

**IMPLEMENTASI *UI/UX* APLIKASI AKSESORIS MOTOR
DENGAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN***

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh :

**ZAINUL ABIDIN
09010621021**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Zainul Abidin

NIM : 09010621021

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: “Implementasi *UI/UX* Aplikasi Aksesoris Motor Dengan Metode *Goal Directed Design*”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 30 Mei 2025

Yang Menyatakan



(Zainul Abidin)
NIM. 09010621021

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh

NAMA : Zainul Abidin

NIM : 09010621021

JUDUL : Implementasi *UI/UX* Aplikasi Aksesoris Motor Dengan Metode
Goal Directed Design

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 28 Mei 2025

Dosen Pembimbing 1



Muhammad Andik Izzuddin, MT
NIP 198403072014031001

Dosen Pembimbing 2



Yunita Ardilla, S.Kom., M.MT
NIP 199206042020122015

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Zainul Abidin ini telah
dipertahankan di depan tim penguji skripsi
di Surabaya, 12 Juni 2025

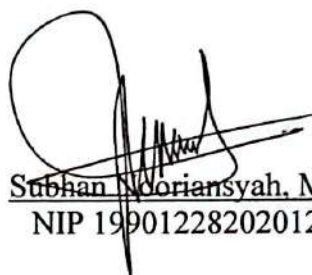
Mengesahkan,
Dewan Penguji

Dosen Penguji 1



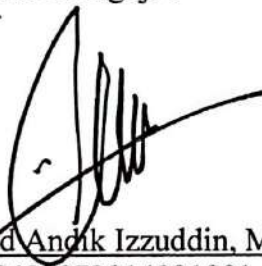
Moch Yasin, S.Kom., M. Kom, M.B.A., MTCNA
NIP 198808302014031001

Dosen Penguji 2



Subhan Ndoriansyah, M. Kom
NIP 199012282020121010

Dosen Penguji 3



Muhammad Andik Izzuddin, MT
NIP 198403072014031001

Dosen Penguji 4



Yunita Ardilla, S.Kom., M.MT
NIP 199206042020122015

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Ampel Surabaya



Dr. A. Saepul Hamdani, M.Pd
NIP 196507312000031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ZAINUL ABIDIN
NIM : 09010621021
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Sistem Informasi
E-mail address : zainulabidinn20@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

IMPLEMENTASI UI/UX APLIKASI AKSESORIS MOTOR DENGAN METODE

GOAL DIRECTED DESIGN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Juni 2025

Penulis



(ZAINUL ABIDIN)

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *UI/UX* APLIKASI AKSESORIS MOTOR DENGAN METODE *GOAL DIRECTED DESIGN*

Oleh :
Zainul Abidin

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan jual beli. *Racing Claash*, sebuah usaha penjualan aksesoris motor khususnya *cover shockbreaker*, menghadapi berbagai kendala dalam berjualan secara *online* melalui platform *marketplace*. Permasalahan utama yang dihadapi adalah meningkatnya biaya administrasi, penerapan penalti akibat produk duplikat, serta keterbatasan variasi produk yang membingungkan pembeli. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan platform toko *online* sendiri dengan pengalaman pengguna yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan *user interface* aplikasi toko *online* aksesoris motor dengan pendekatan *Goal Directed Design*, serta mengukur kualitas *user experience* melalui *Usability Testing* dan *System Usability Scale (SUS)*. Aplikasi dirancang untuk dua aktor utama yaitu pembeli dan penjual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari sisi pembeli, aspek efektivitas memperoleh nilai 87% (sangat efektif), efisiensi 81% (sangat cepat), dan *error rate* 5% (wajar), serta nilai *SUS* sebesar 78 (kategori “Bagus”, skala C). Untuk penjual, efektivitas sebesar 92%, efisiensi 78%, *error rate* 4%, dan nilai *SUS* 83 (kategori “Bagus Sekali”, skala B). Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain *UI/UX* aplikasi ini berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung pencapaian tujuan bisnis serta layak digunakan.

