

**ANALISIS USER EXPERIENCE AFFILIATE MARKETING
KARTUNIKAH BERBASIS WEBSITE DENGAN
PENERAPAN METODE FIVE PLANES PADA CV. MEDIA
INOVASI BERKARYA**

SKRIPSI

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



disusun oleh
ALDA NAZHIFAH
18.11.1940

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022

**ANALISIS USER EXPERIENCE AFFILIATE MARKETING
KARTUNIKAH BERBASIS WEBSITE DENGAN
PENERAPAN METODE FIVE PLANES PADA CV. MEDIA
INOVASI BERKARYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
ALDA NAZHIFAH
18.11.1940

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE AFFILIATE MARKETING KARTUNIKAH
BERBASIS WEBSITE DENGAN PENERAPAN METODE FIVE PLANES PADA
CV. MEDIA INOVASI BERKARYA**

yang disusun dan diajukan oleh

Alda Nazhifah
18.11.1940

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE AFFILIATE MARKETING KARTUNIKAH
BERBASIS WEBSITE DENGAN PENERAPAN METODE FIVE PLANES PADA
CV. MEDIA INOVASI BERKARYA**

yang disusun dan diajukan oleh

Alda Nazhifah

18.11.1940

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, M.T

NIK. 190302289

Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

Anggit Ferdita Nugraha, S.T, M.Eng

NIK. 190302480

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alda Nazhifah
NIM : 18.11.1940

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis User Experience Affiliate Marketing Kartunika Berbasis Website Dengan Penerapan Metode Five Planes Pada CV. Media Inovasi Berkarya

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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 Juli 2022

Yang Menyatakan,




Alda Nazhifah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Kita berlindung kepada ALLAH SWT dari kejahatan diri kita dan segala keburukan amal kita. Terima kasih atas motivasi, dukungan, serta do'a dari seluruh pihak yang telah ikut serta dalam penyelesaian skripsi ini.

Persembahan skripsi ini dan rasa terima kasih saya ucapkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Almarhum ayah Ateng Zaelani dan mama tercinta Vera Wita yang selalu memberikan dukungan, doa serta motivasi kepada penulis.
2. Untuk diri sendiri yang sudah berjuang sejauh ini.
3. Kepada Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan arahan kepada saya dalam pengerjaan serta penyelesaian penelitian atau skripsi ini.
4. Kepada Tim “Es Terossss”, Rakandamaesa Ammarputra Martanto, Niko Pawinta, dan Fariz Azhari Indrawan, yang telah bersama-sama berjuang hingga pada akhirnya kita bisa mencapai salah satu cita-cita kita yaitu lulus pendadaran dan wisuda bersama-sama.
5. Kepada seluruh pihak yang telah bertanya “kapan sidang?”, “kapan wisuda?”, “kapan nyusul?” dan lain sejenisnya, kalian adalah alasan saya segera menyelesaikan skripsi ini.

Sekali lagi, terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan, semoga ALLAH SWT selalu memberikan kita semua kesehatan, rezeki yang berlimpah, dan selalu menjaga keimanan kita, Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puja dan puji syukur saya panjatkan kepada ALLAH SWT atas ridha-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Analisis User Experience Affiliate Marketing Kartunika Berbasis Website Dengan Penerapan Metode Five Planes Pada CV. Media Inovasi Berkarya”

Skripsi ini saya ajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras serta perjuangan yang panjang dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Tidak lepas dari hal tersebut, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.

Terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Eli Pujastuti, M.Kom, selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagi pengalaman kepada penulis.
4. Orang tua tercinta, Alm ayah Ateng Zaelani dan mama tercinta Vera Wita yang selalu memberikan dukungan, doa serta motivasi kepada penulis.
5. Untuk diri sendiri yang sudah berjuang sejauh ini
6. Kepada Tim “Es Terossss”, Rakandamaesa Ammarputra Martanto, Niko Pawinta, dan Fariz Azhari Indrawan, yang telah bersama-sama berjuang hingga pada akhirnya kita bisa mencapai salah satu cita-cita kita yaitu lulus pendadaran dan wisuda bersama-sama.

