

**Perancangan Ulang Desain *Website* Harrisma
Store Menggunakan Metode *User Centered
Design***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Leonardo Gunawan Hartono

NPM: 171709319

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN ULANG DESAIN WEBSITE HARRISMA STORE MENGGUNAKAN METODE
USER CENTERED DESIGN

yang disusun oleh

LEONARDO GUNAWAN HARTONO

171709319

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 08 Desember 2021

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng.	Telah menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah menyetujui
Penguji 2	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Penguji 3	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng	Telah menyetujui

Yogyakarta, 08 Desember 2021
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri
Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

LEMBAR PERNYATAAN **Originalitas & Publikasi Ilmiah**

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Leonardo Gunawan H
NPM : 171709319
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Perancangan Ulang Desain *Website* Harrisma
Store Menggunakan Metode (UCD) *User Centred Design*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ___/___/___
Yang menyatakan,

Leonardo Gunawan H
171709319

LEMBAR PERNYATAAN

**Persetujuan dari Instansi Asal Penelitian
(Jika penelitian membutuhkan akses data organisasi eksternal)**

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Deni
Jabatan : Penanggung jawab website
Departemen : IT

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Leonardo Gunawan H
NPM : 171709319
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Perancangan Ulang Desain *Website*
Harrisma Store Menggunakan Metode
(UCD) User Centered Design

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan, dan telah diaplikasikan pada sistem terkait.
2. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
3. Memberikan kepada perusahaan berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non- Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ___/___/___

Yang menyatakan,

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan penyertaanNya peneliti dapat menyelesaikan penelitian Tugas Akhir dengan judul “**Perancangan Ulang Desain Website Harrisma Store Menggunakan Metode User Centered Design**”. Tugas Akhir ini disusun demi memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dengan selesainya penyusunan Tugas Akhir ini peneliti ingin berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus telah melawat dan menguatkan peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Keluarga tercinta atas doa dan dukungan yang diberikan.
3. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M. selaku Ketua Program Studi dan sebagai pembimbing Tugas akhir atas teguran dan masukan yang diberikan untuk tugas akhir kepada peneliti.
4. Bapak Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S. Kom., M.Eng selaku pembimbing kedua pada tugas akhir atas masukan yang telah diberikan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng. selaku dosen Program Studi Sistem Informasi yang membantu dalam saya dalam menyusun tugas akhir ini.
6. Mas Deni selaku penanggung jawab website Harrisma yang telah memberikan waktunya dan ketersediaan sebagai objek penelitian.
7. Obed Kharistian Marsudi, Harris Kurniadi Sumbogo, dan Amadeus Dicky Kurniawan atas segala dukungan moral, mental dan doanya.
8. Cornelius Septino Aristio, Luis Sidabutar, Alvincent Daniel Fuad, dan Alexander Jutawan Danny atas waktu yang diberikan untuk memberikan masukan dan dukungan untuk menguatkan mental.
9. Seluruh teman-teman yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian tugas Akhir ini.
10. Seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu yang selalu mendukungku dalam pengerjaan tugas akhir ini.

ABSTRAK

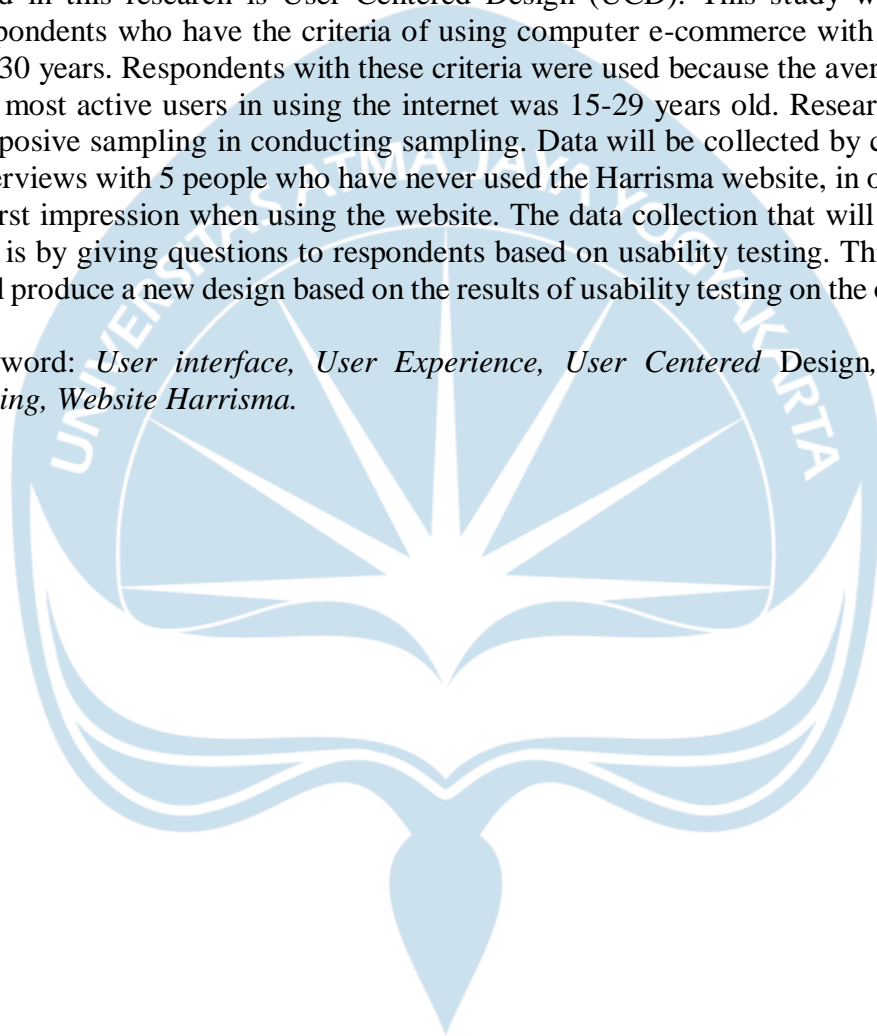
Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang *user interface* dan *user experience* pada *website* Harrisma. Perancangan ini dilakukan untuk memperbarui tampilan pada *website* Harrisma supaya lebih nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD). Penelitian ini akan melibatkan responden yang memiliki kriteria yaitu menggunakan *e-commerce* komputer dengan usia 20-30 tahun. Responden dengan kriteria tersebut digunakan karena rata-rata usia pengguna yang paling aktif dalam menggunakan internet adalah rentan usia 15-29 tahun. Peneliti menggunakan *purposive sampling* dalam melakukan *sampling*. Data akan dikumpulkan dengan cara melakukan wawancara kepada 5 orang yang belum pernah menggunakan *website* Harrisma, agar mendapatkan kesan pertama saat menggunakan *webiste*. Pengumpulan data yang akan dilakukan adalah dengan memberikan pertanyaan kepada responden berdasarkan *usability testing*. Penelitian ini akan menghasilkan *design* baru dengan berdasarkan hasil dari *usability testing* pada desain lama.

