

SKRIPSI
PENGEMBANGAN *FRONT END*
SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI SEVEN INC
MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*



SISKA YULI KARTIKA

NIM : 195610072

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2023

SKRIPSI
PENGEMBANGAN *FRONT END*
SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI SEVEN INC
MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata
satu (S1)

Program Studi Sistem Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia

Disusun Oleh

SISKA YULI KARTIKA

195610072

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Dengan ini penulis mempersembahkan skripsi ini untuk :

1. Orang Tua

Proses penyelesaian skripsi ini tak luput dari dukungan dan do'a Bapak dan Ibu selaku orang tua dari penulis. Terimakasih atas segala dukungan yang telah diberikan. Terimakasih atas segala pengertian dan semangat yang diberikan untuk penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Bapak dan Ibu sehat selalu dan bangga dengan pencapaian anak sulungnya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan barokah.

2. Dosen Pembimbing

Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak Totok Suprawoto selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan saran dan ilmunya dari awal sampai akhir penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta tak lupa pula saya ucapkan terimakasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Universitas Teknologi Digital Indonesia yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah menularkan ilmu yang kalian miliki. Semoga ilmu yang saya dapat bisa bermanfaat dan barokah, dan semoga Bapak dan Ibu selalu diberi kesehatan oleh Tuhan Yang Maha Esa.

3. Teman-Teman

Teruntuk teman-teman kampus, terimakasih atas dukungan, pengertian, serta saran masukan yang telah diberikan. Terimakasih telah menemani penulis dalam proses pengerjaan skripsi yang penuh dengan drama dan putus asa. Kemudian untuk teman-teman Kudanil Indesup, terimakasih penulis ucapkan atas segala dukungan dan semangat yang telah diberikan. Semoga sukses selalu mengiringi kalian dalam setiap langkah.

4. Yang Selalu Bertanya "Kapan skripsimu selesai?"

Keterlambatan bukanlah suatu kejahatan ataupun dosa. Alangkah tidak baiknya apabila kita mengukur kepintaran seseorang dari siapa yang lebih cepat selesai, karena manusia memiliki target dan kemampuannya masing-masing. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah yang selesai ? meskipun terlambat sekalipun. Semoga hidayah dari Tuhan Yang Maha Esa lekas menghampiri yang bersangkutan sehingga bisa lebih menghargai lagi atas pencapaian dan kemampuan orang lain.

5. Suppasit Jongcheveevat, Master of Engineering Program in Industrial Engineering CU

Motivasi untuk mengerjakan sesuatu terkadang datang dari seseorang yang tak terduga. Terimakasih untuk Mr. Suppasit, mahasiswa S3 Teknik Industri, yang telah menjadi motivasi serta pembangkit semangat penulis dalam proses mengerjakan skripsi. Meskipun hanya mengenal lewat nama, karya, dan prestasi, tetapi hal itu cukup membantu untuk membangkitkan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga dimasa depan bisa dipertemukan entah di dunia kerja ataupun pendidikan.

6. Saudari Siska Yuli Kartika

Terakhir, penulis ucapkan terimakasih kepada Siska Yuli Kartika yang telah berjuang menyelesaikan skripsi. Terimakasih karena telah berusaha sampai akhir. Meskipun tak jarang titik jenuh dan lelah menghampiri, berada di titik keputusasaan yang paling rendah, terimakasih sudah bersedia untuk bangun kembali. Tetapi akhirnya skripsi ini selesai dikerjakan. Semoga di masa depan, ilmu yang didapat selama di bangku perkuliahan bisa bermanfaat dan barokah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pengembangan *Front End* Sistem informasi Penjualan Menggunakan Metode *UCD* di Seven Inc”. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Dalam Penyusunan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan saran, bimbingan, serta masukan-masukan dari beberapa pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur dengan materi. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankan penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku dosen pembimbing sekaligus rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Bapak Cosmas Haryawan, S.Tp., S.Kom. dan Ibu Emy Susanti, S.Kom., M.Cs. selaku dosen penguji.
4. Bapak Muhajir dan Ibu Nasih, kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa, serta kasih sayang yang tulus sehingga penulis termotivasi untuk terus berkembang sampai hari ini.
5. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh teman-teman, baik dari Universitas maupun teman-teman yang lain, yang telah memberikan motivasi.
7. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu-persatu yang telah terlibat banyak dalam membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat berguna untuk menambah wawasan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga karya tulis ini bermanfaat dan memenuhi fungsinya dalam menambah dan memperluas wawasan bagi penulis khususnya pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 26 Juli 2023

Siska Yuli Kartika

DAFTAR ISI

SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4

2.1	Tinjauan Pustaka	4
2.1	Dasar Teori	6
2.1.1	Sistem Informasi	6
2.1.2	Front End	6
2.1.3	Figma	7
2.1.4	<i>User Centered Design (UCD)</i>	7
2.1.5	<i>Wireframing</i>	8
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN		10
3.1	<i>User Centered Design</i>	10
3.1.1	<i>Understand Context of Use</i>	10
3.1.2	<i>Specify User Requirements</i>	12
3.1.3	<i>Design Solution</i>	13
3.1.4	<i>Evaluate Against Requirements</i>	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	<i>Design Solution</i>	28
4.2	<i>Evaluate Againsts Requirements</i>	43
4.2.1	Evaluasi Desain	43
4.2.2	Pengujian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		34
5.1	Kesimpulan	34

