

**IMPLEMENTASI KONSEP USER CENTERED DESIGN  
DALAM PERANCANGAN WEBSITE  
TRIPDIZE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dwi Ponco Utomo**

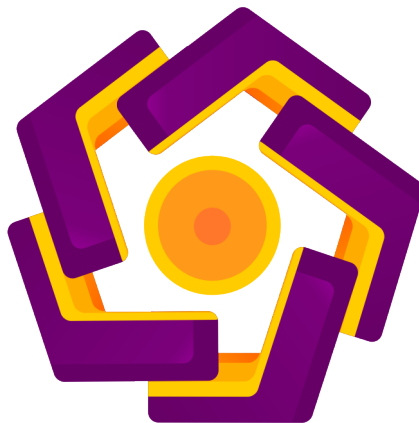
**16.11.0854**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**IMPLEMENTASI KONSEP USER CENTERED DESIGN  
DALAM PERANCANGAN WEBSITE  
TRIPDIZE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Dwi Ponco Utomo**

**13.12.6789**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI KONSEP USER CENTERED DESIGN  
DALAM PERANCANGAN WEBSITE  
TRIPDIZE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Ponco Utomo  
16.11.0854**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 April 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom  
NIK. 190302163**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI KONSEP USER CENTERED DESIGN  
DALAM PERANCANGAN WEBSITE  
TRIPDIZE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Ponco Utomo**

**16.11.0854**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 April 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
**NIK. 190302235**

**Sumarni Adi, S.Kom., M.Cs**  
**NIK. 190302256**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
**NIK. 190302163**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 April 2020

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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, 02 Mei 2020



Dwi Ponco Utomo

NIM. 16.11.0854

## MOTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya”

[QS Al Baqarah 2:286]

“Ngelmu iku kalakone kanthi laku, lekase lawan kas, tegese kas nyantosani, setya budaya pengekes durangkara”

(Serat Wulangreh, ISKS Pakubuwana IV)

“Dedalane guna lawan sekti, kudu andhap asor, wani ngalah luhur wekasane, tumungka yen dipun dukani, bapang den simpangi, ana catur mungkur”

