



**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PEMASARAN IKAN DI KAMPUNG  
NELAYAN GISIK CEMANDI MENGGUNAKAN METODE *USER  
CENTERED DESIGN***



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**  
**DIPO TRI HERDIANTO**  
**18410100190**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2024**

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PEMASARAN IKAN DI KAMPUNG  
NELAYAN GISIK CEMANDI MENGGUNAKAN METODE *USER*  
*CENTERED DESIGN***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana**



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Nama : Dipo Tri Herdianto  
NIM : 18410100190  
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

## Tugas Akhir

# PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PEMASARAN IKAN DI KAMPUNG NELAYAN GISIK CEMANDI MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Dipo Tri Herdianto**

**NIM: 18410100190**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 01 Maret 2024

### Susunan Dewan Pembahas

#### Pembimbing

I. **Dr. Haryanto Tanuwijaya, S.Kom., M.MT.**

NIDN. 0710036602

II. **Sulistiowati, S.Si., M.M.**

NIDN. 0719016801

#### Pembahas

I. **Endra Rahmawati, M.Kom.**

NIDN. 0712108701

Digitally signed  
by Haryanto  
Tanuwijaya  
Date:  
2024.03.13  
16:12:27  
+07'00'

Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2024.03.14  
08:09:36 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana:

Digitally signed by

Anjik Sukmaaji

Date: 2024.03.18

13:21:02 +07'00'

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

NIDN. 0731057301

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS DINAMIKA

*“Berusahalah memberikan yang terbaik, karena hasil kesuksesan akan membantu  
banyak orang.”*

Dipo Tri Herdianto



UNIVERSITAS  
Dinamika



*Kupersembahkan kepada*  
*Keluarga,*  
*Bapak Ibu Dosen,*  
*Teman, sahabat dan almamater*  
*Universitas Dinamika yang kubanggakan.*

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Dipo Tri Herdianto  
NIM : 18410100190  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PEMASARAN IKAN DI KAMPUNG NELAYAN GISIK CEMANDI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 01 Maret 2024

Yang menyatakan



**Dipo Tri Herdianto**  
NIM: 18410100190

## ABSTRAK

Kampung Nelayan Gisik Cemandi merupakan salah satu desa yang sebagian besar penduduknya bekerja sebagai nelayan dan penjual ikan, yang berada di Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo. Selama ini, penduduk pesisir banyak menggantungkan hidup dengan mencari ikan di laut dan dari hasil budidaya ikan air payau. Berdasarkan Data Kementrian Kelautan dan Perikanan Sidoarjo jumlah nelayan di Sidoarjo sebanyak 1.008 nelayan tangkap, sebanyak 3.572 nelayan pembudidaya dan petani garam sebanyak 50 orang. Pemasaran ikan dilakukan di Tempat Pelelangan Ikan dengan menyusun ikan dipasar dan menunggu pelanggan datang. Melihat kondisi tersebut permasalahan utama yang dihadapi adalah cakupan wilayah pemasaran ikan yang sangat kecil sehingga masyarakat luar tidak mengetahui hasil dari nelayan Gisik Cemandi. Solusi dari permasalahan pemasaran adalah dengan mengubah sistem pemasaran saat ini yaitu sistem pemasaran tradisional, menjadi sistem pemasaran modern. Melalui *website* pemasaran ikan yang didalamnya meliputi transaksi penjualan dan pembayaran. Perancangan *User Interface* dilakukan sebagai tahap awal untuk mengetahui bagaimana alur aplikasi *website* pemasaran ikan akan berjalan. Perancangan dilakukan menggunakan tahapan metode *user centered design* dan perhitungan hasil kuisioner *prototype* dilakukan menggunakan *system usability scale*. Analisis kompetitor dilakukan pada 3 *website* dengan hasil perhitungan Belanjalkan 73 kategori *good*, SayurBox 74 kategori *good*, Sesa.Id 68 kategori *ok*. Analisis digunakan untuk menentukan karakteristik aplikasi yang akan dibangun. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah rancangan UI/UX *website* pemasaran ikan berbasis *website* dengan rata-rata hasil perhitungan kuisioner adalah 74,32 dari 26 responden dengan karakteristik 69,2% perempuan dan laki-laki sebanyak 30,8% dengan *rating good* yang artinya hasil perancangan desain UI/UX *website* pemasaran ikan untuk Kampung Nelayan dapat digunakan untuk memperluas wilayah pemasaran. Hasil dari perancangan UI/UX *website* akan diserahkan kepada kelompok usaha bersama Sekar Arum.