7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama perkuliahan, serta seluruh staf yang selalu sabar melayani proses administrasi selama proses penelitian ini berlangsung.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan yang telah diberikan mendapatkan berkah dari ALLAH SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dikarenakan keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu, dengan rendah hati, penulis mengharapkan kritik maupun saran yang membangun dari seluruh pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 7 Agustus 2022

Penulis

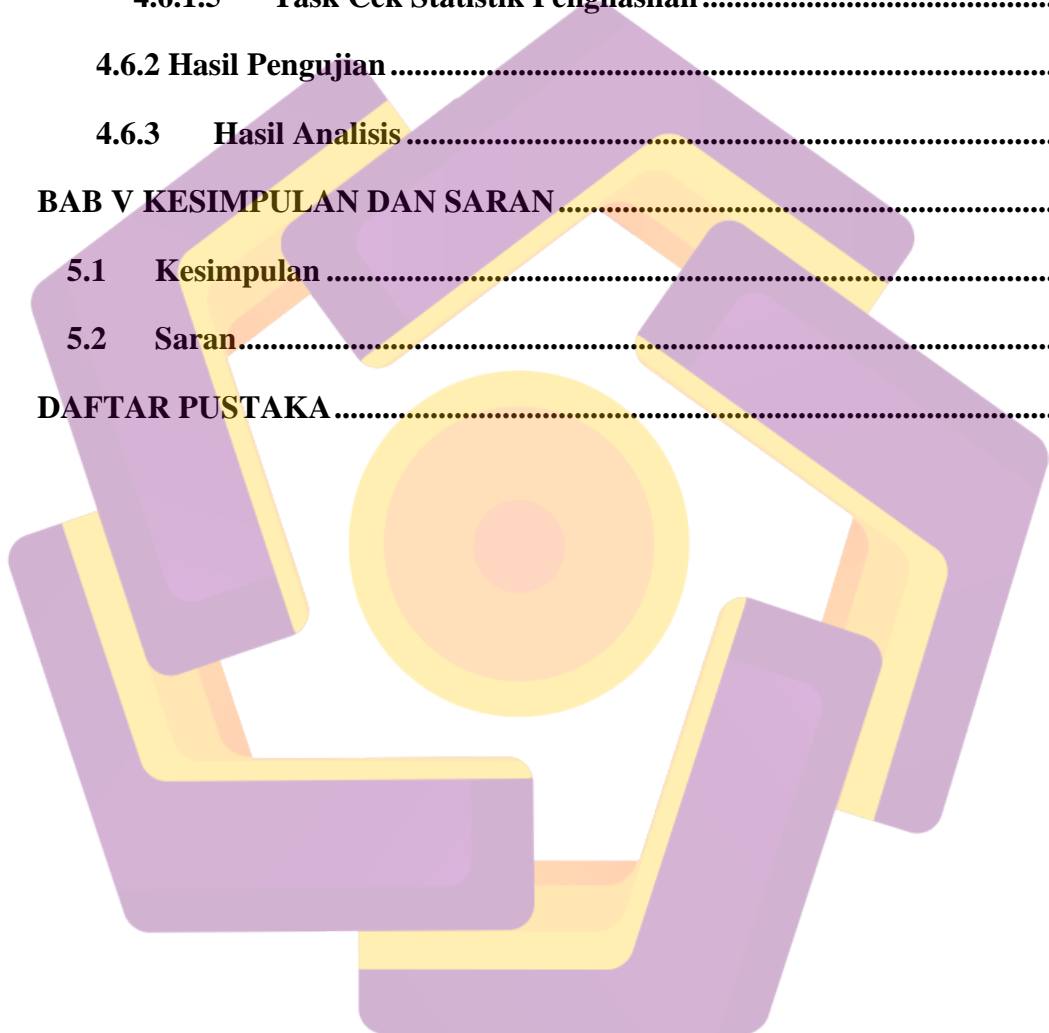
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
1.6.1 BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI	3
1.6.3 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	4
1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	4

