



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**RANCANG BANGUN APLIKASI *MOBILE***

**RE:ON COMICS**

SKRIPSI



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Nico Reinaldo**

**14110310081**

UMN

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**2018**

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan / penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah skripsi yang telah saya tempuh dan status keserjanaan strata satu yang sudah diterima akan dicabut.

Tangerang, 5 Oktober 2018




Nico Reinaldo

## HALAMAN PENGESAHAN


### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
"Rancang Bangun Aplikasi *Mobile re:ON Comics*"  
oleh  
Nico Reinaldo  
Telah diujikan pada hari Kamis, 25 Oktober 2018  
pukul 09:00 s.d. 11.00 dan dinyatakan lulus  
dengan susunan penguji sebagai berikut.


**Ketua Sidang**

  
Friska Natalia, Ph.D.

**Penguji**

  
Wella, S.Kom., M.MSI.

**Dosen Pembimbing**

  
Wira Mungana, S.Si., M.Sc.

**Disahkan oleh**

**Ketua Program Studi Sistem Informasi - UMN**

  
Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.

iii

N U S A N T A R A

iii

# RANCANG BANGUN APLIKASI *MOBILE* RE:ON COMICS

## ABSTRAK

Oleh: Nico Reinaldo

Aplikasi *mobile* saat ini telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri bisnis pengembangan dan penggunaan aplikasi *mobile* semakin meningkat. Peningkatan penggunaan aplikasi *mobile* ini dikarenakan meningkatnya akses pengguna internet di Indonesia. re:ON Comics adalah salah satu penerbit komik Indonesia. re:ON Comics sendiri sudah menerbitkan cukup banyak komik *onlinenya* namun masih dalam *mobile web*. Atas dasar itulah dilakukan perancangan aplikasi *mobile* re:ON Comics untuk menambahkan alternatif media baca re:ON Comics.

Untuk itu langkah pertama yang dilakukan adalah merancang alur sistem dan *user interface* re:ON Comics untuk platform *Android*. Pembuatan rancangan ini dibuat dengan *software Axure RP*. Penelitian ini menggunakan metode *prototyping* untuk membuat rancangan aplikasi dan rancangan tersebut dinilai dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah sebuah rancangan *user interface* dan juga aplikasi *mobile* berbasis *Android* dengan rata-rata nilai SUS adalah 70, termasuk dalam kategori B yang berarti baik atau diatas rata-rata.

**Kata kunci:** *Aplikasi, komik, purwarupa, SUS, user interface.*

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DESIGN OF THE RE:ON COMICS MOBILE APPLICATION

### ABSTRACT

By: Nico Reinaldo

*Today's mobile applications have become a necessity for everyone in the world. In Indonesia, the business of developing and using mobile applications is increasing. Increased use of this mobile application is due to the increasing access of internet users in Indonesia. re: ON Comics is one of the Indonesian comic publishers. re: ON Comics itself has published quite a number of online comics but still in the mobile web. Therefore, re: ON Comics as one of Indonesia's comic book publishers, would like to launch a mobile app to add promotional track re: ON Comics.*

*For that first step is to design the system flow and user interface re: ON Comics for Android platform. Making this design is made with Axure RP software. This research uses prototyping method to make the application design and the design is assessed by using System Usability Scale (SUS) method.*

*The results obtained from this study is a user interface design and also an Android-based mobile application with an average value of SUS of 70, including in category B which means good or above average.*

**Keywords:** *Application, comic, prototype, SUS, user interface.*

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga laporan skripsi dengan judul “Perancangan *User Interface* dan Analisis *User Experience* Aplikasi *Mobile re:ON Comics*” ini selesai tepat pada waktunya. Dalam menyusun laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan Bapak Wira Mungguna, S.Si., M.Sc selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga proses pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk pembaca.