Kata kunci : *User Interface*, *User Experience*, *Goal Directed Design*, *Usability Testing*, *System Usability Scale (SUS)*, *Marketplace*, Toko Online Aksesoris Motor.

ABSTRACT

UI/UX IMPLEMENTATION OF MOTORCYCLE ACCESSORIES APPLICATION WITH GOAL DIRECTED DESIGN METHOD

By :

Zainul Abidin

The development of information and communication technology has driven transformation in various aspects of life, including in buying and selling activities. Racing Claash, a business selling motorcycle accessories, especially shockbreaker covers, faced various obstacles in selling online through the marketplace platform. The main problems faced are increased administrative costs, the application of penalties due to duplicate products, and limited product variations that confuse buyers. To overcome these problems, it is necessary to develop its own online store platform with a better user experience. This research aims to design and implement the user interface of an online shop application for motorcycle accessories using the Goal Directed Design approach, and measure the quality of user experience through Usability Testing and System Usability Scale (SUS). The application is designed for two main actors, namely buyers and sellers. The results showed that from the buyer's side, the effectiveness aspect obtained a score of 87% (very effective), 81% efficiency (very fast), and 5% error rate (reasonable), as well as a SUS score of 78 ("Good" category, C scale). For sellers, effectiveness was 92%, efficiency was 78%, error rate was 4%, and SUS score was 83 (category "Excellent", scale B). These results indicate that the UI/UX design of this application successfully meets user needs and supports the achievement of business goals and is feasible to use.

Keywords: User Interface, User Experience, Goal Directed Design, Usability Testing, System Usability Scale (SUS), Marketplace, Online Shop for Motorcycle Accessories.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I.....	 1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Kepenulisan.....	6
 BAB II.....	 7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Toko <i>Online</i>	11
2.2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2.2.3 <i>User Interface</i>	12
2.2.4 <i>User Experience</i>	14
2.2.5 <i>Goal Directed Design</i>	15
2.2.6 <i>User Persona</i>	19
2.2.7 <i>User Flow</i>	19

2.2.8 Hierarchical Task Analysis (HTA).....	20
2.2.9 Use Case Diagram.....	22
2.2.10 Comma-Separated Values (CSV).....	23
2.2.11 Wireframe.....	23
2.2.12 Figma	24
2.2.13 Kotlin.....	25
2.2.14 Android Studio	25
2.2.15 PHP.....	26
2.2.16 Usability Testing	26
2.2.17 System Usability Scale	27
2.2.18 Performace Measurement.....	28
2.2.19 Requirements Traceability Matrix (RTM).....	31
2.3 Integrasi Keilmuan	31
BAB III	34
METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Alur Penelitian	34
3.2 Desain Penelitian.....	35
3.3 Objek Penelitian.....	36
3.4 Metode Pengumpulan data.....	36
3.5 Teknik Penarikan Sampel	38
3.6 Metode Perancangan dan Evaluasi.....	39
3.6.1 Research.....	39
3.6.2 Modeling	40
3.6.3 Requirement Definition	41
3.6.4 Framework Definition	41
3.6.5 Refinement.....	42
3.6.6 Support	42
3.7 Requirements Traceability Matrix (RTM).....	43
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Research.....	44

4.1.1. Wawancara Penjual.....	44
4.1.2. Wawancara Pelanggan	46
4.1.3. Observasi.....	48
4.1.4. <i>Benchmarking</i>	49
4.1.5. <i>Expert Judgment</i>	50
4.2 <i>Modeling</i>	52
4.2.1. <i>User Persona</i>	52
4.2.2. <i>User Flow</i>	56
4.3 <i>Requirement Definition</i>	77
4.3.1. Konteks Skenario	77
4.3.2. <i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i>	100
4.3.3. Penyusunan Kebutuhan Pengguna	116
4.4 <i>Framework Definition</i>	124
4.4.1. Elemen Visual	124
4.4.2. <i>Wireframe</i>	126
4.5 <i>Refinement</i>	153
4.5.1. <i>Desain User Interface</i>	153
4.6 <i>Support</i>	179
4.6.1. <i>Usability Testing</i>	184
4.6.2. <i>System Usability Scale</i>	193
4.7 <i>Requirements Traceability Matrix (RTM)</i>	194
BAB V.....	199
KESIMPULAN.....	199
5.1 Kesimpulan	199
5.2 Saran.....	200
DAFTAR PUSTAKA	201