1.6.5	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	4
BAB II	LANDASAN TEORI	5
2.1	Tinjauan Pustaka	5
2.2	Dasar Teori	9
2.2.1	Affiliate Marketing	9
2.2.2	User Experience	9
2.2.2.1	User Research	10
2.2.2.2	Information Architecture	10
2.2.2.3	Interaction Design	11
2.2.2.4	Visual Design	11
2.2.2.5	Usability	11
2.2.3	User Interface	12
2.2.4	Website	12
2.2.5	Five Planes Method	13
2.2.5.1	Strategy Plane	14
2.2.5.2	Scope Plane	15
2.2.5.3	Structure Plane	15
2.2.5.4	Skeleton Plane	15
2.2.5.5	Surface Design	16
2.2.6	Cognitive Walkthrough	16
BAB III	METODE PENELITIAN	18
3.1	Objek Penelitian	18
3.1.1	Masalah yang dihadapi objek	22
3.2	Alur Metode <i>Five Planes</i>	22
3.3	Strategy Plane	23

3.3.1	Data survei.....	23
3.3.2	Tujuan pengembangan website	23
3.3.3	Perancangan user persona	24
3.4.1	Spesifikasi fungsional yang dikembangkan.....	25
3.5	Structure Plane	25
3.6	Skeleton Plane.....	25
3.7	Surface Plane	26
3.8	Usability Testing.....	26
3.8.1	Partisipan	26
3.8.2	Observasi	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Strategy Plane	27
4.1.1	User persona	27
4.2	Scope Plane	28
4.2.1	<i>Platform dan device</i>	28
4.2.2	Fungsi dan Spesifikasi	29
4.2.3	Skenario Pengguna	30
4.3	Structure Plane	33
4.4	Skeleton Plane.....	33
4.4.1	Perancangan Wireframe	33
4.5	Surface Plane	53
4.5.1	Pemilihan warna	53
4.5.2	Perancangan Visual Desain	53
4.6	Usability Testing.....	71
4.6.1	Membuat Tugas/Task.....	71

4.6.1.1	Task Sign Up	72
4.6.1.2	Task Isi Form Data Diri.....	73
4.6.1.3	Task Copy Link Referral	74
4.6.1.4	Task Penarikan Dana	75
4.6.1.5	Task Cek Statistik Penghasilan	76
4.6.2	Hasil Pengujian	77
4.6.3	Hasil Analisis	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		87



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rincian tentang perbandingan beberapa penelitian.....	7
Tabel 4.2 Fungsi dan Spesifikasi.....	29
Tabel 4.3 Skenario 1	31
Tabel 4.4 Skenario 2	31
Tabel 4.5 Skenario 3	31
Tabel 4.6 Skenario 4	31
Tabel 4.7 Skenario 5	32
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Task Sign Up	78
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Task Formulir Data Diri	79
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Task Copy Link Referral	80
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Task Withdrawal	81
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Task Cek Statistik Berdasarkan Tanggal.....	82
Tabel 4.13 Rata-rata hasil pengujian task.....	83

