



**ANALISIS PENDEKATAN UI UX PERANCANGAN APLIKASI  
ANDROID PADA TOKO JHON**

**LAPORAN PENELITIAN**

**YOGI MARDIYANSYA**

**191420120**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS BINA DARMA**

**PALEMBANG**

**2023**



**ANALISIS PENDEKATAN UI UX PERANCANGAN APLIKASI  
ANDROID PADA TOKO JHON**

**YOGI MARDIYANSYA  
191420120**

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

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
PALEMBANG  
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANALISIS PENDEKATAN UI UX PERANCANGAN APLIKASI ANDROID**

**PADA TOKO JHON**

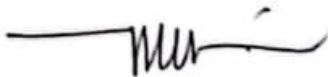
**YOGI MARDIYANSYA**

**191420120**

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

Palembang, 16 September 2023  
Fakultas Sains Teknologi  
Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Bina Darma  
Dekan,

Pembimbing,



**Rasmila, M.Kom.**



Universitas Bina Darma  
Fakultas Sains Teknologi

**Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM.**

## HALAMAN PERSETUJUAN

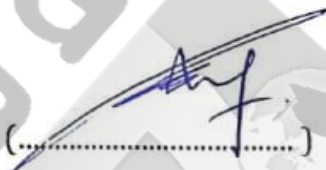
Penelitian berjudul "ANALISIS PENDEKATAN UI UX PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PADA TOKO JHON" Oleh "YOGI MARDIYANSYA" telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari SABTU Tanggal 16 SEPTEMBER 2023.

### Komisi Penguji

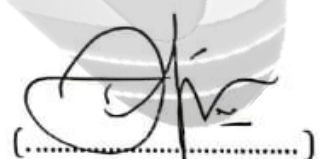
1. Ketua : Rasmila, M.Kom

()

2. Anggota : Devi Udariansyah, M.Kom

()

3. Anggota : Siti Sauda, 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 : Yogi Mardiyansya  
NIM : 191420120

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 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 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, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



YOGI MARDIYANSYA  
NIM: 191420120

## ABSTRAK

Toko jhon adalah toko yang menjual berbagai macam kebutuhan untuk toko-toko lain yang sekiranya lebih kecil. Seiring dengan perkembangannya, Toko Jhon ingin menambahkan metode pemasaran produknya dalam bentuk digital. Tujuan penelitian ini adalah merancang desain *user interface* dan *user experience* aplikasi mobile Toko Jhon dengan menerapkan metode *User Centered Design* dengan empat tahapan yakni *Specify the context of use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements* dengan *Heuristics Evaluations* untuk melakukan evaluasi. *User interface* dan *user experience* merupakan faktor penting agar pengguna nyaman ketika menggunakan aplikasi. Pada Tahap *Design Solutions* penulis melakukan rancangan berupa *low-fidelity* dan *high-fidelity* dengan bantuan aplikasi Figma. Setelah desain terbentuk dilakukan evaluasi dengan *Heuristics Evaluations* dibantu dengan evaluator hasilnya ditemukan masalah pada aspek *Heuristics Help and documentation* dengan rekomendasi perbaikan yakni menambahkan tombol bantuan dan fitur hubungi admin, Setelah dilakukan perbaikan rancangan desain UI/UX telah siap untuk diterapkan dalam *prototype* aplikasi.

**Kata Kunci:** *user interface, user experience, user centered design, heuristics evaluations.*

## 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. Rasmila, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini;
5. Devi Udariansyah, M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini;
6. Siti Sauda, M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini;

Palembang, Agustus 2023

YOGI MARDIYANSYA  
NIM: 191420120

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>1. BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
<b>2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	4
2.2 Analisis .....	5
2.3 Aplikasi.....	5
2.4 <i>User Interface</i> .....	5
2.5 <i>User Experience</i> .....	7
2.6 <i>Heuristic Evaluation</i> .....	7
<b>3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>9</b>
3.1 Metode Penelitian .....	9
3.2 Tahap Awal.....	9
3.2.1 Observasi.....	10
3.2.2 Wawancara.....	10
3.2.3 Studi Literatur.....	10
3.3 Tahap Pengembangan.....	10
3.3.1 Tahap <i>Specify the context of use</i> .....	10
3.3.2 Tahap <i>Specify User Requirements</i> .....	11
3.3.3 Tahap <i>Design Solutions</i> .....	11
3.3.4 Tahap <i>Evaluate Against Requirements</i> .....	11
3.4 Tahapan Akhir .....	12
<b>4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>13</b>
4.1 Hasil Tahapan Awal.....	13
4.2 Hasil Tahapan Pengembangan.....	13
4.2.1 Hasil Tahap <i>Specify the context of use</i> .....	13
4.2.2 Hasil Tahap <i>Specify User Requirements</i> .....	13
4.2.3 Hasil Tahap <i>Design Solutions</i> .....	14



4.2.4 Hasil Tahap <i>Evaluate Against Requirements</i> .....	23
4.3 Hasil Tahapan Akhir .....	26
<b>5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>27</b>
5.1 Kesimpulan .....	27
5.2 Saran .....	27
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>X</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>XI</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
Tabel 2.2 Prinsip Perancangan <i>User Interface</i> .....	6
Tabel 3. 1 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	11
Tabel 4.1 Kebutuhan user secara spesifik.....	13
Tabel 4.2 Kuesioner.....	23
Tabel 4.3 Hasil Pengukuran <i>Heuristics Evaluations</i> .....	24
Tabel 4.4 Temuan masalah.....	25



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> .....	9
Gambar 4.1 <i>Wireframe</i> halaman <i>login</i> .....	15
Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	15
Gambar 4.3 <i>Wireframe</i> Halaman Pemesanan .....	16
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran .....	16
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Lanjutan .....	17
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Pesanan .....	18
Gambar 4.7 <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> .....	19
Gambar 4.8 <i>Prototype</i> Halaman Beranda.....	19
Gambar 4.9 <i>Prototype</i> Halaman Pemesanan .....	20
Gambar 4.10 <i>Prototype</i> Halaman Pembayaran.....	21
Gambar 4.11 <i>Prototype</i> Halaman Pembayaran Lanjutan .....	22
Gambar 4.12 <i>Prototype</i> Halaman Detail Pemesanan.....	22