



**PENGARUH TATA LETAK ANTARMUKA DAN
KECEPATAN RESPONS TERHADAP TINGKAT
KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MOTORKU X PADA
CV. LESTARI MOTORINDO**

LAPORAN PENELITIAN

OKTIYA ROZENO

201420053

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2024**



**PENGARUH TATA LETAK ANTARMUKA DAN
KECEPATAN RESPONS TERHADAP TINGKAT
KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MOTORKU X PADA
CV. LESTARI MOTORINDO**

OKTIYA ROZENO

201420053

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian
komprehensif pada Program Studi Teknik Informatika**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Pengaruh tata letak antarmuka dan kecepatan respons terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi motorku x pada cv lestari motorindo

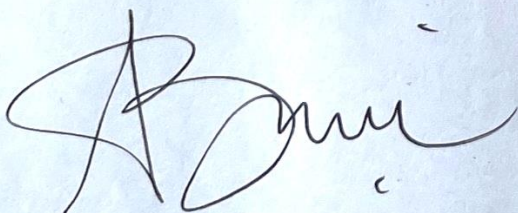
OKTIYA ROZENO

201420053

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

Palembang, 26 Agustus 2024
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,

Pembimbing



Ahmad Mutatkin Bakti, M.M., M.Kom



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

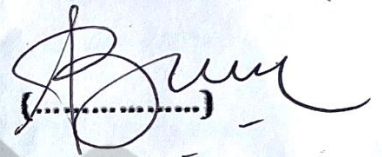
Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM

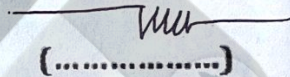
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Pengaruh tata letak antarmuka dan kecepatan respons terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi motorku x pada cv lestari motorindo" Oleh "Oktiya Rozeno", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Senin tanggal 26 Agustus 2024.

Komisi Penguji

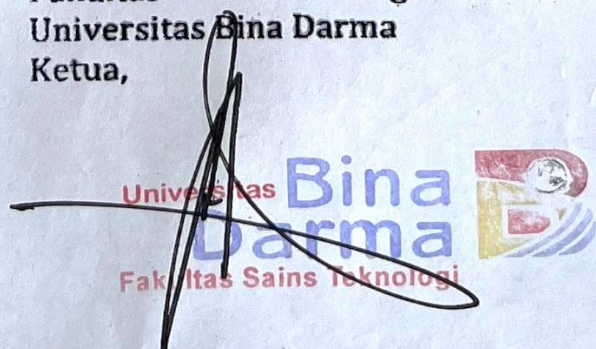
1. Ketua : Ahmad Mutatkin Bakti, M.M., M.Kom
2. Anggota : Rasmila, M.Kom
3. Anggota : Ade Putra, M. Kom.


(.....)


(.....)


(.....)

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 : Oktiya Rozeno

NIM : 201420053

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 dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia karya tulis ini dicek keasliannya menggunakan plagiarisme checker serta diunggah 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, 26 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Oktiya Rozeno

201420053

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Perjalanan Menuju Pengetahuan Dimulai dengan Keberanian untuk Bertanya,
Melampaui Batasan dan Menantang Kenyataan. Sementara Keingintahuan adalah
Bahan Bakar yang Menggerakkan Pengetahuan Itu Sendiri.



ABSTRAK

Sebuah aplikasi yang memiliki tampilan bagus akan menarik pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Jika aplikasi tersebut mempunyai alur yang jelas sehingga mudah dipakai oleh pengguna. Antarmuka Pengguna atau User Interface (UI) bertujuan untuk mempercantik visual tampilan produk. Fokus UI terletak pada pembuatan elemen visual yang mudah diakses, inklusif, dan intuitif. Dalam sebuah aplikasi, User Interface sangat berpengaruh karena itu merupakan hal yang pertama kali dilihat dan dinilai oleh para pengguna agar para pengguna dapat merasakan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Salah satu contoh bentuk perkembangan teknologi yang dimiliki oleh salah satu perusahaan yaitu Aplikasi Motorku X adalah aplikasi mobile untuk memudahkan konsumen dan calon konsumennya dalam membeli sepeda motor hingga melakukan kegiatan perawatan motor. Aplikasi ini diluncurkan agar konsumen mendapatkan kemudahan dalam bertransaksi. Kemudian ada banyak keunggulan yang bisa dimanfaatkan oleh konsumen Honda. Dengan menggunakan aplikasi Motorku X dapat mengetahui tata letak antarmuka dan kecepatan respons terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi tersebut. Tujuan dari riset penelitian ini adalah untuk mengetahui tata letak antarmuka dan kecepatan respons terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi Motorku X.

