

# PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

DI

PT ARFAN JAYA MULIA

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

dalam Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan Jurusan Teknik  
Informatika



Oleh:

Nama : Muhamad Fauzi Bahar

NIM : 182101082

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER STMIK  
DHARMA NEGARA BANDUNG

2023

## LEMBAR PENGESAHAN

Telah dilakukan Sidang / Seminar Praktik Kerja Lapangan :

Nama : Muhamad Fauzi Bahar

NIM : 182101082

Hari Tanggal :

Jam :

Dosen Pembimbing, Pembimbing Perusahaan,

(Juliana Mansyur, S.Kom. , M.Kom.) (Yudha Pujangkara)

Pembantu Ketua 1,

(Iwan Ridwan, S.T., M.Kom.)

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Muhamad Fauzi Bahar

Tempat, tanggal lahir : Bogor, 11 Februari 1998

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Kp. Ciderum RT/RW 04/01 Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor 16730.

Riwayat Pendidikan : 

- SD Negeri 1 Cikereteg, Kab. Bogor
- SMP Negeri 1 Caringin, Kab. Bogor
- SMK Wikrama Bogor, Kota Bogor

Nomor Handphone : 082211329243

Email : fauzibahar74@gmail.com

No. KTP : 320127110298

Nama Ayah : Ismail

Nama Ibu : Ijah Nurjanah

# ABSTRAK

Muhamad Fauzi Bahar (182101082), Perancangan *User Interface Use Experience* Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*) Di PT Arfan Jaya Mulia. Di bawah bimbingan M. Imam Shalahudin, ST. M.Si.

Penjualan properti adalah proses kompleks yang melibatkan berbagai pihak, termasuk agen, pembeli, dan penjual. Aplikasi mobile penjualan properti menjadi solusi yang efisien untuk menyediakan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna selama proses pencarian dan pembelian properti. Tujuan dari proyek ini adalah untuk merancang antarmuka pengguna yang menarik dan intuitif (UI) serta pengalaman pengguna yang optimal (UX) untuk aplikasi mobile penjualan properti. Abstrak ini mencakup tahapan utama dalam proses perancangan UI/UX, seperti riset, analisis, perancangan, dan pengujian. Pada tahap riset, kami mengumpulkan dan menganalisis data dari target pengguna potensial, termasuk preferensi, kebutuhan, dan masalah yang dihadapi dalam pencarian dan

pembelian properti. Hasil dari riset ini menjadi dasar untuk menyusun personas pengguna yang memandu seluruh proses perancangan. Dalam tahap analisis, kami mengevaluasi aplikasi serupa yang sudah ada untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. Analisis ini membantu kami menciptakan fitur-fitur yang inovatif dan unik untuk memberikan nilai tambah bagi pengguna aplikasi ini. Setelah itu, kami memasuki tahap perancangan UI, dimana kami merancang tata letak, warna, dan ikon yang menarik serta mudah dipahami. Pengguna akan diberikan pengalaman visual yang menyenangkan dan intuitif ketika menjelajahi properti yang dijual. Selain itu, kami juga memastikan aplikasi dirancang responsif agar sesuai dengan berbagai perangkat mobile yang berbeda.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, Properti, Marketplace.*

## **ABSTRACT**

Muhamad Fauzi Bahar (182101082), *User Interface Design Use Experience Using the UCD (User Centered Design) Method at PT Arfan Jaya Mulia. Under the guidance of M. Imam Shalahudin, ST. M.Si.*

*Selling property is a complex process that involves various parties, including agents, buyers and sellers. The property sales mobile application is an efficient solution to provide a better experience for users during the property search and purchase process. The aim of this project is to design an attractive and intuitive user interface (UI) and optimal user experience (UX) for a property selling mobile application. This abstract covers the main stages in the UI/UX design process, such as research, analysis, design, and testing. In the research phase, we collect and analyze data from potential target users, including preferences, needs, and problems encountered in searching and buying properties. The results of this research form the basis for developing user personas that guide the entire design process. In the analysis phase, we evaluate existing similar applications to identify their strengths and weaknesses. This analysis helps us create innovative and unique features to provide added value to the users of this application. After that, we entered the UI design stage, where we designed layouts, colors, and icons that were attractive and easy to understand. Users will be provided with a pleasing and intuitive visual experience when exploring properties for sale. In addition, we also ensure that the application is designed responsively to suit a variety of different mobile devices.*

*Keywords: User Interface, User Experience, Property, Marketplace.*

## **KATA PENGANTAR**

Penulis panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahnya-Nya penulis dapat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan menyelesaikan pembuatan laporan PKL yang berjudul “Perancangan *User Interface Use Experience* Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*) Di PT Arfan Jaya Mulia”. Penulis membuat tujuan penulisan dari laporan ini untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan Program Studi Teknik Informatika STMIK Dharma Negara.