Kata kunci: *User interface*, *User Experience*, *User Centered Design*, *Usability testing*, *Website Harrisma*.

ABSTRACT

This study purpose to redesign the user interface and user experience on the Harrisma website. This design was carried out to update the appearance on the Harrisma website to make it more comfortable and easy to use by users. The method used in this research is User Centered Design (UCD). This study will involve respondents who have the criteria of using computer e-commerce with the age of 20-30 years. Respondents with these criteria were used because the average age of the most active users in using the internet was 15-29 years old. Researchers used purposive sampling in conducting sampling. Data will be collected by conducting interviews with 5 people who have never used the Harrisma website, in order to get a first impression when using the website. The data collection that will be carried out is by giving questions to respondents based on usability testing. This research will produce a new design based on the results of usability testing on the old design.

keyword: *User interface, User Experience, User Centered Design, Usability testing, Website Harrisma.*



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
LEMBAR PERNYATAAN	IV
LEMBAR PERNYATAAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	X
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 PERTANYAAN PENELITIAN	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 BATASAN PENELITIAN	4
1.7 BAGAN KETERKAITAN	4
BAB 2 TINJUAN PUSTAKA.....	6
2.1 STUDI SEBELUMNYA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	9
2.2.1 <i>E-commerce</i>	9
2.2.2 <i>UI (User Interface)</i>	10
2.2.3 <i>UX (User Experience)</i>	12
2.2.4 <i>UCD (User Centered Design)</i>	12
2.2.5 <i>Usability Testing</i>	14
2.2.6 <i>Prototyping</i>	16
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 WAKTU PELAKSANAAN	18
3.2 TEMPAT PELAKSANAAN.....	18
3.3 METODE PENELITIAN.....	18
3.4 TAHAPAN PENELITIAN	19
3.5 TAHAP PENGUMPULAN DATA	21
3.5.1 <i>Wawancara</i>	21
3.6 DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA	22
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 HASIL WAWANCARA	29
4.1.1 <i>Hasil Analisis kebutuhan Internal</i>	29
4.1.2 <i>Evaluasi Desain Lama</i>	30
4.2 ANALISIS KEBUTUHAN	41
4.3 PROTOTYPING.....	45

4.4	EVALUASI DESAIN BARU	55
4.5	HASIL EVALUASI DESAIN BARU	62
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		66
5.1	KESIMPULAN	66
5.2	SARAN	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan	4
Gambar 2. 1 Tahapan UCD	13
Gambar 3. 1 Bagan Pelaksanaan	19
Gambar 4. 1. Gambar Filter	38
Gambar 4. 2. Tampilan Step Pembelian	39
Gambar 4. 3. Detail Produk	40
Gambar 4. 4. Tampilan Prototype Landing page	46
Gambar 4. 5. Tampilan Prototype Detail Produk	47
Gambar 4. 6. Tampilan Prototype Landing page	48
Gambar 4. 7. Tampilan Prototype Detail Login	49
Gambar 4. 8. Tampilan prototype Register	50
Gambar 4. 9. Tampilan prototype detail Register	51
Gambar 4. 10. Tampilan Prototype Cart	52
Gambar 4. 11 Tampilan Prototype Pembelian	53
Gambar 4. 12 Tampilan Prototype komparasi	54
Gambar 4. 13 Tampilan Invoice	63
Gambar 4. 14 Design Komperasi baru	64
Gambar 4. 15 Tampilan Metode pembayaran	64
Gambar 4. 16 Tampilan Pembelian	65

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Penelitian Sebelumnya	6
Tabel 3. 1 Tabel list responden	21
Tabel 3. 2. Daftar Tugas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3. Daftar Pertanyaan	24
Tabel 3. 4. Score Kualitatif	28
Tabel 3. 5. Hasil Wawancara Berdasarkan Usability Testing	30
Tabel 4. 1. Analisis Kebutuhan	41
Tabel 4. 2. Hasil Wawancara Desain Baru	55
Tabel 4. 3. Perbandingan hasil usability design lama dan design baru	65

