

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN
USER EXPERIENCE BRINGHARJO QR
SHOP**
(Studi Kasus: *Foodcourt* Pasar Bringharjo Timur)

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Fania Ellysabeth
NIM : 18.01.4144

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN
USER EXPERIENCE BRINGHARJO QR
SHOP**
(Studi Kasus: *Foodcourt* Pasar Bringharjo Timur)

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Nama : Fania Ellysabeth
NIM : 18.01.4144

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *USER INTERFACE*
USER EXPERIENCE BRINGHARJO QR
SHOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fania Ellysbeth

18.01.4144

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN
***USER EXPERIENCE* BRINGHARJO QR**
SHOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fania Ellysabeth

18.01.4144

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 September 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Lukman, M.Kom
NIK. 190302151

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 September 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta
S.Kom., M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fania Ellysabeth
NIM : 18.01.4144

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Bringharjo Qr Shop

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, 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 2021

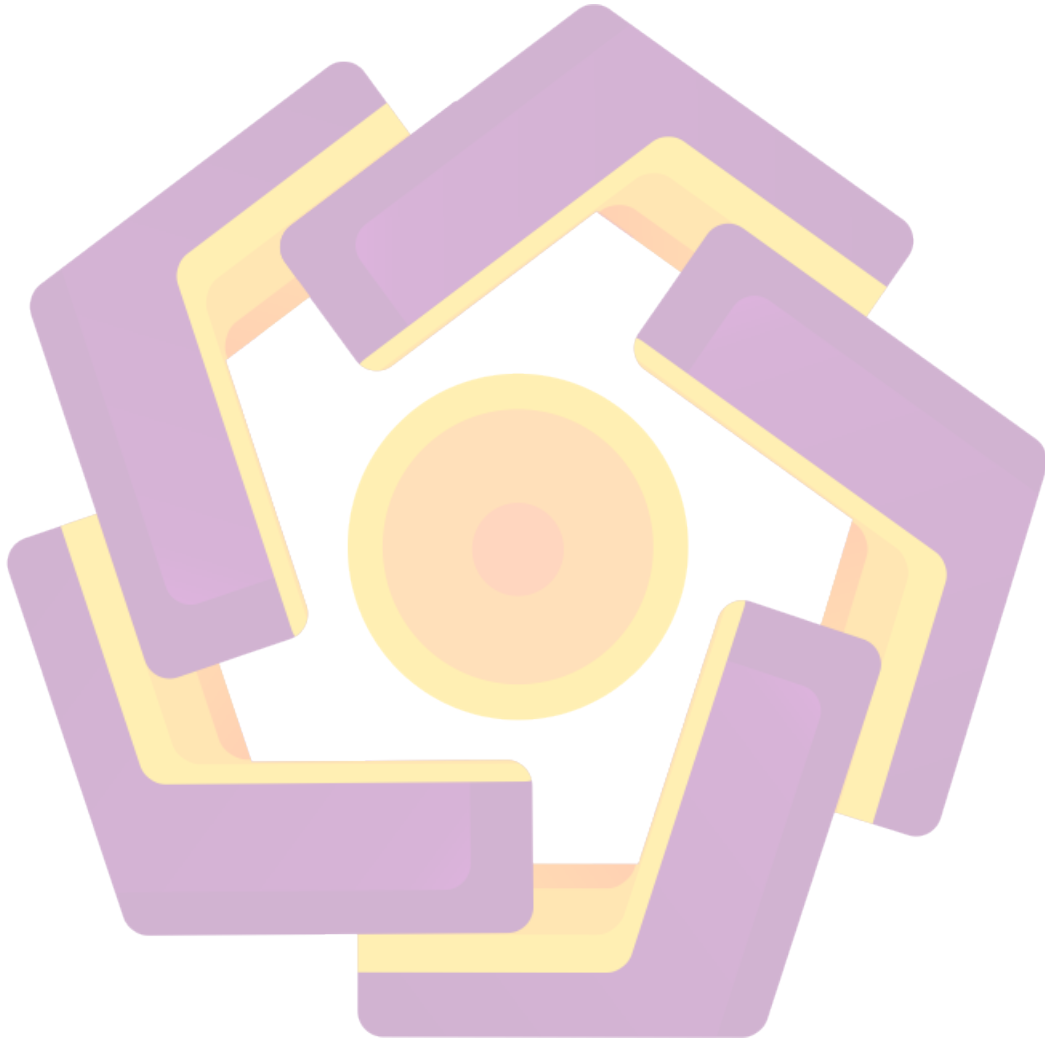
Yang Menyatakan,



Fania Ellysabeth

HALAMAN MOTTO

"I will always be the one who pull you up. When everyone push you
down. Yeah, **it's only me**" - **Kaleb J** -