**Kata Kunci:** *Prototype, Pemasaran Ikan, User Interface, User Centered Design, System Usability Scale.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan UI/UX *website* Pemasaran Ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi Menggunakan *Metode User Centered Design*” dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Penelitian ini. Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi Strata satu di Fakultas Teknologi dan Informatika pada Universitas Dinamika.

Selama pelaksanaan Tugas Akhir hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak dan Ibu serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan semangat disetiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika.
4. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika
5. Bapak Dr. Haryanto Tanuwijaya, S.Kom., M.MT. dan Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Pihak Kelompok Usaha Bersama (KUB) Sekar Arum dan Penduduk di Kampung Nelayan Gisik Cemandi yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.



Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga Tugas Akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 01 Maret 2024



Penulis



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.2 <i>User Centered Design</i> .....	8
2.3 <i>User Interface</i> .....	9
2.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	10
2.5 <i>Website</i> .....	12
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 <i>Understand Context of Use</i> .....	13
3.2 <i>Spesify The User Requirements</i> .....	14
3.3 <i>Produce Design Solutions</i> .....	14
3.4 <i>Evaluate The Design Againts Requirements</i> .....	14
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>15</b>
4.1 <i>Understand Context of Use</i> .....	15
4.1.1 Hasil Studi Literatur.....	15
4.1.2 Hasil Wawancara dan Observasi.....	15
4.2 <i>Spesify The User Requirements</i> .....	16
4.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	16
4.2.2 <i>User Persona</i> .....	17



4.2.3	<i>Sitemap</i> .....	20
4.3	<i>Produce Design Solutions</i> .....	21
4.3.1	Skenario Alur Proses Kerja.....	21
4.3.2	<i>Wireframe</i> .....	22
4.3.3	<i>Visual Guidelines</i> .....	27
4.3.4	<i>Prototype</i> .....	28
4.4	<i>Evaluate The Design Againsts Requirements</i> .....	36
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>39</b>
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran.....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>40</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>42</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Perolehan Jenis Ikan .....	2
Tabel 1.2 Hasil Analisis Kompetitor.....	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1 .....	6
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 2 .....	7
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu 3 .....	7
Tabel 2.4 Skor dan Kriteria Jawaban (Saputra, 2019) .....	10
Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Wawancara .....	16
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional .....	17
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner .....	37
Tabel 4.4 Hasil Data Setelah Diolah .....	38



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>User Centered Design</i> (Norman & Draper, 1986) .....	8
Gambar 2.2 Rentang Skor Nilai Rata-Rata SUS(Sharfina & Santoso, 2016).....	12
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian .....	13
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Suparman Selaku Admin .....	18
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Mariem Selaku Penjual Ikan .....	18
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Linggowati Selaku Pembeli .....	19
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Ibnu Malik Selaku Nelayan.....	19
Gambar 4.5 <i>Sitemap</i> Pelanggan .....	20
Gambar 4.6 <i>Sitemap</i> Admin.....	20
Gambar 4.7 Skenario Alur Pelanggan.....	21
Gambar 4.8 Skenario Alur Admin .....	22
Gambar 4.9 Halaman Beranda Pelanggan .....	23
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Toko Pelanggan .....	23
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman Masukan Barang .....	24
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang.....	24
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> Admin.....	25
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Untuk Admin .....	25
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Kritik & Saran.....	26
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Stok .....	26
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Laporan Penjualan .....	27
Gambar 4.18 <i>Style Guideline</i> Kampung Nelayan .....	27
Gambar 4.19 Halaman Beranda Pelanggan .....	28
Gambar 4.20 Tampilan <i>Header</i> .....	29
Gambar 4.21 Tampilan <i>Footer</i> .....	29
Gambar 4.22 Halaman Toko .....	30
Gambar 4.23 Halaman Kontak.....	31
Gambar 4.24 Halaman Keranjang.....	31
Gambar 4.25 Halaman Pembayaran.....	32
Gambar 4.26 Halaman <i>Login</i> Admin .....	33
Gambar 4.27 Halaman Pesanan Admin .....	33