UMN

Tangerang, 5 Oktober 2018

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Penulis

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	7
2.2 <i>Smartphone</i> .....	7
2.3 Komik.....	7
2.4 <i>Android</i> .....	10
2.5 <i>User Interface</i> .....	11
2.6 <i>Usability</i> .....	11
2.7 Metode <i>Usability Testing</i> .....	11
2.8 Pengukuran <i>Usability</i> .....	12
2.8.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	12
2.8.2 Penelitian Terdahulu.....	15
2.8.3 <i>Heuristic Evaluation</i> .....	18
2.9 8 <i>Golden Rules Interface Design</i> .....	19
2.10 Model Pengembangan <i>Software</i> .....	21
2.11 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	22



2.9	<i>Axure RP</i> .....	26
BAB III .....		27
METODOLOGI PENELITIAN.....		27
3.1	Objek Penelitian .....	27
3.2	Pemilihan <i>Tools</i> .....	27
3.2.1	Perbandingan <i>Tools</i> .....	27
3.3	Pemilihan Metodologi .....	29
3.3.1	Perbandingan Metodologi .....	29
3.4	Metode Pengembangan Sistem .....	31
3.4.1	<i>Communication</i> .....	32
3.4.2	<i>Quick Plan</i> .....	32
3.4.3	<i>Quick Design</i> .....	33
3.4.4	<i>Construction of Prototype</i> .....	33
3.4.5	<i>Deployment Delivery and Feedback</i> .....	33
3.4.6	Proses <i>Development</i> .....	35
BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN .....		36
4.1	Purwarupa Versi 1 .....	36
4.1.1	<i>Communication</i> .....	36
4.1.2	<i>Quick Plan</i> .....	39
4.1.2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	40
4.1.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	41
4.1.3	<i>Quick Design</i> .....	46
4.1.4	<i>Construction Of Prototype</i> .....	60
4.1.5	<i>Deployment Delivery and Feedback</i> .....	76
4.2	Purwarupa Versi 2 .....	80
4.2.1	<i>Communication</i> .....	80
4.2.2	<i>Quick Plan</i> .....	81
4.2.2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	82
4.2.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	83
4.2.2.2	<i>Class Diagram</i> .....	91
4.2.3	<i>Quick Design</i> .....	92
4.2.4	<i>Construction Of Prototype</i> .....	105



4.2.5	<i>Deployment Delivery and Feedback</i> .....	119
4.3	Pemasangan Aplikasi di <i>Play Store</i> .....	121
BAB V KESIMPULAN .....		122
5.1	Kesimpulan .....	122
5.2	Saran .....	122
DAFTAR PUSTAKA .....		123
LAMPIRAN .....		125

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Berkaitan dengan SUS .....	15
Tabel 3.1 Tabel Perbandingan Tools Perancangan Purwarupa.....	27
Tabel 3.2 Tabel Perbandingan Metodologi.....	29
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Metodologi Usability Testing .....	33
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner SUS .....	76

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survei Penetrasi Pengguna Internet Indonesia .....	1
Gambar 1.2 Hasil Survei Waktu yang Masyarakat Indonesia .....	2
Gambar 1.3 Hasil Survei Alasan Penggunaan Aplikasi Mobile .....	3
Gambar 1.4 Tampilan Home Dari Webtoon .....	4
Gambar 1.5 Tampilan Home Dari re:ON Comics .....	5
Gambar 2.1 Contoh Komik Strip .....	8
Gambar 2.2 Contoh Komik Buku .....	9
Gambar 2.3 Arsitektur Sistem Android .....	10
Gambar 2.4 Kuisisioner SUS .....	13
Gambar 2.5 Fitur Axure RP .....	26
Gambar 3.1 Diagram Tahapan Penelitian .....	31
Gambar 4.1 Use Case Diagram re:ON Comics .....	40
Gambar 4.2 Activity Diagram Sign In .....	41
Gambar 4.3 Activity Diagram Registration .....	42
Gambar 4.4 Activity Diagram Customization .....	43
Gambar 4.5 Activity Diagram Read Comics .....	44
Gambar 4.6 Activity Diagram Notification .....	45
Gambar 4.7 Tampilan Awal Aplikasi .....	46
Gambar 4.8 Tampilan Register .....	47
Gambar 4.9 Tampilan Gender .....	48
Gambar 4.10 Tampilan Genre .....	49
Gambar 4.11 Tampilan Home .....	50
Gambar 4.12 Tampilan View All .....	51
Gambar 4.13 Tampilan Discover .....	52
Gambar 4.14 Tampilan Favorite dan Recent .....	53
Gambar 4.15 Tampilan More .....	54
Gambar 4.16 Tampilan My Account .....	55
Gambar 4.17 Tampilan Settings .....	56
Gambar 4.18 Tampilan Awal Komik .....	57