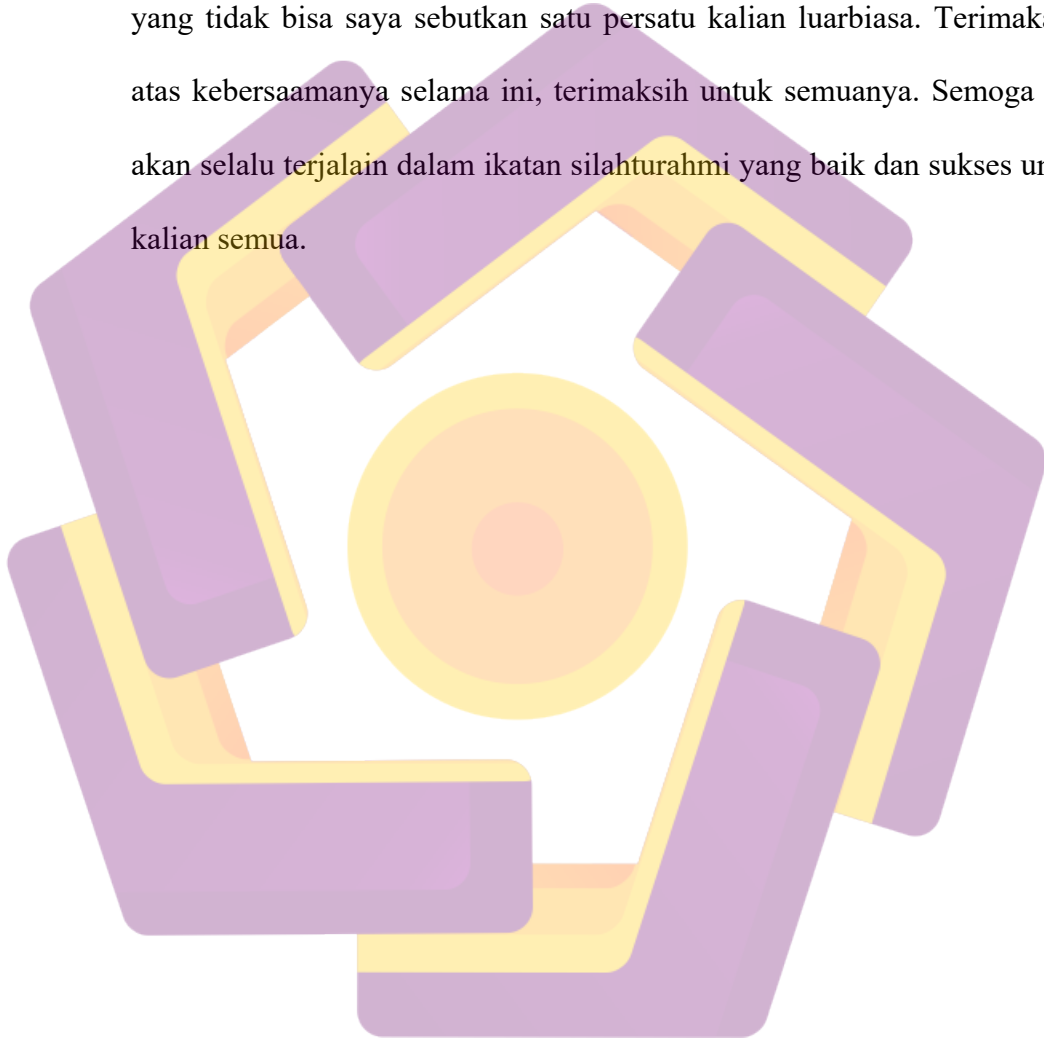
(Serat Wulangreh, ISKS Pakubuwana IV)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabil'alamin, kpuanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan kemuliaanya sehingga saya bisa menjadi pribadi yang lebih baik, berilmu, beriman dan bersabar, serta memberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, tentunya tidak lepas dari dukungan orang-orang yang ada di sekeliling saya yang selalu memberi semangat dan doa. Untuk itu saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Orang tuaku tercinta Bapak Sumarjo dan Ibu Surtinah. Terimakasih atas kesabaran, doa, semangat dan kasih sayang yang diberikan. Pesan-pesan Bapak dan Ibu selalu menjadi motivasi saya untuk menjadi lebih baik lagi dalam menjalani kehidupan. Semangat bapak dan ibu yang tiada henti untuk keberhasilan anaknya. Kesuksesan anakmu berkat doa, semangat, kesabaran serta kasih sayang yang Bapak dan Ibu berikan kepada anakmu ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, rezeki, umur Panjang dan keberkahan dunia dan akhirat.
2. Sodaraku Wiwin Surharti, kaka yang selalu kasih semangat dan mendukung selama pengerjaan skripsi ini. Semoga kebaikan kalian di balas oleh Allah SWT dan selalu di lancarakan segala urusanya.
3. Seluruh keluarga besar Sarno dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan serta doa yang di berikan kepada saya sehingga bisa menyelesaikan studi Pascasarjana ini.

4. Sahat seperjuangan di ranta dari Ikatan Mahasiswa Kebumen Amikom, teman-teman Kos Tohar, terimakasih atas kebersamaanya semnagat yang kalian berikan dan doa yang kalian panjatkan.
5. Teman-teman Kelas S1 Informatika-13 angkatan 2016, untuk semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu kalian luarbiasa. Terimakasih atas kebersaamanya selama ini, terimakasih untuk semuanya. Semoga kita akan selalu terjalin dalam ikatan silaturahmi yang baik dan sukses untuk kalian semua.





## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim, Alhamdulillahilahirabil'alamin puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Implementasi Konsep User Centered Design Dalam Perancangan Website Tripdize" untuk memenuhi syarat akademis dalam menyelesaikan Studi Pascasarjana Strata Satu (S1) di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, petunjuk, saran dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati dan hormat dari penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan serta nasehat dalam pengujian skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan bekal materi selama kuliah.