Gambar 4.28 Halaman Kritik & Saran.....	34
Gambar 4.29 Halaman Stok Ikan .....	34
Gambar 4.30 Halaman Laporan Penjualan .....	35
Gambar 4.31 Halaman Laporan Pembayaran .....	35
Gambar 4.32 <i>Mapping</i> Perolehan Nilai <i>System Usability Scale</i> .....	38
Gambar 6.1 Data Produksi Ikan Budidaya Tahun 2018 .....	43
Gambar 6.2 Data Produksi Ikan Laut.....	44
Gambar 6.3 Data Produksi Ikan Laut.....	44



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Wawancara .....	42
Lampiran 2. Data Produksi Ikan Budidaya .....	43
Lampiran 3. Data Produksi Ikan Laut .....	44
Lampiran 4. Biodata Penulis .....	52



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

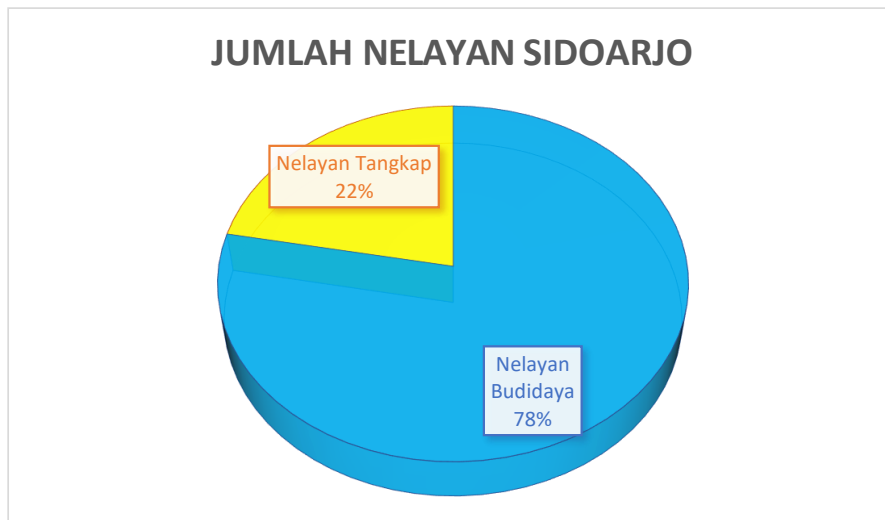
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kampung Nelayan Gisik Cemandi merupakan salah satu desa yang sebagian besar penduduknya bekerja sebagai nelayan dan penjual ikan, yang berada di Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo. Kampung ini merupakan satu-satunya kampung nelayan yang berada di Sidoarjo, menurut Bupati Sidoarjo terdapat 8 Desa yang masuk dalam kawasan kampung nelayan di pesisir Sidoarjo yaitu Desa Betro, Buncitan, Kalanganyar, Segorotambak, Banjar Kemuning, Gisik Cemandi, Tambak Cemandi dan Cemandi.

Selama ini, penduduk pesisir banyak menggantungkan hidup dengan mencari ikan di laut dan hasil budidaya ikan air payau. Para nelayan berangkat melaut pada malam hari pukul 22.00 WIB-02.00 WIB dan kembali pada pagi hari sekitar pukul 08.00-13.00 WIB untuk bersandar di Dermaga TPI (Tempat Pelelangan Ikan) Desa Tambak Cemandi dan TPI Desa Kalanganyar. Namun, nelayan yang mencari udang akan berangkat antara pukul 03.00 WIB dan kembali pukul 10.00 WIB. Berdasarkan data kementerian kelautan dan perikanan Sidoarjo jumlah nelayan sebanyak 1.008 nelayan tangkap dan sebanyak 3.572 nelayan budidaya. Rata-rata nelayan berangkat bersama-sama dengan menggunakan perahu sampan yang terdiri dari 3 sampai 4 orang dalam setiap perahu.



Gambar 1.1 Data Jumlah Nelayan Sidoarjo Tahun 2022



Tabel 1.1 Data Perolehan Jenis Ikan

<b>NO.</b>	<b>Data Jenis Ikan Laut</b>	<b>Data Jenis Ikan Tambak</b>
1.	Ikan Lencam	Ikan Bandeng
2.	Ikan Napoleon	Ikan Tawes
3.	Ikan Kakap Merah	Ikan Nila
4.	Ikan Dorang	Udang Venamel
5.	Ikan Ekor Kuning	Udang Windu
6.	Ikan Laosan	Udang Jerbung
7.	Ikan Mubara	Udang Galah
8.	Ikan Baronang	Udang Peci
9.	Cumi-Cumi	Udang Beras
10.	Udang Rebon	

