

**DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE
AKUAKULTUR DENGAN METODE DOUBLE
DIAMOND**

LAPORAN NON-REGULER

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



Disusun oleh :

ANDI DERMAWAN

21.11.4237

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE
AKUAKULTUR DENGAN METODE DOUBLE
DIAMOND**

LAPORAN NON-REGULER

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



Disusun oleh :
ANDI DERMAWAN
21.11.4237

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE
AKUAKULTUR DENGAN METODE DOUBLE
DIAMOND**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDI DERMAWAN

21.11.4237

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 17 April 2025

Dosen Pembimbing,



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

**DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE
AKUAKULTUR DENGAN METODE DOUBLE
DIAMOND**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDI DERMA WAN
21.11.4237

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 April 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Wlodba Mega Pradnya Dhubita, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302185



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



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



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal 17
April 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Andi Dermawan

NIM : 21.11.4237

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

DESAIN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE AKUAKULTUR DENGAN METODE DOUBLE DIAMOND

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha 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 kegiatan 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 ketidak-benaran 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, 17 April 2025

Yang Menyatakan,



10000
METERAI
TEMPEL
TE9AMX227543453

Andi Dermawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan journal dengan judul “Desain UI/UX Aplikasi Marketplace Akuakultur dengan Metode Double Diamond”. Journal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Sarjana Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya journal ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Saya sendiri yang telah berjuang melewati berbagai rintangan selama masa studi. Saya bangga atas semangat yang tidak pernah padam.
2. Kedua orangtua saya, yang selalu menjadi sumber inspirasi dan dukungan tanpa batas. Terimakasih atas doa, cinta, dan pengorbanan yang telah diberikan.
3. Keluarga dan saudara – saudara, Kakak Agung Nugroho dan semua saudara ipar yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi.
4. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing saya, yang telah membimbing dan memberikan arahan selama penulisan journal ini. Terima kasih atas kesabarannya dan bimbingannya.
5. Teman – teman dan sahabat yang penulis anggap sudah seperti keluarga sendiri, terkhusus teman – teman di grup Haechan, Jawa Timur dan masih banyak lagi yang tidak bisa disebut satu persatu, terimakasih banyak selalu menemani dan memberikan semangat selama masa kuliah hingga penyusunan journal ini. Terima kasih atas canda tawa dan kebersamaanya. Semoga kita semua sukses dengan impiannya masing – masing.
6. Almamter tercinta Universitas Amikom Yogyakarta tempat saya menimba ilmu dan berkembang sebagai mahasiswa lebih baik.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, anugerah, dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Blueharvest : Meningkatkan Akuakultur Indonesia dengan desain UI/UX Berbasis Marketplace”. Penyusunan laporan jalur scientist ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan ini, penulis tidak lepas dari dukungan, doa, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Sugiono dan Ibu Sulastri, yang dengan tulus ikhlas telah memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta bantuan baik moril maupun materiil. Terima kasih atas segala nasihat, semangat yang tak pernah surut, serta keyakinan yang selalu ditanamkan kepada penulis. Kehadiran dan kasih sayang yang penuh makna menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk menyelesaikan karya tulis ini.
2. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan penuh perhatian telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga kepada penulis selama penyusunan karya tulis ini. Terima kasih atas kesediaannya meluangkan waktu di tengah kesibukan, selalu mudah dihubungi, serta memberikan solusi dan dukungan yang konstruktif dalam setiap tahapan penulisan. Dedikasi dan ketulusannya sangat membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis ini dengan baik.
3. Seluruh keluarga besar dan teman-teman kelas 21 IF 06, yang telah memberikan motivasi, bantuan, dan kebersamaan yang berarti dalam perjalanan ini. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian laporan ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak

langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam penulisan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca. Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa, membalas segala kebaikan semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan laporan ini.