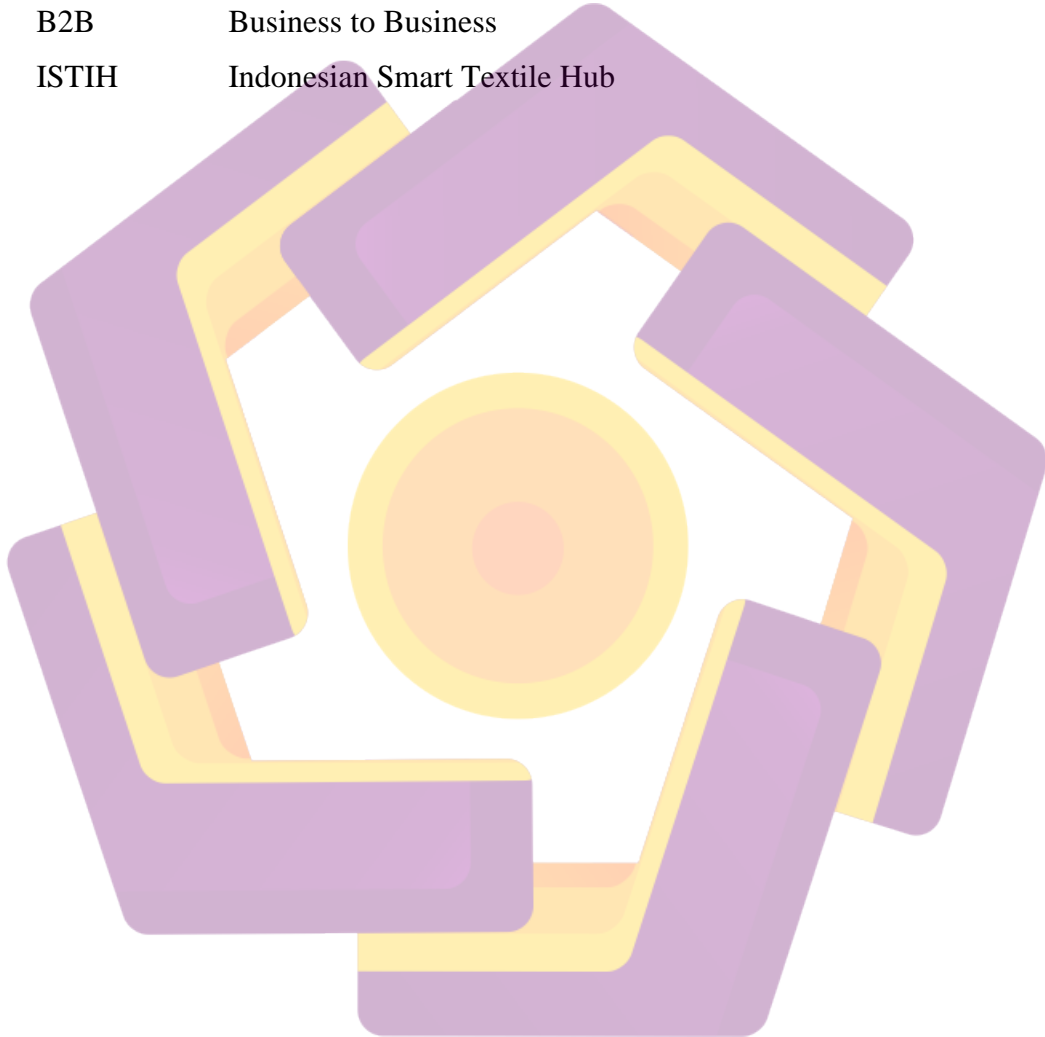
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Five planes method element.....	14
Gambar 3.2 Halaman Beranda Kartunikah	18
Gambar 3.3 Halaman Tentang Kartunikah.....	19
Gambar 3.4 Halaman Fitur Kartunikah	19
Gambar 3.5 Halaman Pemesanan Kartunikah.....	20
Gambar 3.6 Halaman Harga Kartunikah	21
Gambar 3.7 Halaman Demo Kartunikah	21
Gambar 3.8 Alur Metode Five Planes.....	22
Gambar 3.9 Perancangan User Persona	24
Gambar 4.10 User Persona	27
Gambar 4.11 Struktur Website	33
Gambar 4.12 Perancangan <i>Wireframe</i> Fitur <i>Affiliate</i>	34
Gambar 4.13 Perancangan <i>Wireframe SignUp</i>	35
Gambar 4.14 Perancangan <i>Wireframe Login</i>	36
Gambar 4.15 Perancangan <i>Wireframe ForgotPassword</i>	37
Gambar 4.16 Perancangan <i>Wireframe CheckYourEmail</i>	38
Gambar 4.17 Perancangan <i>Wireframe EnterNewPassword</i>	39
Gambar 4.18 Perancangan <i>Wireframe ChangePasswordSuccess</i>	40
Gambar 4.19 Perancangan <i>Wireframe Dashboard</i>	41
Gambar 4.20 Perancangan <i>Wireframe NotificationClick</i>	42
Gambar 4.21 Perancangan <i>Wireframe ProfileClick</i>	43
Gambar 4.22 Perancangan <i>Wireframe Notification</i>	44
Gambar 4.23 Perancangan <i>Wireframe Message</i>	45
Gambar 4.24 Perancangan <i>Wireframe FormulirDataDiri</i>	46
Gambar 4.25 Perancangan <i>Wireframe ProcessVerification</i>	47
Gambar 4.26 Perancangan <i>Wireframe Verified</i>	48
Gambar 4.27 Perancangan <i>Wireframe Profile</i>	49
Gambar 4.28 Perancangan <i>Wireframe ChangePassword</i>	50
Gambar 4.29 Perancangan <i>Wireframe ProgramAffiliate</i>	51

