

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE PLACES* SEBAGAI WADAH
MEMBACA DARING DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



EMMANUEL HANSEL

NPM: 201710676

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

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PLACES SEBAGAI WADAH MEMBACA DARING DENGAN METODE
USER CENTERED DESIGN

yang disusun oleh

Emmanuel Hansel

201710676

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 16 Juli 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Dr. Fl. Sapty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 16 Juli 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PERNYATAAN Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Emmanuel Hansel
NPM : 201710676
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Perancangan UI/UX *Website Places* Sebagai Wadah Membaca Daring Dengan Metode *User Centered 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, 17 Juli 2024

Yang menyatakan,



Emmanuel Hansel
NPM

PRAKATA

Puji syukur peneliti ucapkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah-Nya yang memungkinkan peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan UI/UX *Website* Membaca Daring *Places* Dengan Metode *User Centered Design*”. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti sadar bahwa banyak sekali pihak-pihak yang memberikan bantuan kepada peneliti. Oleh karena itu, peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih peneliti kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah menjadi sumber keyakinan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Elisabeth Marsella, S.S., M.Li. selaku Dosen Pembimbing 1 yang dengan senantiasa telah meluangkan waktu, membimbing, dan membantu peneliti selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Ibu Flourensia Spty Rahayu, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 yang dengan senantiasa telah meluangkan waktu, membimbing, dan membantu peneliti selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
4. Pihak Komunitas Literasi *Places* yang telah berkenan mempercayakan perancangan *user interface website Places*.
5. Orang Tua serta keluarga besar yang telah memberikan doa serta dukungan selama masa perkuliahan hingga akhir.
6. Serta orang-orang terdekat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, peneliti mengucapkan banyak sekali terima kasih atas saran, dukungan, dan doanya.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan pada penyusunan tugas akhir ini, oleh sebab itu peneliti meminta maaf apabila terdapat kekurangan serta kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini, serta dengan tulus dan terbuka mengharapkan masukan dan saran yang membangun sehingga tugas akhir ini menjadi

lebih baik. Semoga tugas akhir yang peneliti susun ini bermanfaat dan memberikan pemahaman yang luas bagi para pembaca. Terima kasih.

ABSTRAK

Pada tahun 2024, terdapat kecenderungan bahwa platform digital untuk literasi menerapkan sistem berbayar baik bagi kreator maupun pembaca. Namun, komunitas kreator literer di Yogyakarta yang dikenal dengan nama *Places* memiliki visi untuk menyediakan wadah literasi tanpa biaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan anggota komunitas *Places*, ditemukan bahwa komunitas ini merencanakan pembuatan sebuah *website* membaca daring yang bertujuan untuk memungkinkan kreator dan pembaca dalam komunitas tersebut membagikan dan menikmati karya-karya literasi secara gratis. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi awal berupa perancangan antarmuka pengguna atau UI bagi *website* membaca daring *Places*. Desain UI yang dirancang bertujuan untuk dapat menjadi acuan bagi pengembang dalam merealisasikan *website* tersebut. Melalui rancangan ini, diharapkan kebutuhan para anggota komunitas, khususnya kreator yang merasa kekurangan wadah untuk membagikan karya mereka, dapat terpenuhi. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan *website* membaca daring yang menarik dan mudah diakses bagi komunitas literasi *Places*.

Kata Kunci: *User Interface; Prototyping; User Centered Design; Think Aloud Evaluation*

ABSTRACT

In 2024, there is a tendency for digital platforms for literacy to implement a paid system for both creators and readers. However, a community of literary creators in Yogyakarta known as *Places* has a vision to provide a free literacy platform. Based on interviews with members of the *Places* community, it is known that this community plans to create an online reading *website* that aims to enable creators and readers in the community to share and enjoy literacy works for free. This research was conducted to provide an initial solution in the form of a UI design for the *Places* online reading *website*. This UI design aims to be a reference for developers in realizing the *website*. Through this design, it is hoped that the needs of community members, especially creators who feel they lack a place to share their work, can be met. This research makes an important contribution to the development of an attractive and accessible online reading *website* for the *Places* literacy community.

Keywords: *User Interface; Prototyping; User Centered Design; Think Aloud Evaluation*