Yogyakarta, 17 April 2025

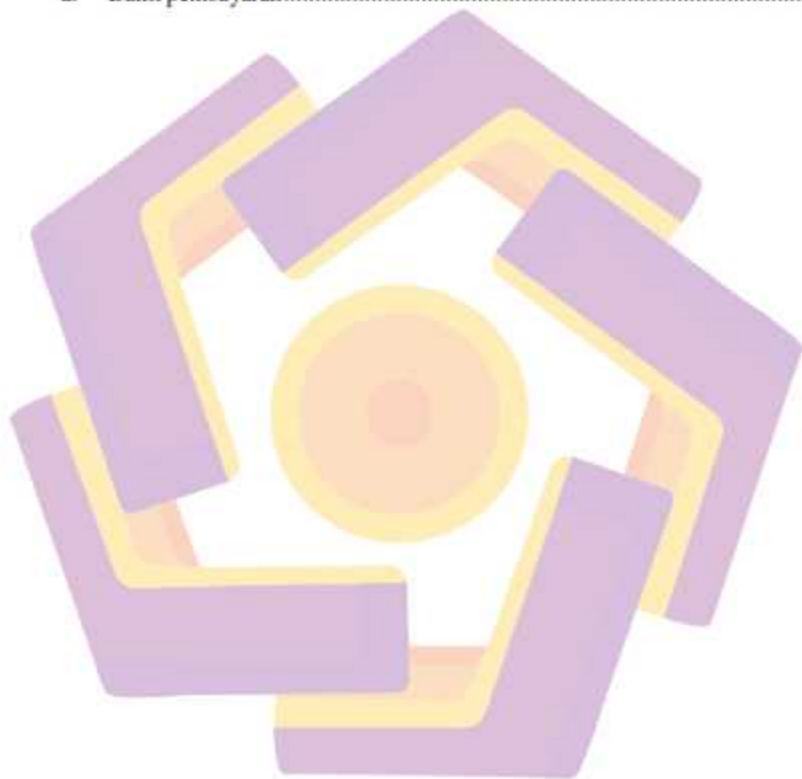
Penulis



DAFTAR ISI

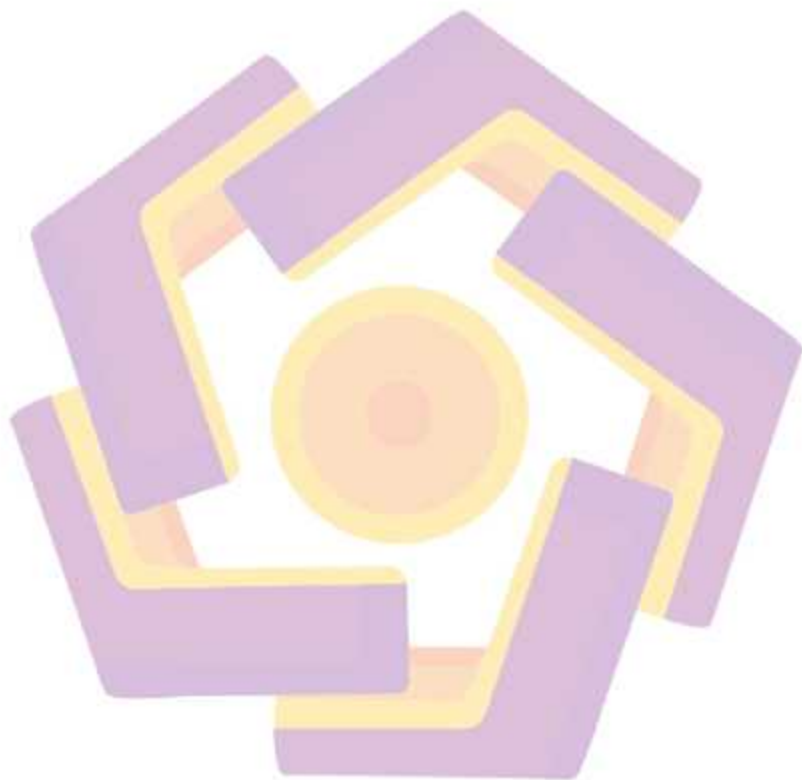
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
Intisari.....	xiii
<i>Abstract</i>	xiv
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1. Gambaran Umum.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
Bab II Tinjauan Pustaka.....	4
2.1. Studi Literatur.....	4
2.2. Landasan Teori.....	6
BAB III Metode Penelitian.....	8
3.1. Metode Penelitian.....	8
BAB IV Pembahasan.....	11
4.1. Discover.....	11
4.2. Define.....	17
4.3. Develop.....	18
4.4. Deliver.....	20
4.5. Usability Testing.....	21
BAB V Kesimpulan.....	26
5.1. Kesimpulan.....	26
5.2. Saran.....	27

Referensi.....	28
Curriculum Vitae.....	31
Lampiran dan Bukti Pendukung	32
a. Letter of Acceptance (LOA).....	32
b. Lembar Review	33
c. Bukti Terbit/Terindex	35
d. Bukti pembayaran.....	35



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil wawancara dengan non-ahli akuakultur	11
Tabel 4. 2 Hasil wawancara dengan ahli akuakultur	13
Tabel 4. 3 Hasil Usability Testing	21