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Goals-Directed Design</i>	15
Gambar 2.2 <i>User Flow Order</i> pada Aplikasi Transportasi Umum Interaktif	20
Gambar 2.3 <i>Hierarchical Task Analysis</i> aplikasi game edukasi bina diri	21
Gambar 2.4 <i>Use Case Diagram</i> Platform <i>E-commerce</i> Mari.....	22
Gambar 2.5 <i>Wireframe Homepage</i> aplikasi <i>Better Ride</i>	24
Gambar 2.6 Skala Penilaian Skor <i>System Usability Scale</i>	27
 Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	 34
 Gambar 4.1 <i>User persona</i> pembeli produk di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile android</i>	 53
Gambar 4.2 <i>User persona</i> penjual di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>website</i> ..	55
Gambar 4.3 <i>User flow</i> pendaftaran dan masuk aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	57
Gambar 4.5 <i>User flow</i> pengelolaan akun di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	58
Gambar 4.6 <i>User flow</i> pencarian produk di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	59
Gambar 4.7 <i>User flow</i> penambahan produk ke keranjang aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	60
Gambar 4.8 <i>User flow</i> pengiriman pesan ke penjual di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	61
Gambar 4.9 <i>User flow</i> pembelian produk di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	62
Gambar 4.10 <i>User flow</i> pelacakan pengiriman pesanan di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	63
Gambar 4.11 <i>User flow</i> pemberian ulasan di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	64
Gambar 4.12 <i>User flow</i> pengembalian pesanan di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	65
Gambar 4.13 <i>User flow</i> pengajuan komplain di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	66

Gambar 4.14 <i>User flow</i> riwayat pesanan di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	67
Gambar 4.15 <i>User flow</i> masuk ke <i>dashboard</i> utama di <i>website</i> aksesoris motor. 68	
Gambar 4.16 <i>User flow</i> pengelolaan akun di <i>website</i> aksesoris motor.....	68
Gambar 4.17 <i>User flow</i> pengelolaan kategori di <i>website</i> aksesoris motor	69
Gambar 4.18 <i>User flow</i> pengelolaan produk di <i>website</i> aksesoris motor	70
Gambar 4.19 <i>User flow</i> pengelolaan pesanan di <i>website</i> aksesoris motor.....	71
Gambar 4.20 <i>User flow</i> pengelolaan pembeli di <i>website</i> aksesoris motor.....	72
Gambar 4.21 <i>User flow</i> interaksi dengan pembeli di <i>website</i> aksesoris motor.....	73
Gambar 4.22 <i>User flow</i> pengelolaan ulasan di <i>website</i> aksesoris motor	74
Gambar 4.23 <i>User flow</i> pengelolaan iklan di <i>website</i> aksesoris motor	75
Gambar 4.24 <i>User flow</i> pengelolaan komplain di <i>website</i> aksesoris motor	76
Gambar 4.25 <i>User flow</i> laporan transaksi di <i>website</i> aksesoris motor.....	77
Gambar 4.26 <i>Hierarchical Task Analysis</i> pembeli diaplikasi aksesoris motor level 0.....	100
Gambar 4.27 <i>Hierarchical Task Analysis</i> pembeli di aplikasi aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 3.1 sampai 3.5	102
Gambar 4.28 <i>Hierarchical Task Analysis</i> pembeli di aplikasi aksesoris motor level 1 dan 2 serta 3 dari tugas 3.6.....	103
Gambar 4.29 <i>Hierarchical Task Analysis</i> pembeli di aplikasi aksesoris motor level 1 dan 2 serta 3 dari tugas 3.7.....	104
Gambar 4.30 <i>Hierarchical Task Analysis</i> pembeli di aplikasi aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 3.8 sampai 3.10	105
Gambar 4.31 <i>Hierarchical Task Analysis</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor level 0.....	107
Gambar 4.32 <i>Hierarchical Task Analysis</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 2.1 sampai 2.2	109
Gambar 4.33 <i>Hierarchical Task Analysis</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 2.3	110
Gambar 4.34 <i>Hierarchical Task Analysis</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 2.4	111
Gambar 4.325 <i>Hierarchical Task Analysis</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 2.5 sampai 2.6	112
Gambar 4.36 <i>Hierarchical Task Analysis</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 2.7	113

