe Halaman Login	40
4.2.2.2	Prototipe Halaman Register.....	40
4.2.2.3	Prototipe Halaman Dashboard User	41
4.2.2.4	Prototipe Halaman Booking dan detail lapangan	41
4.2.2.5	Prototipe Modul Jadwal Tersedia.....	42
4.2.2.6	Prototipe <i>Review</i> Pemesanan.....	42
4.2.2.7	Prototipe Konfirmasi Pembayaran	43
4.2.2.8	Prototipe Dashboard Admin.....	43
4.2.2.9	Prototipe Daftar Pengguna	44
4.2.2.10	Prototipe Tambah Pengguna	44
4.2.2.11	Prototipe Daftar Booking	45
4.2.2.12	Prototipe Buat Invoice.....	45
4.2.2.13	Prototipe Cetak Invoice	46
4.2.3	Hasil Responden Maze Design Tool	46
4.2.3.1	User Melakukan Pendaftaran Akun dan Masuk.....	47
4.2.3.2	User melakukan pembokingan lapangan.....	50
4.2.3.3	User Melakukan Penambahan Jam Boking.....	54
4.2.3.4	User Melakukan Penghapusan Jam Boking	59
4.2.3.5	User melakukan Daftar Member	60
4.2.3.6	User melakukan pengubahan Profil dan Keluar.....	64
4.2.3.7	Kesimpulan Maze	68
4.2.4	Implementasi Kode Program	69
4.2.4.1	Kode Program Halaman Beranda.....	69
4.2.4.2	Kode Program Detail Lapangan	71
4.2.4.3	Kode Program Halaman Pembayaran	72
4.2.4.4	Kode Program Detail Lapangan	73
4.3	Pengujian Desain Interface	74

4.3.1	Kuesioner SUS (System Usability Scale)	74
4.3.2	Hasil Asli Penelitian Responden.....	75
4.3.3	Hasil Akhir Penilaian Responden	77
BAB V PENUTUP.....		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	80
REFERENSI		82



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Wawancara Pengguna.....	22
Tabel 3.2 Wawancara Pengelola Lapangan	23
Tabel 3.3 Tabel Hasil Analisis	24
Tabel 3.4 Alat Perangkat Lunak.....	30
Tabel 3.5 Alat Perangkat.....	30
Tabel 3.6 Bahan	31
Tabel 4.1 Hasil Asli Penelitian Responden.....	75
Tabel 4.2 Hasil Akhir Penilaian Responden	77



DAFTAR GAMBAR

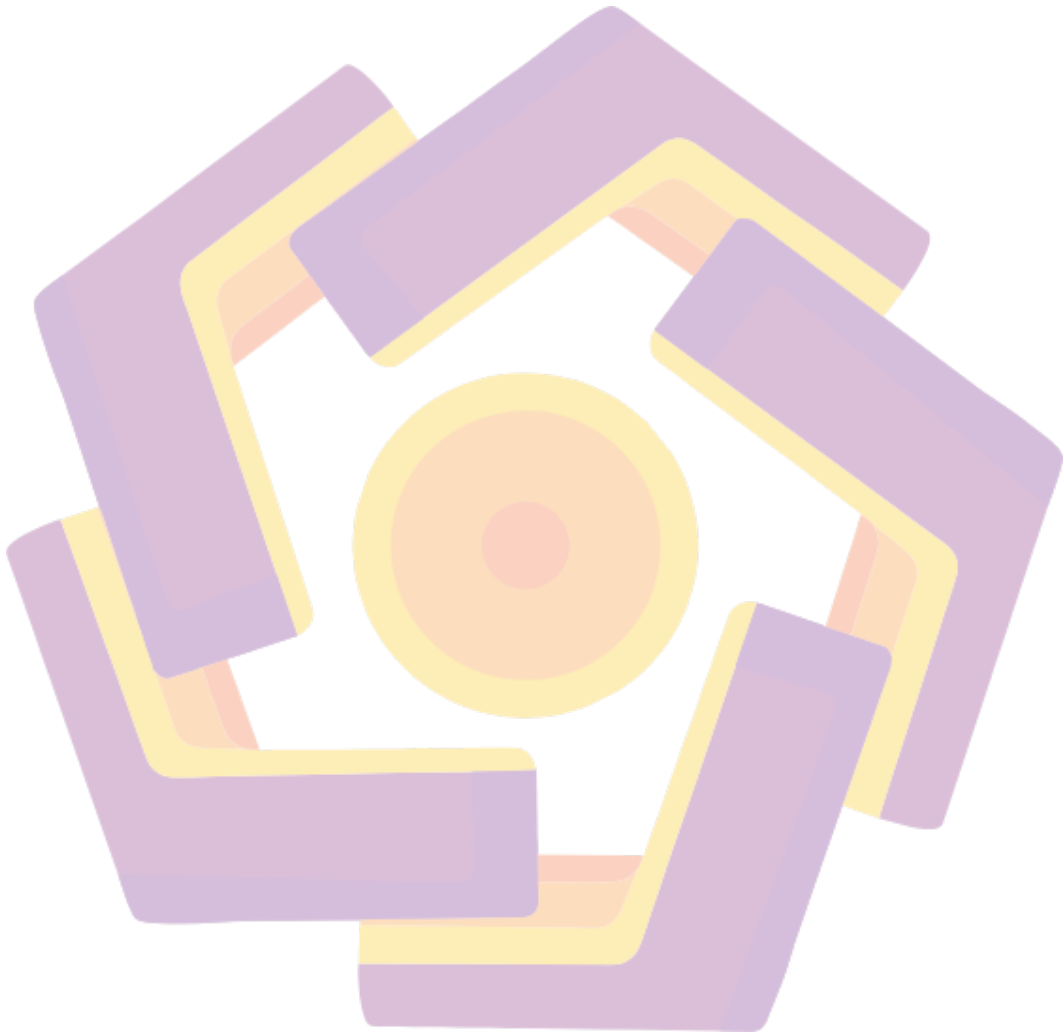
Gambar 2.1 <i>SUS Score</i>	17
Gambar 3.1 Alur Penelitian	20
Gambar 3.2 User Persona Pengguna Lapangan	26
Gambar 3.3 User Persona Pengelola Lapangan	26
Gambar 3.4 <i>User Flow</i>	27
Gambar 4.1 Wireframe halaman login.....	32
Gambar 4.2 Wireframe halaman Register.....	33
Gambar 4.3 Wireframe Halaman Beranda.....	33
Gambar 4.4 Wireframe Detail lapangan	34
Gambar 4.5 Wireframe modul waktu pemesanan.....	34
Gambar 4.6 Wireframe alur pembayaran 1.....	35
Gambar 4.7 Wireframe alur pembayaran 2.....	35
Gambar 4.8 Wireframe alur pembayaran 3.....	35
Gambar 4.9 Wireframe Dashboard Admin	36
Gambar 4.10 Wireframe Daftar Pengguna	36
Gambar 4.11 Wireframe Tambah Daftar Pengguna	37
Gambar 4.12 Wireframe Daftar Booking	37
Gambar 4.13 Wireframe buat invoice.....	38
Gambar 4.14 Wireframe view jam booking.....	38
Gambar 4.15 Wireframe tambah booking.....	38
Gambar 4.16 Wireframe detail invoice.....	39
Gambar 4.17 Wireframe cetak invoice	39
Gambar 4.18 Prototipe Halaman Login	40
Gambar 4.19 Prototipe Halaman Register	40
Gambar 4.20 Prototipe dashboard user	41
Gambar 4.21 Prototipe halaman booking	41
Gambar 4.22 Modul Jadwal Tersedia	42
Gambar 4.23 <i>Review</i> Pemesanan	42
Gambar 4.24 Prototipe Konfirmasi Pembayaran	43

