

**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**

  
Andriyaningsih, 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

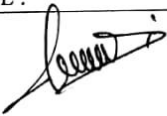


JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

*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 : <del>16.03.2023</del> 	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
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	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
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	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 Prototipe.....	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