Sumber: Data diolah oleh Penulis dari hasil wawancara dengan para nelayan di TPI Kalanganyar (2022).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan para nelayan terdapat sekitar 10 jenis ikan laut dan ikan tambak di perairan Sidoarjo. Ikan Lencam merupakan salah satu ikan laut dengan produksi mencapai 3.630.900 Kg atau sekitar 3.630,9 Ton pada tahun 2021. Sedangkan hasil ikan budidaya terbesar adalah Ikan Bandeng dengan produksi mencapai 34.120.500 Kg atau sekitar 34.120,5 Ton pada tahun 2018 dan produksi kerang mencapai 3.678.400 Kg atau 3.678,4 Ton. Proses Pemasaran ikan dimulai dari penjual menyusun ikan dan menunggu pelanggan datang ke Tempat Pelelangan Ikan untuk memilih jenis ikan dilanjutkan dengan penimbangan dan pembayaran secara tunai kepada penjual.

Melihat kondisi tersebut permasalahan utama yang dihadapi adalah dibidang pemasaran yaitu cakupan wilayah pemasaran yang terbatas sehingga banyak ikan yang tidak terjual dikarenakan banyaknya masyarakat diluar Kampung Nelayan yang tidak mengetahui hasil dari produksi ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi. Solusi dari permasalahan pemasaran yang ada adalah dengan merubah sistem pemasaran tradisional, menjadi sistem pemasaran modern. Melalui *website* pemasaran ikan yang meliputi transaksi penjualan dan pembayaran. Namun, sebelum dilakukan pembuatan aplikasi pemasaran ikan berbasis *website* diperlukan perancangan UI/UX untuk mengetahui bagaimana alur aplikasi *website* pemasaran ikan akan berjalan.

Perancangan UI/UX membutuhkan beberapa *website* pembanding untuk mengetahui karakteristik dari masing-masing kompetitor. Kompetitor analisis dilakukan terhadap ketiga *website* pemasaran ikan yaitu BelanjaIkan (Shop.belanjaikan.com), *website* SayurBox (Sayurbox.com), *website* Sesa.id (Sesa.id). Perolehan hasil analisa kompetitor setelah dilakukan perhitungan dan pengamatan dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.2 Hasil Analisis Kompetitor

Nama Website	Kelebihan	Kekurangan	Total Responden	Hasil Perhitungan SUS	Kategori SUS
BelanjaIkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tata letak mudah dijangkau</li> <li>- Terdapat informasi harga dan ukuran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan warna kontras dibagian <i>login</i></li> <li>- Apabila gambar di <i>click</i> akan sangat diperbesar</li> </ul>	25	73	<i>Good</i>
SayurBox	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat pengelompokan kategori</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ukuran teks sulit dibaca dikarenakan terlalu kecil</li> <li>- Halaman beranda ditampilkan halaman kategori</li> </ul>	25	74	<i>Good</i>
Sesa.Id	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat informasi <i>stock</i></li> <li>- Penggunaan warna sesuai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan <i>font</i> terlalu kecil</li> <li>- Penggunaan bahasa tidak konsisten</li> </ul>	25	68	<i>Ok</i>

Berdasarkan hasil analisis kompetitor pada ketiga *website* dengan karakteristik pengguna adalah Mahasiswa, Ibu Rumah Tangga, dan para Wirausaha. Dapat disimpulkan *website* SayurBox memiliki tingkat yang tinggi yaitu dengan nilai 74 dengan kategori *good*. Berdasarkan permasalahan dan analisis kompetitor, perancangan UI/UX berbasis *website* akan memiliki fitur berdasarkan hasil kuisisioner pada *website* SayurBox dan desain akan mengacu pada *website* Sesa.Id yang akan dijadikan sebagai acuan perancangan UI/UX.

Berdasarkan wawancara dengan responden, responden tersebut menyarankan untuk menggunakan *user interface* dari *website* Sesa.Id dan *website* Belanjakan dengan menambahkan fitur dari *website* SayurBox. Perancangan UI/UX *website* pemasaran ikan dilakukan berdasarkan tahapan dari metode *User Centered Design* (UCD). *User centered design* merupakan sebuah tahapan yang digunakan untuk melakukan pengembangan sebuah sistem yang berfokus pada peningkatan sebuah sistem sehingga sistem tersebut menjadi lebih berguna. Tahapan Perancangan UCD memiliki empat tahapan utama yaitu *understand context of use, specify user requirement, design solutions, evaluate againts requirement*. Metode UCD digunakan karena metode ini melibatkan pengguna dalam proses perancangan dengan memperhatikan sifat, fitur spesifik dari pengguna, usia dan jenis kelamin serta pendidikan dari pengguna.

