



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.

**PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA
APLIKASI MOBILE UNTUK
INSPIRATORFREAK.COM**

SKRIPSI



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

Zhafirah Tri Fadiah

13110310034

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017**

HALAMAN 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 atau 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.

Tangerang, 14 Juli 2017



(Zhafirah Tri Fadiah)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
“PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI *MOBILE* UNTUK
INSPIRATORFREAK.COM”

oleh

Zhafirah Tri Fadiah

telah diujikan pada hari Rabu, 2 Agustus 2017,
pukul 14.00 s.d. 15.30 dan dinyatakan LULUS


dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



Friska Natalia, Ph.D.

Penguji



Wella, S.Kom., M.MSI.

Dosen Pembimbing



Enrico Siswanto, S.Kom., M.B.A.

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara



Wira Mungguna, S.Si., M.Sc.

PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE UNTUK INSPIRATORFREAK.COM

ABSTRAK

Oleh: Zhafirah Tri Fadiah

Menurut Guntur Sanjoyo, *Managing Director* GfK di Indonesia mengatakan bahwa Indonesia memiliki populasi *online* sangat aktif dimana rata-rata 5,5 jam sehari dihabiskan untuk mengakses sekitar 46 aplikasi dan domain web melalui *smartphone* mereka setiap hari, sehingga tidak sedikit *startup* yang mulai membuat aplikasi *mobile* untuk menjalankan dan mengembangkan bisnis mereka, salah satunya adalah InspiratorFreak.com. Menurut hasil *google analytics* diketahui bahwa sekitar 60-70% pembaca mengakses *website* InspiratorFreak.com dengan menggunakan *smartphone*. Berdasarkan data tersebut pihak InspiratorFreak.com melihat bahwa pangsa pasar mereka kebanyakan adalah orang-orang yang menggunakan *smartphone*, hal tersebut mendorong mereka untuk membuat aplikasi *mobile*. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi *mobile* untuk InspiratorFreak.com dengan menampilkan tampilan desain *interface* dan penggunaan visual yang *user friendly* dan sesuai dengan kebutuhan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Task Centered System Design* (TCSD) dan menggunakan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) pada bagian evaluasi akhir terhadap desain *user interface* yang telah dibuat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rancangan tampilan antarmuka yang dibuat secara keseluruhan dinilai baik. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perancangan tampilan antarmuka yang telah dibuat dapat membantu dalam membuat perancangan tampilan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan serta dapat mengetahui tingkat *usability* dari tampilan yang telah dirancang.

Kata kunci: *Task Centered System Design* (TCSD), aplikasi *mobile*, *user interface*, *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ).

MOBILE APPLICATION USER INTERFACE DESIGN FOR INSPIRATORFREAK.COM

ABSTRACT

By: Zhafirah Tri Fadiah

According to Guntur Sanjoyo, Managing Director of GfK in Indonesia said that Indonesia has a very active online population where an average of 5.5 hours a day is spent accessing about 46 applications and web domains through their smartphones every day, so not a few startups are starting to create mobile apps To run and grow their business, one of them is InspiratorFreak.com. According to google analytics results note that about 60-70% of readers access the InspiratorFreak.com website using a smartphone. Based on these data InspiratorFreak.com see that their market share is mostly people who use smartphones, it encourages them to create mobile applications. Therefore, in this study will be made a mobile application for InspiratorFreak.com by displaying interface design and visual usage that user friendly and in accordance with the needs. The method used in this research is Task Centered System Design (TCSD) method and using Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) in the final evaluation section of user interface design that has been made. The results of this study indicate that the design of the interface made overall is considered good. From this research can be concluded that the design of the interface that has been created can help in making the design of the interface that matches the needs and can know the usability level of the display that has been designed

Keywords: *Task Centered System Design (TCSD), mobile application, user interface, Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ).*

U M N

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas ridho dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Mobile Untuk InspiratorFreak.com” ini tepat waktu. Skripsi ini dibuat berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan dengan pihak InspiratorFreak.com. Dalam pembuatan skripsi ini tidak lupa penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak yang telah membantu penulis, baik dalam melaksanakan penelitian maupun dalam penyusunan skripsi ini, yaitu :

1. Kedua orang tua, adik-adik, serta keluarga besar yang tidak pernah lelah dalam mendoakan serta memberi dukungan dan semangat
2. Bapak Enrico Siswanto, S.Kom., M.B.A., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan bersedia membimbing penulis serta memberi saran membangun
3. Bapak Wira Munggana, S.Si, M.Sc., selaku ketua program studi Sistem Informasi yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis dan teman-teman
4. Pihak InspiratorFreak.com yang telah bersedia bekerjasama
6. Santi, Jonathan, Andrew, Valencia, Bella, Claudia, Atep, Stevencua, Febi, Andreas teman-teman semasa kuliah yang sudah mewarnai hari-hari selama 4 tahun perkuliahan, memberi semangat, dan dukungan kepada penulis