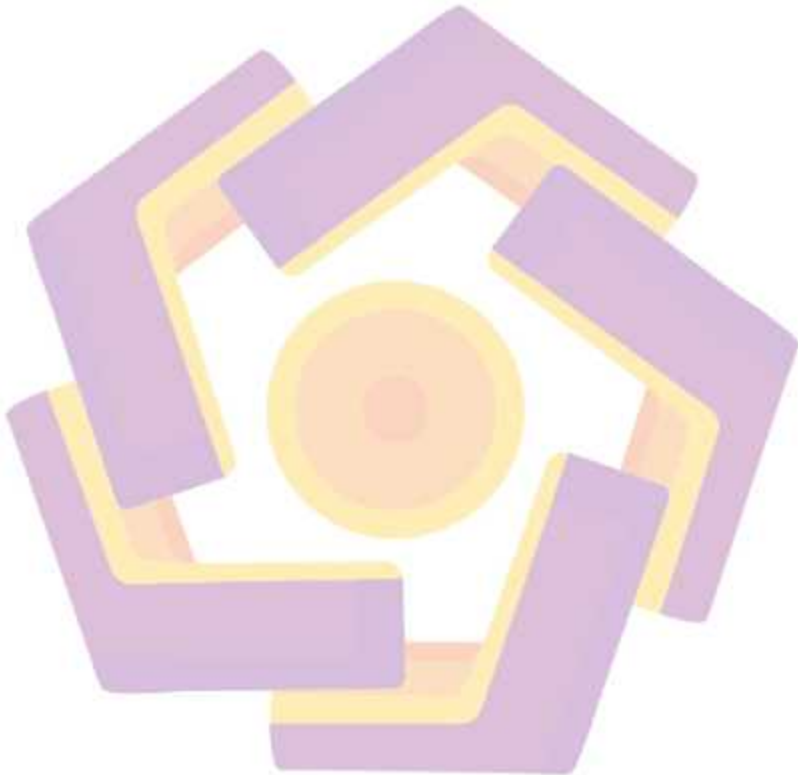
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Metode Diamond.....	8
Gambar 4. 1 Empty Map Narasumber Non-Ahli.....	15
Gambar 4. 2 Empty Map Narasumber Ahli.....	16
Gambar 4. 3 User Journey.....	16
Gambar 4. 4 User Persona Ahli.....	17
Gambar 4. 5 User Persona Non-ahli.....	18
Gambar 4. 6 Task Flow	19
Gambar 4. 7 Mockup BlueHarvest.....	19
Gambar 4. 8. Mission Usability Score (MIUS) Login.....	23
Gambar 4. 9 Mission Usability Score (MIUS) Pembelian Produk.....	23
Gambar 4. 10 Mission Usability Score (MIUS) Pembelian dan Pemantauan	
Kolam.....	23
Gambar 4. 11 Maze Usability Score (MAUS) BlueHarvest App.....	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae	31
Lampiran 2. <i>Letter of Acceptance</i> (LoA).....	32
Lampiran 3. Lembar Review A.....	34
Lampiran 4. Lembar Review B.....	34
Lampiran 5. Bukti Artikel Terbit/Terindex.....	35
Lampiran 6. Bukti Pembayaran Publish Jurnal.....	36



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang user interface (UI) dan user experience (UX) aplikasi marketplace akuakultur untuk meningkatkan promosi dan pemasaran produk perikanan Indonesia melalui aplikasi bernama “BlueHarvest”. Dengan menggunakan metode double diamond, penelitian ini mengeksplorasi kebutuhan pengguna ahli dan non-ahli di bidang akuakultur untuk menciptakan solusi yang menarik dan intuitif. Penelitian dimulai dengan survei dan wawancara untuk mengumpulkan data mendalam yang divisualisasikan dalam peta empati dan perjalanan pengguna, yang mengungkapkan fitur-fitur utama yang berpusat pada pengguna seperti dasbor harga dinamis untuk mengetahui tren pasar secara real-time, sistem pemantauan tambak untuk membantu nelayan dan pembeli, dan menawarkan artikel tentang akuakultur serta rekomendasi produk akuakultur. Hasil pengujian usability menunjukkan bahwa desain aplikasi secara umum mudah dipahami, meskipun ada beberapa saran untuk meningkatkan ikon, tata letak, dan fitur filter pencarian. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan desain yang diterapkan berhasil membangun fondasi pengalaman pengguna yang solid, meskipun masih diperlukan penyempurnaan lebih lanjut untuk kegunaan yang optimal.

Kata kunci: UI/UX, Double Diamond, Marketplace, Akuakultur

ABSTRACT

This research aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of an aquaculture marketplace application to improve the promotion and marketing of Indonesian fishery products through an application called "BlueHarvest". Using the double diamond method, this research explored the needs of expert and non-expert users in the field of aquaculture to create an attractive and intuitive solution. The research started with surveys and interviews to collect in-depth data visualized in empathy maps and user journeys, which revealed key user-centric features such as a dynamic price dashboard to know real-time market trends, a pond monitoring system to help fishermen and buyers, and offering articles on aquaculture as well as aquaculture product recommendations. Usability testing results showed that the app design was generally easy to understand, although there were some suggestions to improve the icons, layout and search filter features. These findings indicate that the applied design approach successfully built a solid user experience foundation, although further refinements are needed for optimal usability.

Keyword: UI/UX, Double Diamond, Marketplace, Aquaculture

