

**PERANCANGAN *DESIGN* UI/UX APLIKASI PENJUALAN IKAN KOI
(TOKO 481 KOI FARM)**

SKRIPSI

HALAMAN JUDUL



Diajukan oleh :

Adelia Pingkan Azzahra

20190140001

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adelia Pingkan Azzahra

NIM : 20190140001

Fakultas : Teknik

Program Studi : Teknologi Informasi

Jenis Karya : Skripsi

Judul Karya : Perancangan Design UI/UX Aplikasi Toko 481 KOI FARM

Dengan ini menegaskan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “Perancangan Design UI/UX Aplikasi Toko 481 KOI FARM” merupakan hasil dari pemikiran dan penelitian saya sendiri yang sudah dibimbing langsung oleh dosen pembimbing saya. Kemudian saya juga telah berusaha semaksimal dan sebaik mungkin untuk mencantumkan semua sumber referensi yang telah saya gunakan dalam penulisan skripsi ini dengan tepat dan sesuai dengan aturan penulisan ilmiah yang berlaku.

Yogyakarta, 16 Oktober 2023

Yang Menyatakan



Adelia Pingkan Azzahra

MOTTO

“Jika kamu tidak pernah mencoba, kamu tidak akan pernah tahu hasilnya! Ambil langkah pertama untuk mencoba, maka kamu dapat melihat hasilnya sendiri.”

“Huang Renjun – NCT DREAM”

"Alasan mengapa kita takut akan masa depan sebenarnya karena kita takut gagal."

“Huang Renjun – NCT DREAM”

KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan meraih gelar Strata-1 (S.Kom) pada fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah, dengan program studi Teknologi Informasi. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah **“Perancangan Design UI/UX toko 481 KOI FARM”**

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pada proses penulisan skripsi ini dan saya menyadari pada saat mengerjakan skripsi ini saya mengalami banyak kendala dan kesulitan. Namun, pada masa itu saya mendapatkan banyak dukungan dan doa dari orang-orang tercinta di sekeliling penulis. Maka dari itu saya ingin berterimakasih kepada:

1. Allah SWT Subhanahu wa ta'ala, karena dengan segala karunia dan rahmatnya yang telah diberikan penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ayah, Ibu serta adik saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya agar dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Bapak Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P. sebagai Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
4. Bapak Ir. Aris Widyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D. sebagai Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta.
5. Bapak Cahya Damarjati, S.T. M. Eng., Ph.D. sebagai Bapak Ketua Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. sebagai Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan arahan dan ajaran dengan baik dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Aprilia Kurnianti, ST. M. Eng. Selaku Dosen sebagai Dosen Pembimbing II yang juga selalu memberikan bimbingan arahan serta ajaran yang baik dalam penulisan skripsi ini.

8. Terimakasih Kepada Huang Renjun serta para member dari NCT yang selalu memberikan hiburan lewat karya dan tingkah lucunya pada saat berada di titik jenuh Ketika saya mengerjakan skripsi ini.
9. Kemudian, tidak luput juga sahabat-sahabat saya (Sisilia Indah Lestari, Hakeem Gufran, Annisa Risyafa Febrianti, Rivky Riyantoro) yang selalu mendukung dan membantu untuk memberikan doa kepada saya pada saat mengerjakan skripsi ini
10. Lalu terakhir, saya ingin berterimakasih kepada diri saya sendiri karena sudah berhasil mencapai titik dimana dapat menyelesaikan program studi Strata-1 pada tahun 2023 untuk Jurusan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sejak saya awal kuliah pada tahun 2019.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas skripsi dapat bermanfaat bagi kita semua. Dengan ini semoga Allah SWT selalu senantiasa melimpah ridho kepada kita semua, Aamiin.