Gambar 4.37 <i>Hierarchical Task Analysis</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 2.8	114
Gambar 4.38 <i>Hierarchical Task Analysis</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor level 1 dan 2 dari tugas 2.9 sampai 2.13	115
Gambar 4.39 <i>Use Case Diagram</i> aplikasi aksesoris motor	120
Gambar 4.40 Diagram kolom <i>file CSV</i> di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>website</i>	121
Gambar 4.41 Diagram kolom <i>file CSV</i> di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	123
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> halaman pendaftaran dan <i>login</i> pembeli di aplikasi aksesoris motor	127
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> halaman beranda utama pembeli di aplikasi aksesoris motor	128
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> halaman detail katalog produk pembeli di aplikasi aksesoris motor	129
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> halaman penambahan produk ke keranjang pembeli di aplikasi aksesoris motor	130
Gambar 4.46 <i>Wireframe</i> halaman pembelian produk pembeli di aplikasi aksesoris motor	131
Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> halaman keranjang belanja pembeli di aplikasi aksesoris motor	132
Gambar 4.48 <i>Wireframe</i> halaman pesan pembeli di aplikasi aksesoris motor ...	133
Gambar 4.49 <i>Wireframe</i> halaman riwayat pesanan pembeli di aplikasi aksesoris motor	134
Gambar 4.50 <i>Wireframe</i> halaman pengajuan pengembalian pembeli di aplikasi aksesoris motor	135
Gambar 4.51 <i>Wireframe</i> halaman lacak pesanan pembeli di aplikasi aksesoris motor	136
Gambar 4.52 <i>Wireframe</i> halaman ulasan produk pembeli di aplikasi aksesoris motor	137
Gambar 4.53 <i>Wireframe</i> halaman profil pembeli di aplikasi aksesoris motor....	138
Gambar 4.54 <i>Wireframe</i> halaman pusat bantuan pembeli di aplikasi aksesoris motor	139
Gambar 4.55 <i>Wireframe</i> halaman <i>login</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor	140
Gambar 4.56 <i>Wireframe</i> halaman <i>dashboard</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor	141