Laporan Praktik Kerja Lapangan dalam pelaksanaan dan penyusunannya, penulis telah banyak menerima bimbingan, pengarahan, petunjuk dan saran yang membantu hingga akhir dari penulisan laporan ini, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Dede Sulaeman, ST., M.Kom., selaku Ketua STMIK Dharma Negara.
2. Iwan Ridwan, ST., M.Kom., selaku Wakil Ketua Bidang Akademik STMIK Dharma Negara.
3. R. Deden Ahmad Hidayat, ST., M.Kom., selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan STMIK Dharma Negara.
4. M. Imam Shalahudin, ST. M.Si., selaku Dosen Pembimbing STMIK Dharma Negara yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Bapak Yudha Pujangkara, selaku pembimbing di PT Arfan Jaya Mulia.
6. Seluruh karyawan PT Arfan Jaya Mulia.
7. Kedua Orang tua yang telah memberikan doa, semangat, dukungan dan motivasi selama melakukan studi.
8. Rekan-rekan mahasiswa S1 Teknik Informatika STMIK Dharma Negara yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan laporan ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

## DAFTAR TABEL

## DAFTAR GAMBAR

## BAB I PENDAHULUAN

•

### 1. Latar Belakang Masalah

Perdagangan Elektronik atau e-commerce telah menjadi bagian integral dari

kehidupan sehari-hari kita. Di dunia digital saat ini, aktivitas jual beli tidak terbatas pada barang-barang konsumen seperti pakaian atau barang elektronik saja, tetapi telah meluas ke sektor properti, termasuk jual beli rumah.

E-commerce jual beli rumah merupakan bentuk perdagangan elektronik dimana proses jual beli properti, termasuk rumah, dilakukan secara online melalui platform atau situs web yang menghubungkan penjual dengan calon pembeli. Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat peningkatan signifikan dalam penggunaan e-commerce dalam industri properti, termasuk jual beli rumah.

Dalam kesimpulannya, e-commerce telah mengubah cara jual beli rumah dilakukan melalui platform online, calon pembeli dapat mencari dan menelusuri berbagai opsi rumah, berkomunikasi dengan agen properti atau penjual, dan bahkan melakukan pembayaran. Meskipun ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, terus berkembangnya ecommerce jual beli rumah menunjukkan tren yang menjanjikan untuk masa depan industri properti.

Salah satu penunjang sebuah platform aplikasi adalah User interface (UI) dan User experience (UX) untuk mencapai usability yang diharapkan dan sesuai dengan keinginan pengguna, penelitian ini menggunakan metode User centered design (UCD).

UCD sendiri merupakan metode perancangan yang menempatkan user atau pengguna sebagai pusat dari proses perancangan sistem (Widhiarso dkk, 2007). Prinsip dasar dari UCD adalah keterlibatan pengguna, pengukuran empiris dan pengujian, dan desain berulang.

Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan user experience yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna dengan metode user centered design (UCD) serta dapat direalisasikan oleh pengembang aplikasi dan sesuai apa yang dibutuhkan user.

- 1. Identifikasi Masalah

Rumusan masalah pada praktek kerja lapangan ini adalah bagaimana merancang user interface user experience pada aplikasi mobile dengan metode user centered design (UCD) sehingga terciptalah rancangan tampilan aplikasi mobile yang tervalidasi.