Yogyakarta, 16 Oktober 2023

Penulis,



Adelia Pingkan Azzahra

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.6. Sistemika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.1.1. Tinjauan terkait Kebutuhan Fitur Pengguna	5
2.1.2. Tinjauan terkait Komponen yang digunakan	6
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Prototype	7
2.2.2. User Interface	8
2.2.3. User Experience	8
2.2.4. Wawancara	9

2.2.5.	Observasi	9
2.2.6.	User Requirement Analysis.....	9
2.2.7.	User Journey Maps	10
2.2.8.	Unified Modeling Language.....	10
2.2.9.	Visual Paradigm.....	11
2.2.10.	Purposive Sampling (Sampling Bertujuan).....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		12
3.1.	Metode Penelitian.....	12
3.2.	Observasi	14
3.3.	Wawancara.....	18
3.3.1.	Wawancara dengan <i>Owner</i>	18
3.3.2.	Wawancara dengan <i>Customer</i>	21
3.4.	User Requirement Analysis.....	23
3.4.1.	User Journey Maps	24
3.4.2.	Analisa Fitur	28
3.5.	Perancangan Sistem.....	40
3.5.1.	Use case diagram.....	40
3.5.2.	Activity diagram.....	42
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....		60
4.1.	Pembuatan Prototype	60
4.1.1.	<i>Prototype Owner</i>	60
4.1.2.	<i>Prototype Customer</i>	66
4.2.	Pengujian <i>Prototype Owner</i>	80
4.2.1.	Tujuan Pengujian <i>Prototpye Owner</i>	80
4.2.2.	Metode Pengujian <i>Prototype Owner</i>	80
4.2.3.	Partisipan Pengujian <i>Prototype Owner</i>	82

4.2.4.	Prosedur Pengujian <i>Prototype Owner</i>	82
4.2.5.	Hasil dan Analisis Pengujian <i>Prototype Owner</i>	82
4.2.6.	Kesimpulan <i>Prototype Owner</i>	84
4.3.	Pengujian <i>Prototype Customer</i>	84
4.3.1.	Tujuan Pengujian <i>Prototype Customer</i>	84
4.3.2.	Metode Pengujian <i>Prototype Customer</i>	85
4.3.3.	Partisipan Pengujian <i>Prototype Customer</i>	86
4.3.4.	Prosedur Pengujian <i>Prototype Customer</i>	86
4.3.5.	Hasil dan Analisis Pengujian <i>Prototype Customer</i>	87
4.3.6.	Kesimpulan <i>Prototype Customer</i>	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		91
5.1.	Kesimpulan	91
5.2.	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN		94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Metode Penelitian	12
Gambar 3. 2 Tampilan Detail Menu Dari Aplikasi Tokopedia.....	15
Gambar 3. 3 Tampilan Detail Pesanan Dari Aplikasi Shopee	15
Gambar 3. 4 Tampilan Detail Pesanan Dari Aplikasi Shopee	16
Gambar 3. 5 Merupakan Gambar Dari Fitur Pilihan Opsi Pengiriman Dari Aplikasi Shopee	16
Gambar 3. 6 Tampilan Fitur Pilih Alamat Dari Aplikasi Shopee	17
Gambar 3. 7 Tampilan Metode Pembayaran Dari Aplikasi Shopee	17
Gambar 3. 8 User Journey Maps Dari Customer	25
Gambar 3. 9 User Journey Maps Dari Owner	26
Gambar 3. 10 Use Case Diagram Owner	40
Gambar 3. 11 Use Case Diagram Customer	41
Gambar 3. 12 Activity Diagram Login Owner	42
Gambar 3. 13 Activity Diagram Profile Toko Owner.....	43
Gambar 3. 14 Activity Diagram Owner Menambah Informasi Tata Cara Merawat Ikan Koi.....	43
Gambar 3. 15 Activity Diagram Owner Menghapus Produk.....	44
Gambar 3. 16 Activity Diagram Owner Edit Data Produk	44
Gambar 3. 17 Activity Diagram Owner Menambahkan Data Produk	45
Gambar 3. 18 Activity Diagram Owner Mengelola Pesanan Sistem Bayar Tf	46
Gambar 3. 19 Activity Diagram Owner Mengelola Pesanan Jasa Travel.....	47
Gambar 3. 20 Activity Diagram Owner Mengelola Pesanan Dengan Sistem Pembayaran Cod	47
Gambar 3. 21 Activity Diagram Owner Logout	48
Gambar 3. 22 Activity Diagram Customer Login.....	49
Gambar 3. 23 Activity Diagram Customer Melihat Dan Edit Profile.....	50
Gambar 3. 24 Activity Diagram Customer Lupa Password.....	51
Gambar 3. 25 Activity Diagram Customer Melihat Informasi Dan Tata Cara Merawat Ikan Koi.	51

