



### **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.

**ANALISIS DAN PEMBANGUNAN DESAIN INTERFACE  
PADA APLIKASI QLUE DKI JAKARTA & TANGERANG  
BERDASARKAN DON NORMAN'S 6 DESIGN PRINCIPLES**

**SKRIPSI**



Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**SHEILA RIZKY NOVENSA**

**13110310080**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2017**

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

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.

U M I

Tangerang, 10 Agustus 2017



(Sheila Rizky Novensa)

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**“Analisis dan Pembangunan Desain Interface pada Aplikasi QLUE DKI Jakarta  
& Tangerang Berdasarkan Don Norman’s 6 Design Principles”**

oleh

Sheila Rizky Novensa

Telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 02 Agustus 2017,  
pukul 11.00 – 13.00 dan dinyatakan lulus  
dengan susunan penguji sebagai berikut

**Ketua Sidang**

  
(Yustinus Eko S.Kom., M.M.)

**Penguji**


  
(Wella, S.Kom., M.MSI. COBIT 5.)

**Dosen Pembimbing**

  
(Wira Munggana, S.Si., M.Sc.)

**Disahkan oleh**

**Ketua Program Studi Sistem Informasi - UMN**

  
10 AUG 2017  
(Wira Munggana, S.Si., M.Sc.)

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PEMBANGUNAN DESAIN INTERFACE PADA APLIKASI QLUUE DKI JAKARTA & TANGERANG BERDASARKAN DON NORMAN’S 6 DESIGN PRINCIPLES” ini sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.

Selama penulisan skripsi ini tentunya penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah mendukung dan membimbing penulis. Kasih yang tulus serta penghargaan yang setinggi – tingginya kepada :

1. Bapak **Wira Mungana, S.Si., M.Sc.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak **Sujak** dan Ibu **Nurhayati**, orang tua penulis, yang telah membesarkan dan mendidik, serta memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
3. Semua rekan – rekan di Jurusan Sistem Informasi, Universitas Multimedia Nusantara terutama Luqy, Vega, Angeline, Adhya, Melan, Rizka, Lisa, Ikhsan, Arie, Dyrn. Teman – teman dekat penulis, yaitu Badai, Monda dan Eriska yang juga telah memberi banyak dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini.

Tangerang, 10 Agustus 2017

Sheila Rizky Novensa

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white building with several square windows. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

# ANALISIS DAN PEMBANGUNAN DESAIN INTERFACE PADA APLIKASI QLUE DKI JAKARTA & TANGERANG BERDASARKAN DON NORMAN'S 6 DESIGN PRINCIPLES

## ABSTRAK

Oleh : Sheila Rizky Novensa

Hasil dari penyebaran kuesioner yang berisi 6 pertanyaan terkait dengan 6 prinsip desain dari Don Norman mengenai aplikasi Qlue adalah bahwa ada 2 hal di dalam aplikasi Qlue yang tidak sesuai dengan 6 prinsip desain dari Don Norman. Kedua hal tersebut adalah *constraints* dan *consistency*. Hal itulah yang menjadi alasan penulis untuk menganalisa dan membuat desain antarmuka aplikasi layanan masyarakat yang memudahkan pengguna dalam proses penggunaannya berdasarkan 6 prinsip desain dari Don Norman. Perbandingan antara *User Interface* aplikasi Qlue dan *User Interface* yang penulis buat dilakukan dengan menyebarkan kembali kuesioner berisi 6 pertanyaan tersebut kepada responden yang sama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Task-Centered System Design* (TCSD). Proses penelitian dimulai dengan identifikasi masalah, analisa, desain UI dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah UI yang mempunyai *constraint* atau batasan masalah yaitu halaman peringatan saat *user* belum menyelesaikan proses pelaporan dan ingin kembali ke halaman sebelumnya. Hasil kedua adalah konsistensi semua proses pelaporan dan tampilan termasuk *button* dan *icon*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *User Interface* yang penulis buat sudah menyelesaikan masalah yang muncul di UI aplikasi Qlue.

Kata kunci : Analisa Desain Antarmuka, *6 Design Principles*, Donald Norman, *Task-Centered System Design* , TCSD, Qlue

# UMMN

**ANALYSIS AND DEVELOPMENT OF INTERFACE DESIGN ON  
DKI JAKARTA & TANGERANG 'S QLUE APPLICATION BASED  
ON DON NORMAN'S 6 DESIGN PRINCIPLES**

**ABSTRACT**

*By : Sheila Rizky Novensa*

*The result of questionnaire that was consisted of 6 questions from the 6 design principles from Don Norman regarding the UI of Qlue application is there are 2 things in Qlue that don't comply with 6 design principles from Don Norman. The 2 things are constraints and consistency. That was the reason for me to analyze and make a user interface for community service application which makes the usability easier based on the 6 design principles from Don Norman. The comparison between Qlue's user interface and the user interface that I made was done by distributing the questionnaire that was consisted of 6 questions to the same respondent. Methodology that I used in this thesis is Task-Centered System Design (TCSD). Started with problem identification, analysis, UI design and evaluation. The result of this thesis is an UI that have a constraint which is a warning page that appeared before user finished writing a report and wanted to go back to previous page. The second result is a consistency of all report writing process and interface including button and icon. The conclusion of this thesis is that the user interface that I made has solved the problems that appeared on the UI of Qlue application.*

