

**PERANCANGAN USER INTRFACE DAN USER
EXPERIENCE MENGGUNAKAN USER CENTERED
DESIGN BERBASIS WEB PADA NALACOLLECTION**

SKRIPSI

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



disusun oleh:

MUHAMMAD IHSAN RIZQ SAPUTRA

20.11.3787

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM

YOGYAKARTA

2025

**PERANCANGAN USER INTRFACE DAN USER
EXPERIENCE MENGGUNAKAN USER CENTERED
DESIGN BERBASIS WEB PADA NALACOLLECTION**

SKRIPSI

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



disusun oleh:

MUHAMMAD IHSAN RIZQ SAPUTRA

20.11.3787

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTRFACE DAN USER
EXPERIENCEMENGUNAKAN USER CENTERED
DESIGN BERBASIS WEB PADA NALACOLLECTION**

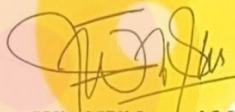
yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Ihsan Risq Saputra

20.11.3787

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2024

Dosen Pembimbing,



Wiwi Widayani.M.Kom

NIK. 190302272

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN USER INTRFACE DAN USER
EXPERIENCEMENGUNAKAN USER CENTERED
DESIGN BERBASIS WEB PADA NALACOLLECTION**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Ihsan Rizq Saputra

20.11.3787

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji
Nama Penguji Tanda Tangan

Wiwi Widayani, M.Kom

190302272

Hendra Kurniawan, M.Kom

190302244

Heri Sismora, M.Kom

190302057

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
18 Desember 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 : Muhammad Ihsan Risq Saputra
NIM : 20.11.3787

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan User Interface dan User Experience Menggunakan User Centered
Desing Berbasis Web Pada Nala Collection

Dosen Pembimbing : Wiwi Widayani,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, 18 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Ihsan Risq Saputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim..

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Tiada henti saya ucapkan Alhamdulillah Robbil ‘Alamin atas kenikmatan, kesehatan, dan ketetapan iman yang Allah Subhana Wa Ta’ala karuniakan sehingga saya bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini dan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah membawa cahaya keduni ini dari zaman kebodohan sampai sekarang zaman yang penuh ilmu yang barokah.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Pertama untuk kedua orang tua saya **Bapak Suraja dan Ibu Isti Dwinarmiah** atas segala dukungan dan doa yang mereka berikan kepada saya. Terimakasih atas perhatian yang engkau berikan berupa kasih sayang, motivasi yang tiada henti, memperjuangkan segalanya, dan cinta paling besar untuk antak laki – laki bungsumu ini.
2. **Yuliana dan Maya** selaku kakak tercinta atas dukungan, materi, dan doa – doa terbaik untuk saya. Terimakasih sudah menjadi panutan saya. Serta seluruh keluarga besar yang selalu memberi dukungan secara langsung maupun tidak langsung.
3. Kepada **Ibu Wiwi Widayani, M.Kom** yang sangat berjasa, terimakasih telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini penuh kesabaran.
4. Kepada partner teman hidup saya **Bella Septiany** seorang yang tidak kalah pentingnya untuk membangkitkan semangat saya dan berkontribusi banyak

5. Terimakasih untuk sahabat tercinta **Omas Saputra, Dhimas Panji, Muhammad Risky, Lalu Jauhari, Raffi Zahrandika, Lalu Roffi, Lalu Teguh,** dan **Ellia Pinky**, yang telah berjuang bersama selama saya menempuh Pendidikan di Yogyakarta, saya berterima kasih telah memberi semangat, menemani dan berbagi kebahagiaan bersama.

Terima kasih saya ucapkan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu memberi mereka semua kesehatan dan ketetapan iman.

Wasalamuaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim..

