

SKRIPSI

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* DAN *RE-DESIGN USER INTERFACE*
BERDASARKAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI BIBIR KOPI
MENGUNAKAN METODE *GOAL-DIRECTED DESIGN***

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



Disusun oleh
Sandi Eka Yuda
20180140086

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2023**

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sandi Eka Yuda

NIM : 20180140086

Program Studi : Teknologi Informasi

Fakultas : Fakultas Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber Informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain tidak disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Skripsi ini. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 13 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan



Sandi Eka Yuda

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul " *PERANCANGAN PROTOTYPE DAN RE-DESIGN USER INTERFACE BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI BIBIR KOPI MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*"

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan tinggi di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan petunjuk, kemudahan, keistiqomahan dan segala nikmat-Nya.
2. Teristimewa kepada kedua orang tua. Ibu dan keluarga yang tersayang dan terkasih yang telah memberikan do'a restu, semangat, motivasi, pengertian yang tulus baik spiritual dan materi yang tak terhingga sampai saya menuntut ilmu menempuh gelar Sarjana.
3. Seseorang yang selalu aku cintai Laura Isma Dewanti, yang selalu memberikan semangat dan bantuannya dalam menyusun skripsi ini.
4. Bapak Cahya Damarjati, S.T. M. Eng., Ph.D. sebagai Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun skripsi ini.
5. Bapak Reza Giga, ST., M.sc. dan Bapak Asep Setiawan S.Th.I., M.Ud. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, meluangkan waktu, pikiran, perhatian serta ketelitian dalam penulisan Skripsi ini.

6. Semua dosen beserta karyawan Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
7. Teman-teman angkatan 2018 khususnya, Muhammad Zulqoniun, Ricki Irawan, Muammar Rosy Rasyidik, David Prasetya yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, bantuan selama menjalani perkuliahan.
8. Semua pihak yang memberikan bantuan baik mental maupun spiritual yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun selalu diharapkan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 13 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan



Sandi Eka Yuda

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
MOTTO	x
INTISARI	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
2.1.1 Landasan Teori	6
2.1.2 <i>Re-design</i>	6
2.1.3 <i>UI/UX</i>	7
2.1.4 <i>User Interface</i>	8
2.1.5 <i>User Experience</i>	8
2.1.6 Elemen.....	8
2.1.7 <i>Mobile Apps</i>	10
2.1.8 Aplikasi Penjualan.....	10
2.1.9 Figma.....	11
2.1.10 <i>Prototype</i>	11
2.1.11 <i>Goal-Directed Design</i>	12
2.1.12 <i>Persona</i>	16
2.1.13 <i>Testing</i>	16
BAB III	17
3.1 Metode Penelitian.....	17

3.2 <i>Research</i>	19
3.2.1 Wawancara Pertama	19
3.2.2 Wawancara Kedua	23
3.3 <i>Modeling</i>	34
3.4 <i>Requirement</i>	35
1. <i>Warna</i>	35
2. <i>Layout</i>	36
3. <i>Font</i>	37
3.5 Perangkat pendukung	38
3.5.1 Perangkat Lunak.....	38
3.5.2 Perangkat Keras	38
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 <i>Refinement</i>	39
4.1.1 <i>Design</i>	39
4.2 <i>Testing</i>	53
BAB V	60
KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan Metode Penelitian	17
Gambar 2 List Warna Coklat	26
Gambar 3 List Kombinasi Hitam Coklat	27
Gambar 4 List Font	27
Gambar 5 Hasil Wawancara Kedua Warna	29
Gambar 6 Hasil Wawancara Kedua <i>Layout</i>	30
Gambar 7 Hasil Wawancara Kedua Font	31
Gambar 8 Persona	34
Gambar 9 Goal Dan Requirement Warna	35
Gambar 10 Goal Dan Requirement <i>Layout</i>	36
Gambar 11 Goal Dan Requirement Font	37
Gambar 12A Warna Sebelum Di <i>Re-Design</i>	40
Gambar 12B Warna Sesudah Di <i>Re-Design</i>	40
Gambar 13A Tampilan Menu Sebelum Di <i>Re-Design</i>	42
Gambar 13B Tampilan Menu Sesudah Di <i>Re-Design</i>	42
Gambar 14A Tampilan Keranjang Sesudah Di <i>Re-Design</i>	45
Gambar 14B Tampilan Keranjang Sebelum Di <i>Re-Design</i>	45
Gambar 15A Menu Sebelum Di <i>Re-Design</i>	46
Gambar 15B Menu Sesudah Di <i>Re-Design</i>	46
Gambar 16A Isi Dalam Keranjang Sebelum Di <i>Re-Design</i>	47
Gambar 16B Isi Dalam Keranjang Sesudah Di <i>Re-Design</i>	47
Gambar 17A Tampilan <i>Order</i> Sebelum Di <i>Re-Design</i>	48
Gambar 17B Tampilan <i>Order</i> Sesudah Di <i>Re-Design</i>	48
Gambar 18A Tampilan <i>Profile</i> Sebelum Di <i>Re-Design</i>	50
Gambar 18B Tampilan <i>Profile</i> Sesudah Di <i>Re-Design</i>	50
Gambar 19 Kombinasi <i>Font</i> Yang Dipilih.....	51
Gambar 20A <i>Font</i> Sebelum Di <i>Re-Design</i>	52
Gambar 20B <i>Font</i> Setelah Di <i>Re-Design</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Wawancara Pertama Warna	22
Tabel 2 Hasil Wawancara Pertama <i>Layout</i>	22
Tabel 3 Hasil Wawancara Pertama <i>Font</i>	22
Tabel 4 Hasil Wawancara Testing Warna.....	56
Tabel 5 Hasil Wawancara Testing <i>Layout</i>	57
Tabel 6 Hasil Wawancara Testing <i>Font</i>	57

MOTTO

Orang tidak dapat mengerti sebuah produk, jika mereka tidak dapat menggunakannya seperti seharusnya.

(Kelly Johnson)