

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA PROTOTYPE  
APLIKASI MOBILE PENJUALAN KOPI  
SKRIPSI**

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Derajat Sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh :

**MOCHAMMAD IFAN RIZKY KURNIAWAN**

**20180140085**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mochammad Ifan Rizky Kurniawan  
NIM : 20180140085  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Teknik  
Jenis Karya : Skripsi  
Judul Karya : Perancangan Desain UI/UX Pada Prototype  
Aplikasi Mobile Penjualan Kopi

Menyatakan dengan benar dan tanpa paksaan bahwa :

1. Karya ini adalah hasil karya sendiri dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing dan merupakan sebagian dari hasil dari penelitian di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan :  
Judul Penelitian : Perancangan Desain UI/UX Pada Prototype  
Aplikasi Mobile Penjualan Kopi  
Ketua Peneliti : Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc.
2. Karya ini tidak memuat hasil karya orang lain kecuali acuan atau kutipan yang telah disebutkan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana, magister, dan doktor) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.
4. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui memberikan hak kepada dosen pembimbing dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk menyimpan, menggunakan, dan mengelola karya ini dan perangkat lainnya (jika ada) serta mempublikasikannya dalam bentuk lain baik itu semua maupun sebagian dengan tetap mencantumkan nama saya.

Yogyakarta, 10 Oktober 2022

Yang menyatakan,



Mochammad Ifan Rizky Kurniawan

## MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.”

(Q.S.Al-Baqarah: 216)

“Jika seorang manusia mati, maka terputuslah darinya semua amalnya kecuali dari tiga hal; dari sedekah jariyah atau ilmu yang diambil manfaatnya atau anak shalih yang mendoakannya.”

(H.R.Muslim No.1631)

“Jangan tunda pekerjaanmu sampai besok, sementara kau bisa mengerjakannya hari ini.”

(Benjamin Franklin)

“Jangan terlalu berharap kepada manusia, karena suatu saat dia akan mengecewakanmu. Berharaplah kepada Sang Pencipta, niscaya segala do’a, usaha, dan keinginanmu akan tercapai atas izin dari-Nya.”

(Ifan Rizky)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan Skripsi dengan judul “Perancangan Desain *UI/UX* pada *Prototype* Aplikasi *Mobile* Penjualan Kopi” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi S1 Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan berupa bimbingan, petunjuk, dukungan, saran dan masukan dari berbagai pihak yang terlibat. Maka dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

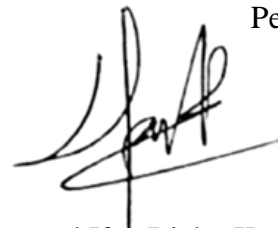
1. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan petunjuk dan kemudahan dengan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi.
2. Orang Tua, yang telah memberikan fasilitas dan memberikan dukungan maupun spiritual penuh kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Bapak Aris Widoyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun Skripsi.
4. Bapak Asroni, S.T., M.Eng, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun Skripsi.
5. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing pertama yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya dalam memberikan arahan perihal penulisan serta memberikan bimbingan dalam penyelesaian Skripsi dengan baik dan benar.

6. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing kedua yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya dalam memberikan arahan perihal penulisan serta memberikan ilmu kepada penulis dengan baik dan benar.
7. Bapak Cahya Damarjati, S.T. M.Eng., Ph.D, selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran terhadap penulisan Skripsi.
8. Teman-teman angkatan 2018, yang senantiasa memberikan dukungan, bantuan, dan semangat selama menjalani perkuliahan.
9. Saudara-saudara saya, yang senantiasa memberikan bantuan baik mental maupun spiritual yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
10. Sahabat-sahabat saya, khususnya Ida Ayu Shantiani Putri yang selalu memberikan masukan dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi.
11. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi.

Tentu saja didalam pembuatan laporan skripsi tersebut terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, penulis mohon maaf. Kritik dan saran bersifat membangun sangat diperlukan untuk menyempurnakan *prototype* aplikasi dimasa yang akan datang. Harapan penulis disini adalah semoga laporan Skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada para pembaca.