Gambar 4.57 <i>Wireframe</i> halaman kategori penjual di <i>website</i> aksesoris motor .	142
Gambar 4.58 <i>Wireframe</i> halaman produk penjual di <i>website</i> aksesoris motor...	143
Gambar 4.59 <i>Wireframe</i> halaman pesanan penjual di <i>website</i> aksesoris motor .	144
Gambar 4.60 <i>Wireframe</i> halaman data pembeli untuk penjual di <i>website</i> aksesoris motor	145
Gambar 4.61 <i>Wireframe</i> halaman pesan penjual di <i>website</i> aksesoris motor	146
Gambar 4.62 <i>Wireframe</i> halaman ulasan penjual di <i>website</i> aksesoris motor	147
Gambar 4.63 <i>Wireframe</i> halaman iklan penjual di <i>website</i> aksesoris motor	148
Gambar 4.64 <i>Wireframe</i> halaman komplain penjual di <i>website</i> aksesoris motor	149
Gambar 4.65 <i>Wireframe</i> halaman laporan transaksi penjual di <i>website</i> aksesoris motor	150
Gambar 4.66 <i>Wireframe</i> halaman notifikasi penjual di <i>website</i> aksesoris motor	151
Gambar 4.67 <i>Wireframe</i> halaman profil penjual di <i>website</i> aksesoris motor	152
Gambar 4.68 Halaman pendaftaran dan <i>login</i> pembeli di aplikasi aksesoris motor	154
Gambar 4.69 Halaman beranda utama pembeli di aplikasi aksesoris motor	155
Gambar 4.70 Halaman detail katalog produk pembeli di aplikasi aksesoris motor	156
Gambar 4.71 Halaman penambahan produk ke keranjang pembeli di aplikasi aksesoris motor	157
Gambar 4.72 Halaman pembelian produk untuk pembeli di aplikasi aksesoris motor	158
Gambar 4.73 Halaman keranjang belanja pembeli di aplikasi aksesoris motor .	159
Gambar 4.74 Halaman pesan pembeli di aplikasi aksesoris motor.....	160
Gambar 4.75 Halaman riwayat pesanan pembeli di aplikasi aksesoris motor....	161
Gambar 4.76 Halaman pengajuan pengembalian pembeli di aplikasi aksesoris motor	162
Gambar 4.77 Halaman lacak pesanan pembeli di aplikasi aksesoris motor	163
Gambar 4.78 Halaman ulasan produk pembeli di aplikasi aksesoris motor	164
Gambar 4.79 Halaman profil pembeli di aplikasi aksesoris motor	165
Gambar 4.80 Halaman pusat bantuan pembeli di aplikasi aksesoris motor.....	166
Gambar 4.81 Halaman <i>login</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor	167
Gambar 4.82 Halaman <i>dashboard</i> penjual di <i>website</i> aksesoris motor	168
Gambar 4.83 Halaman kategori penjual di <i>website</i> aksesoris motor	169

Gambar 4.84 Halaman produk penjual di <i>website</i> aksesoris motor	170
Gambar 4.85 Halaman pesanan penjual di <i>website</i> aksesoris motor	171
Gambar 4.86 Halaman data pembeli untuk penjual di <i>website</i> aksesoris motor.	172
Gambar 4.87 Halaman pesan penjual di <i>website</i> aksesoris motor	173
Gambar 4.88 Halaman ulasan penjual di <i>website</i> aksesoris motor	174
Gambar 4.89 Halaman iklan penjual di <i>website</i> aksesoris motor	175
Gambar 4.90 Halaman komplain penjual di <i>website</i> aksesoris motor	176
Gambar 4.91 Halaman laporan transaksi penjual di <i>website</i> aksesoris motor	177
Gambar 4.92 Halaman notifikasi penjual di <i>website</i> aksesoris motor	178
Gambar 4.93 Halaman profil penjual di <i>website</i> aksesoris motor	179



