

**ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE TRANSAKSI
PENJUALAN PADA CANDITA'S CORNER BUTIK BERBASIS
DEKSTOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Regina Naomi Sitorus

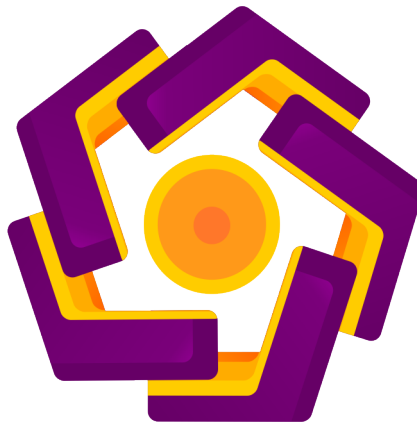
15.12.8699

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE TRANSAKSI
PENJUALAN PADA CANDITA'S CORNER BUTIK BERBASIS
DEKSTOP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Regina Naomi Sitorus

15.12.8699

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE TRANSAKSI PENJUALAN PADA CANDITA'S CORNER BUTIK BERBASIS DEKSTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Regina Naomi Sitorus
15.12.8699

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 November 2021

Dosen Pembimbing,

Bambang Sudaryatno, Drs., M.M.
NIK. 190302029

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE TRANSAKSI PENJUALAN PADA CANDITA'S CORNER BUTIK BERBASIS DEKSTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Regina Naomi Sitorus
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs., M.M
NIK. 190302029

Anggit Dwi Hartanto, M.kom
NIK. 190302163

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, Skom.,M.kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya (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

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 November 2021.



Regina Naomi Sitorus

HALAMAN MOTTO:

“ ketika telah melakukan yang terbaik yang kita bisa, maka kegagalan bukan sesuatu yang harus disesalkan, tapi jadikanlah pelajaran atau motivasi diri ”



HALAMAN PERSEMBAHAN

“ Skripsi ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda, ketulusanya dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai. Serta Untuk Orang-Orang Terdekatku Yang Tersayang, Dan Untuk Almamater Cream Kebanggaanku.”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena hanya atas berkat dan rahmat yang dilimpahkan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini pada waktunya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S-1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi. Maka untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah penulis dapat di bangku kuliah ke dalam bentuk karya tulis yang berjudul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE TRANSAKSI PENJUALAN PADA CANDITA’S CORNER BUTIK BERBASIS DEKSTOP”**.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan Penelitian skripsi ini.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.kom selaku Penguji Utama dan Ketua Prodi Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan bantuan kepada saya.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.kom selaku Penguji sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya.
5. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs.,M.M sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini, yang dengan kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan yang tidak henti-hentinya di sela- sela kesibukannya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
6. Bapak, ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bimbingan, ilmu dan semua yang telah diberikan kepada penulis.

7. Orang Tua kl; atas kasih sayang, doa, semangat dan dorongan seta pengorbanannya selama ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari isi maupun tata bahasa. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Tuhan melimpahkan berkah dan karunia-Nya kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini, harapan penulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua yang membaca.



Yogyakarta, 18 November 2021

Penulis



Regina Naomi Sitorus
15.12.8699

DAFTAR ISI

Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan.....	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Intisari.....	xv
Abstract.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Peneliti.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.3 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.4 Metode Penelitian.....	4
1.4.5 Metode Pengembangan Desain.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 User Interface.....	7
2.1.1 Prinsip Perancangan User Interface.....	7
2.1.2 Jenis User Interface.....	8

2.1.3	Desain User Interface.....	9
2.1.4	Prinsip=Prinsip kerja Design.....	9
2.3	User Experience.....	10
2.4	Perancangan.....	11
2.5	Prinsip Desain Aplikasi.....	12
2.6	Prototype.....	12
2.7	Pengertian Transaksi.....	13
2.8	Pengertian Penjualan.....	13
2.9	Metode Pengembangan.....	13
2.9.1	User Centered Design.....	13
2.9.1.2	Proes User Centered Design (UCD).....	15
2.9.2	Design Thingking.....	16
2.9.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
2.9.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	17
2.10	Langkah Langkah Perancangan Aplikasi.....	18
2.10.1	Flowchart (Bagan Alir).....	19
2.10.2	Data Flow Diagram (DFD).....	20
2.10.3	Entity Relationship (ERD).....	20
2.11	Software Yang Digunakan.....	22
2.11.1	Sistem Operasi.....	22
2.11.2	Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor).....	23
2.11.3	Justimind Prototyping.....	24
2.11.4	Unified Modeling Language (UML).....	25
2.11.5	Spesifikasi Komputer.....	27
BAB 3. Analisis Dan Perancangan.....		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Latar Belakang Candita’s Corner.....	28
3.1.2	Visi, Misi, Tujuan Candita’s Corner.....	28
3.1.3	Struktur Organisasi Candita’s Corner.....	29
3.2	Analisis Masalah.....	30