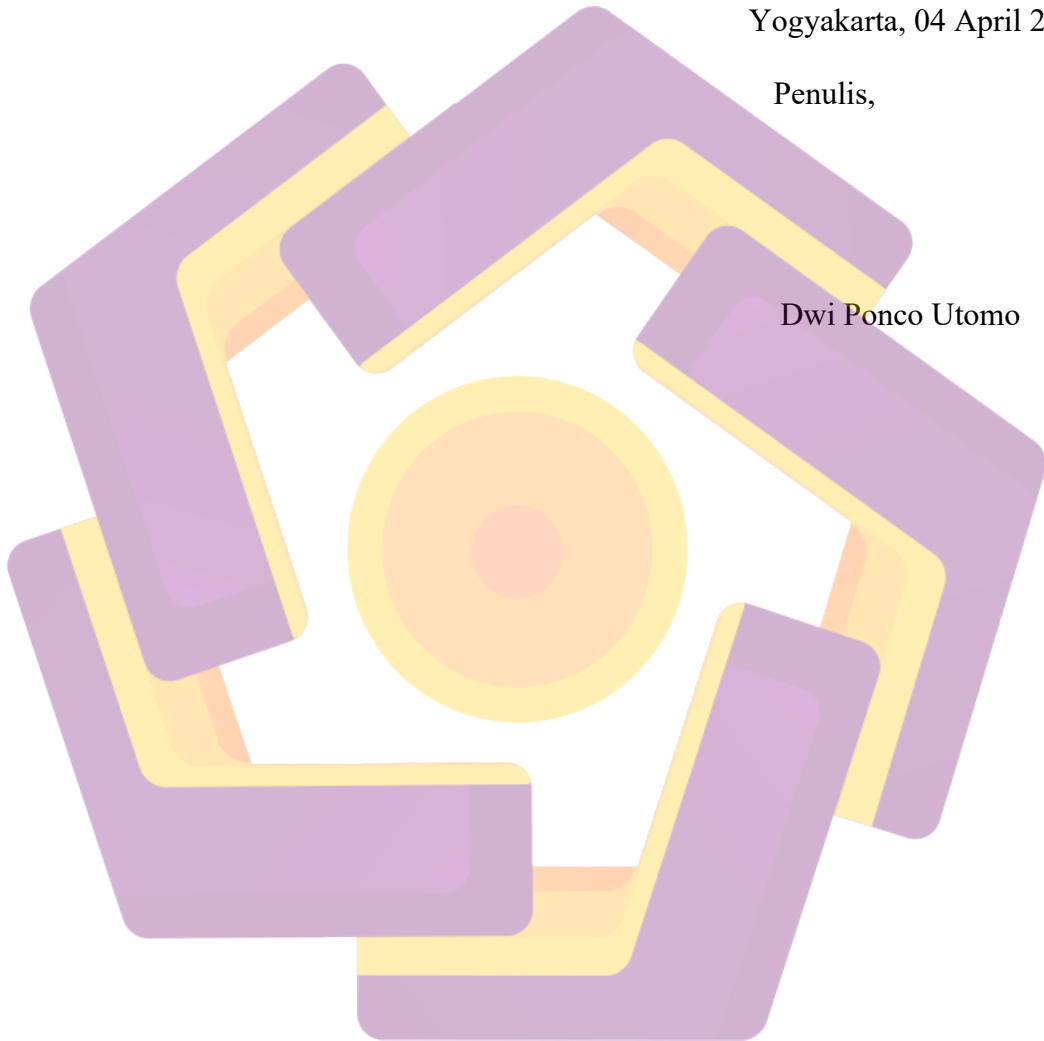
Penulis mendoakan untuk semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini semoga diberikan balasan dan berkah dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini untuk itu saran, kritik dan perbaikan yang bersifat membangun sangat diharapkan. Akhir kata

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 04 April 2020

Penulis,

Dwi Ponco Utomo



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iiiv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi penulis.....	4
1.5.2 Bagi Pengguna .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Pengembangan Sitem.....	5
1.7 Sistematika Penelitian .....	7
BAB II DASAR TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 <i>E-Commerce</i> .....	12

