



**PENGGUNAAN METODE USER CENTERED DESIGN UNTUK
MENGANALISA DATA KUESIONER DAN MENGHASILKAN
DESAIN PROTOTYPE WEBSITE EXPLORESIA GROWTH
SEEDONESIA
(STUDI KASUS: WEBSITE EXPLORESIA GROWTH
SEEDONESIA)**

**LAPORAN TUGAS AKHIR
(RISET/SKRIPSI)**

**MOHAMMAD KESHA KUMARA ADJIE
41820010034**

MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2024



**PENGGUNAAN METODE USER CENTERED DESIGN UNTUK
MENGANALISA DATA KUESIONER DAN MENGHASILKAN
DESAIN PROTOTYPE WEBSITE EXPLORESIA GROWTH
SEEDONESIA
(STUDI KASUS: WEBSITE EXPLORESIA GROWTH
SEEDONESIA)**

**LAPORAN TUGAS AKHIR
(RISET/SKRIPSI)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MOHAMMAD KESHA KUMARA ADJIE
MERCU BUANA
41820010034**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Kesha Kumara Adjie
NIM : 41820010034
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan Skripsi : Penggunaan Metode User Centered Design untuk Menganalisa Data Kuesioner dan Menghasilkan Desain Prototype Website Exploresia Growth Seedonesia

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka Saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana

Jakarta, 28 Juni 2024

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Mohammad Kesha Kumara Adjie

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa (1) : Mohammad Kesha Kumara Adjie
 NIM : 41820010034
 Judul Tugas Akhir : Penggunaan Metode User Centered Design untuk
 Menganalisa Data Kuesioner dan Menghasilkan
 Desain Prototype Website Exploresia Growth
 Seedonesia

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disidangkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 28 Juni 2024

Menyetujui,

Pembimbing	: Nur Ismawati, ST, M.Cs	()
NIDN	: 0311107801	
Ketua Penguji	: Ifan Prihandi, S.Kom, M.Kom	()
NIDN	: 0313098901	
Penguji 1	: Ifan Prihandi, S.Kom, M.Kom	()
NIDN	: 0313098901	
Penguji 2	: Dwi Ade Handayani Capah, S.Kom, M.Kom	()
NIDN	: 0312128302	

Mengetahui,


Dr. Bambang Jokonowo, S.Si., M.T.I.
 Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Dr. Ruci Meiyanti, M.Kom
 Ka.Prodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Penggunaan Metode User Centered Design untuk Menganalisa Data Kuesioner dan Menghasilkan Desain Prototype Website Exploresia Growth Seedonesia”.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama proses penulisan. Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa dengan limpahan kasih sayang, kesehatan, keberkahan, dan kesejahteraan yang diberikan.
2. Orang tua, saudara, dan anggota keluarga yang memberikan dukungan baik secara moral maupun rohani.
3. Ibu Nur Ismawati, ST, M.Cs, sebagai dosen pembimbing yang telah membantu memberikan saran, bimbingan, motivasi, dan waktu selama proses pembuatan tugas akhir.
4. Ibu Ruci Meiyanti, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Yaya Sudarya Triana, M. Kom., Ph.D, selaku dosen pengampu mata kuliah MPTI yang sudah memberikan ide, pandangan, dan arahan selama proses penulisan proposal MPTI.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi di Universitas Mercu Buana.
7. Keluarga besar Mahasiswa/i Program Studi Sistem Informasi UMB.
8. Teman-teman yang telah memberikan dukungan baik secara spiritual dan moral.

Juga kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, walaupun tidak dapat disebutkan satu per satu, namun mereka semua telah berperan dalam terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas penulisan di masa depan.

Akhir kata, penulis berharap agar tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan sekaligus memberikan kontribusi berharga bagi para pembaca yang memiliki minat dalam bidang pengetahuan dan penelitian yang serupa.

Jakarta, 29 Desember 2023

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Kesha Kumara Adjie
NIM : 41820010034
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Laporan Skripsi : Penggunaan Metode User Centered Design untuk Menganalisa Data Kuesioner dan Menghasilkan Desain Prototype Website Exploresia Growth Seedonesia

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Juni 2024

Yang menyatakan,



Mohammad Kesha Kumara Adjie

ABSTRAK

Nama : Mohammad Kesha Kumara Adjie
NIM : 41820010034
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Penggunaan Metode User Centered Design untuk Menganalisa Data Kuesioner dan Menghasilkan Desain Prototype Website Exploresia Growth Seedonesia
Pembimbing : Nur Ismawati, ST, M.Cs

Perkembangan Teknologi Informasi mendorong inovasi aplikasi web yang penting dalam berbagai sektor, termasuk Exploresia Growth Seedonesia, yang merupakan salah satu perusahaan ekspor dan impor di Indonesia. Situs web yang efektif dan menarik menjadi krusial dalam era digital ini yang berfokus pada desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Penelitian ini bertujuan merancang *prototype* situs web Exploresia Growth Seedonesia dengan metodologi *User Centered Design*, untuk memperbaiki aspek UI/UX, menyelesaikan permasalahan pada layanan, dan fokus pada desain informasi yang menarik bagi pengguna. Tantangan khusus termasuk pada pemahaman mendalam terhadap preferensi pengguna dan desain multibahasa, serta keamanan dan kecepatan situs. Evaluasi juga dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas layanan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), alat pengukuran kegunaan yang sederhana dan mudah digunakan. Pada penelitian ini, interpretasi nilai SUS didasarkan pada kelas huruf dari A hingga F.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, User Centered Design, System Usability Scale, Prototype.*