7. Soraya, Noriko, Dhita, Pipit, Abil, Arvin sahabat sejak SMA hingga sekarang yang selalu mendukung, mendoakan, serta memberi kritikan dan saran membangun terkait skripsi ini
8. Semua pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, semangat dan doa yang diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna melengkapi dan menyempurnakan skripsi ini. Penulis juga berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Tangerang, 14 Juli 2017

Zhafirah Tri Fadiah

UMMN

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE UNTUK INSPIRATORFREAK.COM.....	iv
<i>MOBILE APPLICATION USER INTERFACE DESIGN FOR INSPIRATORFREAK.COM</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. <i>Timeline</i> Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. <i>Smartphone</i>	6
2.2. <i>Aplikasi Mobile</i>	6
2.3. <i>Android</i>	7
2.3.1. Pengertian <i>Android</i>	7

2.3.2.	Sejarah Android	7
2.4.	<i>User Interface</i>	8
2.5.	<i>Flowchart</i>	9
2.6.	Axure	12
2.7.	TCS D (<i>Task Center System Design</i>)	15
2.8.	<i>Post-Study Sistem Usability Questionnaire (PSSUQ)</i>	16
2.9.	Wawancara	18
2.10.	Prinsip 8 <i>Golden Rules</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		22
3.1.	Objek Penelitian	22
3.1.1.	InspiratorFreak.com	22
3.1.2.	Visi dan Misi Perusahaan.....	22
3.2.	Penelitian Terdahulu.....	23
3.3.	Metode Penelitian.....	26
3.3.1.	<i>Identification</i>	26
3.3.2.	<i>User-Centered Requirements Analysis</i>	27
3.3.3.	<i>Design as Scenario</i>	27
3.3.4.	<i>Walkthrough Evaluate</i>	30
BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN		34
4.1.	<i>Identification</i>	34
4.2.	<i>User-Centered Requirements Analysis</i>	35
4.3.	<i>Design as Scenario</i>	35
4.3.1.	<i>Flowchart</i>	35
4.3.2.	<i>Desain Prototype</i>	44
4.4.	<i>Walkthrough Evaluate</i>	82

4.4.1.	Persiapan pengujian	82
4.4.2.	Skenario Pengujian.....	82
4.4.3.	Pengujian.....	92
4.4.4.	Hasil pengujian.....	93
4.5.	Evaluasi penerapan 8 <i>golden rules</i>	94
4.5.1.	Persiapan pengujian	94
4.5.2.	Pengujian.....	94
4.5.3.	Hasil pengujian.....	95
4.6.	Perbandingan sebelum dan sesudah dibuat aplikasi.....	99
BAB V KESIMPULAN.....		104
5.1.	Kesimpulan.....	104
5.2.	Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA		106
LAMPIRAN.....		109

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan halaman Axure	13
Gambar 4. 1 Flowchart untuk login	36
Gambar 4. 2 Flowchart membaca artikel	37
Gambar 4. 3 Flowchart untuk memberi komentar, membagikan artikel, dan memberi like.....	38
Gambar 4. 4 Flowchart untuk melihat artikel video	39
Gambar 4. 5 Flowchart untuk memberi komentar, membagikan video, dan memberi like.....	40
Gambar 4. 6 Flowchart event (1)	42
Gambar 4. 7 Flowchart event (1)	43
Gambar 4. 8 Flowchart untuk logout	44
Gambar 4. 9 Halaman Sign in.....	46
Gambar 4. 10 Sign in dengan Google+.....	46
Gambar 4. 11 Halaman Log In Help.....	47
Gambar 4. 12 Notifikasi bahwa instruksi reset password telah dikirim ke email. 48	
Gambar 4. 13 Tampilan email masuk	49
Gambar 4. 14 Halaman Reset Password	50
Gambar 4. 15 Pesan kesalahan yang ditampilkan.....	51
Gambar 4. 16 Notifikasi password berhasil direset	52
Gambar 4. 17 Halaman Sign Up	53
Gambar 4. 18 Pemberitahuan apabila ada data yang tidak diisi	54
Gambar 4. 19 Halaman Profile	55
Gambar 4. 20 Tab Story	56