5.2	Saran	54
	DAFTAR PUSTAKA.....	55
	LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Figma	7
Gambar 2.2 Proses <i>User Centered Design</i>	8
Gambar 3.1 <i>Wireframe</i> halaman awal.....	14
Gambar 3.2 <i>Wireframe</i> Halaman Register	15
Gambar 3.3 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	15
Gambar 3.4 <i>Wireframe</i> Halaman Utama.....	16
Gambar 3.5 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Chat</i>	17
Gambar 3.6 <i>Wireframe</i> Halaman Produk.....	18
Gambar 3.7 <i>Wireframe</i> Halaman Kategori Produk.....	19
Gambar 3.8 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Produk	20
Gambar 3.9 <i>Wireframe</i> Keranjang Pesanan	21
Gambar 3.10 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Checkout</i>	22
Gambar 3.11 <i>Wireframe</i> Status Pesanan.....	23
Gambar 3.12 <i>Wireframe</i> Riwayat Pesanan	24
Gambar 3.13 <i>Wireframe</i> Konfirmasi Pembayaran.....	24
Gambar 3.14 <i>Wireframe</i> <i>Review</i> Produk.....	25
Gambar 3.15 <i>Wireframe</i> Pop Up Selesai <i>Review</i>	26
Gambar 3.16 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i>	27
Gambar 4.1 Halaman Awal.....	29
Gambar 4.2 Halaman Register	30
Gambar 4.3 Halaman <i>Login</i>	31
Gambar 4.4 Halaman Utama	32
Gambar 4.5 Halaman Produk.....	33
Gambar 4.6 Halaman Kategori <i>Product</i>	34
Gambar 4.7 Halaman <i>Chat</i>	35
Gambar 4.8 Halaman Detail Produk	36

Gambar 4.9 Halaman Keranjang Pesanan.....	37
Gambar 4.10 Halaman <i>Checkout</i> Produk.....	38
Gambar 4.11 <i>Pop Up</i> Status Pesanan.....	39
Gambar 4.12 Halaman Riwayat Pesanan.....	40
Gambar 4.13 Halaman Konfirmasi Pembayaran	40
Gambar 4.14 Halaman <i>Review</i> Produk	41
Gambar 4.15 <i>Pop Up</i> Selesai <i>Review</i>	42
Gambar 4.16 Halaman Profil	43
Gambar 4.17 <i>Redesign</i> Halaman Utama	45
Gambar 4.18 <i>Redesign</i> Halaman Produk	46
Gambar 4.19 <i>Redesign</i> Halaman Kategori Produk	47
Gambar 4.20 Hasil Pengujian Skenario Pertama	50
Gambar 4.21 Hasil Pengujian Skenario Kedua.....	50
Gambar 4.22 Hasil Pengujian Skenario Ketiga.....	51
Gambar 4.23 Hasil Pengujian Skenario Keempat.....	51
Gambar 4.24 Hasil Pengujian Skenario Kelima	52
Gambar 4.25 Hasil Pengujian Skenario Keenam.....	52
Gambar 4.26 Hasil Pengujian Skenario Ketujuh	53
Gambar 4.27 Hasil Pengujian Skenario Kedelapan	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	6
Tabel 3.1 <i>Draft</i> Wawancara	10
Tabel 3.2 Tabel Hasil Wawancara	11
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Sistem	13
Tabel 4.1 Evaluasi <i>Design</i>	43
Tabel 4.2 Skenario Pengujian	47

ABSTRAK

Seven Inc adalah salah satu perusahaan produksi dan penjualan *apparel* pria di Banguntapan, Bantul, Yogyakarta yang belum memiliki sebuah *website* perusahaan untuk memasarkan produk yang dijual.

Dalam era digital yang semakin maju, *e-commerce* atau perdagangan elektronik telah menjadi trend bisnis dari suatu perusahaan. Sistem informasi penjualan berbasis *online* atau *website* merupakan media untuk penjualan, pembelian, dan transaksinya bisa dilakukan dengan secara *online* melalui menghubungkan penjual dan konsumen secara digital. Dalam membuat *website* yang dapat menarik perhatian para konsumen, tentunya diperlukan desain yang menarik agar pengguna mampu memiliki pengalaman yang baik saat menggunakan sebuah aplikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun desain antar muka dengan menggunakan metode *UCD* di Seven Inc, yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Hasil desain antar muka dari sistem informasi penjualan ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *Website*, Desain Antarmuka, Sistem Informasi, *e-commerce*, *UCD*.

ABSTRACT

Seven Inc. is a men's apparel production and sales company in Banguntapan, Bantul, Yogyakarta which does not yet have a company website to market the products it sells.

In an increasingly advanced digital era, e-commerce or electronic commerce has become a business trend for a company. An online or website-based sales information system is a medium for sales, purchases, and transactions that can be done online by connecting sellers and consumers digitally. In creating a website that can attract the attention of consumers, of course, an attractive design is needed so that users are able to have a good experience when using an application.

This study aims to build an interface design using the UCD method at Seven Inc., which focuses on user needs. The results of the interface design of this sales information system can meet user needs..

Keywords : *Website, Interface Design, Information Systems, e-commerce, UCD.*