

PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE KEMAHAJA BERBASIS METODE HUMAN-CENTERED DESIGN (HCD)

TRIE HARDINI HARAHAP



**TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan proyek akhir dengan judul “Perancangan *User Interface Website* Kemahaja Berbasis Metode *Human Centered-Design* (HCD)” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2024

Trie Hardini Harahap
J0303201050

ABSTRAK

TRIE HARDINI HARAHAHAP. Perancangan *User Interface Website* Kemahaja Berbasis Metode *Human Centered-Design*. Dibimbing oleh AMATA FAMI.

User Interface merupakan desain antarmuka yang muncul sebagai tampilan pada aplikasi, *website*, dan peralatan elektronik seperti komputer dan gadget lainnya. *User Interface* (UI) sangatlah penting dalam sistem aplikasi maupun *website*, karena hampir semua *website* menggunakan antarmuka pengguna. Suatu *Interface* yang buruk akan mempengaruhi produktivitas sebuah *website*. *Website* juga telah mendominasi berbagai bidang kehidupan sehari-hari masyarakat, tak terkecuali dalam bidang bisnis. Peningkatan tersebut dimanfaatkan oleh perusahaan atau organisasi untuk membantu proses bisnis terutama pada *website* Kemahaja. Dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface website* kemahaja, dengan memperhatikan *User Experience* yang telah disusun sebelumnya. Metode *Human-Centered Design* merupakan metode yang dalam prosesnya berdasarkan karakteristik alami umum manusia dengan harapan dapat menciptakan *website* berdasarkan kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan masalah dan kendala yang dihadapi pengguna, dengan tiga tahapan yaitu *Inspiration*, *Ideation*, *Implementation*. Penelitian ini menggunakan metode kuesioner untuk melakukan pengujian. Hasil dari pengujian mendapatkan skor 91,7% dengan penilaian tergolong dalam kategori berhasil.

Kata Kunci: *Human Centered Design*, *user interface*, *user experience*, *website*

ABSTRACT

TRIE HARDINI HARAHAHAP. *Design of Kemahaja Website User Interface Based on Human-Centered Design Method*. Supervised by AMATA FAMI.

User Interface is the interface design that appears as a display on applications, websites, and electronic devices such as computers and other gadgets. *User Interface* (UI) is very important in application systems and websites, as almost all websites use a user interface. A poor interface will affect the productivity of a website. Websites are also internet-based information media that can be accessed anywhere. Websites have also dominated various areas of people's daily lives, including in the business sector. This increase is utilized by companies or organizations to assist business processes, especially on the Kemahaja website. This research aims to design the *User Interface* of the Kemahaja website, taking into account the previously arranged *User Experience*. The *Human-Centered Design* method is a method that in its process is based on the general natural characteristics of humans, hoping to create a website based on user needs and to solve problems and constraints faced by users, with three stages: *Inspiration*, *Ideation*, and *Implementation*. This research uses a questionnaire method to conduct testing. The results of the testing obtained a score of 91.7%, with the assessment falling into the successful category.

Keywords: *Human Centered Design*, *user interface*, *user experience*, *website*

Judul Proyek Akhir : Perancangan *User Interface Website* Kemahaja Berbasis
Metode *Human-Centered Design* (HCD)
Nama : Trie Hardini Harahap
NIM : J0303201050

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Amata Fami, M.Ds



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Medhanita Dewi Renanti, S.Kom., M.Kom
NIP.201807198 30512 2001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat M. T.
NIP.196607171 99203 1003



Tanggal Ujian:
13 Agustus 2024

Tanggal Lulus:

PRAKATA

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Dengan judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Perancangan *User Interface Website* Kemahaja Berbasis Metode *Human-Centered design* (HCD)”. Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan Laporan Akhir program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Sekolah Vokasi IPB University, Bogor.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penyusunan proposal kolokium ini. Ucapan terimaaksih ini penulis sampaikan kepada Ibu Amata Fami, M.Ds selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan dan masukannya. Ibu Medhanita Dewi Renanti, S.Kom., M.Kom. selaku ketua Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak. Dan terimakasih juga kepada ibu Gema Parasti Mindara S.Si., M.Kom. selaku dosen penguji pada sidang proyek akhir saya.