Kata Kunci: Antarmuka, Kecepatan Respons, Kepuasan Pengguna.

KATA PENGANTAR

Bismillah dan Alhamdulillah, puji syukur yang tak terhingga penulis panjatkan kepada keadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan kasih sayang, rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa ditetapkan kepada Nabi Muhammad saw, beserta keluarga, sahabat, dan kita semua selaku umatnya, semoga fiberi syafaat di yaumul akhir nanti. Aamiin.

Penulis sangat menyadari laporan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Namun demikian penulis sangat berharap laporan penelitian ini dapat memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer dari Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Bina Darma.

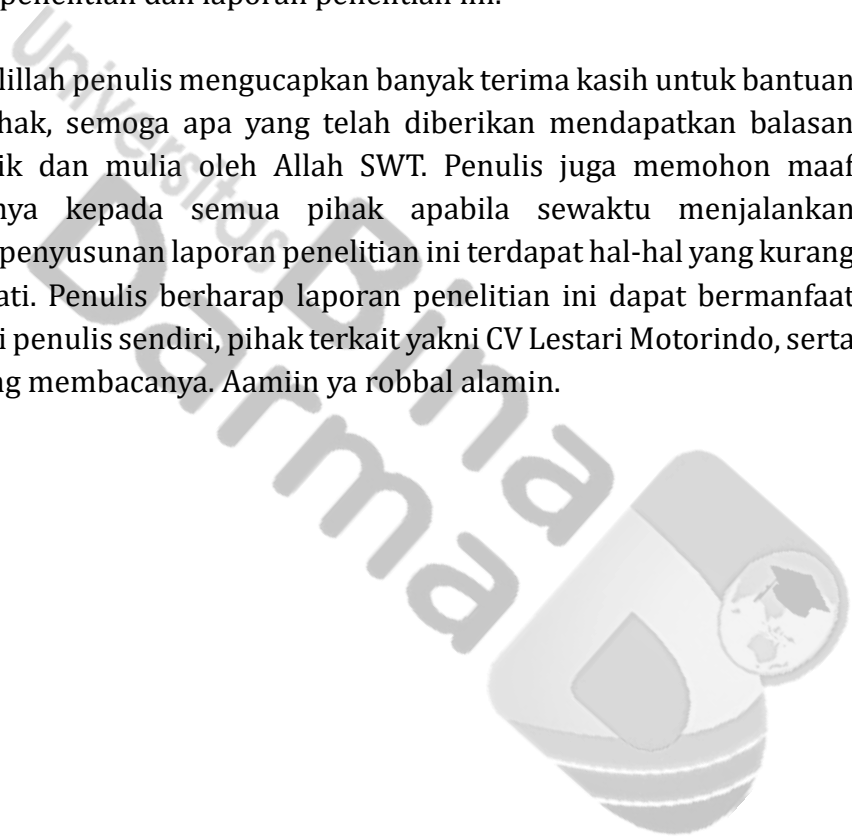
Laporan penelitian dengan judul **“Pengaruh Tata Letak Antarmuka dan Kecepatan Respons Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Motorku X pada CV. Lestari Motorindo”**, alhamdulillah dapat diselesaikan sesuai dengan apa yang diharapkan penulis. Dalam penyusunan laporan penelitian ini, tentunya peneliti mengalami banyak kesulitan dan hambatan. Namun di sisi lain, tentunya penulis banyak mendapatkan bantuan, saran, dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga kesulitan dan hambatan dapat diatasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dan dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Unversitas Bina Darma.
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM. selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma.
3. Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T. selaku Ketua Program Studi Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma.
4. Bapak Ahmad Mutakin Bakti, M.M., Kom selaku Dosen Pembimbing penulis yang selalu sabar dalam membimbing, memotivasi, dan mengingatkan penulis agar segera menyelesaikan laporan penelitian ini. Penulis sangat berterima kasih atas curahan ilmu, waktu, saran dan arahan yang telah diberikan dalam membimbing penulis selama proses penelitian dan penyusunan laporan penelitian ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Prodi Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis, penulis menghaturkan rasa terima kasih yang mendalam atas pemikiran dan arahan terhadap penyelesaian laporan penelitian ini.
6. Ibu Dewiatika dan Bapak Jendi selaku orang tua penulis yang telah mendidik, merawat, menyayangi, memberikan motivasi, nasihat, doa serta telah

memperjuangkan hidup penulis, dengan segala pengorbanan, keringat, cucuran air mata, harapan serta doa agar tercapai cita-cita penulis.