Gambar 4. 21 Tab Saved.....	56
Gambar 4. 22 Halaman Notifikasi	57
Gambar 4. 23 Halaman personalisasi user	58
Gambar 4. 24 Halaman Options.....	58
Gambar 4. 25 Halaman edit profile.....	59
Gambar 4. 26 Halaman Change password	60
Gambar 4. 27 Notifikasi error pada halaman Change Password	61
Gambar 4. 28 halaman My Ticket.....	62
Gambar 4. 29 Notifikasi aktif.....	63
Gambar 4. 30 Notifikasi tidak aktif.....	63
Gambar 4. 31 Halaman Privacy Policy	64
Gambar 4. 32 Halaman Help.....	65
Gambar 4. 33 Logout	66
Gambar 4. 34 Kolom search pada artikel.....	67
Gambar 4. 35 User dapat memberi like, respon, komentar, dan share	68
Gambar 4. 36 Halaman untuk membuat artikel (1).....	69
Gambar 4. 37 Halaman untuk membuat artikel (2).....	69
Gambar 4. 38 Notifikasi ketika artikel berhasil di submit	70
Gambar 4. 39 Halaman My Drafts	71
Gambar 4. 40 Konfirmasi hapus draft.....	72
Gambar 4. 41 Menu Home.....	73
Gambar 4. 42 Daftar Saved.....	74
Gambar 4. 43 Menu Events.....	75
Gambar 4. 44 Detail Event (1)	76
Gambar 4. 45 Halaman Detail Event (2).....	77

Gambar 4. 46 Halaman Order	78
Gambar 4. 47 Halaman Pembayaran.....	79
Gambar 4. 48 Setelah Pembayaran berhasil di konfirmasi	80
Gambar 4. 49 Pembayaran dengan kartu kredit	81
Gambar 4. 50 Konfirmasi pembayaran kartu kredit.....	81
Gambar 4. 51 Hasil penilaian prinsip pertama.....	95
Gambar 4. 52 Hasil penilaian prinsip kedua	96
Gambar 4. 53 Hasil penilaian prinsip ketiga.....	96
Gambar 4. 54 Hasil penilaian prinsip keempat	97
Gambar 4. 55 Hasil penilaian prinsip kelima.....	97
Gambar 4. 56 Hasil penilaian prinsip keenam	98
Gambar 4. 57 Hasil penilaian prinsip ketujuh.....	98
Gambar 4. 58 Hasil penilaian prinsip kedelapan	99
Gambar 4. 59 Halaman Home pada website.....	100
Gambar 4. 60 Halaman Home pada aplikasi mobile.....	100
Gambar 4. 61 Halaman Event pada website	100
Gambar 4. 62 Halaman Event pada website	101
Gambar 4. 63 Personalisasi user	101
Gambar 4. 64 Fitur menyimpan artikel atau acara.....	102
Gambar 4. 65 Halaman ketika artikel dibuka pada website.....	103
Gambar 4. 66 Halaman ketika artikel dibuka pada aplikasi mobile	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Timeline Penelitian	4
Tabel 2. 1 Flow direction symbols	10
Tabel 2. 2 Processing symbols	10
Tabel 3. 1 Tabel perbandingan penelitian terdahulu	25
Tabel 3. 2 Tabel perbandingan tools	29
Tabel 3. 3 Tabel perhitungan skor PSSUQ	32
Tabel 3. 4 Tabel perbandingan metode	33
Tabel 4. 1 Skenario Membaca Artikel	83
Tabel 4. 2 Skenario Memberi Komentar	83
Tabel 4. 3 Skenario Memberi Like	83
Tabel 4. 4 Skenario Share Artikel	84
Tabel 4. 5 Skenario Memberi Respon	84
Tabel 4. 6 Skenario Search Artikel	84
Tabel 4. 7 Skenario Memilih Kategori Artikel	85
Tabel 4. 8 Skenario Memilih Kategori Respon	85
Tabel 4. 9 Skenario Melihat Artikel Video	85
Tabel 4. 10 Skenario Membuat Artikel	85
Tabel 4. 11 Skenario Membuat Artikel (simpan di draft)	86
Tabel 4. 12 Skenario Mengedit Artikel	86
Tabel 4. 13 Skenario Menghapus Artikel	87
Tabel 4. 14 Skenario Mencari Acara	87

Tabel 4. 15 Skenario Mencari Acara (Event) Berdasarkan Kategori/Lokasi/Tanggal.....	87
Tabel 4. 16 Skenario Membuat Acara.....	88
Tabel 4. 17 Skenario Pesan Tiket Acara	88
Tabel 4. 18 Skenario Melihat Artikel yang Dipublikasi	89
Tabel 4. 19 Skenario Melihat Artikel yang Disukai	89
Tabel 4. 20 Skenario Melihat Artikel yang Disimpan	89
Tabel 4. 21 Skenario Melihat Notifikasi	90
Tabel 4. 22 Skenario Mengubah Profile	90
Tabel 4. 23 Skenario Mengubah Password	90
Tabel 4. 24 Skenario Melihat Tiket yang Telah Dibeli.....	90
Tabel 4. 25 Skenario Melihat Privacy Policy.....	91
Tabel 4. 26 Skenario Melihat Bantuan.....	91
Tabel 4. 27 Skenario Logout.....	91
Tabel 4. 28 Tabel aturan perhitungan skor PSSUQ	92
Tabel 4. 29 Rata-rata nilai per jenis tanggapan PSSUQ	93

UMMN