*Key words : User Interface Analysis, 6 Design Principles, Donald Norman, Task-Centered System Design, TCSD, Qlue*

UMMN



# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I</b> .....	12
<b>1.1. Latar Belakang Masalah</b> .....	12
<b>1.2. Rumusan Masalah</b> .....	14
<b>1.3. Batasan Masalah</b> .....	15
<b>1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian</b> .....	15
<b>1.5. Sistematika Penulisan</b> .....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	18
<b>2.1. Interaksi Manusia dan Komputer</b> .....	18
<b>2.2. User Experience</b> .....	18
<b>2.3. 6 Design Principles</b> .....	19
<b>2.4. Task-Centered System Design</b> .....	22
<b>2.5. Kuesioner</b> .....	22
<b>2.6. Populasi</b> .....	23
<b>2.7. Sampel</b> .....	23
<b>2.8. Axure</b> .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	24
<b>3.1. Objek Penelitian</b> .....	24
<b>3.2. Metodologi Penelitian</b> .....	36

3.3.	<b>Pengambilan data</b> .....	37
3.3.1.	<b>Kuesioner</b> .....	37
3.4.	<b>Populasi dan Sampel</b> .....	38
3.4.1.	<b>Populasi</b> .....	38
3.4.2.	<b>Sampel</b> .....	38
3.6.	<b>Penelitian Terdahulu</b> .....	39
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....		42
4.1.	<b>Identifikasi</b> .....	42
4.2.	<b>User-Centered Requirement Analysis</b> .....	49
4.2.1.	<b>Constraints</b> .....	50
4.2.2.	<b>Consistency</b> .....	51
4.3.	<b>Design UI</b> .....	57
4.3.1.	<b>Constraints</b> .....	57
4.3.2.	<b>Consistency</b> .....	59
4.4.	<b>Evaluation</b> .....	63
BAB V KESIMPULAN & SARAN .....		70
5.1.	<b>Kesimpulan</b> .....	70
5.2.	<b>Saran</b> .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....		72
LAMPIRAN.....		73
LAMPIRAN 1 : DAFTAR PERTANYAAN.....		74
LAMPIRAN 2 : <i>User Interface</i> .....		77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Home Qlue .....	25
Gambar 3.2 : Pemilihan jenis report .....	25
Gambar 3.3 : Local Issue photo .....	26
Gambar 3.4 : Local Issue label (1) .....	27
Gambar 3.5 : Local Issue label (2) .....	27
Gambar 3.6 : Write Local Issue .....	28
Gambar 3.7 : Insert place.....	29
Gambar 3.8 : Review Place Label.....	30
Gambar 3.9 : Choose photo review a place .....	31
Gambar 3.10 : write review a place .....	32
Gambar 3.11 : Category Posting .....	33
Gambar 3.12 : buy sell borrow .....	34
Gambar 3.13 : ask for help .....	34
Gambar 3.14 : General Post .....	35
Gambar 3.15 : Ask neighbors .....	35
Gambar 3.16: Tahapan Penelitian.....	36
Gambar 3.17 : grafik jumlah responden .....	40
Gambar 4.18 : Hasil data umur .....	42
Gambar 4.19 : Hasil data pekerjaan.....	43
Gambar 4.20 : Hasil data Pertanyaan no.1.....	44
Gambar 4.21 Hasil data Pertanyaan no.2.....	45
Gambar 4.22 Hasil data Pertanyaan no.3.....	46
Gambar 4.23 Hasil data Pertanyaan no.4.....	47
Gambar 4.24 : Hasil data pertanyaan no.5.....	48
Gambar 4.25 : Hasil data Pertanyaan no. 6.....	48
Gambar 4.26 : Warning Review a place .....	50
Gambar4.27:Warning Report Local Issue .....	50
Gambar 4.28 : Warning Post Neighbors .....	51
Gambar 4.29 : Button aplikasi Qlue (1).....	53
Gambar 4.30 : <i>Button</i> aplikasi Qlue (2).....	53
Gambar 4.31 : Halaman Report Local Issue aplikasi Qlue.....	54
Gambar 4.32 : Halaman Review a Place aplikasi Qlue .....	54
Gambar 4.33 : Halaman Post to your Neighborhood aplikasi Qlue.....	55
Gambar 4.34 : Feedback aplikasi Qlue (1) .....	56
Gambar 4.35 : Feedback aplikasi Qlue (2) .....	56
Gambar 4.36 User Interface : warning .....	57
Gambar 37 : User Interface : Warning Leave .....	57

Gambar 4.38 : UI Warning Category .....	59
Gambar 4.39 : UI Warning Detail .....	59
Gambar 4.40 : UI warning photo .....	60
Gambar 4.41 : Report Local Issue .....	61
Gambar 4.42 : Review a Place .....	61
Gambar 4.43 : Post Neighbors .....	62
Gambar 4.44: Hasil data Pertanyaan no.1 .....	63
Gambar 4.45 : Hasil data Pertanyaan no.2.....	64
Gambar 4.46 : Hasil data Pertanyaan no.3.....	65
Gambar 4.47 : Hasil data Pertanyaan no.4.....	66
Gambar 4.48 : Hasil data pertanyaan no.5.....	67
Gambar 4.49 : Hasil data Pertanyaan no. 6.....	68



UMN

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Tabel pertanyaan.....	37
Tabel 3.2 : Penelitian Terdahulu.....	39
Tabel 4.3 : Daftar button tidak konsisten.....	52



UMMN