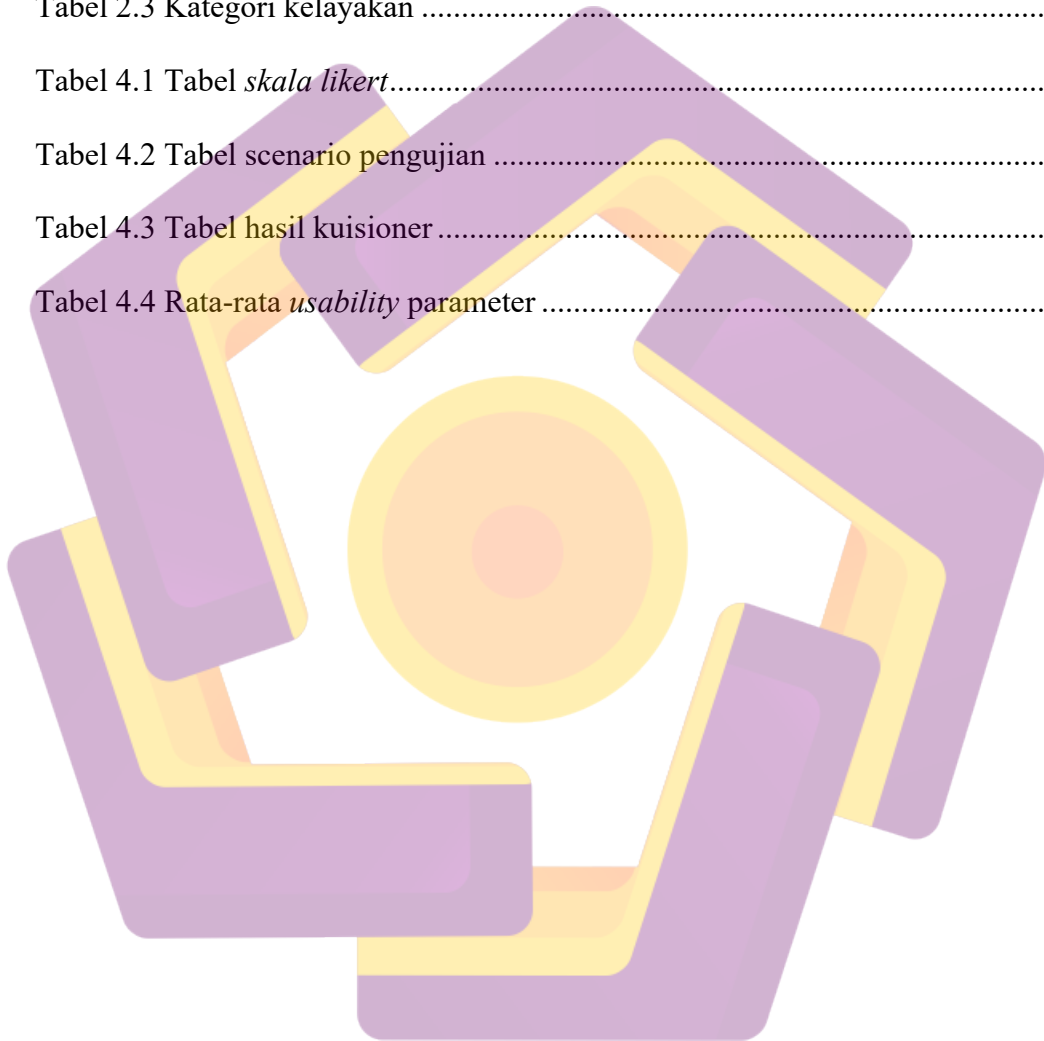
2.2.2	<i>E-Marketplace</i> .....	13
2.2.3	<i>React Js</i> .....	13
2.2.4	<i>Webpack</i> .....	14
2.2.5	<i>Komponen E-Commerce</i> .....	14
2.2.6	<i>Klasifikasi E-Commerce</i> .....	15
2.2.7	<i>Javasript</i> .....	18
2.2.8	<i>NodeJS</i> .....	18
2.2.9	<i>User Centered Design</i> .....	19
2.2.10	<i>ISO 9241-210</i> .....	19
2.2.11	<i>USE Questionnaire</i> .....	22
2.2.12	<i>User Experience</i> .....	24
2.2.13	<i>User Interface</i> .....	25
2.2.14	<i>Usability</i> .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN IMPLEMENTASI</b> .....		27
3.1.	<i>Alur Penelitian</i> .....	27
3.2	<i>Plan the Human Centered Process</i> .....	28
3.3	<i>Understanding Specify the context of use</i> .....	28
3.3.1	<i>Pengguna dan Stakholder</i> .....	28
3.3.2	<i>Tujuan dan tugas pengguna</i> .....	29
3.3.3	<i>Karakteristik pengguna</i> .....	29
3.4	<i>Specify The User Requirement</i> .....	29
3.4.1	<i>Deskripsi Sistem</i> .....	30
3.5	<i>Produce Design Solution</i> .....	31
3.5.1	<i>User Interface</i> .....	31
3.5.2	<i>User Experience</i> .....	42
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....		48
4.1	<i>Pembahasan</i> .....	48
4.2	<i>Evaluate Design Against User Requirement</i> .....	48
4.3	<i>Hasil dan Pembahasan</i> .....	51