3.2.1 Langkah—Langkah Analisis	30
3.3 Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	30
3.4 Solusi yang dipilih.....	31
3.5 Analisis kebutuhan Sistem.....	31
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.5.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	33
3.5.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	33
3.6 Analisis Kelayakan Sistem.....	34
3.6.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
3.6.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	35
3.7 Analisis Biaya Dan Manfaat	35
3.7.1 Komponen Biaya.....	35
3.7.2 Komponen Manfaat.....	36
3.8 Perancangan Sistem.....	40
3.8.1 Sistem Yang Diusulkan.....	40
3.8.2 Konteks Diagram.....	41
3.8.3 Data Flow Diagram (DFD).....	41
3.9 Rancangan Basis Data.....	44
3.9.1 ERD (Entity Relationship Diagram).....	44
3.9.2 Relasi Antar Tabel.....	46
3.9.3 Struktur Tabel.....	46
3.10 User Interface.....	52
 BAB 4. Hasil Dan Pembahasan.....	 71
4.1 Hasil Analisis.....	71
 BAB 5. Kesimpulan	 75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA	76
----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Simbol Flowchart.....	20
Tabel 3.1 : Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
Tabel 3.2 : Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
Tabel 3.3 : Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
Tabel 3.4 : Analisis Biaya Dan Manfaat.....	37
Tabel 3.5 : Hasil Analisis Biaya Dan Manfaat.....	40
Tabel 3.6 : Tabel Admin.....	47
Tabel 3.7 : Tabel Pelanggan.....	47
Tabel 3.8 : Tabel Barang.....	48
Tabel 3.9 : Tabel Barang Keluar.....	48
Tabel 3.10 : Tabel Barang Masuk.....	49
Tabel 3.11 : Tabel Detail Barang Keluar.....	49
Tabel 3.12 : Tabel Pengiriman.....	50
Tabel 3.13 : Tabel Kritik Saran.....	50
Tabel 3.14 : Tabel Keranjang.....	51
Tabel 3.15 : Tabel Pembayaran.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Candita's Corner.....	29
Gambar 3.2 : Flowchart Sistem Yang Diusulkan.....	41
Gambar 3.3 : Konteks Diagram.....	42
Gambar 3.4 : DFD (Data Flow Diagram).....	43
Gambar 3.5 : ERD (Entity Relationship Diagram).....	45
Gambar 3.6 : Relasi Antar Tabel.....	46
Gambar 3.7 : Halaman Login Admin.....	52
Gambar 3.8 : Halaman Utama Admin.....	53
Gambar 3.9 : Halaman Data Stok Barang.....	54
Gambar 3.10 : Halaman Input Barang Masuk.....	55
Gambar 3.11 : Halaman Input Barang Keluar.....	56
Gambar 3.12 : Halaman Data Barang Masuk.....	57
Gambar 3.13 : Halaman Data Barang Keluar.....	58
Gambar 3.14 : Halaman Data Pembayaran.....	59
Gambar 3.15 : Halaman Data Barang.....	60
Gambar 3.16 : Halaman Barang Masuk.....	61
Gambar 3.17 : Halaman Pengiriman.....	62
Gambar 3.18 : Halaman Login Pelanggan.....	63
Gambar 3.19 : Halaman Utama Pelanggan.....	64
Gambar 3.20 : Halaman Kkeranjang.....	65
Gambar 3.21 : Halaman Kritik Saran.....	66
Gambar 3.22 : Halaman Pembayaran.....	67
Gambar 3.23 : Halaman Utama Pimpinan.....	68
Gambar 3.24 : Halaman Laporan.....	69
Gambar 3.25 : Halaman Grafik.....	70
Gambar 4.1 : Rancangan Desain User Interface Login.....	71
Gambar 4.2 : Rancangan Desain User Interface Beranda.....	72
Gambar 4.3 : Rancangan Desain User Interface Pelangan.....	73
Gambar 4.4 : Rancangan Desain User Interface Pemimpin.....	74

INTISARI

Candita's Corner merupakan sebuah usaha penjualan busana muslim, perlengkapan ibadah dan homedress yang berkembang sejak tahun 2017. Pada era saat ini barang-barang mode atau fashion dapat dijadikan investasi. User Interface (UI) menjadi sesuatu yang mulai trend dalam perkembangan dunia teknologi Informasi, khususnya di tahun 2021 ini. Oleh sebab itu pengaruh UI dan UX dalam pembuatan sebuah aplikasi mempunyai peran yang penting, agar pengguna dapat merasakan nyaman dan pengalaman dalam setiap fitur yang digunakan.

Dalam Penelitian ini, peneliti menerapkan metode User Centered Design dalam pengembangan aplikasi Transaksi Penjualan berupa dekstop, UCD memiliki 4 aktivitas yaitu Specify context of use, specify user and organizational requirements, Produce design solutions, dan Evaluate designs against user requirements. Setelah melakukan 4 aktivitas tersebut hasilnya adalah prototype.

Tujuan penelitian ini adalah merancang desain antarmuka Auctentik untuk Candita's Corner Butik. Dengan mengutamakan aspek dari user interface dan user experience. Perancangan antar muka ini menggunakan teori mengenai ui desain, prinsip perancangan ui, prinsip kerja desain, prinsip desain aplikasi, komunikasi layout, serta pendalaman psikologi warna sehingga pesan dan kesan yang ingin disampaikan dapat tercapai.

Kata Kunci : Busana, User Interface, User Centered Design

Abstract

Candita's Corner is a business selling Muslim clothing, worship equipment and homedresses that has been developing since 2017. In the current era, fashion or fashion items can be used as investments. User Interface (UI) is becoming something that is starting to trend in the development of the world of Information technology, especially in 2021. Therefore, the influence of UI and UX in making an application has an important role, so that users can feel comfortable and experience in every feature used.

In this study, the researcher applies the User Centered Design method in the development of the Sales Transaction application in the form of a desktop, UCD has 4 activities, namely Specify context of use, specify user and organizational requirements, Produce design solutions, and Evaluate designs against user requirements. After doing these 4 activities the result is a prototype.

The purpose of this research is to design an Authentic interface for Candita's Corner Boutique. By prioritizing aspects of the user interface and user experience. This interface design uses ui design theory, ui design principles, design work principles, application design principles, layout communication, and color psychology deepening so that the message and impression you want to convey can be achieved.

Keyword : Fashion, User Interface, User Centered Design