

**PERANCANGAN DESAIN UI / UX APLIKASI MOBILE PADA TOKO
ANDALAS COMPUTER MENGGUNAKAN PENDEKATAN HCD
(HUMAN-CENTERED DESIGN)
(Studi Kasus : Toko Andalas Computer - TA 2021/2022)**

SKRIPSI



disusun oleh
M.Helmi Habibi
18.11.1891

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DESAIN UI / UX APLIKASI MOBILE PADA TOKO
ANDALAS COMPUTER MENGGUNAKAN PENDEKATAN HCD
(HUMAN-CENTERED DESIGN)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

M. Helmi Habibi

18.11.1891

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE PADA TOKO ANDALAS COMPUTER MENGGUNAKAN PENDEKATAN HCD (HUMAN CENTERED DESIGN)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M.Helmi Habibi

18.11.1891

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2021

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE PADA TOKO
ANDALAS COMPUTER MENGGUNAKAN PENDEKATAN HCD
(HUMAN CENTERED DESIGN)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Helmi Habibi

18.11.1891

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M.Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al fatta, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302096

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, 29 November 2021



M.Helmi Habibi

NIM. 18.11.1891

MOTTO



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan Rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah membantu hambanya dan menguatkan hambanya untuk menghadapi berbagai rintangan. Sehingga skripsi ini bisa selesai.
2. Kedua orang tua, Bapak Istanto dan ibu Munawaroh yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungannya kepada penulis.
3. Kepada Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. Terima kasih atas segala bimbingan, ajaran, dan ilmu-ilmu baru yang penulis dapatkan dari selama penyusunan skripsi ini. Dengan segala kesibukan, bu eli masih bersedia untuk membimbing dan menuntun penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih dan mohon maaf bila ada kesalahan yang penulis telah lakukan.
4. Segenap dosen pengajar pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, pendidikan, dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama duduk dibangku kuliah.
5. Segenap staf pegawai Toko Andalas Computer yang telah banyak membantu penulis selama ini.
6. *Special Thanks For* Dina Rahma Novita dan Chyntia Afnilamsari sebagai orang yang selalu mengajak *refreshing* sehingga membuat panulis tidak suntuk/bosan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
7. Teman – temanku Zacky, Abu, Wildan, Faza, Said, Faqih Primawan, Faqih Afin, Iksan, Mas Afdul, Faiz, Ubed, Galuh. Terima kasih atas kebersamaan yang tidak terlupakan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan dan rahmat-Nya penyusun mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Perancangan Desain UI/UX aplikasi mobile pada Toko Andalas Computer menggunakan pendekatan *HCD (Human Centered Design)* ”, meskipun selama penyusunan, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi ini, guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan program studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam hal perancangan desain UI/UX.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Kamis 23 Oktober 2021

Penulis,

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	4
1.4. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	4
1.5. SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2	DASAR TEORI.....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....		18
3.1	TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN	18
3.1.3.	Struktur organisasi dan wewenang tugas	19
3.1.4.	Analisa sistem yang sedang berjalan.....	21
3.1.5.	Masalah yang dihadapi.....	22
3.1.6.	Usulan pemecahan masalah	22
3.2.	PERANCANGAN SISTEM	23
3.2.1.	Rancangan hirarki menu	23
3.2.2.	State transition diagram (std)	23
3.3.	METODE PENELITIAN.....	24
3.3.1.	Metode pengumpulan data	25
3.3.2.	Metode design	31
3.3.4.	Metode analisis.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1.	INTERFACE	33
4.1.1.	Inspiration	33
4.1.2	ideation.....	37
4.1.3	implementation.....	50
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	KESIMPULAN	57

5.2 SARAN 59

DAFTAR PUSTAKA 60



DAFTAR TABEL

Table 2.1. Daftar Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 3.1. Daftar Pertanyaan Wawancara Direktur	26
Tabel 3.2. Daftar Pertanyaan Wawancara Pelanggan Toko.....	26
Tabel 4.1. Jawaban Wawancara Direktur	33
Tabel 4.2. Jawaban Wawancara Pelanggan/User.....	34
Tabel 4.4. Rekomendasi Perbaikan.....	52
Tabel 5.1. Kesimpulan Pengujian Pertama	57
Tabel 5.2. Kesimpulan Pengujian Kedua.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Struktur Organisasi Andalas Computer.....	19
Gambar 3.3. State Transition Diagram (Std)	24
Gambar 3.4. Tahapan Hcd (Human-Centered Design).....	25
Gambar 3.5. Lembar Pertanyaan Sus	29
Gambar 3.6. Lembar Pertanyaan Sus	29
Gambar 3.7. Lembar Pertanyaan Sus	30
Gambar 3.8. Lembar Pertanyaan Sus	30
Gambar 3.5. Sistem Yang Berjalan Pada Andalas Computer	32
Gambar 4.1. Wawancara User 1	35
Gambar 4.2. Wawancara User 2	35
Gambar 4.3. Wawancara User 3	36
Gambar 4.4. Wawancara User 4	36
Gambar 4.5. Wawancara User 5	36
Gambar 4.6. Tampilan Sketsa Screen Interface & Home Page	37
Gambar 4.7. Tampilan Sketsa Di Categories Product & Cha	37
Gambar 4.8. Tampilan Sketsa Akun & Edit Profile.....	38
Gambar 4.9. Tampilan Sketsa Setting & Keranjang	38
Gambar 4.10. Tampilan Sketsa Data Pesanan & Pembayaran.....	39