Gambar 4.25 Prototipe Dashboard admin.....	43
Gambar 4.26 Prototipe Daftar Pengguna	44
Gambar 4.27 Prototipe Tambah Pengguna	44
Gambar 4.28 Prototipe Daftar Booking	45
Gambar 4.29 Tambah Invoice.....	45
Gambar 4.30 View Jadwal	45
Gambar 4.31 Detail Invoice	46
Gambar 4.32 Cetak Invoice	46
Gambar 4.33 Hasil Heatmap pendaftaran akun dan masuk	48
Gambar 4.34 Hasil Hitmap pembokingan lapangan	53
Gambar 4.35 Hasil Hitmap Penambahan Jam Boking.....	57
Gambar 4.36 Hasil Heatmap Penghapusan Jam Boking.....	59
Gambar 4.37 Hasil Heatmap Daftar Member	63
Gambar 4.38 Hasil Heatmap Profil dan Keluar	67
Gambar 4.39 Kesimpulan Maze.....	68
Gambar 4.40 Kode Program Halaman Beranda.....	69
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Beranda.....	70
Gambar 4.42 Kode Program Detail Lapangan.....	71
Gambar 4.43 Tampilan Detail Lapangan	71
Gambar 4.44 Kode Program Halaman Pembayaran	72
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Pembayaran	72
Gambar 4.46 Kode Program Halaman Detail Lapangan	73
Gambar 4.47 Tampilan Login.....	73

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UCD

USER-CENTERED DESIGN



INTISARI

Di tengah era digital saat ini, teknologi telah membentuk banyak sektor, termasuk bidang olahraga seperti futsal. Sebagai olahraga yang populer, permintaan untuk pemesanan lapangan futsal meningkat. Internet, sebagai fasilitas utama dalam rutinitas sehari-hari, memberikan kemudahan dalam pemesanan dan reservasi. Namun, keberhasilan sistem pemesanan online sangat bergantung pada desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Penelitian ini memfokuskan diri pada perancangan UI/UX untuk sistem pemesanan lapangan futsal berbasis web pada Kotawaringin Barat menggunakan metode *User-Centered Design*. Tujuan utamanya adalah menciptakan antarmuka yang intuitif, informatif, dan user-friendly. Dengan menganalisis kebutuhan pengguna, desain yang dioptimalkan dikembangkan dengan mempertimbangkan navigasi yang mudah, tata letak yang jelas, dan visual menarik. Hasil dari penelitian ini diharapkan meningkatkan efisiensi pemesanan dan mempromosikan pertumbuhan bisnis lapangan futsal.

Kata kunci: UI/UX, Futsal, website, pemesanan

ABSTRACT

In the current digital era, technology has shaped many sectors, including sports such as futsal. As a popular sport, the demand for futsal field bookings is increasing. The internet, as the main facility in daily routines, makes ordering and reservations easy. However, the success of an online ordering system largely depends on the interface design and user experience. This research focuses on UI/UX design for a web-based futsal field booking system at West Kotawaringin Regency using the User-Centered Design method. The main goal is to create an intuitive, informative and user-friendly interface. By analyzing user needs, an optimized design is developed keeping in mind easy navigation, clear layout and attractive visuals. The results of this research are expected to increase ordering efficiency and promote the growth of the futsal field business.

Keyword: UI/UX, Futsal, website, Booking

