

# PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN FISH AMIS

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Srata-1



Disusun oleh :

**Muhammad Fajri Yosri**

**20190140067**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fajri Yosri

NIM : 20190140067

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN FISH AMIS”**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Muhammadiyah Yogyakarta** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 24 Maret 2024  
Yang menyatakan,



**Muhammad Fajri Yosri**

## **MOTTO**

Time is a smooth river for the one who does not notice it, and fierce and brutal for the one who gazes at it and is snatched by the abyss.

Mahmoud Darwish

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan Karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul " PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN FISH AMIS (Studi Kasus : Toko Fish Amis)".

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar

Strata-1 (S.Kom) pada program studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Dengan segala kemampuan dan pengetahuan yang ada dalam pengerjaan Skripsi ini, penulis berusaha menggali informasi dan melengkapi kajian referensi untuk menyusun Skripsi dan pencapaian hasil yang maksimal. Dalam proses pengerjaan Skripsi ini, terdapat banyak pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung dan pada kesempatan ini, dengan segala hormat serta kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas segala tuntunan, kemudahan, kesehatan, dan keselamatan yang diberikan, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dengan tulus dan ikhlas.
3. Bapak Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Bapak Ir. Aris Widyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis pada setiap prosesnya.
7. Bapak Cahya Damarjati, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II yang turut memberi arahan serta dukungan dalam penulisan tugas akhir ini.
8. Bapak Dr. Ir. Dwijoko Purbohadi, M.T. selaku Dosen Penguji.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I.....	i
HALAMAN PENGESAHAN II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Prototype.....	12
2.2.2 Wawancara.....	12
2.2.3 Pengujian Protoype.....	12

2.2.4 User Interface (UI) .....	13
2.2.5 User Experience(UX) .....	14
2.2.6 Figma .....	14
2.2.7 User Requirement Analysis .....	15
2.2.7 Observasi .....	15
2.2.8 Use Case Diagram .....	15
2.2.9 Activity Diagram .....	17
<b>BAB III. METODE TUGAS AKHIR .....</b>	<b>19</b>
3.1 Tahapan Penelitian .....	19
3.2 Observasi .....	20
3.3 Wawancara .....	23
3.3.1. Wawancara dengan Owner .....	23
3.3.2. Wawancara dengan Customer .....	25
3.4 User Requirement Analysis .....	26
3.4.1 User Journey Map .....	27
3.4.2 Analisis fitur .....	30
3.5 Perancangan Sistem .....	37
3.5.1 Use case diagram .....	37
3.5.2 Activity diagram .....	38
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Pembuatan prototype .....	53
4.2 Pengujian prototype owner .....	70
4.2.1 Tujuan pengujian prorotype owner .....	70
4.2.2 Metode pengujian prorotype owner .....	70
4.2.3 Partisipan Pengujian Prototype Owner .....	71

4.2.4	Prosedur Pengujian Prototype owner .....	71
4.2.5	Hasil dan Analisis Pengujian Prototype Owner .....	72
4.2.6	Kesimpulan Prototype Owner .....	73
4.3	Pengujian prototype costumer .....	73
4.3.1	Tujuan Pengujian Prototype Customer.....	73
4.3.2	Metode Pengujian Prototype Customer.....	74
4.3.3.	Partisipan Pengujian Prototype Customer .....	75
4.3.4.	Prosedur Pengujian Prototype Customer.....	75
4.3.5	Hasil dan Analisis Pengujian Prototype Customer.....	76
4.3.6.	Kesimpulan Prototype Customer.....	78
BAB V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran .....	79
DAFTAR	PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	.....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram .....	17
Tabel 2. 2 Activity Diagram.....	18
Tabel 3. 1 Tabel Masalah pada User Journey Map .....	29
Tabel 3. 2 Daftar Fitur Owner .....	32
Tabel 3. 3 Kode Fitur Costumer .....	35
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Prototype Owner .....	72
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Prototype Customer .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	19
Gambar 3. 2 Tampilan Katalog pada Website shopee .....	21
Gambar 3. 3 Tampilan Detail Produk pada Website Tokopedia.....	22
Gambar 3. 4 Tampilan Keranjang pada Aplikasi Tokopedia .....	22
Gambar 3. 6 Tampilan Pesanan pada Website Shopee .....	23
Gambar 3. 7 User Journey Map Owner.....	27
Gambar 3. 8 User Journey Map Costumer .....	28
Gambar 3. 9 Use Case Diagram .....	37
Gambar 3. 10 Activity Diagram Register.....	38
Gambar 3. 11 Activity Diagram Login.....	39
Gambar 3. 12 Activity Diagram Melihat Ikan 1.....	40
Gambar 3. 13 Activity Diagram Melihat Ikan 2.....	41
Gambar 3. 14 Activity Diagram Menyimpan Ikan ke Keranjang .....	42
Gambar 3. 15 Activity Diagram Membeli Ikan Melalui Katalog .....	43
Gambar 3. 16 Activity Diagram Membeli Melalui Keranjang.....	44
Gambar 3. 17 Activity Diagram Pembayaran .....	45
Gambar 3. 18 Activity Diagram Pilih Metode Pembayaran.....	46
Gambar 3. 19 Activity Diagram Login Owner.....	47
Gambar 3. 20 Activity Diagram Kelola Data Menambahkan Data.....	48
Gambar 3. 21 Activity Diagram Kelola Data Mengubah Data .....	49
Gambar 3. 22 Activity Diagram Kelola Data Menghapus Data.....	50
Gambar 3. 23 Activity Diagram Kelola Pemesanan Menerima Pesanan .....	51
Gambar 4. 1 Halaman Login Owner .....	53
Gambar 4. 2 Halaman Kelola Pesanan .....	54
Gambar 4. 3 Halaman kelola Produk .....	55
Gambar 4. 4 Halaman Menambahkan Produk .....	56
Gambar 4. 5 Halaman menambahkan Gambar Produk.....	58
Gambar 4. 6 Halaman Catatan.....	58

Gambar 4. 7 Halaman Login Costumer.....	59
Gambar 4. 8 Halaman Register Costumer.....	60
Gambar 4. 9 Halaman Utama .....	60
Gambar 4. 10 Halaman Katalog .....	61
Gambar 4. 11 Halaman Detail Ikan.....	62
Gambar 4. 12 Halaman Keranjang .....	63
Gambar 4. 13 Halaman Check Out.....	64
Gambar 4. 14 Halaman Check Out Pembayaran.....	64
Gambar 4. 15 Halaman Check Out Tambah Alamat.....	65
Gambar 4. 16 Halaman Check Out Pembayaran.....	66
Gambar 4. 17 Halaman Pesanan.....	67
Gambar 4. 18 Halaman Tentang Toko .....	68
Gambar 4. 19 Halaman Profile.....	69
Gambar 4. 20 Edit profil.....	69

## **Daftar Lampiran**

Lampiran 1 Hasil Data Clustering .....	82
Lampiran 2 Prosesdur User Testing owner .....	83
Lampiran 3 Hasil Wawancara User Testing Owner .....	84
Lampiran 4 Prosedur User Testing Costumer .....	85
Lampiran 5 Hasil User Testing Costumer 1 .....	86
Lampiran 6 Hasil user Testing Costumer 2 .....	87
Lampiran 7 Hasil User Testing Costumer 3 .....	88