Gambar 4.11. Tampilan Sketsa Konfirmasi Pembayaran & Zoom In Produk.....	39
Gambar 4.12. Tampilan Sketsa Dikirim & Riwayat Pembelian	40
Gambar 4.13. Tampilan Sketsa Tentang Kami & Bantuan.....	40
Gambar 4.14. Tampilan Sketsa Info Promo.....	41
Gambar 4.15. Tampilan Wireframe Screen Interace & Home Page.....	41
Gambar 4.16. Tampilan Wireframe Di Categories Product & Chat	42
Gambar 4.17. Tampilan Wireframe Akun & Edit Profile.....	42
Gambar 4.18. Tampilan Wireframe Setting & Keranjang	43
Gambar 4.19. Tampilan Wireframe Data Pesanan & Pembayaran.....	43
Gambar 4.20. Tampilan Wireframe Konfirmasi Pembayaran & Zoom In Produk	44
Gambar 4.21. Tampilan Wireframe Dikirim & Riwayat Pembelian	44
Gambar 4.22. Tampilan Wireframe Tentang Kami & Bantuan.....	45
Gambar 4.23. Tampilan Wireframe Info Promo	45
Gambar 4.24. Tampilan Mockup Screen Interace & Home Page.....	46
Gambar 4.25. Tampilan Mockup Di Categories Product & Chat	46
Gambar 4.26. Tampilan Mockup Akun & Edit Profile.....	47
Gambar 4.27. Tampilan Mockup Setting & Keranjang	47
Gambar 4.28. Tampilan Mockup Data Pesanan & Pembayaran.....	48
Gambar 4.29. Tampilan Mockup Konfirmasi Pembayaran & Zoom In Produk...	48

Gambar 4.30. Tampilan Mockup Dikirim & Riwayat Pembelian	49
Gambar 4.31. Tampilan Mockup Tentang Kami & Bantuan.....	49
Gambar 4.32. Tampilan Mockup Info Promo	50
Gambar 4.34. Source Code Untuk Menampilkan Fragment.....	54
Gambar 4.35. Source Code Untuk Menampilkan Banner	55
Gambar 4.36. Source Code Untuk Button Di Menu Profile	55
Gambar 4.37. Source Code Untuk Menghitung Otomatis Total Pembayaran.....	56



INTISARI

Toko andalas computer merupakan *master dealer* yang bergerak dibidang elektronik, seperti *Networking*, *CCTV* dan Aksesoris. Toko andalas computer memiliki cabang di beberapa daerah diantaranya Solo, Jogja, Semarang, Malang, Madiun, Malang dan Purwokerto. Karena dengan adanya Covid-19 pemerintah menganjurkan untuk semua masyarakat untuk dirumah saja. Hal ini menyebabkan aktivitas semua masyarakat akan terbatas yang nantinya akan berdampak pada toko andalas computer, yang tadinya orang bisa datang langsung ke toko andalas computer untuk bertanya, sekarang hanya bisa melewati aplikasi chat untuk bertanya dan jika banyak yang bertanya maka akan menjadi slowrespon. Ini akan memperngaruhi *customer* jika mereka membutuhkan informasi dengan cepat.

Pada penelitian ini peneliti akan **mencoba menganalisa** permasalahan lebih lanjut di andalas computer jogja. Peneliti menggunakan metode HCD (Human Centered Design) untuk merancang desaiain UI/UX aplikasi mobile pada toko andalas computer. Metode tersebut menggunakan 3 tahapan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu *inspiration*, *ideation* dan *implementation*.

Hasil dari perancangan ini adalah berupa prototype aplikasi mobile toko andalas *computer*. Diharapkan sistem ini dapat diimplementasikan pada toko andalas computer, sehingga dapat membantu customer dan pegawai toko agar lebih mudah.

Kata Kunci: *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, Aplikasi, Toko Andalas Computer

ABSTRACT

Andalas computer shop is a master dealer engaged in electronics, such as Networking, CCTV and Accessories. Andalas computer store has branches in several areas including Solo, Jogja, Semarang, Malang, Madiun, Malang and Purwokerto. Due to Covid-19, the government is monitoring all people to stay at home. This causes the activities of all people to be limited which will later have an impact on the Andalas computer store, where previously people could come directly to the Andalas computer store to ask questions, now they can only go through the application to ask questions and if many ask it will slow down the response. This will influence the customer if they need information quickly.

In this research, the researcher will try to analyze the problem further in Andalas Computer Yogyakarta. The researcher uses the HCD (Human Centered Design) method to design a mobile UI/UX application at the Andalas computer store. The method uses 3 stages to achieve the desired goal, namely inspiration, ideas, and implementation.

The result of this design is in the form of a mobile application prototype for the Andalas computer store. It is hoped that this system can be implemented at the Andalas computer store, so that it can help customers and store employees to make it easier.

Keyword: *User Interface (UI), User Experience (UX), Application, Andalas Computer Store*