Yogyakarta, 10 Oktober 2022

Penyusun



Mochammad Ifan Rizky Kurniawan

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
KATA PENGANTAR .....	xv
BAB 1    PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	2
1.3    Batasan Masalah.....	2
1.4    Tujuan Penelitian.....	2
1.5    Manfaat Penelitian.....	3
1.6    Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2    TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1    Tinjauan Pustaka .....	5
2.2    Landasan Teori .....	8
2.2.1    Perancangan .....	8
2.2.2    Aplikasi .....	9
2.2.3    Aplikasi Mobile.....	9

2.2.4	<i>Prototype</i> .....	9
2.2.5	Desain.....	10
2.2.6	<i>Figma</i> .....	10
2.2.7	<i>User Interface (UI)</i> .....	11
2.2.8	<i>User Experience (UX)</i> .....	11
2.2.9	Observasi.....	12
2.2.10	Wawancara.....	12
2.2.11	<i>Stakeholder</i> .....	12
2.2.12	<i>User Requirement Analysis</i> .....	12
2.2.13	<i>Persona</i> .....	13
2.2.14	<i>User Journey Map</i> .....	16
2.2.15	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	18
2.2.16	Demonstrasi .....	21
2.2.17	Partisipan.....	22
<b>BAB 3</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>23</b>
3.1	Metode Penelitian.....	23
3.2	Observasi .....	25
3.3	Wawancara .....	28
3.3.1	Wawancara dengan <i>Reseller</i> .....	28
3.3.2	Wawancara dengan <i>Customer</i> .....	31
3.4	<i>User Requirement Analysis</i> .....	33
3.4.1	<i>Persona</i> .....	33
3.4.2	<i>User Journey Map</i> .....	36
3.4.3	Analisa Fitur.....	42
3.5	Perancangan Sistem.....	69

3.5.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	69
3.5.2	<i>Activity Diagram</i> .....	72
3.6	Peralatan Pendukung .....	111
3.6.1	Perangkat Lunak.....	111
3.6.2	Perangkat Keras .....	111
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	112
4.1	Pembuatan <i>Prototype</i> .....	112
4.2	Pengujian <i>Prototype Reseller</i> .....	139
4.2.1	Tujuan Pengujian <i>Prototype Reseller</i> .....	139
4.2.2	Metode Pengujian <i>Prototype Reseller</i> .....	140
4.2.3	Partisipan Pengujian <i>Prototype Reseller</i> .....	141
4.2.4	Prosedur Pengujian <i>Prototype Reseller</i> .....	142
4.2.5	Hasil Pengujian <i>Prototype Reseller</i> .....	142
4.2.6	Kesimpulan <i>Prototype Reseller</i> .....	143
4.3	Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Pertama.....	143
4.3.1	Tujuan Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Pertama.....	143
4.3.2	Metode Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Pertama .....	144
4.3.3	Partisipan Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Pertama .....	145
4.3.4	Prosedur Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Pertama .....	145
4.3.5	Hasil Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Pertama.....	145
4.3.6	Kesimpulan Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Pertama .....	147
4.4	Perbaikan <i>Prototype</i> .....	147
4.5	Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Kedua .....	153
4.5.1	Tujuan Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Kedua.....	153
4.5.2	Metode Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Kedua.....	154



4.5.3	Partisipan Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Kedua.....	155
4.5.4	Prosedur Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Kedua.....	155
4.5.5	Hasil Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Kedua.....	156
4.5.6	Kesimpulan Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Kedua.....	158
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN .....	159
5.1	Kesimpulan.....	159
5.2	Saran .....	160
	DAFTAR PUSTAKA .....	161
	LAMPIRAN.....	164

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel <i>Use Case Diagram</i> .....	19
Tabel 2.2 Tabel <i>Activity Diagram</i> .....	21
Tabel 3.1 Tabel Masalah <i>User Journey Map</i> .....	41
Tabel 3.2 Tabel Kode dan Fitur <i>Reseller</i> .....	54
Tabel 3.3 Tabel Kode dan Fitur <i>Customer</i> .....	68
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian <i>Prototype Reseller</i> .....	142
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Pertama.....	146
Tabel 4.4 Tabel Pengujian <i>Prototype Customer</i> Tahap Kedua.....	156

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Goal-Based Persona</i> .....	14
Gambar 2.2 <i>Role-Based Persona</i> .....	14
Gambar 2.3 Kerangka <i>User Journey Map</i> .....	16
Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian .....	9
Gambar 3.2 Fitur Pesanan pada Shopee.....	26
Gambar 3.3 Fitur Pesanan pada Gojek.....	26
Gambar 3.4 Fitur Keranjang Belanja Shopee .....	27
Gambar 3.5 Fitur Metode Pembayaran Gojek .....	27
Gambar 3.6 <i>Persona Reseller</i> .....	34
Gambar 3.7 <i>Persona Customer</i> .....	35
Gambar 3.8 <i>User Journey Map Reseller - Membeli Kopi</i> .....	37
Gambar 3.9 <i>User Journey Map Reseller - Menjual Kopi</i> .....	38
Gambar 3.10 <i>User Journey Map Reseller - Membeli Kopi secara Online</i> .....	39
Gambar 3.11 <i>User Journey Map Reseller - Membeli Kopi secara Offline</i> .....	40
Gambar 3.12 <i>Use Case Diagram Reseller</i> .....	69
Gambar 3.13 <i>Use Case Diagram Customer</i> .....	71
Gambar 3.14 <i>User Case Diagram Reseller</i> .....	71
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram Reseller - Fitur Kelola Akun</i> .....	75
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram Reseller - Fitur Buat Produk, Fitur Edit Produk, dan Fitur Hapus Produk</i> .....	77
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram Reseller - Fitur Kelola Metode Pembayaran</i> .....	79
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram Reseller - Fitur Lihat Produk</i> .....	81
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram Reseller - Fitur Lihat Rincian Produk</i> .....	82
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram Reseller - Fitur Lihat Diskon</i> .....	83
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram Reseller - Fitur Filter Produk dan Filter Cari Produk</i> .....	83
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram Reseller - Fitur Kelola Pesanan</i> .....	84