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2.2 Perbedaan metode perancangan <i>user interface</i>	17
Tabel 2.3 Efektivitas Litbang Depdagri	28
Tabel 2.4 Indikator <i>Time Behavior</i>	30
Tabel 4.1 data sampling untuk produk dan ulasan di aplikasi aksesoris motor	45
Tabel 4.2 Konteks skenario untuk pembeli di aplikasi aksesoris motor berbasis <i>mobile</i>	78
Tabel 4.3 Konteks skenario untuk penjual di <i>website</i> aksesoris motor	87
Tabel 4.4 Kebutuhan sistem untuk pembeli di aplikasi aksesoris motor	116
Tabel 4.5 Kebutuhan sistem untuk admin aplikasi aksesoris motor	118
Tabel 4.6 Jenis warna yang digunakan dalam aplikasi aksesoris motor	124
Tabel 4.7 Daftar ikon yang digunakan dalam aplikasi aksesoris motor	126
Tabel 4.8 Daftar responden secara keseluruhan	180
Tabel 4.9 Daftar tugas pembeli	181
Tabel 4.10 Daftar tugas penjual	182
Tabel 4.11 Hasil <i>Usability Testing</i> untuk aspek <i>effectiveness</i> dari pembeli	184
Tabel 4.12 Hasil <i>Usability Testing</i> untuk aspek <i>efficiency</i> dari pembeli	185
Tabel 4.13 Hasil <i>Usability Testing</i> untuk aspek <i>error rate</i> dari pembeli	186
Tabel 4.14 Hasil <i>Usability Testing</i> untuk aspek <i>effectiveness</i> dari penjual	187
Tabel 4.15 Hasil <i>Usability Testing</i> untuk aspek <i>efficiency</i> dari penjual	189
Tabel 4.16 Hasil <i>Usability Testing</i> untuk aspek <i>error rate</i> dari penjual	191
Tabel 4.17 Hasil <i>System Usability Scale (SUS)</i> dari pembeli	193
Tabel 4.18 Hasil <i>System Usability Scale (SUS)</i> dari penjual	194
Tabel 4.19 <i>Requirements Traceability Matrix</i> dari aplikasi aksesoris motor	195

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 4.1 Daftar pertanyaan untuk pemilik usaha berdasarkan Nielsen (1993)	209
Lampiran 4.2 Daftar pertanyaan untuk karyawan berdasarkan Nielsen (1993)..	210
Lampiran 4.3 Daftar pertanyaan untuk pelanggan berdasarkan Nielsen (1993).	211
Lampiran 4.4 Aspek Desain <i>User Interface</i> dalam <i>Benchmarking</i> Nielsen (1993)	212
Lampiran 4.5 Daftar pertanyaan untuk <i>expert judgment</i> berdasarkan Nielsen (1993)	214
Lampiran 4.6 Aspek dalam User Persona berdasarkan Cooper (1999)	215
Lampiran 4.7 Daftar pertanyaan kuesioner berdasarkan prinsip Brooke (1996)	217



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. B. S., & Ariesta, A. (2023). Perancangan Website E-Commerce Untuk Penjualan Dan Pengelolaan Bisnis Pada Toko Jossparts. *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI)*, 2(2), 1564–1572.
<https://senafti.budiluhur.ac.id/index.php/senafti/article/view/1005>
- Ahdiat, A. (2024). *Tren E-Commerce 2023, Kunjungan ke Shopee dan Blibli Meningkat*. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/f056a701023f0fe/tren-e-commerce-2023-kunjungan-ke-shopee-dan-blibli-meningkat>
- Alos, J. (2020). *Pentingnya Desain UX dalam 60+ Statistik*.
<https://www.prototype.ae/blog/value-of-ux-design-statistics>
- Annett, J. (2004). Handbook of Human Factors and Ergonomics Methods. In *Hierarchical Task Analysis*.
- Athaya, A., & Wahyudin, W. (2024). Pemasaran Efektif di Era Digital: Membuka Toko Online di Platform Marketplace Indonesia. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 4(1), 16–22. <https://doi.org/10.37481/pkmb.v4i1.671>
- Aurira Hanifah, Z., & Komarudin, O. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Mobile Transportasi Umum Menggunakan Metode Design Sprint. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 10758–10766.
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.11123>
- Brooke, J. (1996). SUS - A quick and dirty usability scale In: Jordan, P. W., Thomas, B., Weerdmeester, B., & McClelland, I. (Eds.). *Usability Evaluation in Industry*, 189–194.

Bruegge, B., & Dutoit, A. H. (2010). *Object-oriented software engineering: Using UML, patterns, and Java* (3rd ed). Prentice Hall.

Cooper, A. (1999). *The Inmates are Running the Asylum*. Vieweg+Teubner Verlag, Wiesbaden.

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C., Csizmadi, J., & LeMoine, D. (Eds.). (2014). *About Face: The essentials of interaction design* (4. ed., [updated]). Wiley.