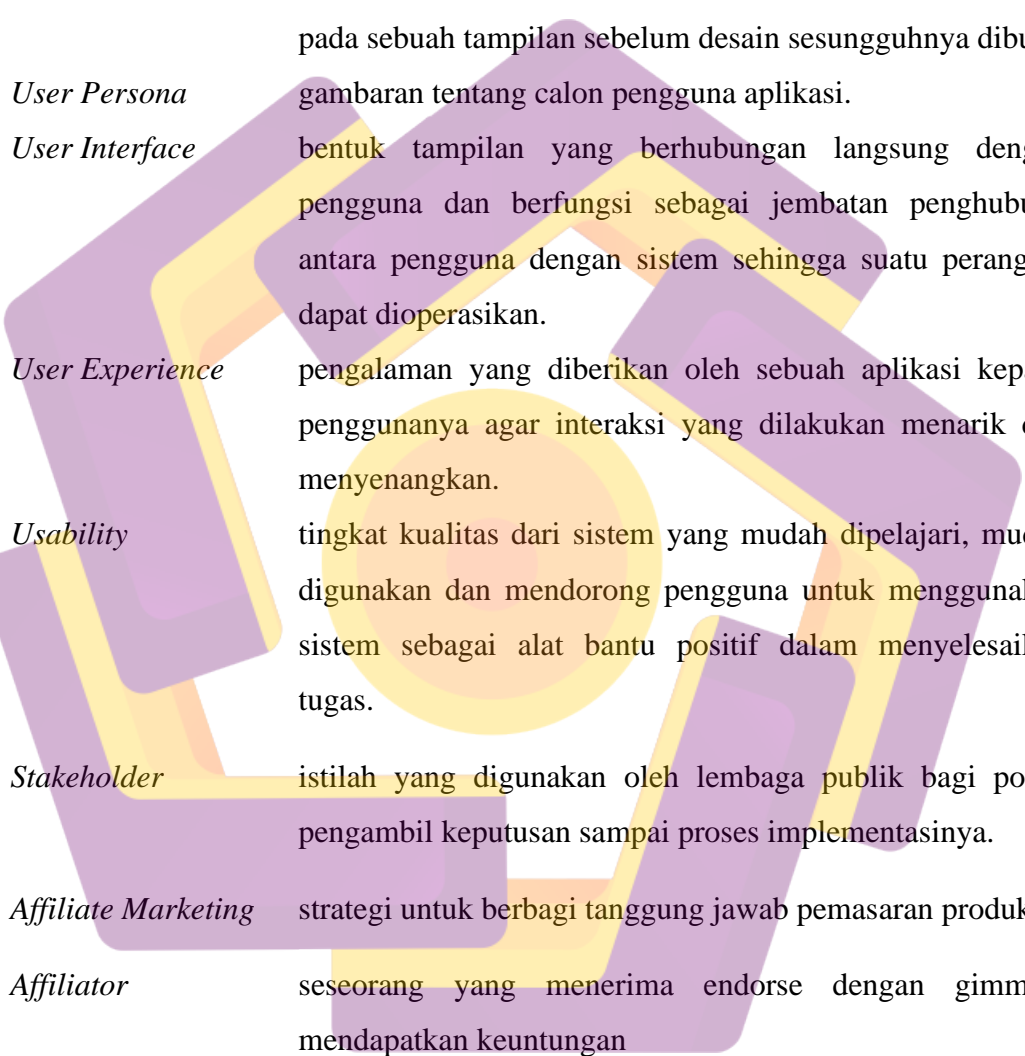
Gambar 4.30 Perancangan <i>Wireframe Wallets</i>	52
Gambar 4.31 Warna Perancangan User Interface	53
Gambar 4.32 Perancangan Visual Desain Welcome Page	55
Gambar 4.33 Perancangan Visual Desain Sign Up.....	56
Gambar 4.34 Perancangan Visual Desain Login	57
Gambar 4.35 Perancangan Visual Desain Forgot Password	58
Gambar 4.36 Perancangan Visual Desain Dashboard	59
Gambar 4.37 Perancangan Visual Desain Click Profile.....	60
Gambar 4.38 Perancangan Visual Desain Notification Clicked	61
Gambar 4.39 Perancangan Visual Desain Date Period	62
Gambar 4.40 Perancangan Visual Desain Notification	63
Gambar 4.41 Perancangan Visual Desain Chat.....	64
Gambar 4.42 Perancangan Visual Desain Fulfill Your Account Data	65
Gambar 4.43 Perancangan Visual Desain Process Verifivation.....	66
Gambar 4.44 Perancangan Visual Desain Verification Success	67
Gambar 4.45 Perancangan Visual Desain Profile Affiliator	68
Gambar 4.46 Perancangan Visual Desain Change Password.....	69
Gambar 4.47 Perancangan Visual Desain Wallets	70
Gambar 4.48 Verifikasi Umur Responden	71
Gambar 4.49 Task Sign Up	72
Gambar 4.50 Task Isi Formulir Data Diri.....	73
Gambar 4.51 Task Copy Link Referral.....	74
Gambar 4.52 Task Penarikan Dana.....	75
Gambar 4.53 Task Cek Statistik Penghasilan	76
Gambar 4.54 Data sebaran umur responden	77
Gambar 4.55 Data nilai usability testing dari website maze.co	84