- 1. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

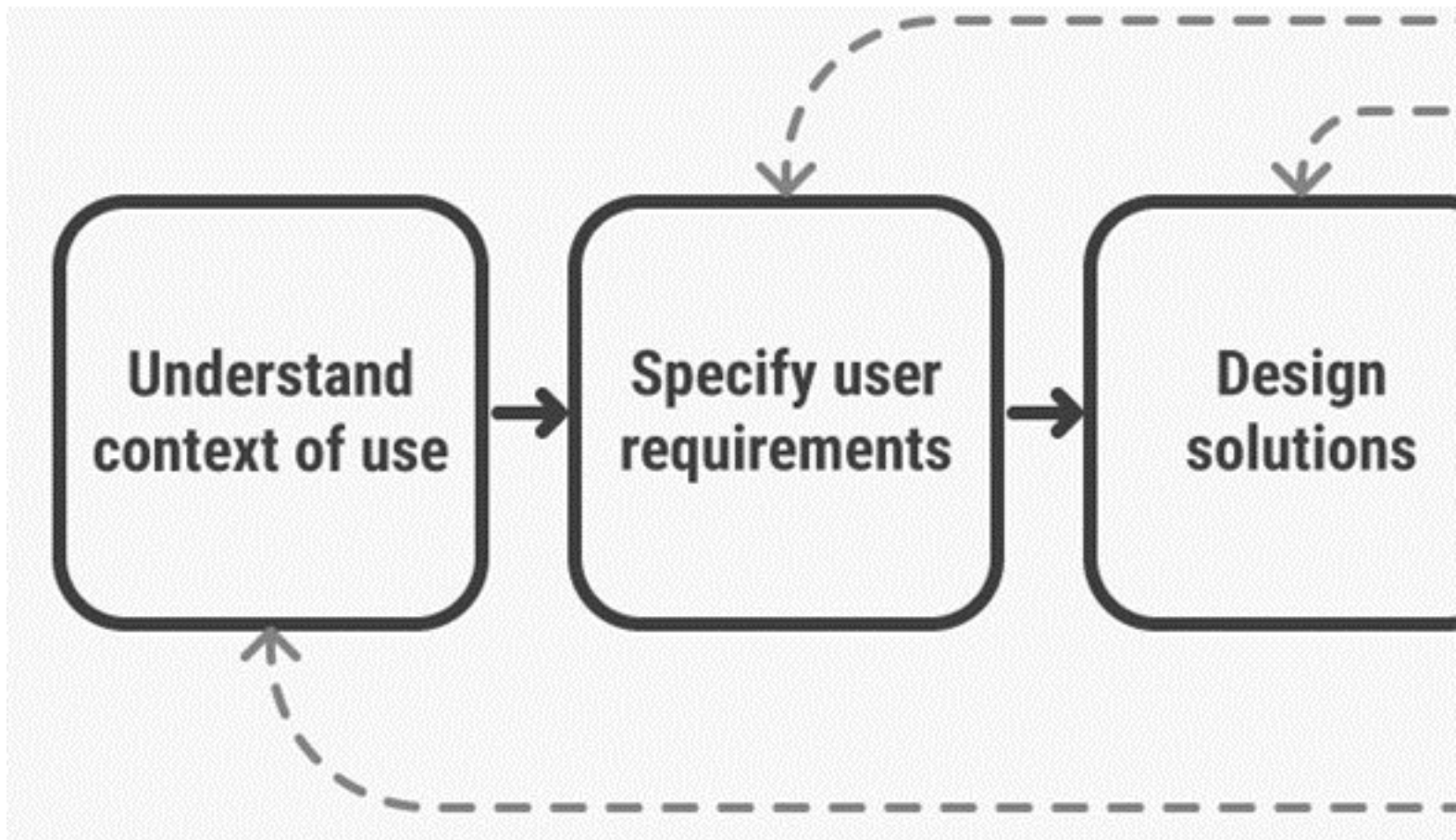
Tujuan dari praktik kerja lapangan ini adalah merancang user interface user experience aplikasi mobile dengan metode user centered design (UCD) untuk aplikasi mobile.

- 1. Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang diambil pada praktek kerja lapangan ini untuk membatasi sasaran utama adalah sebagai berikut:

1. Rancangan tampilan berbasis aplikasi mobile.
2. Penelitian dilakukan dari sudut pandang user dan perusahaan.
  1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode user centered design (UCD). Metode ini merupakan metode yang menetapkan user sebagai pusat dari perancangan sistem. Proses dari metode User Centered Design (UCD) dalam (L. Abani and G. Lombardi (FIMI) 2010) terdapat empat proses yaitu seperti gambar di bawah:



Gambar 1.1 Metode *User Centered Design*

1. *Understand context of use*

Perancangan sistem harus mengerti konteks kegunaan dari pengguna sistem seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut, untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut.

1. *Specify user requirements*

Setelah perancangan mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan user (user requirements). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan user di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

1. *Design solutions*

Proses berikutnya adalah merancang solusi dari User Requirements yang telah dijelaskan pada proses sebelumnya, proses perancangan ini akan melewati

beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain lengkap.

1. *Evaluate against requirements*

Evalusai akan dilakukan dengang melibatkan user yang akan menggunakan, evaluasi dilakukan mulai dari 1 proses dan dilanjutkan ke proses berikutnya.

- 1. Jadwal dan Tempat Pelaksanaan Penelitian

Penulis melakukan kegiatan selama masa penelitian di PT Arfan Jaya Mulia adalah sebagai berikut :

NO Aktivitas	2023											
	Mei				Juni				Juli			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Penelitian dan analisis											
2	Perancangan konsep											
3	Desain visual											
4	Prototipe											

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tempat Penelitian :

Nama Perusahaan : PT Arfan Jaya Mulia

Alamat Perusahaan : Jl Benteng Tugu No.60, RW.04, Cigombong, Kec. Cigombong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16740

- 1. Sistematika Penulisan

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini secara garis besar mengenai bab-bab yang akan dijelaskan secara detail sehingga memudahkan pembaca untuk mengerti apa yang dimaksudkan oleh penulis. Sistematika penulisan yang dimaksudkan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab satu, penulis menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab dua, penulis menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk merancang desain antar muka dan interaksi aplikasi.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab tiga, penulis menjelaskan tentang analisa calon pengguna, rancangan purwarupa dan tools yang digunakan.

#### BAB IV HASII DAN PEMBAHASAN

Pada bab empat, penulis menjelaskan tentang pembuatan purwarupa dan pengujian prototype.

#### BAB V PENUTUP

Pada bab lima, penulis menjelaskan kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang dilakukan.