Dumeez, J., Bernaert, M., & Poels, G. (2013). Development of Software Tool Support for Enterprise Architecture in Small and Medium-Sized Enterprises. In E. Bayro-Corrochano & E. Hancock (Eds.), *Progress in Pattern Recognition, Image Analysis, Computer Vision, and Applications* (Vol. 8827, pp. 87–98). Springer International Publishing.
https://doi.org/10.1007/978-3-642-38490-5_7

Fahreza, N. E., & Setiawan, A. (2023). Perancangan User Interface Aplikasi “Better Ride” Untuk Mempermudah Para Pengguna Kendaraan. *Jurnal Citrakara*, 5(3).

Fahrudin, R., & Jerico, F. (2024). Penerapan Metode Goal Directed Design Dalam Pembuatan Aplikasi Manajemen Klinik Berbasis Mobile. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5).

Febi Utami, Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, & Yonathan Dri Handarkho. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode System Usability Scale dan Goal Directed Design. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 4(2), 155–162. <https://doi.org/10.24002/jiaj.v4i2.8061>

FigJam. (2021). *Figma: The collaborative interface design tool*.

<https://www.figma.com>

Firtman, M. R. (2013). *Programming the mobile web: Reaching users on iPhone, Android, BlackBerry, Window phone, and more* (2nd ed). O'Reilly.

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2nd ed). New Riders.

Gs.Statcounter. (2025). *Mobile Operating System Market Share Indonesia*.

<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>

Gulfraz, M. B., Sufyan, M., Mustak, M., Salminen, J., & Srivastava, D. K. (2022).

Understanding the impact of online customers' shopping experience on online impulsive buying: A study on two leading E-commerce platforms.

Journal of Retailing and Consumer Services, 68, 103000.

<https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2022.103000>

Hatmaja, S. B. (2023). *Analisis Dan Perancangan Ui/Ux Website Pada Umkm Mg Racing Shop Menggunakan Metode Design Thinking*.

<https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/19925/>

Ibrahim, R. A. W., Junaedi, D., & Gandhi, A. (2023). Perancangan User

Experience Aplikasi Puan Clothing Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD). *e-Proceeding of Engineering*, 10(3), 3730–3741.

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20689>

Irwansyah, M. F., Al-Anshari, F. A., Dwi, M., Nugraha, S., & Saputro, I. A.

(2024). Perancangan Ui/Ux Platform Penjualan Digital Untuk Umkm Mari Snack. *SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS)*.

Kemenag. (2025a). Surat Al-Anfal Ayat 60: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir.

Qur'an Kemenag. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/8?from=60&to=60>

Kemenag. (2025b). Surat Al-Baqarah Ayat 286: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir.

Qur'an Kemenag. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=286&to=286>

Khristianto, T., Nugroho, I., Diartono, D. A., & Soelistijadi, R. (2022). Desain User Interface Pada Toko Online Helm Indonesia Berbasis Web. *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, 15(1), 83–94.

<https://doi.org/10.51903/pixel.v15i1.721>

Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2017). *E-commerce: Business, technology, society* (Twelfth edition). Pearson.

Mahrus, M. (2024). *Wawancara pemilik Racing Claash* [Audio recording].

Moskala, M., & Wojda, I. (2017). *Android development with Kotlin: Enhance your skills for Android development using Kotlin* (1st ed). Packt Publishing.

Nazar, M. R., Oloando, A. T., Putri, M. A., Berri, C., & Tazkia, M. (2023).

Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap E-Commerce. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1817–1823.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5492/4603>

Neely, A. (2002). *Business Performance Measurement: Theory and Practice*.

Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. Academic Press.

Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*.