Alhamdulillah.puji syukur kepada Allah SWT.yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa,memberi saya kekuatan .membekali saya dengan ilmu pengetahuan serta memeperkenalkan saya dengan cinta .atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan,akhirnya tugas akhir ini yang sederhana dapat saya selesaikan dengan tepat waktu.sunnguh perjalanan yang cukup Panjang telah saya lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini .rasa syukur dan Bahagia ini saya persembahkan kepada orang-orang yang ku sayangi dan berarti dalam hidup ini :

1. Pintu surgaku dan cinta pertamaku,Ibu Isti Dwinarmiah terimahkasih sebesar besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan,semangat,do'a yang diberikan selama ini.Terimahnkasih atas nasehatnya yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan,terimahkasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis,ibu menjadi pengingat dan penguat palingbhebat.Terimahkasih sudah menajdi tempatku untuk pulang.
2. Panutanku Bapak Suraja terimahkasih sebesar besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan,semangat dan do'a yang diberikan selama ini.Dan terimahkasih tealah percaya kepada penulis untuk bisa meyelesaikan studi nya sampai Sarjana.
3. Ketiga kakak kakaku, Yuliana Pratiwi dan Nur Agni Maya sari terimahkasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh Pendidikan selama ini,terimahkasih atas do'a dan cinta yang selalu di berikan poenulis.Tumbuhlah menjadi versi paling hebat Kakak kakaku

Yogyakarta, 20 september 2024.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	5
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	6
KATA PENGANTAR.....	8
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR TABEL.....	11
DAFTAR GAMBAR.....	12
INTISARI.....	13
ABSTRACT.....	14
BAB 1.....	15
PENDAHULUAN.....	15
1.1. LATAR BELAKANG.....	15
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	17
1.3. BATASAN MASALAH.....	17
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	17
1.5. MANFAAT PENELITIAN.....	17
BAB II.....	19
2.1. TINJAUAN PUSATAKA.....	19
2.2. USER INTERFACE.....	23
2.3. USER EXPERIENCE.....	24
2.4. USER PERSONAS.....	24
2.5. USER CENTERED DESIGN (UCD).....	25
2.5.1 Prinsip UCD.....	25
2.5.2 Aturan UCD.....	26
2.5.3 Tahapan UCD.....	27
2.6. E-MARKETPLACE.....	28
2.7. E-COMMERCE.....	28
2.8. FASHION.....	28
2.9. PROTOTYPE.....	29
2.10. WIREFRAME.....	30
2.11. MOODOARD.....	30
2.12. MOCKUP.....	31
2.13. FIGMA.....	31
2.14. ADOBE XD.....	31
2.15. FLATICON.COM.....	31
2.16. SUS (SYSTEM USABILITY SCALE).....	32
BAB III.....	33
METODE PENELITIAN.....	33
3.1. OBJEK PENELITIAN.....	33

3.2	ALUR PENELITIAN	33
3.3	ALAT DAN BAHAN	35
BAB IV		36
4.1	<i>SPECIFY THE CONTEXT OF USE</i>	36
4.1.1.	<i>Menentukan kebutuhan pengguna</i>	36
4.1.2.	<i>Menentukan Calon pengguna</i>	36
4.1.3	<i>Wawancara</i>	37
4.2	<i>SPECIFY USER AND ORGANIZATION REQUIREMENTS</i>	45
4.2.1	<i>Menentukan Spesifikasi dan Pengelompokan solusi</i>	45
4.2.2	<i>Analisis Masalah Pengguna</i>	46
4.2.3	<i>User flow</i>	47
4.2.4	<i>Wire Frame</i>	48
4.3	<i>PRODUCT DESIGN SOLUTION</i>	58
4.3.1	<i>Desain Antarmuka (User Interface)</i>	58
4.3.2	<i>Skema Prototyping</i>	69
4.4	<i>EVALUATE DESIGN AGAINST USER REQUIREMENT</i>	70
4.4.1.	<i>Hasil Dari Usability Scale</i>	70
BAB V PENUTUP		76
5.1	<i>KESIMPULAN</i>	76
5.2	<i>SARAN</i>	77
DAFTAR PUSTAKA		78