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri, orang tua, keluarga, sahabat, teman serta semua pihak yang selalu bertanya "Kapan sidang?", "Kapan Wisuda?" dan lain sejenisnya. Kalian adalah alasanku menyelesaikan bagian dari tanggungan di usia yang rentan akan kewarasan.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Pengasih atas segala limpahan kasih, karunia dan kehendak-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul "Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Bringharjo Qr Shop, dapat diselesaikan dengan baik. Selesaiannya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan do'a dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini ingin disampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof, Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Ria Andriani, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu selama proses bimbingan.
3. Bapak Joko Dwi Santoso, M.Kom, Muhammad Kopravi, S.Kom., M. Eng dan Bapak Lukman, M.Kom, selaku Penguji Tugas Akhir.
4. Seluruh dosen pengajar jurusan D3 Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua penulis, Yeskial Tefa dan Siti Anjar Mulyani, yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, nasihat serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.
6. Ketiga adik penulis, Clarisa Erlina Tefa, Latisha Gracella Tefa dan Alif Oktaviansyah, terima kasih atas dukungan, hiburan dan

do'anya.

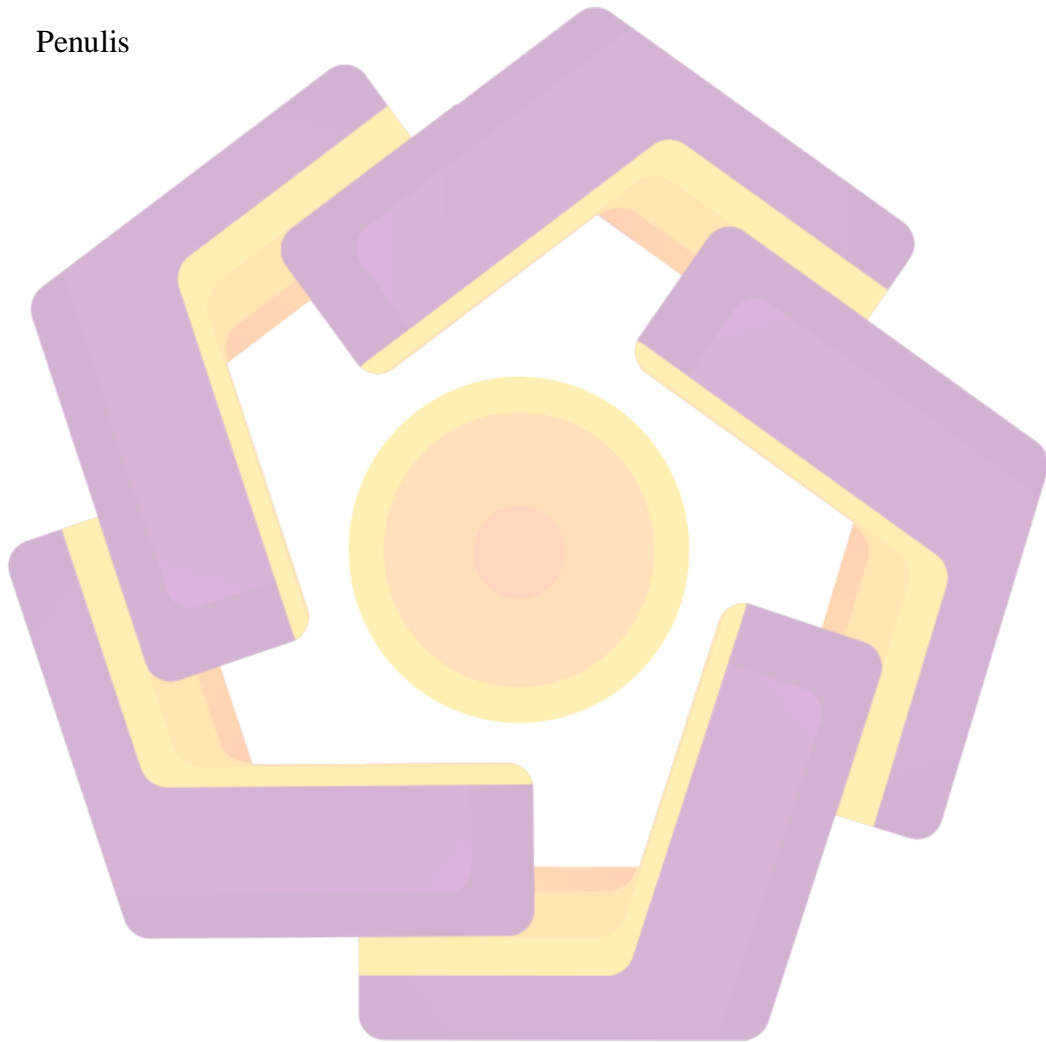
7. Teman-teman House Of Love yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan.
8. Teman-teman Cyber yang selalu menemani penulis selama mengerjakan penelitian ini.
9. Teman penulis, Auliya Ashri Mustar dan Indriyani Nurmalasari yang selalu membantu penulis.
10. Teman penulis, Desya Aulia Putri dan Rio Nur Maulana yang menemani dan menjadi penghilang suntuk saat proses penyusunan Tugas Akhir.
11. Galih, Abay, Ari, Ricky, Zain dan Revi yang tidak bosan mendengarkan keluhan penulis selama prose penyusunan Tugas Akhir.
12. Teman selama perkuliahan, yang selalu memberi semangat, motivasi serta kritikan yang membuat penulis semakin giat mengerjakan Tugas Akhir.
13. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah berkontribusi dalam membantu peneliti selama penyusunan Tugas Akhir ini, namun tidak mengurangi rasa terima kasih peneliti.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan tentu masih mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis akan senang