Pada bagian *evaluate againts requirements* dilakukan perhitungan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) terhadap rancangan *prototype* yang telah disusun. *System usability scale* digunakan karena memiliki tujuan utama dalam menilai kegunaan dari suatu sistem atau produk termasuk didalamnya perangkat *website, user interface* dan aplikasi. Sehingga *system usability scale* dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam melakukan tolok ukur suatu *website*, sudah sesuai dengan kebutuhan atau masih diperlukan sebuah perbaikan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang sebelumnya, maka dapat dideskripsikan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana dalam melakukan perancangan UI/UX *website* pemasaran ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi menggunakan metode *user centered design*.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjabaran masalah yang ada dibuatlah sebuah batasan masalah dengan tujuan, penelitian yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya, sehingga permasalahan tidak melewati batas dari cakupan permasalahan yang dibahas. Batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi.
2. Ruang lingkup hanya meliputi cakupan pemasaran.
3. Mengimplementasikan metode *user centered design* dalam proses perancangan *prototype*.
4. Rancangan desain tidak menggunakan bahasa pemrograman.

#### 1.4 Tujuan

Berdasarkan penjabaran latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah rancangan UI/UX *website* pemasaran ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi dengan mengaplikasikan metode *user centered design*. Hasil dari perancangan desain akan disusun menjadi sebuah *prototype* yang dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana alur aplikasi *website* pemasaran ikan, akan berjalan.

#### 1.5 Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah dari perancangan UI/UX *website* pemasaran ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi menggunakan metode *user centered design*, dapat disusun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Memberikan referensi desain UI/UX yang dapat mempermudah dalam perancangan *website* pemasaran ikan.
2. Memperluas cakupan wilayah pemasaran ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi.
3. Mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian ikan melalui *website*.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melaksanakan penelitian, dilakukan juga sebuah perbandingan terhadap penelitian terdahulu yang memiliki judul atau metodologi penelitian yang hampir sama untuk membantu memperkuat teori-teori yang digunakan di bidang perikanan dalam merancang *user interface*. Pada tahap ini peneliti menggunakan tiga penelitian terdahulu dengan judul dan topik bahasan yang serupa yaitu perancangan desain *user interface* yang berbasis *website*. Adapun tiga penelitian yang digunakan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1

Nama Penulis	Judul
Kuncahyo (2023)	Perancangan <i>User Interface</i> Dan <i>User Experience</i> Pada <i>website</i> Merpati <i>Training Center</i> Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> .
<b>Hasil Penelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil perancangan <i>user interface</i> dan <i>user experience</i> meliputi promo, <i>event</i>, fasilitas pada <i>website</i> Merpati <i>Training Center</i>.</li> <li>2. Peneliti melakukan perancangan <i>user interface</i> untuk berbagai perangkat <i>mobile</i>.</li> <li>3. Pengujian yang dilakukan diawal dan diakhir menggunakan SUS dengan hasil awal 50,1 dan evaluasi akhir dengan skor 81,5.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian yang dilakukan oleh Azzah Oktavian Putri Kuncahyo menghasilkan <i>prototype</i> berbasis <i>mobile</i>. Sedangkan penelitian ini menghasilkan desain <i>prototype</i> berbasis <i>website</i>.</li> <li>2. Tujuan pada penelitian yang dilakukan oleh Azzah Oktavian Putri Kuncahyo adalah memperbaiki desain antarmuka dan menghasilkan desain tampilan dan fitur yang <i>user-friendly</i> dengan mempertimbangkan <i>user experience</i>. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah pembuatan desain <i>website</i> pemasaran ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi.</li> <li>3. Kompetitor yang digunakan dalam penelitian Azzah Oktavian Putri Kuncahyo menggunakan 2 kompetitor. Sedangkan penelitian ini menggunakan 3 kompetitor.</li> </ol>

Penelitian terdahulu 1 merupakan penelitian yang dilakukan oleh Azzah Oktavian Putri Kuncahyo pada *website* Merpati *Training Center*. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah rancangan *user interface design* dengan menerapkan fitur promo, *event*, dan juga fasilitas yang ada pada Merpati *Training Center*. Pada penelitian yang dilakukan Azzah, pengujian dilakukan menggunakan *system usability scale*. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan Azzah adalah memperbaiki desain, sedangkan penelitian ini adalah merancang desain.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 2