7. Semua kawan-kawan Teknik Informatika angkatan 2020 yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaan dibangku kuliah, canda tawa, pahit manis dan semangat juang kalian tak akan pudar sepanjang masa.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berjasa dan membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian penelitian dan laporan penelitian ini.

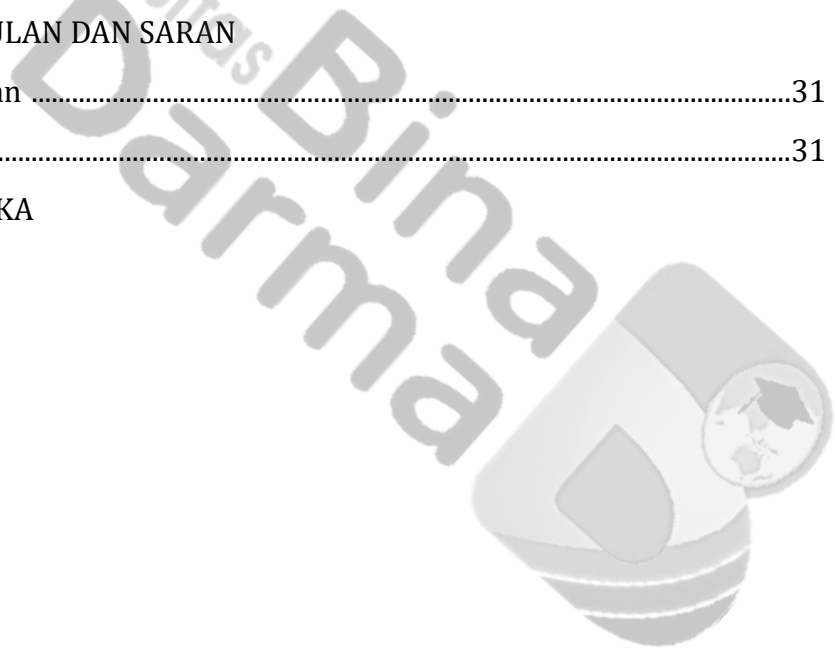
Alhamdulillah penulis mengucapkan banyak terima kasih untuk bantuan dari semua pihak, semoga apa yang telah diberikan mendapatkan balasan yang lebih baik dan mulia oleh Allah SWT. Penulis juga memohon maaf sebesar-besarnya kepada semua pihak apabila sewaktu menjalankan penelitian dan penyusunan laporan penelitian ini terdapat hal-hal yang kurang berkenan di hati. Penulis berharap laporan penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri, pihak terkait yakni CV Lestari Motorindo, serta orang yang yang membacanya. Aamiin ya robbal alamin.



DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.4 Batasan Masalah | 7 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 7 |
| 1.6 Metodologi Penelitian | 8 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 9 |
| BAB II | |
| 2.1 Definisi Pengaruh | 11 |
| 2.2 Tata Letak Antarmuka | 11 |
| 2.3 Kecepatan Respon..... | 12 |
| 2.4 Kepuasan Pengguna | 12 |
| 2.5 Aplikasi Motorku X | 13 |
| 2.6 Metode Heuristic Evaluation | 13 |
| BAB III | |
| 3.1 Konsep Dasar Penelitian | 16 |
| 3.2 Metode Penelitian | 16 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| 3.3 Penentuan Waktu Penelitian | 16 |
| 3.4 Teknik Analisis Data | 18 |
| 3.5 Prosedur Penelitian | 18 |
| BAB IV | |
| 4.1 Profil Perusahaan | 19 |
| 4.2 Deskripsi Responden | 20 |
| 4.3 Analisis Deskriptif | 24 |
| 4.4 Analisis Statistik | 25 |
| 4.5 Hasil Penelitian | 30 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| 5.1 Kesimpulan | 31 |
| 5.2 Saran | 31 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|------------------|----|
| Gambar 4.1 | 23 |
| Gmabar 4.2 | 23 |
| Gambar 4.3 | 24 |
| Gambar 4.4 | 25 |



DAFTAR TABEL

| | |
|-----------------|----|
| Tabel 2.1 | 14 |
| Tabel 4.1 | 20 |
| Tabel 4.2 | 27 |



DAFTAR LAMPIRAN

SK PEMBIMBING

HALAMAN PENGAJUAN JUDUL

HALAMAN KONSULTASI SEMINAR HASIL

HALAMAN REVISI SEMINAR HASIL

HALAMAN KETERANGAN LULUS SEMINAR HASIL

HALAMAN HASIL TURNITIN