Penghargaan juga disampaikan kepada PT Suitmedia Kreasi Indonesia dan Mas Dody Kurniawan, selaku Design Manager dan pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan serta informasi untuk berjalannya penulisan laporan akhir ini dan terimakasih pada PT Suitmedia telah mengizinkan penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan. Firman Puguh Mandala, Ilham Rizki Nugraha, Sabilatun Najah selaku mentor yang mengarahkan dan memberikan ilmu bermanfaat kepada penulis selama proses penelitian.

Terimakasih juga kepada orang tua, Kaka, Mba penulis yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik secara moril ataupun materi hingga dapat diselesaikan dengan baik. Terimakasih juga kepada teman seperjuangan di tempat PKL yang memberikan motivasi tinggi kepada penulis, serta rekan-rekan mahasiswa/i Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak angkatan 57 yang telah memberikan dukungan sehingga proposal ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam menyusun karya tulis ilmiah, untuk itu penulis mengharapkan saran dan masukan untuk perbaikan agar penelitian ini dapat selesai dengan maksimal. Semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun para pembaca.

Bogor, Agustus 2024

Trie Hardini Harahap



DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
II METODE	3
2.1 Lokasi dan Waktu Proyek Akhir	3
2.2 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	3
2.3 Prosedur Kerja	3
III HASIL DAN PEMBAHASAN	12
3.1 <i>Inspiration</i>	12
3.2 <i>Ideation</i>	15
3.3 <i>Implementation</i>	34
IV SARAN DAN KESIMPULAN	41
4.1 Kesimpulan	41
4.2 Saran	41
V DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	43
RIWAYAT HIDUP	47

DAFTAR GAMBAR

1. Alur prosedur kerja	4
2. Contoh alur user flow	6
3. Contoh Moodboard	6
4. Contoh Gambaran Prinsip Gestalt Proximity	7
5. Contoh Gambaran Prinsip Gestalt Similarity	8
6. Contoh Wireframe Low-Fidelity	9
7. Contoh Wireframe High-Fidelity	10
8. User Persona 1	13
9. User Persona 2	13
10. Persentase Peminat Penyewaan	14
11. Persentase Penyewa secara online atau offline	15
12. Persentase Peminat menggunakan website atau mobile	15
13. Hasil brainstorming	16
14. Sitemap Website Kemahaja	17
15. User flow login	18
16. User flow register	18
17. User flow detail camping	19
18. User Flow Pesan	19
19. User flow invoice	19
20. User flow review order	20
21. User flow list article	20
22. Gambar referensi website	21
23. Gambar Design System	22
24. Wireframe Low-Fidelity Login	22
25. Wireframe Low-Fidelity Register	23
26. Wireframe Low-Fidelity Halaman utama	23
27. Wireframe Low-Fidelity Artikel	24
28. Wireframe Low-Fidelity Detail Artikel	25
29. Wireframe Low-Fidelity Detail Camping	26
30. Wireframe Low-Fidelity Pesan	26
31. Wireframe Low-Fidelity Review order	27
32. Halaman Login	28
33. Halaman register	28
34. Halaman Utama/Home Page	29
35. Halaman Artikel	30
36. Halaman Detail Artikel	31
37. Halaman Detail Camping	32
38. Halaman Pesan	33
39. Halaman Review Order	33
40. Pengujian Skenario Pengguna Melakukan Login	35
41. Pengujian Skenario Pengguna Mencari Camping Graound	36
42. Pengujian Skenario Pengguna Melihat Artikel	36
43. Pengujian Skenario Pengguna Detail Camping Graound	37
44. Pengujian Skenario Pengguna Review pesanan	37
45. Pengujian Keseluruhan Desain UI dan UX	38

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



DAFTAR TABEL

1. Nilai skor penilaian	11
2. Daftar pertanyaan kuesioner	14
3. Tugas dan Skenario	34
4. Rangkuman Saran dan Kritik	38

DAFTAR LAMPIRAN

1. Codingan index.html fitur artikel	44
2. Codingan lanjutan index.html fitur artikel	44
3. Codingan lanjutan index.html fitur artikel	45
4. Codingan lanjutan index.html fitur artikel	45
5. Codingan lanjutan index.html fitur artikel	45
6. Codingan lanjutan index.html fitur artikel	46
7. Codingan lanjutan index.html fitur artikel	46
8. Codingan lanjutan index.html fitur artikel	46