jika menerima berbagai masukan dari para pembaca baik berupa kritik maupun saran yang sifatnya membangun demi penyempurnaan penulisan Tugas Akhir di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 23 Agustus 2021

Penulis



DAFTAR ISI

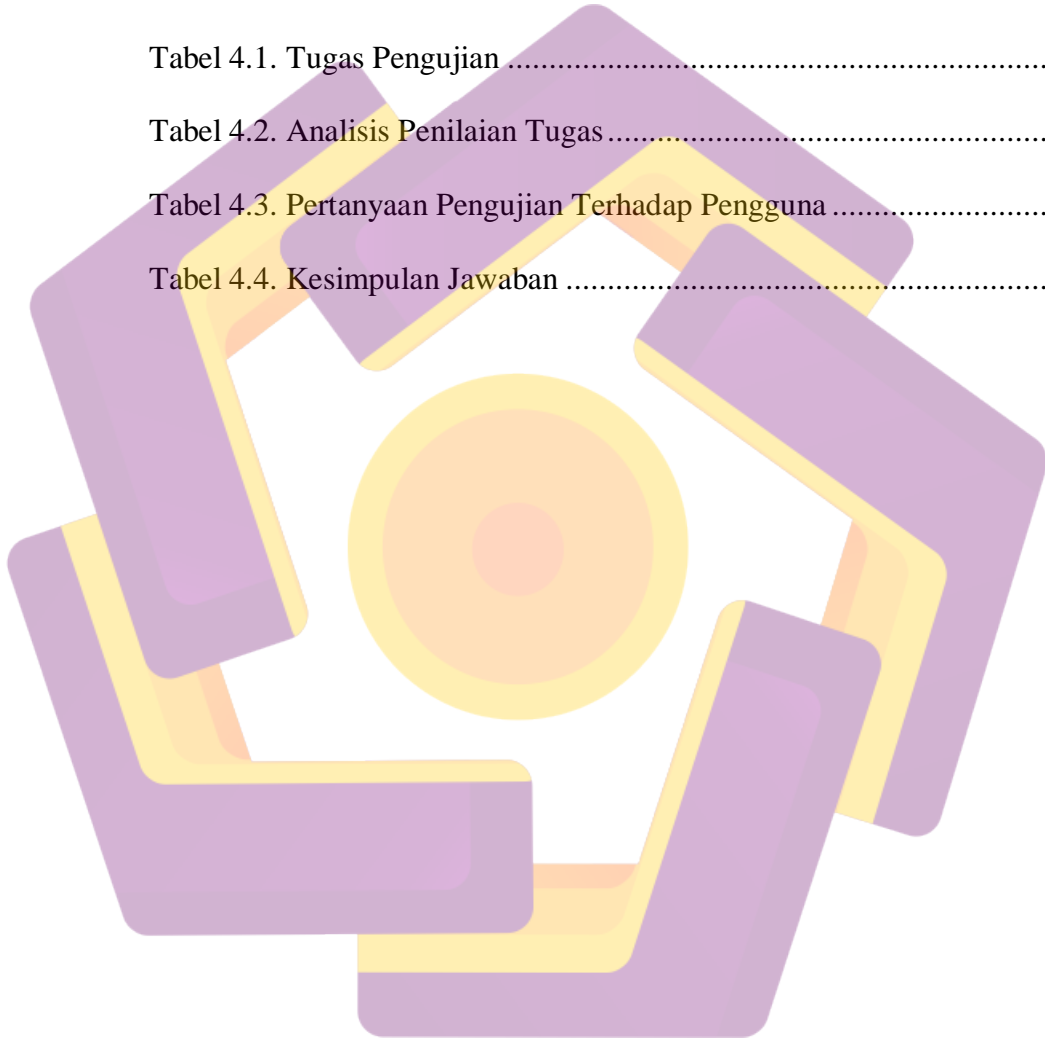
| | |
|-----------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| INTISARI | xiv |
| <i>ABSTRACT</i> | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Metode Penelitian | 3 |
| 1. Metode Pengumpulan Data | 3 |
| 2. Metode Analisis | 4 |
| 3. Metode Perancangan | 5 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1 Studi Literatur | 9 |
| 2.2 Keaslian Penelitian | 10 |