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Penelitian Terdahulu	23
Table 3. 1 Alat dan Bahan.....	35
Tabel 4. 1 Kriteria partisipan.....	36
Tabel 4. 2 Hasil <i>Persona</i>	38
Tabel 4. 3 Hasil <i>Persona</i>	39
Tabel 4. 4 Hasil <i>Persona</i>	40
Tabel 4. 5 Hasil <i>Persona</i>	42
Tabel 4. 6 <i>pain point</i>	43
Tabel 4. 7 Hasil Indikator penilaian	67
Tabel 4. 8 Hasil analisis pengujian.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan UCD.....	28
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	33
Gambar 4. 1 <i>User Persona Owner</i>	38
Gambar 4. 2 <i>User persona expert</i>	39
Gambar 4. 3 <i>User Persona Karyawan</i>	40
Gambar 4. 4 <i>User Persona Mahasiswa</i>	41
Gambar 4. 5 <i>User flow</i>	45
Gambar 4. 6 <i>Wireframe login</i>	46
Gambar 4. 7 <i>Wireframe Registarsi</i>	46
Gambar 4. 8 <i>Wireframe Homepage</i>	47
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Search Product</i>	48
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Wishlist</i>	49
Gambar 4. 11 <i>Wireframe Detail Product</i>	50
Gambar 4. 12 <i>Wireframe My Chart</i>	51
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Shipping</i>	52
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Change Addres</i>	53
Gambar 4. 15 <i>Wireframe Payment</i>	53
Gambar 4. 16 <i>Wireframe Transcation Detail</i>	54
Gambar 4. 17 <i>Antarmuka halaman Home</i>	55
. Gambar 4. 18 <i>Antarmuka halama login dan Create Account</i>	56
Gambar 4. 19 <i>Antarmuka My Cart Pop Up</i>	57
Gambar 4. 20 <i>Antarmuka Search Product</i>	58
Gambar 4. 21 <i>Antarmuka Wishlist</i>	59
Gambar 4. 22 <i>Antarmuka Detail Product</i>	60
Gambar 4. 23 <i>Antarmuka My Cart</i>	61
Gambar 4. 24 <i>Antarmuka Shipping</i>	62
Gambar 4. 25 <i>Antarmuka Change Address</i>	63
Gambar 4. 26 . <i>Antarmuka Payment</i>	64
Gambar 4. 27 <i>Antarmuka Transaction Detail</i>	65
Gambar 4. 28 <i>Skema Prototyping penggunaan sistem</i>	65

INTISARI

Pada era saat ini barang-barang mode atau *fashion* dapat dijadikan investasi. Mulai dari kaos sampai sepatu dari ujung rambut sampai ujung kaki dengan harga yang fantastis. Produsen mengeluarkan barang-barangnya terbatas sedangkan peminatnya sangat banyak. Tidak hanya barang-barang produk dari luar negeri saja yang diminati tetapi produk lokal Indonesia mulai digemari. Para antusias *fashion* Indonesia mulai memandang produk lokal setara nilainya dengan produk dari luar negeri yang sudah ternama.. Tujuan penelitian ini adalah merancang desain UI/UX berbasis web pada *nalacollection* . Dengan mengutamakan aspek dari *user interface* dan *user experience*. Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). UCD memiliki 4 aktivitas yaitu *Specify context of use*, *specify user and organisational requirements*, *Produce design solutions*, dan *Evaluate designs against user requirements*. Setelah melakukan 4 aktivitas tersebut hasilnya adalah *prototype*. Langkah selanjutnya adalah pengujian *prototype* menggunakan metode *system usability scale* . Hasil dari penelitian ini adalah tampilan berbasis web pada *nalacollection* yang telah divalidasi oleh calon pengguna.

Kata kunci: , *fashion*, web, *user interface*, *user experience*, *user centered design*, *e-commerce*, *marketplace*

Kata kunci: *user interface*, *user experience*, web, *e-commerce*

ABSTRACT

Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experince* (UX) berbasis pengguna (*User-Centered Design*) menjadi pendekatan kunci dalam mengembangkan antarmuka yang memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna..Dalam perancangan web nalcollection membutuhkan *User Interface* (UI) dan *User Experince* (UX) sebagai bagian dari pembuatan *website*, *User Interface* (UI) and *User Experince* (UX) dirancang sesuai dengan kebutuhan *user*, *User Interface* (UI) dan *User Experince* (UX) yang baik akan berdampak pada pengalaman para pengguna aplikasi web. Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experince* (UX) menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), metode UCD digunakan untuk memaksimalkan interaksi dengan *user* tentang kebutuhan *user*. bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, memudahkan navigasi, dan meningkatkan konversi penjualan

kunci: *User interface*, *User experience*, *user centered design*,web,e-commerce