Gambar 3.23 <i>Activity Diagram Reseller</i> - Fitur Lihat Pesanan dan Lihat Rincian Pesanan.....	86
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram Reseller</i> - Fitur Lihat Riwayat Pesanan dan Fitur Lihat Rincian Riwayat Pesanan.....	88
Gambar 3.25 <i>Activity Diagram Reseller</i> - Fitur Lihat Tanggapan.....	89
Gambar 3.26 <i>Activity Diagram Reseller</i> - Fitur Lihat Tentang Kami.....	90
Gambar 3.27 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Masuk Akun dan Daftar Akun	91
Gambar 3.28 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Kelola Akun.....	93
Gambar 3.29 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Atur Alamat .....	94
Gambar 3.30 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Lihat Produk .....	96
Gambar 3.31 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Lihat Rincian Produk.....	97
Gambar 3.32 <i>Activity Diagram Reseller</i> - Fitur Lihat Tanggapan.....	98
Gambar 3.33 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Lihat Diskon .....	99
Gambar 3.34 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur <i>Filter</i> Produk dan Fitur Cari Produk.....	99
Gambar 3.35 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Pesan Produk.....	100
Gambar 3.36 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Bayar Produk .....	102
Gambar 3.37 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Lihat Pesanan dan Fitur Lihat Rincian Pesanan .....	105
Gambar 3.38 <i>Activity Diagram Reseller</i> - Fitur Lihat Riwayat Pesanan dan Fitur Lihat Rincian Riwayat Pesanan .....	107
Gambar 3.39 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Beri Tanggapan.....	109
Gambar 3.40 <i>Activity Diagram Customer</i> - Fitur Lihat Tentang Kami.....	110
Gambar 4.1 Halaman Buat Produk dan <i>Pop Up</i> Buat.....	113
Gambar 4.2 <i>Pop Up</i> Hapus pada Buat Produk dan <i>Pop Up</i> Simpan pada Edit Produk.....	114
Gambar 4.3 Halaman Kelola Pesanan.....	117
Gambar 4.4 Halaman Kelola Metode Pembayaran dan Halaman Pembayaran <i>Online</i> .....	118
Gambar 4.5 <i>Pop Up</i> Hapus Ovo dan Halaman Pembayaran <i>Transfer</i> .....	119

Gambar 4.6 <i>Pop Up</i> Simpan Pembayaran <i>Transfer</i> dan <i>Pop Up</i> Hapus Pembayaran <i>Transfer</i> .....	120
Gambar 4.7 Halaman Pesanan Belum Bayar .....	122
Gambar 4.8 Halaman Lihat Tanggapan .....	124
Gambar 4.9 Halaman Rincian Produk .....	126
Gambar 4.10 Halaman Memilih Pembayaran Tunai.....	128
Gambar 4.11 Halaman Memilih Pembayaran <i>Online</i> dan Halaman Memilih Pembayaran <i>Transfer</i> .....	129
Gambar 4.12 Halaman Konfirmasi Pembayaran dan Tata Cara Pembayaran <i>Via</i> Tunai .....	130
Gambar 4.13 Tata Cara Pembayaran <i>Via Online</i> dan Tata Cara Pembayaran <i>Via Transfer</i> .....	131
Gambar 4.14 <i>Pop Up</i> Hapus Beri Tanggapan dan <i>Pop Up</i> Kirim Beri Tanggapan .....	133
Gambar 4.15 Halaman Utama <i>Customer</i> dan Halaman <i>Filter Arabika</i> .....	135
Gambar 4.16 Halaman <i>Filter Robusta</i> dan Halaman Diskon Produk.....	136
Gambar 4.17 Halaman Lihat Tanggapan .....	138
Gambar 4.18 Halaman Atur Alamat .....	148
Gambar 4.19 Halaman Rincian Produk pada Harga Normal.....	149
Gambar 4.20 Halaman Rincian Produk Harga Diskon .....	150
Gambar 4.21 Halaman Tentang Kami .....	152