

EVALUASI *UX E COMMERCE* PETSHOP ONLINE
SKRIPSI SARJANA REKAYASA SISTEM INFORMATIKA

Oleh

RIAN RASYDIHI

197006516049



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL

2022

EVALUASI *UX E COMMERCE* PETSHOP ONLINE

SKRIPSI SARJANA

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Oleh

RIAN RASYIDHI

197006516049



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA**

UNIVERSITAS NASIONAL

2022

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

Evaluasi UX E-Commerce Pethop Online



Dosen Pembimbing 1

(Dr. Agung Triavudi, S.Kom, M.Kom)

Dosen Pembimbing 2

(Agus Iskandar, S.Kom, M.Kom)


LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :


(Evaluasi *UX E-Commerce Pethop Online*)

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal 22 Februari Tahun 2023

Dosen Pembimbing 1


Dr. Agung Triayudi, S.Kom,
M.Kom
NID 0107019009

Ketua Program Studi


Andrianingsih, S.Kom,
MMSI
NID 0111130826

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

Evaluasi *UX E-Commerce Pethop Online*

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 10 Maret 2023



Rian Rasyidhi

197006516049

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Rian Rasyidhi
NPM : 197006516049
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Februari 2023

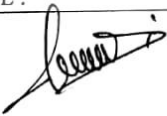


JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

Evaluasi UX E-Commerce Pethop Online

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

Pethop Online E-Commerce UX Evaluation

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL : 16.03.2023	TGL : 10.03.2023
		

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Rian Rasyidhi
NPM : 197006516049
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Februari 2023




JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

Evaluasi *UX E-Commerce Pethop Online*

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

Pethop Online E-Commerce UX Evaluation

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 10.03.2023	TGL : 10.03.2023	TGL : 10.03.2023
		

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Evaluasi UX E Commerce Petshop Online”** sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana --- Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Penelitian dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan banyak terima kasih terutama kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, **Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom dan Agus Iskandar, S.Kom, M.Kom** yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, arahan, motivasi serta memaklumi segala kekurangan penulis selama penelitian tugas akhir dan penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ayah dan Ibu selaku orangtua penulis yang telah banyak memberi dukungan salam segala bentuk yang tak terhitung.
2. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Sistem Informasi FTKI maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan banyak ilmu.
3. Teman-teman seangkatan dan sehimpuan berbagai angkatan yang telah membantu dan mendukung.
4. Teman SMA saya yang telah memberikan banyak dukungan semangat.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan hal yang lebih baik. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang Teknologi Informatika.

Jakarta, 19 Desember 2022

Rian Rasyidhi

ABSTRAK

Dalam era globalisasi saat ini, penggunaan teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang ada di setiap bagian kehidupan masa kini. dengan adanya perkembangan teknologi yang dimanfaatkan untuk mempermudah kehidupan terutama dalam kegiatan transaksi antara penjual dan pembeli Sistem informasi dan teknologi informatika pun berkembang sejalan dengan kebutuhan masyarakat terhadap teknologi informasi salah satu bentuk teknologi informasi dalam kebutuhan transaksi adalah *E-Commerce* atau perdagangan elektronik, ketika pandemi Covid-19 dimulai, penjualan *online* bahkan meningkat, dan diperkirakan tren ini akan berlanjut setelah pandemi. Pada awalnya, transaksi bisnis *online* adalah pilihan. Namun, suka atau tidak suka, banyak bisnis memperluas operasinya secara *online* dan melalui *e-commerce* dalam menanggapi kondisi pandemi Oleh karena itu, pengaruh user interface dan user experience dalam pembuatan website memegang peranan penting, agar pengguna dapat merasa nyaman dan merasakan setiap fitur yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menerapkan pendekatan Design Thinking untuk membuat website toko hewan online, dan hasil penelitiannya menggunakan usability testing menggunakan website maze. Pada akhir proses analisis diperoleh hasil belajar sebesar 94% dan hasil daya ingat sebesar 91,4%. skor hasil keseluruhan 92,7% untuk keseluruhan kinerja UI dan pengalaman pengguna situs web toko hewan peliharaan online.

ABSTRACT

In the current era of globalization, the use of technology is a necessity in every part of today's life. with the development of technology that is used to make life easier, especially in transaction activities between sellers and buyers Information systems and information technology are also developing in line with people's needs for information technology, one form of information technology in transaction needs is E-Commerce or electronic commerce, during the Covid pandemic -19 started, online sales even increased, and it is estimated that this trend will continue after the pandemic. In the beginning, online business transactions were an option. However, like it or not, many businesses are expanding their operations online and through e-commerce in response to pandemic conditions. Therefore, the influence of the user interface and user experience in making websites plays an important role, so that users can feel comfortable and feel every feature used. . In this study, researchers applied the Design Thinking approach to create an online pet shop website, and the results of their research used usability testing using the maze website. At the end of the analysis process, the learning outcomes were 88% and the memory results were 96%. overall result score of 92% for overall UI performance and user experience of online pet shop website.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AHIR	v
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU DI REVISI.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU DI REVISI.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kontribusi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Teori	5
2.1.1 <i>User Interface (UI)</i>	5
2.1.2 <i>User Experience (UX)</i>	6
2.1.3 <i>Petshop</i>	7
2.1.4 <i>E-Commerce</i>	8