<b>Nama Penulis</b>	<b>Judul</b>
(Alauddin Azhary, 2023)	Pembuatan Prototipe UI/UX Aplikasi Persediaan Barang Pada Toko Pertanian Puji Buluh Madiun Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>
<b>Hasil Penelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti melakukan perancangan <i>user interface</i> berdasarkan permintaan dari toko Pertanian Puji Buluh Madiun.</li> <li>2. Pengujian hasil <i>user interface</i> dilakukan menggunakan SUS dengan skor 87,5.</li> <li>3. Peneliti melakukan perancangan <i>user interface</i> untuk bagian admin pada toko Pertanian Puji Buluh Madiun.</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Alauddin Azhary menghasilkan <i>prototype</i> berbasis <i>website</i> untuk bagian admin. Sedangkan penelitian ini menghasilkan desain <i>prototype</i> berbasis <i>website</i> untuk pelanggan dan admin.</li> <li>2. Tujuan pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Alauddin Azhary adalah pembuatan <i>prototype</i> aplikasi persediaan barang berfokus pada <i>inventory</i>. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah pembuatan desain <i>website</i> pada Kampung Nelayan Gisik Cemandi, yang berfokus pada pemasaran.</li> </ol>

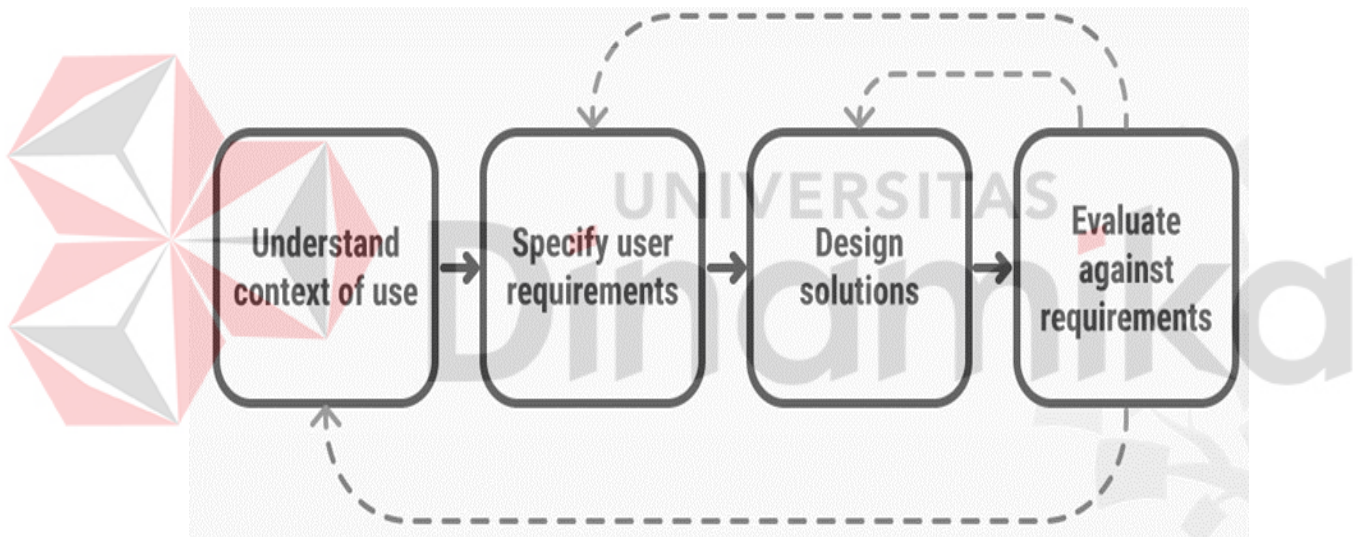
Penelitian terdahulu 2 merupakan penelitian yang dilakukan oleh Alauddin Azhary berdasarkan permintaan Toko Pertanian Puji Buluh Madiun. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah rancangan *user interface design* untuk bagian admin. Pada penelitian yang dilakukan Alauddin Azhary, pengujian dilakukan menggunakan *system usability scale*. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan Alauddin Azhary adalah perancangan desain hanya dilakukan untuk bagian admin, sedangkan penelitian ini adalah merancang desain untuk kedua bagian yaitu untuk bagian admin dan juga untuk bagian pelanggan.