Gambar 3. 26 Activity Diagram Customer Melihat List Keranjang Barang Yang Telah Dimasukkan	52
Gambar 3. 27 Activity Diagram Customer Memasukkan Produk Ke Dalam Keranjang	52
Gambar 3. 28 Activity Diagram Customer Memilih Metode Pembayaran	53
Gambar 3. 29 Activity Diagram Customer Melakukan Checkout.....	53
Gambar 3. 30 Activity Diagram Customer Memilih Metode Pengiriman.....	54
Gambar 3. 31 Activity Diagram Customer Memilih Opsi Pengiriman Ambil Ditempat Cod	55
Gambar 3. 32 Activity Diagram Customer Memilih Opsi Pengiriman Ambil Ditempat Transfer Bank Mandiri	55
Gambar 3. 33 Activity Diagram Customer Memilih Opsi Pengiriman Jasa Travel	56
Gambar 3. 34 Activity Diagram Customer Memilih Opsi Pengiriman Kurir Rumah Cod	57
Gambar 3. 35 Activity Diagram Customer Memilih Opsi Pengiriman Kurir Rumah Transfer Bank Mandiri	57
Gambar 3. 36 Activity Diagram Customer Melihat Progress Pesanan	58
Gambar 3. 37 Activity Diagram Customer Logout.....	59
Gambar 4. 1 Kategori Pemilihan Kelola Produk Owner.....	60
Gambar 4. 2 Tambah Produk Dari Kelola Produk Owner	61
Gambar 4. 3 List Produk Yang Menunjukkan Stock Untuk Ikan Koi.....	62
Gambar 4. 4 Text Dari Data Stock Ikan Koi Yang Dapat Dilihat Dari Sisi Owner Dan Customer	64
Gambar 4. 5 List Penjualan Saya	64
Gambar 4. 6 Rincian Pesanan Customer.....	65
Gambar 4. 7 Profile 481 Koi Farm Untuk Customer	66
Gambar 4. 8 Google Maps 481 Koi Farm Untuk Customer	67
Gambar 4. 9 Kategori Produk 481 Koi Farm Untuk Customer	68
Gambar 4. 10 List Produk Untuk Customer	70
Gambar 4. 11 Button Pesan Sekarang Customer	71

Gambar 4. 12 Profile Customer	72
Gambar 4. 13 Text Box Dari Profile Customer	73
Gambar 4. 14 Fitur Tampilan Memilih Opsi Pengiriman (Contoh: Jasa Travel) ..	75
Gambar 4. 15 Drop Down Jasa Travel Customer	76
Gambar 4. 16 Button Confirm Pesanan Customer	76
Gambar 4. 17 Progress List Untuk Customer	77
Gambar 4. 18 Bar Progress Customer	78
Gambar 4. 19 Informasi Tata Cara Merawat Ikan Koi Customer	79
Gambar 4. 20 Button Kategori Text Customer	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pain Point Owner dan Customer	27
Tabel 3. 2 Kode dan Nama Fitur untuk Owner	32
Tabel 3. 3 Kode dan Nama Fitur Customer	39
Tabel 4. 1 Hasil dan Analisis Pengujian Prototype Owner	82
Tabel 4. 2 Hasil dan Analisis Pengujian Prototype Customer	87