2.1.5 Metode <i>Design Thinking</i>	9
2.1.5.1 <i>Empathize</i>	11
2.1.5.2 <i>Define</i>	11
2.1.5.3 <i>Ideate</i>	12
2.1.5.4 <i>Prototype</i>	12
2.1.5.5 <i>Test</i>	13
2.1.6 <i>Evaluasi</i>	13
2.1.7 <i>Usability Testing</i>	14
2.1.7.1 Metode <i>Evaluasi Usability</i>	15
2.1.8 <i>Figma</i>	16
2.2 Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Tahapan Penelitian	18
3.2 Metode <i>Design Thinking</i>	19
3.2.1 Tahap <i>Empathize</i>	19
3.2.2 Tahap <i>Define</i>	19
3.2.3 Tahap <i>Ideate</i>	20
3.2.3.1 <i>Use case diagram</i>	20
3.2.3.2 <i>Sitemap</i>	21
3.2.4 <i>Prototype</i>	22
3.2.4.1 <i>Tampilan Home</i>	22

3.2.4.2 Tampilan <i>Health</i>	22
3.2.4.3 Tampilan <i>Food</i>	23
3.2.4.4 Tampilan Aksesoris.....	24
3.2.4.5 Tampilan <i>Grooming</i>	24
3.2.5 Tahap <i>Test</i>	25
3.2.5.1 <i>Usability Testing</i>	25
3.3 Implementasi Sistem	27
3.3.1 Perlengkapan <i>Hardware</i>	27
3.3.2 Kebutuhan <i>Software</i>	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Proses Tahapan Penelitian.....	29
4.1.1 Menentukan Evaluator	29
4.1.2 Merancang Tugas Untuk <i>Usability Test</i>	29
4.1.3 Membentuk Kuesioner <i>Usability Test</i>	30
4.2 Profil Umum <i>Petshop</i>	32
4.3 Penggunaan Diagram UML.....	33
4.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	33
4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	34
4.3.3 <i>Sequance Diagram</i>	35
4.4 Prototype.....	36
4.4.1 <i>Wireframe</i>	36

4.4.2 <i>Prototype Website</i>	42
4.5 Hasil test menggunakan Usability Testing dengan Maze Design.....	50
4.5.1 Halaman Utama, daftar dan login	51
4.5.2 Penggunaan <i>Menu</i>	53
4.5.3 Tahapan Penggunaan <i>Tools</i> Layanan.....	56
4.6 Hasil Pengujian	58
4.6.1 Melakukan Proses Analisa Hasil Data Menggunakan Usability Testing.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahapan Design Thinking	11
Gambar 3.1	Tahapan Penelitian	18
Gambar 3.2	Use Case Diagram	20
Gambar 3.3	Sitemap	21
Gambar 3.4	Tampilan Home	22
Gambar 3.5	Tampilan Health	23
Gambar 3.6	Tampilan Food.....	23
Gambar 3.7	Tampilan Aksesoris.....	24
Gambar 3.8	Tampilan Grooming.....	25
Gambar 4.1	Use Case Diagram.....	33
Gambar 4.2	Activity Diagram	34
Gambar 4.3	Sequaance Diagram.....	35
Gambar 4.4	Halaman Sign up.....	42
Gambar 4.5	Halaman login.....	42
Gambar 4.6	Halaman Utama	43
Gambar 4.7	Halaman Makanan Utama	43
Gambar 4.8	Halaman Makanan Kucing	44
Gambar 4.9	Halaman Perlengkapan Kucing	44

Gambar 4.10	Halaman Obat Kucing	45
Gambar 4.11	Halaman Makanan Anjing	45
Gambar 4.12	Halaman Perlengkapan Anjing	46
Gambar 4.13	Halaman Obat Anjing.....	46
Gambar 4.14	Halaman Makanan Ikan.....	47
Gambar 4.15	Halaman Perlengkapan Ikan	47
Gambar 4.16	Halaman Obat ikan.....	48
Gambar 4.17	Halaman Makanan Burung	48
Gambar 4.18	Halaman Perlengkapan Burung	49
Gambar 4.19	Halaman Obat Burung.....	49
Gambar 4.20	Halaman Layanan Petshop	50
Gambar 4.21	Usability Breakdown Halaman Utama, daftar dan login	51
Gambar 4.22	Menu Utama	52
Gambar 4.23	Halaman Daftar Akun	52
Gambar 4.24	Halaman Login Akun	53
Gambar 4.25	Usability Breakdown Halaman Menu	54
Gambar 4.26	Halaman Menu Utama.....	54
Gambar 4.27	Menu Makanan	55
Gambar 4.28	Opsi Hewan	55
Gambar 4.29	Tampilan Perlengkapan Hewan	56
Gambar 4.30	Usability Breakdown Penggunaan Layanan.....	56

Gambar 4.31	Heatmap pada layanan.....	57
Gambar 4.32	Tampilan Halaman Layanan.....	57
Gambar 4.33	Halaman Layanan Pet Health	58



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Kusioner Usability Testing	30
Tabel 4.2	Skala Nilai Usability Testing	32
Tabel 4.3	Wireframe Sign In	37
Tabel 4.4	Wireframe Halaman Login	38
Tabel 4.5	Wireframe Halaman Utama	39
Tabel 4.6	Wireframe Halaman Barang.....	40
Tabel 4.7	Wireframe Halaman Layanan	41
Tabel 4.8	Hasil Analisa Kuisisioner Usability Testing	45



