



***USER INTERFACES DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN
METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD) PADA
WEBSITE SOSTUMU***

**Alif Aji Bayu Rananda
191420077**

**Laporan penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh
gelar sarjana komputer**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBAN**

HALAMAN PENGESAHAN

USER INTERFACES DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN(GDD) PADA WEBSITE SOSTUMU

ALIF AJI BAYU RANANDA

191420077

Teah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
komputer pada program studi Teknik Informatika

Palembang, 22 September 2023

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Sains.Teknologi

Universitas Bina Darma

Dekan,

Dosen Pembimbing



Siti Sauda, M.Kom



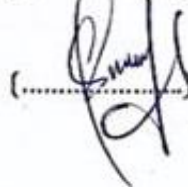
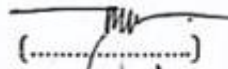
Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM

HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian yang berjudul "*USER INTERFACES DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD) PADA WEBSITE SOSTUMU*" Oleh "*ALIF AJI BAYU RANANDA*" telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Senin tanggal 22 Juni 2023.

Komisi Penguji

1. Ketua : Siti Suda, M.Kom
2. Anggota : Rasmila, M.Kom
3. Anggota : M. Soekarno Putra, M.Kom.



Mengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas **Bina
Darma**
Fakultas Sains Teknologi



Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alif Aji Bayu Rananda

NIM : 191420077

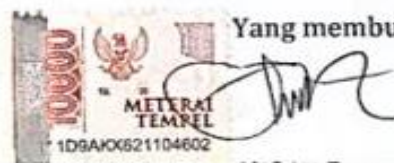
Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 22 September 2023

Yang membuat pernyataan,



Alif Aji Bayu Rananda

NIM : 191420077

ABSTRAK

USER INTERFACES DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN(GDD) PADA WEBSITE SOSTUMU

1. Abstrak

Sostumu merupakan salah satu platform jasa konsultasi sosial media untuk membantu masyarakat terutama para UMKM dalam mengelola sosial media mereka, terutama di sosial media TikTok. Dalam sebuah situs web penyedia layanan sosial media TikTok, User Interface dan User Experience adalah faktor penting agar pengguna (user) bisa nyaman ketika menggunakan website. Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan tentang bagaimana alur proses User Interface dan User Experience pada website Sostumu menggunakan metode Goal Directed Design (GDD). Metode Goal Directed Design (GDD) memiliki 6 tahapan yaitu research, modelling, , requirement, framework, refinement dan support. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa purwarupa desain yang sudah tervalidasi dari sisi UI dan UX. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan user interfaces dan user experience yang menarik dan mudah dipahami pengguna.

Kata Kunci : User Inteface, User Experience, Goal- Directed Design, Website

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan- Nya peneliti dapat menyelesaikan Laporan Penelitian yang berjudul " ***USER INTERFACES DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD) PADA WEBSITE SOSTUMU***" tepat pada waktu yang ditentukan. Dalam penulisan ini, peneliti menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan dan petunjuk dari semua pihak tidak mungkin laporan ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi
3. Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Siti Sauda, M.Kom Selaku Dosen pembimbing karya akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan laporan penelitian ini dengan baik pada teori maupun praktek.
5. Orang tua, saudara-saudari ku, seluruh teman dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya. Dalam penyusunan Laporan Penelitian ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin supaya Laporan Penelitian ini selesai dengan baik dan sempurna.

Palembang, 29 Juli 2023

Alif Aji Bayu Rananda

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Pengguna.....	3
1.5.2 Bagi Peneliti	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	4
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.3 Goal Directed Design (GDD)	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 User Interfaces	7
2.2 User Experience	8
2.3 Start-up.....	9
2.4 Desain	9
2.5 Figma.....	9
2.6 Website	9
2.7 Single Ease Question (SEQ)	9
2.8 User Persona	10
2.9 Prototype	11
2.10 Penelitian Terdahulu	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Research.....	15
3.1.1 Wawancara	15
3.1.2 Dokumentasi.....	19
3.2 Modeling.....	20
3.2.1 User Persona	20
3.2.2 User Flow.....	21
3.3 Requirement Definition.....	23
3.3.1 Konteks Skenario.....	23
3.3.2 Kebutuhan Fungsionalitas	23
3.4 Framework.....	24
3.4.1 Wireframe.....	24
3.5 Desain Refinement	31
3.5.1 Tipografi.....	31
3.5.2 Warna.....	32
3.5.3 Daftar Elemen Visual	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Tahap Support.....	34
4.1.1 Prototype	34
4.1.2 Testing	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Goal Directed Design (GDD).....	5
Gambar 2.1 Penilaian SEQ.....	10
Gambar 2.2 Skala likert 1 hingga 7.....	10
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara.....	18
Gambar 3.2 User Flow Website Sostumu.....	22
Gambar 4.2 Wireframe Tampilan Halaman Beranda.....	25
Gambar 4.3 Wireframe Tampilan Halaman Beranda.....	25
Gambar 4.4 Wireframe Tampilan Halaman Beranda.....	26
Gambar 4.5 Wireframe Tampilan Halaman Beranda.....	26
Gambar 4.6 Wireframe Tampilan Halaman Layanan Kami.....	27
Gambar 4.7 Wireframe Tampilan Halaman Layanan Kami.....	27
Gambar 4.8 Wireframe Tampilan Halaman Layanan Kami.....	28
Gambar 4.9 Wireframe Tampilan Halaman Layanan Kami.....	28
Gambar 4.10 Wireframe Tampilan Halaman Layanan Kami.....	29
Gambar 4.11 Wireframe Tampilan Halaman Harga Paket.....	29
Gambar 4.12 Wireframe Tampilan Halaman Harga Paket.....	30
Gambar 4.13 Wireframe Tampilan Halaman Harga Paket.....	30
Gambar 4.14 Wireframe Tampilan Halaman Kontak Kami.....	31
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Beranda.....	35

Gambar 4.17 Tampilan Halaman Beranda	35
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Beranda	36
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Beranda	36
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Layanan Kami	37
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Layanan Kami	37
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Layanan Kami	37
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Layanan Kami	38
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Layanan Kami	38
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Harga Paket	39
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Harga Paket	39
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Harga Paket	39
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Kontak Kami	40
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Kontak Kami	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan.....	11
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional.....	14
Tabel 4.3 Font Tipografi Website Sostumu.....	23
Tabel 4.4 Warna Website Sostumu.....	24
Tabel 4.5 Informasi Responden.....	32
Tabel 4.6 Pertanyaan Responden.....	33
Tabel 4.7 Hasil Score SEQ.....	37