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
SUS	System Usability Scale
B2B	Business to Business
ISTIH	Indonesian Smart Textile Hub



DAFTAR ISTILAH



<i>Prototype</i>	bentuk awal sebagai contoh atau standar ukuran dari sebuah produk yang akan dibuat.
<i>Wireframe</i>	coretan kasar atau kerangka untuk menyusun item-item pada sebuah tampilan sebelum desain sesungguhnya dibuat.
<i>User Persona</i>	gambaran tentang calon pengguna aplikasi.
<i>User Interface</i>	bentuk tampilan yang berhubungan langsung dengan pengguna dan berfungsi sebagai jembatan penghubung antara pengguna dengan sistem sehingga suatu perangkat dapat dioperasikan.
<i>User Experience</i>	pengalaman yang diberikan oleh sebuah aplikasi kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan.
<i>Usability</i>	tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas.
<i>Stakeholder</i>	istilah yang digunakan oleh lembaga publik bagi posisi pengambil keputusan sampai proses implementasinya.
<i>Affiliate Marketing</i>	strategi untuk berbagi tanggung jawab pemasaran produk
<i>Affiliator</i>	seseorang yang menerima endorse dengan gimmick mendapatkan keuntungan
<i>Referral Link</i>	alamat website atau situs yang memiliki tujuan yaitu sebagai media promosi

INTISARI

Undangan digital menjadi *trend* terbaru untuk mengirim undangan di era digital saat ini. Secara tradisional, undangan pernikahan dicetak secara konvensional. Dengan kemajuan teknologi dan revolusi internet, metode modern telah diperkenalkan, termasuk membuat dan menyebarkan undangan secara online, melalui email atau link website yang bisa diakses dimana dan kapan saja.

Kartunikah merupakan salah satu website undangan online yang menggunakan sistem pemasaran *Affiliate marketing*. *Affiliate marketing* itu sendiri adalah jenis teknik pemasaran online yang mempromosikan bisnis melalui iklan di situs web dengan imbalan bisnis setiap kali pelanggan (*affiliates*) menghasilkan penjualan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menganalisis *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* pada fitur *affiliate marketing* di website *Kartunikah*. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka untuk proses Analisis *UX* menggunakan metode *Five Planes* dan untuk evaluasi prototipe menerapkan metode *Cognitive Walkthrough* agar lebih efektif digunakan sebagai evaluasi *usability*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa trend saat ini adalah pemesanan undangan pernikahan dari perusahaan online berupa website online.

Kata kunci: *Metode Five Planes, Affiliate Marketing Kartunikah, UI/UX.*

ABSTRACT

Digital invitation becoming a new trend to send invitation in this digital era. Traditionally, wedding invitation is conventionally printed. With the advancement of technology and the internet revolution, modern method has been introduced, including creating and distributing invitation online, via email or link website that can be accessed anywhere and anytime.

Kartunikah is one of online invitation website that uses an affiliate marketing system. Affiliate marketing itself is a type of online marketing technique that promotes business through advertisements on website for business rewards every time customer (affiliates) generates a sale.

This study aims to design and analyses the User Interface (UI) and User Experience of affiliate marketing feature on Kartunikah website. To get maximum result the User Experience (UX) analysis process uses the five planes method, and for prototype evaluation, the cognitive walkthrough method is used to make it more effective for usability evaluation. This study result shows that the current trend is ordering wedding invitation from online companies in the form of online websites.

Keyword: Five Planes Method, Affiliate Marketing Kartunikah, UI/UX.