| | |
|--------------------------------------------|-----------|
| 2.3 Perancangan Sistem..... | 12 |
| 2.4 Website..... | 12 |
| 2.5 User Interface | 12 |
| 2.6 User Experience | 13 |
| 2.7 User-Centered Design..... | 13 |
| 2.8 Mengidentifikasi Pengguna | 13 |
| 2.9 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna | 14 |
| BAB III TINJAUAN UMUM | 15 |
| 3.1 Deskripsi Singkat Obyek | 15 |
| 3.2 Alur Penelitian | 15 |
| 3.3 Pengumpulan data | 16 |
| 3.3.1 Studi Literatur..... | 17 |
| 3.3.2 Observasi..... | 17 |
| 3.3.3 Wawancara | 17 |
| 3.4 Metode Analisis | 18 |
| a. Analisis Kualitatif..... | 18 |
| b. Analisis Naratif..... | 18 |
| 3.5 Metode Perancangan | 19 |
| 3.5.1 Daftar Pertanyaan | 19 |
| 3.5.2 Mengidentifikasi Pengguna..... | 19 |
| 3.5.3 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna | 19 |
| 3.5.4 Perancangan Desain | 20 |
| 3.5.5 Evaluasi Desain | 20 |
| 3.5.6 Aplikasi Perancangan..... | 20 |