Gambar 4.19 Tampilan Isi Komik .....	58
Gambar 4.20 Tampilan Search.....	59
Gambar 4.21 Tampilan Awal re:ON Comics.....	60
Gambar 4.22 Tampilan Register re:ON Comics .....	61
Gambar 4.23 Tampilan Gender re:ON Comics.....	62
Gambar 4.24 Tampilan Genre re:ON Comics.....	63
Gambar 4.25 Tampilan Search re:ON Comics .....	64
Gambar 4.26 Tampilan Home re:ON Comics.....	65
Gambar 4.27 Tampilan View All re:ON Comics.....	67
Gambar 4.28 Tampilan Discover re:ON Comics .....	68
Gambar 4.29 Tampilan Favorite re:ON Comics .....	69
Gambar 4.30 Tampilan Recent re:ON Comics .....	70
Gambar 4.31 Tampilan More re:ON Comics.....	71
Gambar 4.32 Tampilan Account re:ON Comics.....	72
Gambar 4.33 Tampilan Settings.....	73
Gambar 4.34 Tampilan Awal Komik.....	74
Gambar 4.35 Tampilan Komik .....	75
Gambar 4.36 Grafik Penilaian SUS .....	79
Gambar 4.37 Use Case Diagram re:ON Comics Purwarupa Versi 2.....	82
Gambar 4.38 Activity Diagram Sign In Dengan Email .....	83
Gambar 4.39 Activity Diagram Sign in Dengan Google .....	84
Gambar 4.40 Activity Diagram Sign In Dengan Facebook.....	85
Gambar 4.41 Activity Diagram Registration .....	86
Gambar 4.42 Activity Diagram Customization Purwarupa Versi 2 .....	87
Gambar 4.43 Activity Diagram Download .....	88
Gambar 4.44 Activity Diagram Read Comics .....	89
Gambar 4.45 Activity Diagram Notification Purwarupa Versi 2 .....	90
Gambar 4.46 Class Diagram re:ON Comics.....	91
Gambar 4.47 Tampilan Awal Aplikasi Versi 2.....	92
Gambar 4.48 Tampilan Sign In Dengan Email.....	93
Gambar 4.49 Tampilan Forgot Password.....	94

Gambar 4.50 Tampilan Register Versi 2.....	95
Gambar 4.51 Tampilan Search Versi 2.....	96
Gambar 4.52 Tampilan View All Versi 2.....	97
Gambar 4.53 Tampilan Favorite, Recent, dan Downloads.....	98
Gambar 4.54 Tampilan More Versi 2.....	99
Gambar 4.55 Tampilan My Account Versi 2.....	100
Gambar 4.56 Tampilan Edit Profile.....	101
Gambar 4.57 Tampilan Settings Versi 2.....	102
Gambar 4.58 Tampilan Awal Komik Versi 2.....	103
Gambar 4.59 Tampilan Isi Komik.....	104
Gambar 4.60 Tampilan Awal Purwarupa re:ON Comics Versi 2.....	105
Gambar 4.61 Tampilan Purwarupa <i>Sign In</i> re:ON Comics Versi 2.....	106
Gambar 4.62 Tampilan Purwarupa Sign Up re:ON Comics Versi 2.....	107
Gambar 4.63 Tampilan Purwarupa Forgot Password.....	108
Gambar 4.64 Tampilan Purwarupa Search Versi 2.....	109
Gambar 4.65 Tampilan Purwarupa View All Versi 2.....	110
Gambar 4.66 Tampilan Purwarupa Discover Versi 2.....	111
Gambar 4.67 Tampilan Purwarupa Favorite, Recent, dan Downloads.....	112
Gambar 4.68 Tampilan Purwarupa More Versi 2.....	113
Gambar 4.69 Tampilan Purwarupa My Account Versi 2.....	114
Gambar 4.70 Tampilan Purwarupa Edit Profile Versi 2.....	115
Gambar 4.71 Tampilan Purwarupa Settings Versi 2.....	116
Gambar 4.72 Tampilan Purwarupa Awal Komik Versi 2.....	117
Gambar 4.73 Tampilan Purwarupa Isi Komik Versi 2.....	118
Gambar 4.74 Hasil Penilaian Dari 10 Partisipan.....	119
Gambar 4.75 Grafik Penilaian SUS.....	120
Gambar 4.76 Aplikasi re:ON Comics di <i>Play Store</i> .....	121



## LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Lembar Pengesahan UAT
3. SUS Purwarupa Versi 1
4. SUS Purwarupa Versi 2
5. Formulir Konsultasi Skripsi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA