

## **TUGAS AKHIR**

***User Centered Design* dalam meningkatkan daya tarik  
pada aplikasi Galeri Caruban**



**MUHAMMAD FATHAN N**

17102159

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2024**

## **TUGAS AKHIR**

***User Centered Design* dalam meningkatkan daya tarik  
pada aplikasi Galeri Caruban**

***User Centered Design in increasing the attractiveness of the  
Caruban Gallery application***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



MUHAMMAD FATHAN N

17102159

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2024**

# User Centered Design dalam meningkatkan daya tarik pada aplikasi Galeri Caruban

## User Centered Design in increasing the attractiveness of the Caruban Gallery application

Disusun Oleh

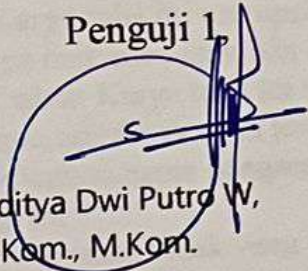
MUHAMMAD FATHAN NURROHMAN

17102159

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir

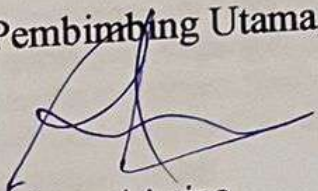
Pada Hari Senin, Tanggal.6 Mei 2024.

Penguji 1,

  
Aditya Dwi Putro W,  
S.Kom., M.Kom.

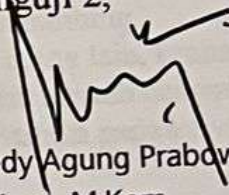
NIDN. 0624119303

Pembimbing Utama,

  
Muhamad Azrino  
Gustalika, S.Kom., M.Tr.T.

NIDN 0614089302

Penguji 2,

  
Dedy Agung Prabowo,  
S.Kom., M.Kom.

NIDN 0231108502

Pembimbing Pendamping

.....

NIDN. ....

  
Dekan,  
Aditya B. Hanuddin,  
S.Si., M.Kom.

NIK 0630058202

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Fathan N

NIM : 17102159

Program Studi : S1 Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**User Centered Design dalam meningkatkan daya tarik pada aplikasi Galeri Caruban**

Dosen Pembimbing Utama :

Dosen Pembimbing Pendamping :

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 6 Mei 2024,

Yang Menyatakan



(Muhammad Fathan N)

## Kata Pengantar

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Penelitian ini berjudul "*User Centered Design* dalam meningkatkan daya tarik pada aplikasi Galeri Caruban". Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Bapak Muhamad Azrino Gustalika, S.Kom., M.Tr.T. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan masukan yang sangat berharga.

Penulis juga berterima kasih kepada Bapak Agus Purnawan dan Ibu Eni Nuraeni selaku orang tua dari penulis dan juga Muhammad Dzikri Syahru Ramadhan, serta semua teman-teman yang telah memberikan dukungan moral dan doa selama proses penelitian ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang nyata dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Informatika. Semua kritik dan saran untuk penelitian ini sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini dapat menjadi langkah awal untuk terus berkontribusi dalam dunia akademik dan menginspirasi penelitian selanjutnya.

Terima kasih atas segala dukungan dan doa yang diberikan.

Cirebon, 8 Mei 2024

Muhammad Fathan Nurrohman

## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.6 Manfaat Penelitian .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Kajian Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	18
2.2.1 Galeri Caruban .....	18
2.2.2 User Interface .....	18
2.2.3 User Experience .....	18
2.2.4 User Centered Design .....	19
2.2.5 Prototype .....	19
2.2.6 System Usability Scale.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Subjek Dan Objek Penelitian .....	21
3.2 Alat Dan Bahan Penelitian .....	21
3.2.1 Perangkat Keras .....	21
3.2.2 Perangkat Lunak.....	21
3.2.3 Bahan .....	21
3.3 Diagram Alir Penelitian/Proses Penelitian.....	22



3.3.1 Identifikasi Kebutuhan .....	22
3.3.2 Menentukan Konteks Pengguna.....	22
3.3.3 Identifikasi Pengguna.....	23
3.3.4 Membuat Desain solusi .....	23
3.3.5 Evaluasi .....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>25</b>
4.1 Implementasi Metode User Centered Design .....	25
4.1.1 Menentukan Konteks Pengguna.....	25
4.1.2 Identifikasi Pengguna.....	25
4.1.3 Membuat Desain Solusi .....	26
4.1.4 Evaluasi .....	27
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>29</b>
5.1 Kesimpulan .....	29
5.2 Saran.....	29
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>30</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian .....	22
Gambar 3.2 Skala penilaian System Usability Scale .....	24
Gambar 4.1 Tampilan halaman utama sebelum didesain.....	26
Gambar 4.2 Tampilan halaman utama sesudah didesain .....	26
Gambar 4.3 Tampilan halaman deskripsi barang sebelum didesain .....	27
Gambar 4.4 Tampilan halaman deskripsi barang setelah didesain .....	27



**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Riset Penelitian Terdahulu.....	4
Tabel 3.1 Kuesioner <i>System Usability Scale</i> .....	23
Tabel 4.1 Hasil wawancara calon pengguna.....	25
Tabel 4.2 Hasil <i>System Usability Scale</i> .....	27
Tabel 4.3 Hasil akhir perhitungan <i>System Usability Scale</i> .....	28

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Proses Pengelompokan Fitur.....	32
Lampiran 2 Membuat Sketsa Desain Aplikasi.....	32
Lampiran 3 Penilaian SUS.....	32