BAB V PEMBAHASAN .....	57
5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	59



## DAFTAR TABEL

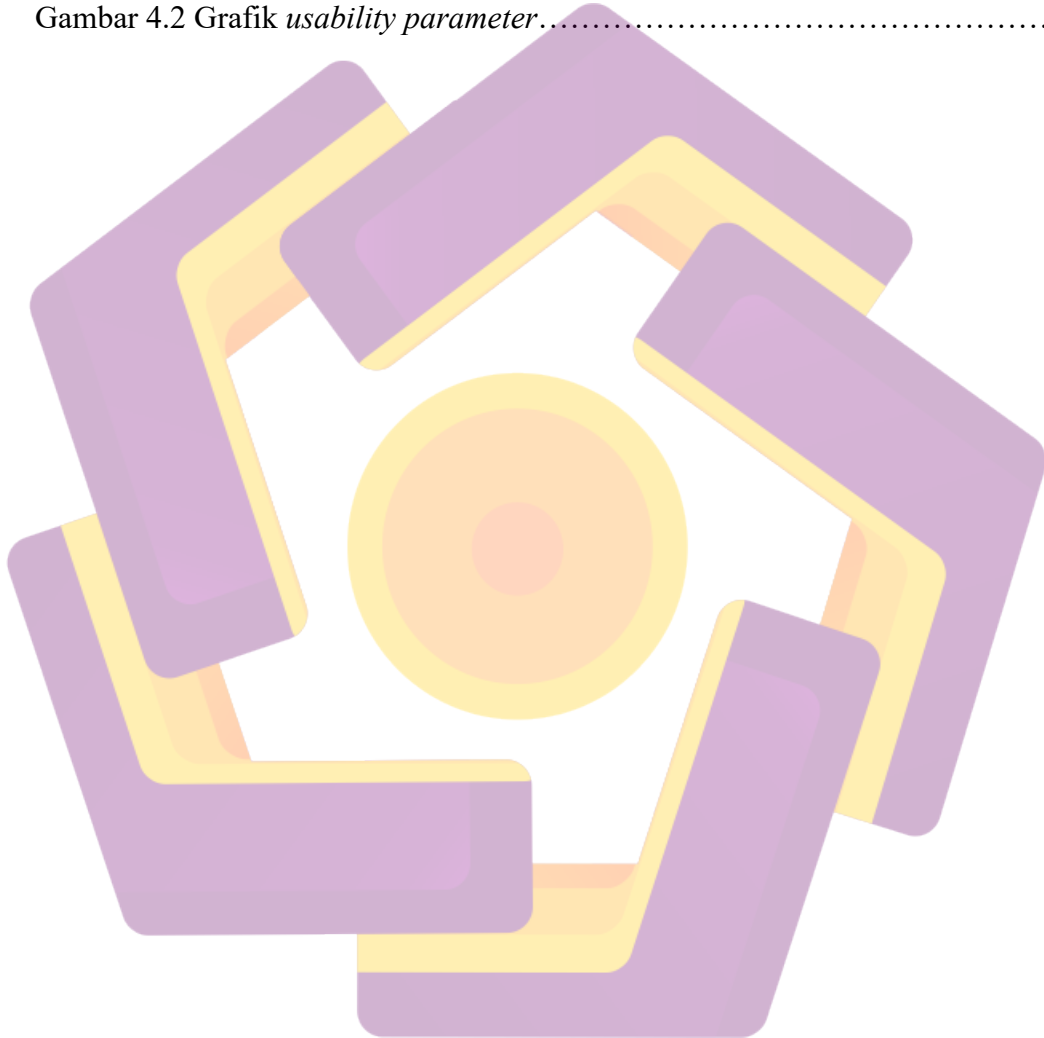
Tabel 2.1 Perbandingan penelitian.....	10
Tabel 2.2 Kriteria Pengukuran dengan Kuesioner USE.....	22
Tabel 2.3 Kategori kelayakan .....	25
Tabel 4.1 Tabel <i>skala likert</i> .....	48
Tabel 4.2 Tabel <i>scenario pengujian</i> .....	49
Tabel 4.3 Tabel hasil kuisisioner .....	51
Tabel 4.4 Rata-rata <i>usability parameter</i> .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka kerja untuk perdagangan elektronik.....	15
Gambar 3.1 Alur penelitian.....	27
Gambar 3.2 Halaman awal.....	32
Gambar 3.3 Halaman <i>Register</i> .....	32
Gambar 3.4 Halaman <i>Login</i> .....	33
Gambar 3.5 Halaman <i>Travel</i> .....	34
Gambar 3.6 Halaman Detail Paket.....	35
Gambar 3.7 Popup pesan paket.....	35
Gambar 3.8 Halaman <i>Checkout</i> .....	36
Gambar 3.9 Popup Konfirmasi Bayar.....	36
Gambar 3.10 <i>User Dashboard</i> .....	37
Gambar 3.11 Halaman <i>Profile</i> .....	37
Gambar 3.12 Halaman <i>History</i> .....	38
Gambar 3.13 Halaman Detail History.....	39
Gambar 3.14 Halaman permintaan reset password.....	40
Gambar 3.15 Halaman <i>Otp</i> .....	40
Gambar 3.16 Halaman Buat <i>Password</i> Baru.....	41
Gambar 3.17 Alur <i>Resgister</i> .....	42
Gambar 3.18 Alur <i>Login</i> .....	43
Gambar 3.19 Alur cari paket.....	44
Gambar 3.20 Alur Pesan Paket dan Pembayaran.....	45