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu 3

<b>Nama Penulis</b>	<b>Judul</b>
(Permana, 2021)	Perancangan Desain <i>User Interface/ User Experience</i> Dengan Model <i>User Centered Design</i> Pada <i>E-Commerce</i> Cat Arjuna
<b>Hasil Penelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil perancangan memuat sembilan kebutuhan pengguna meliputi <i>list</i> produk, detail produk, transaksi pemesanan, metode pembayaran, pelacakan pesanan, pesanan yang dibeli, kritik dan saran, <i>login</i> dan daftar agen</li> <li>2. Evaluasi desain menggunakan <i>system usability scale</i> dengan nilai rata-rata sebesar 54 dan hasil evaluasi akhir menghasilkan skor 81 dengan <i>rating</i> "excellent".</li> </ol>
<b>Perbedaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian yang dilakukan oleh Dhimas Andy Permana menghasilkan <i>prototype</i> berbasis <i>website</i> tanpa adanya fitur yang menunjukkan produk mana yang paling banyak terjual.</li> <li>2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Dhimas Andy Permana, memiliki halaman tutorial yang berisi video dan pada penelitian ini tidak memiliki halaman tutorial, dikarenakan desain yang dirancang dibuat dengan tampilan yang lebih <i>user friendly</i>.</li> </ol>

Penelitian terdahulu 3 merupakan penelitian yang dilakukan oleh Dhimas Andy Permana. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah rancangan *prototype design* tanpa adanya fitur yang menunjukkan produk mana yang memiliki tingkat penjualan paling tinggi. Pada penelitian yang dilakukan Dhimas Andy Permana, terdapat halaman tutorial yang berisikan video penjelasan alur penggunaan. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan Dhimas Andy Permana dengan penelitian ini adalah penelitian ini menampilkan produk dengan penjualan paling banyak, dan pada desain *user interface* tidak ada halaman tutorial, dikarenakan desain yang dirancang dibuat dengan memperhatikan *user friendly*. Sehingga dapat membantu mempermudah pelanggan dalam bertransaksi.

## 2.2 User Centered Design



Gambar 2.1 *User Centered Design* (Norman & Draper, 1986)

*User Centered Design* merupakan suatu kondisi yang menunjukkan prosedur dengan berfokus pada tujuan kepentingan, karakteristik, lingkungan tugas dan alur kerja suatu proses serta layanan yang diberikan perhatian untuk setiap alur kerja desainya (Ariesta, 2022). *User centered design* dapat ditandai sebagai tahap penyelesaian sebuah masalah *multistage* yang tidak hanya mengharuskan desainer menganalisis dan menggambarkan kecenderungan dari pengguna dalam menggunakan sebuah *website*. *User centered design* mengikuti suatu rangkaian metode-metode dan teknik-teknik dengan baik untuk analisa dan evaluasi antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak dan antarmuka *web*.

Pendekatan *user centered design* juga dapat meningkatkan nilai usability berdasarkan aspek efektifitas, efisiensi dan kepuasan pengguna. Dalam proses pengembangan aplikasi menggunakan metode *user centered design*, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan secara iteratif atau dapat mengulang sesuai dengan kebutuhan.

*User Centered Design* adalah salah satu metode dalam membangun UI dengan informasi dari pengguna untuk merancang desain yang sesuai. UCD merupakan salah satu metode paling sesuai untuk melakukan perancangan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna, karena UCD mengikutsertakan pengguna dalam proses penilaiannya.

### 2.3 *User Interface*

*User Interface* berfokus pada fungsional organisasi, halaman, serta alat khusus seperti tombol, tautan, dan menu, yang digunakan pengguna untuk menyelesaikan tugasnya. Dengan adanya *user interface*, pengguna bisa berinteraksi dengan menggunakan teks, grafik, dan gambar visual seperti ikon atau objek lainnya (Florence dkk., 2023). *User interface design* menciptakan media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer (Abdallah Umar & Isyawati Permata Ganggi, 2019).