<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

- Noprianto, Soewito, B., Lumban Gaol, F., & Abbas, B. S. (2019). Spreadsheet And Comma-Separated Values (Csv) Based Domain-Specific Programming Language For Web Application Development. *ICIC Express Letters*, 13, 1157–1167. <https://doi.org/10.24507/icicel.13.12.1157>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Rev. and expanded edition). MIT press.
- Novenya Rahmadani & Siti Ning Fardida. (2024). Peran UI/UX Pada Layanan Aplikasi Mytelkomsel Terhadap Keputusan Pembelian dan Loyalitas Pelanggan. *SAFARI :Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(3), 220–227. <https://doi.org/10.56910/safari.v4i3.1655>
- Pamungkas, C. A. (2020). *Pengantar Pemrograman Web Dengan Php Dan Html*. Indonusa.
- Prima, D. Y. (2014). Analisis Interaksi Anak Tunagrahita Terhadap Game Edukasi Bina Diri. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 45–51. https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/713/jbptunikompp-gdl-didinyanap-35643-8-unikom_d-a.pdf
- Putra Christover Sitorus, N., Jaelani, I., & Muhyidin, Y. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Penjualan Furniture Interior & Build Pada Toko Stepline Menggunakan Metode Goal Directed Design (Gdd). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2578–2584. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7024>
- Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., & Natsir, F. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile*. Penerbit Widina.

- Ramadhani, S., Az-Zahra, H. M., & Rachmadi, A. (2023). Perancangan User Interface Sistem Monitoring Akademik dan Kehadiran Siswa Terintegrasi Auto Notification berbasis Mobile dengan menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: SMKN 6 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7, 2568–2575.
- Rizal Padhilah, Muhammad Raihan Satrio Putra Pamungkas, Syarifah Husniyah, Nisrina Ramadhani Listarto, Annisa Nur Aeni, & Rini Marwati. (2022). Evaluasi User Experience Dalam Aspek Usability Pada Aplikasi Android Edukasi Literasi Matematika. *Jurnal KomtekInfo*, 119–124.
<https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v9i4.316>
- Sauro, J. (2012). 10 Benchmarks for User Experience Metrics. *MeasuringU*.
<https://measuringu.com/ux-benchmarks/>
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2004). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction* (4th ed). Pearson/Addison Wesley.
- SimCenter, N. (2019). *Requirements Traceability Matrix (RTM)*. UC Berkeley.
- Smyth, N. (2015). *Android Studio Development Essentials: Android 6 Edition*.
- Subiyakto, A., Adhiazni, V., Nurmiati, E., Hasanati, N., Sumarsono, S., & Irfan, Moh. (2020). Redesigning User Interface Based On User Experience Using Goal-Directed Design Method. *2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 1–6.
<https://doi.org/10.1109/CITSM50537.2020.9268822>

- Susilo, E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Titan, T. P. Y., Budiman, & Efendi Putra, J. H. F. (2023). Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Pt Trans Berjaya Khatulistiwa). *NUANSA INFORMATIKA*, 17(2), 48–65.
<https://doi.org/10.25134/ilkom.v17i2.9>
- Tolle, H., & Pinandito, A. (2017). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. Universitas Brawijaya Press.
- Utomo, B. T., & Wibowo, S. (2022). Membangun Website E-Commerce Spare Part Yamaha Max's Garage Semarang Dengan Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Science And Engineering National Seminar 7 (SENS 7)*, 7(1).
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/sens/article/view/3458/2139>
- Viana Novita, Latifa, S. E. R., Rizky Aditya, Riri Safitri, & Husnul Fauzan. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Jasa Rentak Motor (Saremo) Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(2), 123–132.
<https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i2.348>
- Widyastuti, Y., & Hidayatulloh, S. (2023). Analisa Usability Testing Pada Aplikasi Mobile Penjualan Retail Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(2), 74–83.
<https://doi.org/10.31294/reputasi.v4i2.2341>

Zahrah, G. R., & Arifin, J. (2021). *Efektivitas Program Pkk Dalam Pemberdaaan Wanita Di Desa Barimbun Kecamatan Tanta Kabupaten Tabalong (Study Kasus Usaha Peningkatan Pendapatan Keluarga)*. 4.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A