| | |
|-----------------------------------------|----|
| BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN..... | 21 |
| 4.1 Perancangan | 21 |
| 4.1.1 Mengidentifikasi Pengguna..... | 21 |
| a. Segmentasi Geografis..... | 21 |
| b. Segmentasi Demografis..... | 21 |
| c. Segmentasi Psikografis..... | 22 |
| d. Behavioral | 22 |
| 4.1.2 Spesifikasi Pengguna | 22 |
| 4.1.3 Perancangan Desain..... | 23 |
| 4.2 Hasil Akhir Produk..... | 28 |
| 4.2.1 Palet Warna | 33 |
| 4.2.2 Typografi..... | 33 |
| 4.3 Hasil Pengujian dan Pembahasan..... | 34 |
| 4.3.1 Pengujian <i>Prototype</i> | 34 |
| 4.4 Evaluasi Desain | 37 |
| BAB V PENUTUP | 38 |
| 5.1 Kesimpulan | 38 |
| 5.2 Saran..... | 38 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 39 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian..... | 10 |
| Tabel 2.1. Lanjutan | 11 |
| Tabel 3.1. Rencana Wawancara Terhadap Responden | 18 |
| Tabel 4.1. Tugas Pengujian | 35 |
| Tabel 4.2. Analisis Penilaian Tugas..... | 37 |
| Tabel 4.3. Pertanyaan Pengujian Terhadap Pengguna | 37 |
| Tabel 4.4. Kesimpulan Jawaban | 38 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Alur Penelitian | 16 |
| Gambar 4.1 Menu Scan Qr | 23 |
| Gambar 4.2 Menu Scan Code | 24 |
| Gambar 4.3 Menu Data Pengunjung | 24 |
| Gambar 4.4 Beranda | 25 |
| Gambar 4.5 Kedai | 25 |
| Gambar 4.6 Detail Kedai | 26 |
| Gambar 4.7 Profil | 26 |
| Gambar 4.8 Menu Detail Pesanan | 27 |
| Gambar 4.9 Metode Pembayaran | 27 |
| Gambar 4.10 Tampilan Pesanan di Proses | 28 |
| Gambar 4.11 <i>Prototyping</i> Scan Qr | 29 |
| Gambar 4.12 <i>Prototyping</i> Scan Code | 29 |
| Gambar 4.13 <i>Prototyping</i> Data Pengunjung | 30 |
| Gambar 4.14 <i>Prototyping</i> Beranda | 30 |
| Gambar 4.15 <i>Prototyping</i> List Kedai | 31 |
| Gambar 4.16 <i>Prototyping</i> Detail Kedai | 31 |
| Gambar 4.17 <i>Prototyping</i> Profil | 32 |
| Gambar 4.18 <i>Prototyping</i> Detail Pesanan | 32 |
| Gambar 4.19 <i>Prototyping</i> Metode Pembayaran | 33 |
| Gambar 4.20 <i>Prototyping</i> Status Pemesanan | 33 |

INTISARI

UPT. Pusat Bisnis Pasar Bringharjo merupakan pusat pengelolaan kios yang berada di Jl. Margo Mulyo No. 16, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Yogyakarta. Salah satunya *foodcourt* yang berada di lantai tiga pasar Bringharjo Timur. Tempat makan yang terdapat di pasar Bringharjo ini sendiri masih menggunakan metode manual. Dimana pengunjung akan mengantri ketika hendak memesan makanan, memilih makanan pada buku menu, kemudian membayar tagihan transaksi di meja kasih. Di masa pandemi ini, mengantri sangat rentan dalam penyebaran virus *Covid19* yang sedang melanda dunia, termasuk Indonesia. Tujuan dari perancangan ini ialah untuk menghasilkan desain *user interface* dan *user experience* untuk mempermudah pengunjung *foodcourt* pasar Bringharjo dalam bertransaksi, sekaligus membantu mencegah penyebaran *Covid19*.

Perancangan ini menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) sebagai proses pemecahan masalah, Metode ini menyesuaikan karakteristik pengguna selama proses perancangan dan diseimbangi dengan konteks serta lingkungan. Selain itu, pengguna berperan dalam mengoperasikan sistem dan menentukan persyaratan yang terdapat pada rancangan *user interface* dan *user experience*.

Hasil akhir pada penelitian ini ialah rekomendasi *user interface* dan *user experience* aplikasi *prototype* Bringharjo Qr Shop yang memberikan pengalaman bertransaksi aman dan nyaman bagi pengunjung, serta memenuhi kebutuhan informasi yang pengunjung perlukan.

Kata kunci: *User Interface*, *User Experience* dan *User-Centered Design*

ABSTRACT

Technical Executive Unit. Central Business BringharjoMarket is the management of a central store located in Margo Mulyo street number 16, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Yogyakarta, Special Region of Yogyakarta. Foodcourt is one of them which is located on the third floor of the east Bringharjo Market. The Foodcourt in the Bringharjo market still uses the manual method. Visitors will queue when they want to order food, choose food and then pay for the total purchase at the cashier desk. During this pandemic, queuing is very vulnerable in the spread of the Covid19 virus that is sweeping the world, including Indonesia. The purpose of this design is to produce a user interface and user experience to make it easier for Foodcourt visitors to Bringharjo market when transacting, while helping prevent the spread of Covid19 virus

This design uses the User Centered Design method as a problem solving process. This method method adapts the characteristics of the user during the design process and is balanced with the context and environment. In addition, user has the role of operating the system and determining the content contained in the design of user interface and user experience.

The final result in this design is a recommendation for the user interface and user experience of the Bringharjo Qr Shop prototype application that provides a safe and comfortable transaction experience for visitors, and fulfills the information needs that visitors need

Keyword: User Interface, User Experience and User-Centered Design