



**DESAIN UI/UX APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS *MOBILE* UNTUK
BENGKEL RODA MAS MEMANFAATKAN FIGMA DENGAN
METODE *USER CENTERED DESIGN***

LAPORAN PENELITIAN

FITO MARSHANDI

211420030

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2025**



**DESAIN UI/UX APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS *MOBILE* UNTUK
BENGKEL RODA MAS MEMANFAATKAN FIGMA DENGAN
METODE *USER CENTERED DESIGN***

FITO MARSHANDI

211420030

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

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
2025**

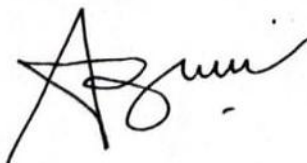
HALAMAN PENGESAHAN

Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile Untuk Bengkel Roda Mas Memanfaatkan Figma Dengan Metode User Centered Design

FITO MARSHANDI
211420030

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

Pembimbing



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

Palembang, 25 Agustus 2025
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,


Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile Untuk Bengkel Roda Mas Memanfaatkan Figma Dengan Metode User Centered Design" Oleh "Fito Marshandi", telah dipertahankan di depan komisi pengujian pada hari Senin tanggal 25 Agustus 2025.

Komisi Penguji

1. Ketua : **Ahmad Mutatkin Bakti, M.M., M.Kom**


(.....)

2. Anggota : **Nurul Huda, M.Kom.**


(.....)

3. Anggota : **Muhammad Nasir, M.M., M.Kom.**


(.....)

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

Universitas
Fakultas Sains Teknologi


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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fito Marshandi

NIM : 211420030

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) 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 tugas skripsi, 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, Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



FITO MARSHANDI

NIM: 211420030

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

SEBAGAI SESEORANG YANG PERCAYA AKAN TUHAN YANG TIDAK KELIHATAN NAMUN TERASA DIMANA MANA, AKU SELALU BERDOA

Kupersembahkan untuk:

1. Allah swt yang telah memberikan kemudahan serta kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua saya yang telah mensupport dan memberikan doanya agar skripsi ini dapat saya selesaikan.
3. Saudara kandung saya yang telah memberikan semangat serta doanya agar skripsi ini dapat saya selesaikan.
4. Dosen pembimbing saya Bapak Ahmad Muatatin Bakti, M.M., M.Kom. terima kasih banyak karena telah sabar membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi saya.
5. Kepada sahabat-sahabatku dan teman angkatan 2021 serta Almamater yang ku banggakan.

ABSTRAK

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memegang peranan penting dalam keberhasilan aplikasi digital, khususnya dalam *platform e-commerce* berbasis *mobile*. Desain yang baik dan mumpuni ditandai dengan pemilihan warna yang kontras namun harmonis, navigasi yang intuitif, konsistensi visual, serta kelengkapan fitur sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi *e-commerce* untuk bengkel Roda Mas dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD), yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses perancangan. Prototipe dirancang menggunakan Figma dan divalidasi melalui pengujian Maze untuk memperoleh metrik seperti *task success rate*, *time on task*, dan *error rate*. Selain itu, penyebaran kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dilakukan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap desain yang dihasilkan. Hasil dari penelitian ini diharapkan menghasilkan prototipe desain yang tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pelanggan, serta dapat menjadi dasar pengembangan aplikasi digital yang lebih efektif di masa depan.

Kata Kunci : Figma, *E-Commerce*, *User Interface*, *User Experience*, *User Centered Design*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat, rahmat dan karunianya Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Penulisan Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dari Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains Teknologi Universitas Bina Darma Palembang. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi Penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Edi Surya Negara, M.Kom. selaku PLT Rektor Universitas Bina Darma.
2. Bapak Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM. selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi.
3. Bapak Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Ahmad Mutatkin Bakti, M.M., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membantu, menasihati dan membimbing Penulis selama proses penelitian berlangsung.
5. Ibu Nurul Huda, M.Kom. Selaku Dosen Penguji 1 dan Bapak Muhammad Nasir, M.M., M.Kom. Selaku Dosen Penguji 2 yang juga membantu, menasihati dan membimbing penulis selama proses penelitian berlangsung.
6. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika, yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama Penulis menjalankan proses perkuliahan.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Ahmad Sahidi dan Ibu Martini S.Pd yang selalu memberikan do'a, kasih sayang, serta dukungan semangat sehingga Penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan menyusun Skripsi ini dengan baik sesuai dengan apa yang kedua orang tua Penulis harapkan.
8. Kakak tersayang, Yogi Adhitama. Dan Adik Tersayang Sinta Maharani.

yang selalu memberikan dukungan semangat dan do'a selama menjalankan proses perkuliahan hingga selesai.

9. Teman teman penulis yang mohon maaf tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang sudah membantu, menemani, mendoakan, dan memberi motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman satu angkatan 2021 Teknik Informatika yang mohon maaf tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang sudah membantu, menemani, dan memberi motivasi untuk memberikan saran dan bantuan yang terbaik untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Akhir kata Penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa/i Teknik Informatika Universitas Bina Darma.

