



**DESAIN UI/UX APLIKASI E COMMERCE BERBASIS MOBILE PADA DK TOU
VARIASI MEMANFAATKAN FIGMA**

LAPORAN PENELITIAN

WAHYU RAHMANA PUTRA

191420074

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2023



**DESAIN UI/UX APLIKASI E COMMERCE BERBASIS MOBILE PADA DK TOU
VARIASI MEMANFAATKAN FIGMA**

WAHYU RAHMANA PUTRA

191420074

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**DESAIN UI/UX APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS MOBILE PADA DK TOU
VARIASI MEMANFAATKAN FIGMA**

WAHYU RAHMANA PUTRA

191420074

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika**

Palembang, 2023

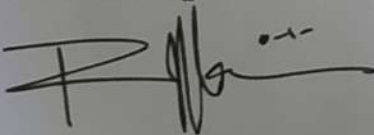
Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Sains Teknologi

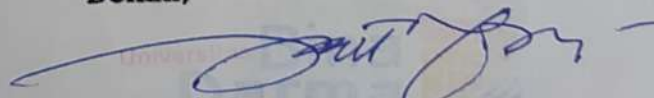
Universitas Bina Darma

Dekan,

Pembimbing



Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom



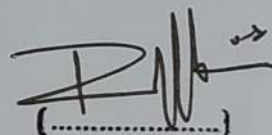
Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., M.KM

HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian berjudul "DESAIN UI/UX APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS MOBILE PADA DK TOU VARIASI MEMANFAATKAN FIGMA" Oleh "WAHYU RAHMANA PUTRA" telah dipertahankan didepan komisi penguji pada KAMIS tanggal 24 AGUSTUS 2023.

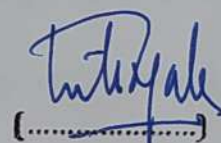
Komisi Penguji

1. Ketua : Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom



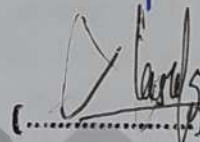
(.....)

2. Anggota : M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D

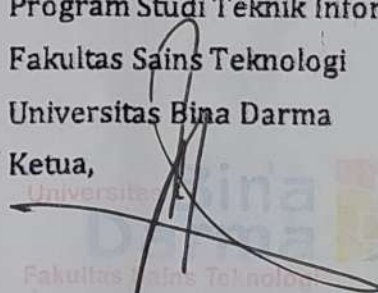


(.....)

3. Anggota : R.M. Nasrul Halim D., M.Kom



(.....)

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

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Rahmana Putra

NIM : 191420074

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya akhir saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainya ;
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 di tulis 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 di 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, 2023

Yang membuat pernyataan



WAHYU RAHMANA PUTRA

NIM : 191420074

ABSTRAK

DK TOU Variasi adalah sebuah tempat yang menawarkan dan melayani jasa perawatan serta menjual alat-alat variasi mobil. DK TOU Variasi ingin mengembangkan usahanya di era teknologi informasi. Oleh karena itu sebagai solusi langkah awal yaitu dengan membuat desain *user interface* dan *user experience* aplikasi mobile. Dalam perancangan sebuah aplikasi mobile, *user interface* dan *user experience* merupakan faktor penting agar pengguna nyaman ketika menggunakan aplikasi. Salah satu *tool* yang bisa digunakan dalam pembuatan *user interface* dan *user experience* adalah Figma. Figma sendiri adalah sebuah *platform prototyping* online yang bisa digunakan untuk merancang UI/UX sebuah web atau aplikasi *mobile*. *User centered design* adalah salah satu metode yang cocok dalam melakukan pembuatan UI/UX, metode ini akan berinteraksi langsung dengan pengguna sehingga bisa mengetahui keinginan dari pengguna.

Kata Kunci : *user interface, user experience, e-commerce, user centered design, figma*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Karya Akhir ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi untuk program Sarjana, Teknik Informatika di Universitas Bina Darma.

Pada Kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat, dan pemikiran dalam penulisan karya akhir ini terutama kepada:

1. Prof. 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 Universitas Bina Darma Palembang
3. Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma
4. Nurul Adha Oktarini Saputri, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini
5. M.Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini
6. R.M. Nasrul Halim D. M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
1. BAB I 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.....	2
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. Penelitian Terdahulu.....	3
2.2. Desain.....	3
2.3. <i>User Interface</i>	4
2.4. <i>User Experience</i>	4
2.5. <i>E Commerce</i>	5
2.6. Figma.....	5
2.7. <i>User Centered Design</i>	6
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN	8
3.1. Metode Penelitian.....	8
3.2. Pengumpulan Data.....	9
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1. <i>Wireframe</i>	12
4.2. Konsep Visual.....	16
4.3. <i>Prototype</i>	17
4.4. <i>Evaluate Testing</i>	22
5. BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	25
5.1. Kesimpulan.....	25
5.2. Saran.....	25

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	3
Tabel 3.1 Kuesioner.....	11
Tabel 4.2 Pernyataan Responden.....	23
Tabel 4.3 Skor Jawaban Responden.....	23
Tabel 4.4 Hasil <i>System Usability Scale</i>	24



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian.....	8
Gambar 3.2 DK TOU Variasi.....	10
Gambar 4.1 <i>Wireframe</i> Halaman Login.....	13
Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> Halaman Buat Akun.....	14
Gambar 4.3 <i>Wireframe</i> Halaman Produk.....	15
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> Halaman Profil.....	16
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang.....	16
Gambar 4.6 Tipografi.....	17
Gambar 4.7 Warna.....	17
Gambar 4.8 Warna.....	18
Gambar 4.9 Halaman Awal.....	19
Gambar 4.10 Halaman Login.....	19
Gambar 4.11 Halaman Buat Akun.....	20
Gambar 4.12 Halaman Produk.....	21
Gambar 4.13 Halaman Isi Produk.....	21
Gambar 4.14 Halaman Pembayaran.....	22
Gambar 4.15 Elemen Profil.....	22
Gambar 4.16 Halaman Profil.....	23
Gambar 4.17 Halaman Pesanan.....	24
Gambar 4.18 Hasil Testing.....	24
Gambar 4.17 <i>System Usability Scale</i>	24