Gambar 3.21 Alur ubah <i>profile</i> .....	46
Gambar 3.22 Alur lihat <i>history</i> .....	46
Gambar 3.23 Alur <i>reset password</i> .....	47
Gambar 4.1 Kurva <i>User Testing</i> .....	49
Gambar 4.2 Grafik <i>usability parameter</i> .....	54





## INTISARI

Setiap tahun kunjungan wisata nasional terus mengalami kenaikan. Menurut Pusat Badan Statistik Indonesia pada tahun 2018 mencapai 303,40 juta. Rencana Induk Kementrian Pariwisata mengenai Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025 menyebutkan bahwa dalam rangka mewujudkan visi pembangunan kepariwisataan Nasional diantaranya di tempuh melalui misi pembangunan kepariwisataan Nasional dengan mengembangkan pemasaran yang sinergis, unggul dan bertanggung jawab untuk meningkatkan kunjungan wisatawan nusantara. Tetapi pada kenyataannya masih banyak wisatawan yang melakukan perjalanan dengan cara konvensional, datang ke agen perjalanan wisata lalu memesan paket wisata yang di sediakan di tempat. Banyak kasus ketidakpuasan yang di rasakan oleh wisatawan serta tidak efisien.

Oleh karena itu Metode User Centered Design di terapkan untuk merancang aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melakukan pemesanan wisata secara online yang memiliki tingkat usability yang sangat layak. Dengan aplikasi pemesanan paket wisata secara online wisatawan bisa lebih leluasa untuk memilih paket yang sesuai dengan keinginan.

Pengujian aplikasi dari isi usability menggunakan USE Questionare yang di ujikan kepada 15 responden. Berdasarkan dari hasil pengujian memperoleh nilai usability 87.52 %, dengan klasifikasi sangat layak. Yang artinya perancangan menggunakan metode User Centered Design berhasil.

Kata kunci – User Centered Design, USE Questionare, Wisatawan

## ABSTRACT

*Every year, national tourism visits continue to increase. According to the Indonesian Statistics Agency Center in 2018 it reached 303.40 million. The Ministry of Tourism's Master Plan on the Development of National Tourism in 2010-2025 states that in order to realize the vision of national tourism development, it will be carried out through the National Tourism Development Mission by developing synergistic, superior and responsible marketing to increase domestic tourist arrivals. But in fact there are still many tourists who travel in the conventional way, come to a travel agent and then order a tour package that is provided on the spot. Many cases of dissatisfaction felt by tourists and inefficient.*

*Therefore the User Centered Design Method is applied to design applications that suit the needs of users making online travel reservations that have a very decent level of usability. With the online travel package application, tourists can be more free to choose the package that suits you.*

*Testing the application of usability content using USE Questionare tested on 15 respondents. Based on the test results obtained a usability value of 87.52%, with a very decent classification. Which means that the design using the User Centered Design method was successful.*

*Keywords – User Centered Design, USE Questionnare, Traveler*