Palembang, Agustus 2025

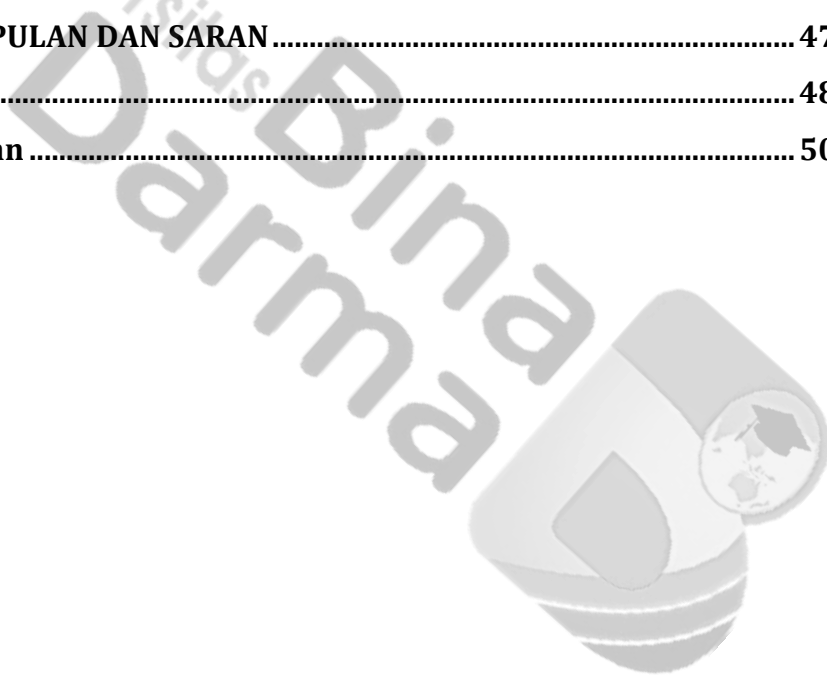
Penulis

Fito Marshandi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX)	4
2.2. <i>User Centered Design</i> (UCD).....	4
2.3. <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Mobile</i>	5
2.4. Figma.....	6
2.5. Pengujian Desain Menggunakan Maze	6
2.6. <i>Usability Testing</i>	7
2.7. <i>System Usability Scale</i> (SUS)	7
2.8. Penelitian Terdahulu.....	8
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....	10
3.1. Metode Penelitian.....	10
3.2. Alat Penelitian.....	12
3.3. Pengumpulan Data.....	12
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1. <i>Userflow</i>	17
4.2. <i>Wireframe</i>	18

4.2.1 <i>Wireframe</i> Pengguna	19
4.2.2. <i>Wireframe</i> Admin.....	24
4.3. Konsep Visual.....	26
4.4. <i>Prototype</i>	28
4.4.1. <i>Prototype</i> Pengguna	28
4.4.2. <i>Prototype</i> Admin.....	38
4.5. <i>Evaluate / Testing</i>	41
4.5.1. Pengujian Dengan Pelanggan	41
4.5.2. Wawancara Dengan Pihak Internal Bengkel.....	45
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	47
Daftar Pustaka	48
Daftar Lampiran	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Penelitian	10
Gambar 3.2 Bengkel Roda Mas	13
Gambar 4.1 <i>Userflow</i> Pelanggan	17
Gambar 4.2 <i>Userflow</i> Admin	18
Gambar 4.3 <i>Wireframe</i> Halaman Login	19
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> Halaman Buat Akun	20
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Halaman Produk	21
Gambar 4.6 <i>Wireframe</i> Halaman Profil.....	22
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang.....	23
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Halaman Login Admin.....	24
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Halaman Home Admin	24
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Stok Barang.....	25
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman Chat Admin	25
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Profil Admin	26
Gambar 4.13 Tipografi	26
Gambar 4.14 Warna	27
Gambar 4.15 Warna	27
Gambar 4.16 Halaman Awal.....	28
Gambar 4.17 Halaman Login.....	29
Gambar 4.18 Halaman Buat Akun.....	30
Gambar 4.19 Halaman Berhasil Buat Akun	31
Gambar 4.20 Halaman Produk.....	32
Gambar 4.21 Halaman Isi Produk.....	33
Gambar 4.22 Halaman Pembayaran.....	34
Gambar 4.23 Elemen Menu Pilihan.....	35
Gambar 4.24 Halaman Profil.....	35
Gambar 4.25 Halaman Chat.....	36
Gambar 4.26 Halaman Pesanan	37
Gambar 4.27 Halaman Login Admin.....	38
Gambar 4.28 Halaman Home Admin	39

Gambar 4.29 Halaman Stok Barang.....	40
Gambar 4.30 Halaman Chat.....	40
Gambar 4.31 Halaman Profil Admin	41
Gambar 4.32 Testing UI/UX.....	42
Gambar 4.33 Rumus SUS.....	44
Gambar 4.34 <i>System Usability Scale</i>.....	45



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Wawancara	13
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner	14
Tabel 3.3 Hasil Kuesioner	14
Tabel 4.1 Pernyataan Responden.....	43
Tabel 4.2 Skor Jawaban Responden	43
Tabel 4.3 Data Responden	44
Tabel 4.4 Nilai Hasil <i>System Usability Scale</i>	44
Tabel 4.5 Wawancara	45