ABSTRACT

Name : Mohammad Kesha Kumara Adjie
Student Number : 41820010034
Study Program : Information System
Title : Penggunaan Metode User Centered Design untuk Menganalisa Data Kuesioner dan Menghasilkan Desain Prototype Website Exploresia Growth Seedonesia
Counselor : Nur Ismawati, ST, M.Cs

The development of Information Technology has driven the innovation of crucial web applications across various sectors, including Exploresia Growth Seedonesia, which is one of the import-export companies in Indonesia. An effective and engaging website has become crucial in this digital era, focusing on User Interface (UI) and User Experience (UX) design. This research aims to design a prototype of the Exploresia Growth Seedonesia website using the User Centered Design methodology to improve UI/UX aspects, address service issues, and concentrate on engaging information design for users. Specific challenges include gaining deep insights into user preferences, multilingual design, as well as ensuring site security and speed. Evaluation is also conducted to enhance service quality using the System Usability Scale (SUS), a simple and user-friendly usability measurement tool. In this research, the interpretation of SUS scores is based on letter grades from A to F.

Keywords: *User Interface, User Experience, User Centered Design, System Usability Scale, Prototype.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Teori/Konsep Terkait	5
2.1.1 <i>User Interface (UI)</i>	5
2.1.2 <i>User Experience (UX)</i>	5
2.1.3 <i>User Centered Design (UCD)</i>	6
2.1.4 <i>Prototype</i>	9
2.1.5 <i>Usability Testing</i>	9
2.2 Penelitian Terdahulu	11
2.3 Analisis Literature Review.....	31
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Deskripsi Sumber Data	33

3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.3	Diagram Alir Penelitian	34
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1.1	Hasil Pengumpulan Data	36
4.2	Hasil Perancangan Prototype dengan User Centered Design	47
4.2.1.	<i>Specify The Context of Use</i>	47
4.2.2.	Specify User and Organizations Requirements.....	49
4.2.3.	Produce Design Solutions	50
4.2.4.	Evaluate Design Against User Requirements	73
BAB 5 PENUTUP.....		75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN.....		80



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	10
Tabel 4.1 Data Usia Responden	36
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden	37
Tabel 4.3 Domisili Responden	37
Tabel 4.4 Profesi Responden	37
Tabel 4.5 Saran atau masukan dari Responden	42
Tabel 4.6 Pendapat responden terkait adanya panduan di situs web	43
Tabel 4.7 SUS SCORE	73
Tabel 4.8 Grand Total Score.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan User Centered Design.....	8
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	34
Gambar 4.1 Pemahaman responden terkait ekspor impor	39
Gambar 4.2 Respon responden terkait pengalaman dalam menggunakan website terkait ekspor impor	40
Gambar 4.3 Respon respon terkait UI yang diinginkan responden	41
Gambar 4.4 Respon responden mengenai UX yang ideal bagi mereka.....	41
Gambar 4.5 Respon responden terkait fitur opsi Bahasa.....	46
Gambar 4.6 Respon responden terkait fitur diskusi.....	47
Gambar 4.7 Affinity Diagram berdasarkan hasil identifikasi.....	48
Gambar 4.8 User persona	49
Gambar 4.9 Flowchart masuk atau daftar akun	51
Gambar 4.10 Wireframe masuk atau daftar akun	52
Gambar 4.11 Flowchart ubah kata sandi.....	53
Gambar 4.12 Wireframe Ubah Kata Sandi.....	54
Gambar 4.13 Flowchart fitur hubungi kami	54
Gambar 4.14 Wireframe fitur hubungi kami	55
Gambar 4.15 Flowchart beli produk.....	56
Gambar 4.16 Wireframe Beli Produk.....	57
Gambar 4.17 Design System Foundation Elements	58
Gambar 4.18 Design System Atomic Elements.....	59
Gambar 4.19 Design System Organism Elements.....	59
Gambar 4.20 Prototype	60
Gambar 4.21 Halaman Beranda untuk calon pengguna.....	61
Gambar 4.22 Halaman masuk dan daftar.....	62
Gambar 4.23 Halaman ubah kata sandi	63
Gambar 4.24 Halaman beranda untuk pengguna	64
Gambar 4.25 Halaman produk	65
Gambar 4.26 Halaman keranjang belanja kosong	66
Gambar 4.27 Halaman keranjang belanja.....	66
Gambar 4.28 Halaman checkout.....	67
Gambar 4.29 Halaman Profil	68

Gambar 4.30 Halaman tentang kami	69
Gambar 4.31 Halaman panduan pengguna	70
Gambar 4.32 Panduan-panduan pengguna	71
Gambar 4.33 Halaman hubungi kami	71
Gambar 4.34 Ubah Bahasa	72