DAFTAR ISI

PERANCANGAN UI/UX <i>WEBSITE PLACES</i> SEBAGAI WADAH MEMBACA DARING DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN Orisinalitas & Publikasi Ilmiah	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Pertanyaan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Bagan Keterkaitan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Studi Sebelumnya	6
2.2. Dasar Teori	11
2.2.1. <i>User Interface & User Experience</i>	11
2.2.2. Perancangan	13
2.2.3. <i>Places</i>	13
2.2.4. <i>User Centered Design</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1. Tahapan Penelitian	16
3.2. Studi Literatur	17
3.3. <i>Understand Context of Use</i>	18
3.4. <i>Specify User Requirements</i>	19
3.5. <i>Design Solutions</i>	19
3.6. <i>Evaluate Against Requirements</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1. Studi Literatur	23
4.2. Rumusan Masalah (<i>Understand Context of Use</i>)	23
4.3. Specify User Requirements	30
4.3.1. Kebutuhan Pengguna	30
4.3.2. Klasifikasi Pengguna <i>Website Places</i>	31
4.3.3. <i>Use Case Diagram Website Places</i>	31
4.3.4. Alur pengguna <i>Website Places</i>	32
4.3.5. <i>Activity Diagram Website Places</i>	33
4.3.5.1. <i>Activity Diagram Login</i>	34
4.3.5.2. <i>Activity Diagram Registrasi</i>	34
4.3.5.3. <i>Activity Diagram Baca Karya</i>	35
4.3.5.4. <i>Activity Diagram Tulis Karya</i>	36
4.3.5.5. <i>Activity Diagram Kelola User</i>	36
4.4. Design Solutions	37
4.4.1. <i>Wireframe</i>	37
4.4.2. <i>High-Fidelity</i>	45

4.4.3.	<i>Prototype</i>	59
4.5.	<i>Evaluate Against Requirements</i>	60
4.5.1.	<i>Usability Testing</i> dengan metode <i>Think Aloud</i>	60
4.5.2.	Hasil Evaluasi Desain UI Baru.....	64
1.	Revisi Penambahan Halaman Konfirmasi <i>Email</i>	64
2.	Revisi Perbaikan Tampilan Halaman <i>Login</i> dan Registrasi.....	65
3.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Beranda	66
4.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Profil	69
5.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Ubah Profil.....	71
6.	Revisi Penambahan Atur Karya.....	72
7.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Menu Genre.....	74
8.	Revisi Penambahan Halaman Detail Umum Buku	75
9.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Baca	77
10.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Menu Tulis	78
11.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Admin Atur Data Pengguna	80
12.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Admin Atur Karya Pengguna	82
13.	Revisi Perbaikan Pada Tampilan Lainnya	84
	Hasil Evaluasi Ulang.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		86
5.1.	Kesimpulan	86
5.2.	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		87
Form Revisi Tugas Akhir.....		90
LAMPIRAN		91
	<i>Link Prototype</i> Desain Tampilan <i>Website Places</i>	91
	<i>Link Prototype</i> Desain Tampilan Admin <i>Website Places</i>	91
	Transkrip Wawancara Dengan Kreator Literer Bernama Steven sebagai narasumber	91
	Transkrip Wawancara Dengan Kreator Literer Bernama Erwin sebagai narasumber	97
	Transkrip Wawancara Dengan Calon Pengguna Bernama Thomas sebagai narasumber ..	101
	Transkrip Wawancara Dengan Calon Pengguna Bernama Aldi sebagai narasumber.....	104
	Transkrip Wawancara Dengan Calon Pengguna Bernama Anastasia sebagai narasumber	109
	Transkrip Wawancara Dengan Calon Pengguna Bernama Putu sebagai narasumber	115
	Transkrip Wawancara Dengan Calon Pengguna Bernama Steven sebagai narasumber	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Bagan Keterkaitan	5
Gambar 2. 1. Tahapan UCD	14
Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian	17
Gambar 4. 1. Use Case Diagram Places	32
Gambar 4. 2. Alur pengguna Places	33
Gambar 4. 3. Activity Diagram Login	34
Gambar 4. 4. Activity Diagram Registrasi	34
Gambar 4. 5. Activity Diagram Baca Karya	35
Gambar 4. 6. Activity Diagram Tulis Karya	36
Gambar 4. 7. Activity Diagram Kelola User	36
Gambar 4. 8. Wireframe Login	38
Gambar 4. 9. Wireframe Registrasi/Daftar	38
Gambar 4. 10. Wireframe Beranda	39
Gambar 4. 11. Wireframe Genre	39
Gambar 4. 12. Wireframe Daftar Karya	40
Gambar 4. 13. Wireframe Buat Karya	40
Gambar 4. 14. Wireframe Pop-up Tulis Karya	41
Gambar 4. 15. Wireframe Profil	41
Gambar 4. 16. Wireframe Ubah Profil	42
Gambar 4. 17. Wireframe Baca Karya	42
Gambar 4. 18. Wireframe Dashboard Admin	43
Gambar 4. 19. Wireframe Kelola Data Pengguna	43
Gambar 4. 20. Wireframe Tambah Pengguna	44
Gambar 4. 21. Wireframe Atur Karya Pengguna	44
Gambar 4. 22. High-Fidelity Registrasi	46
Gambar 4. 23. High-Fidelity Login	46
Gambar 4. 24. High-Fidelity Beranda	47
Gambar 4. 25. High-Fidelity Menu Genre	48
Gambar 4. 26. High-Fidelity Genre Yang Dipilih	49
Gambar 4. 27. High-Fidelity Menu Tulis/Buat Karya	50
Gambar 4. 28. High-Fidelity Pop-up Menulis Karya	51
Gambar 4. 29. High-Fidelity Menu Profil	52
Gambar 4. 30. High-Fidelity Ubah Profil	53
Gambar 4. 31. High-Fidelity Menu Baca Karya	54
Gambar 4. 32. High-Fidelity Dashboard Admin	55
Gambar 4. 33. High-Fidelity Kelola Data Pengguna	56
Gambar 4. 34. High-Fidelity Tambah Pengguna	57
Gambar 4. 35. High-Fidelity Atur Karya Pengguna	57
Gambar 4. 36. Notifikasi Pop-up Berhasil Registrasi	58
Gambar 4. 37. Toast Berhasil Menambah Karya	58
Gambar 4. 38. Notifikasi Pop-up Hapus Chapter	59
Gambar 4. 39. Notifikasi Hapus Pengguna Oleh Admin	59
Gambar 4. 40. Alur Prototype Website Places	60
Gambar 4. 41. Wireframe Konfirmasi Email	65
Gambar 4. 42. High-Fidelity Konfirmasi Email	65
Gambar 4. 43. Tampilan Login Sebelum Revisi	66
Gambar 4. 44. Tampilan Login Setelah Revisi	66
Gambar 4. 45. Tampilan Beranda Sebelum Revisi	67
Gambar 4. 46. Tampilan Beranda Sesudah Revisi	68

Gambar 4. 47. Tampilan Filter Pada Field Cari.....	68
Gambar 4. 48. Tampilan Pada Saat Cari Karya Berdasarkan Filter.....	69
Gambar 4. 49. Tampilan Profil Sebelum Revisi.....	70
Gambar 4. 50. Tampilan Profil Sesudah Revisi.....	70
Gambar 4. 51. Tampilan Ubah Profil Sebelum Revisi.....	71
Gambar 4. 52. Tampilan Ubah Profil Sesudah Revisi.....	72
Gambar 4. 53. Wireframe Atur Karya.....	73
Gambar 4. 54. High-Fidelity Atur Karya.....	73
Gambar 4. 55. Tampilan Menu Genre Sebelum Revisi.....	74
Gambar 4. 56. Tampilan Menu Genre Sesudah Revisi.....	75
Gambar 4. 57. Wireframe Detail Karya.....	76
Gambar 4. 58. High-Fidelity Detail Karya.....	76
Gambar 4. 59. Tampilan Baca Sebelum Revisi.....	77
Gambar 4. 60. Tampilan Baca Sesudah Revisi.....	77
Gambar 4. 61. Tampilan Fitur Komentar Sebelum Revisi.....	78
Gambar 4. 62. Tampilan Fitur Komentar Setelah Revisi.....	78
Gambar 4. 63. Tampilan Menu Tulis Sebelum Revisi.....	79
Gambar 4. 64. Tampilan Menu Tulis Sesudah Revisi.....	79
Gambar 4. 65. Tampilan Admin Kelola Data Pengguna Sebelum Revisi.....	80
Gambar 4. 66. Tampilan Admin Kelola Data Pengguna Setelah Revisi.....	81
Gambar 4. 67. Tampilan Pop-up Tambah Pengguna Sebelum Revisi.....	81
Gambar 4. 68. Tampilan Pop-up Tambah Pengguna Setelah Revisi.....	82
Gambar 4. 69. Tampilan Admin Atur Karya Pengguna Sebelum Revisi.....	83
Gambar 4. 70. Tampilan Admin Atur Karya Pengguna Setelah Revisi.....	83
Gambar 4. 71. Notifikasi Berhasil Keluar Serta Diletakkan Di Area Atas.....	84
Gambar 4. 72. Notifikasi Berhasil Memperbaharui Profil.....	84
Gambar 4. 73. Drop-down Sebelum Revisi.....	84
Gambar 4. 74. Drop-down Sesudah Revisi.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tabel Perbandingan	8
Tabel 3. 1. Pertanyaan Untuk Penulis	18
Tabel 3. 2. Pertanyaan Untuk Pengguna	19
Tabel 3. 3. Task Scenario.....	21
Tabel 3. 4. Task Scenario Pengguna.....	21
Tabel 4. 1. Ringkasan Hasil Wawancara Kreator.....	24
Tabel 4. 2. Ringkasan Hasil Wawancara Pengguna.....	26
Tabel 4. 3. Kebutuhan Pengguna Berdasarkan Wawancara.....	30
Tabel 4. 4. Hasil Testing Role Admin	61
Tabel 4. 5. Hasil <i>Testing Role</i> Pengguna	61
Tabel 4. 6. <i>Performance Measurement Task Scenario</i> Admin.....	62
Tabel 4. 7. <i>Performance Measurement Task Scenario</i> Pengguna	62
Tabel 4. 8. Saran Evaluasi Responden Desain Tampilan Admin	63
Tabel 4. 9. Saran Evaluasi Responden Desain Tampilan Pengguna	63