*User interface design* dimulai dengan identifikasi pengguna, tugas, dan persyaratan lingkungan. Ketika pengguna dan tugas sudah diidentifikasi, naskah untuk *user* dibuat dan dianalisis untuk mendefinisikan objek antarmuka dan tindakannya. Desain *User Interface* merupakan alat mempercantik sebuah aplikasi, karena tidak mungkin seorang pengguna menggunakan sebuah aplikasi disaat masih berbentuk angka-angka ataupun sebuah kode (Abdallah Umar & Isyawati Permata Ganggi, 2019). Ini menjadi dasar untuk pembuatan tata letak layar yang menggambarkan desain grafis dan penempatan ikon. Terdapat tiga aturan utama dalam mendesain suatu user interface, yaitu:

1. Menempatkan pengguna dalam kendali.
2. Mengurangi beban memori pengguna.
3. Membuat user interface yang konsisten.



Dalam perancangan *user interface*, terdapat prinsip-prinsip umum yang dijadikan acuan dalam perancangan (Setyani, 2021), yaitu sebagai berikut:

1. Antarmuka yang akan dibangun harus memenuhi prinsip *user compability*.
2. Struktur dan alur sistem harus sesuai dengan tugas pengguna.
3. Konsistensi membuat pengguna berfikir dengan memprediksi bagaimana melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya.
4. Familiar dalam pengaturan desain perancangan, sehingga mudah dipahami oleh pengguna.
5. Kesederhanaan, kesalahan umum yang sering terjadi dalam perancangan desain adalah berusaha menyediakan semua fungsionalitas.
6. Perubahan secara langsung, sehingga pengguna dapat melihat perubahan yang terjadi.
7. Menempatkan pengguna sebagai pengontrol aplikasi.
8. Respon yang cepat terhadap perintah yang diberikan pengguna.

#### 2.4 *System Usability Scale (SUS)*

*System Usability Scale* adalah alat yang sering digunakan untuk menilai kegunaan dari suatu sistem atau produk termasuk didalamnya perangkat *website*, *user interface* dan aplikasi. Metode SUS telah digunakan dan diuji selama lebih dari 30 tahun dan masih tetap membuktikan sebagai metode yang dapat diandalkan untuk mengevaluasi *usability* (Ramadhan dkk., 2019). *System usability scale* memiliki beberapa kelebihan, antarlain:

1. Dapat diperhitungkan secara sederhana, dan skala perhitungan 1-5.
2. Tidak membutuhkan biaya dalam penggunaannya.
3. Dengan ukuran sampel kecil tetap terbukti *valid* dan *reliable*.

Tabel 2.4 Skor dan Kriteria Jawaban (Saputra, 2019)

NO.	Jawaban	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2.	Tidak Setuju (TS)	2
3.	Ragu-Ragu (RG)	3
4.	Setuju (S)	4
5.	Sangat Setuju (SS)	5

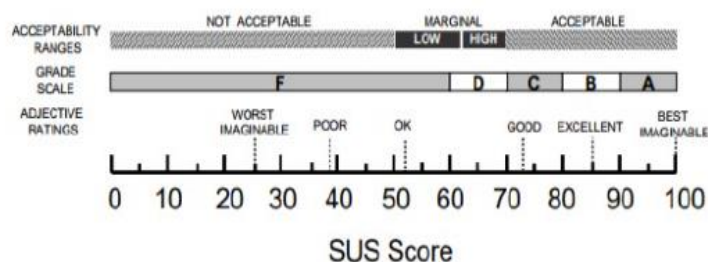
Metode SUS menggunakan 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban yang terdiri dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Berikut 10 Pertanyaan yang digunakan dalam kuisisioner:

1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
3. Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
5. Saya merasa fitur fitur system ini berjalan dengan baik.
6. Saya merasa ada banyak hal yang yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

Dalam menggunakan *system usability scale* ada beberapa aturan dalam melakukan perhitungan hasil kuesioner. Berikut aturan dalam perhitungan skor menggunakan metode *system usability scale* (Kesuma, 2021):

1. Untuk setiap pernyataan bernomor ganjil, kurangi satu poin dari skor yang diperoleh.
2. Untuk setiap pertanyaan bernomor genap, kurangi skor yang diperoleh dari lima.
3. Jumlahkan semua hasil skor dari setiap pertanyaan, kemudian dikalikan 2.5.
4. Setelah hasil skor dijumlahkan, kemudian dihitung nilai rata-ratanya

Jika nilai yang diperoleh diatas 75 maka rentang akseptabilitas dianggap diatas rata-rata dengan skala kelas *excellent*. Hal ini menunjukkan bahwa *user interface* tersebut secara *usability* dapat diterima atau layak untuk digunakan. Jika nilai yang diperoleh dibawah 75 maka rentang akseptabilitas dianggap sudah baik dengan skala kelas *good*. Hal ini menunjukan bahwa *user interface* dapat digunakan dengan pertimbangan.



Gambar 2.2 Rentang Skor Nilai Rata-Rata SUS(Sharfina & Santoso, 2016)

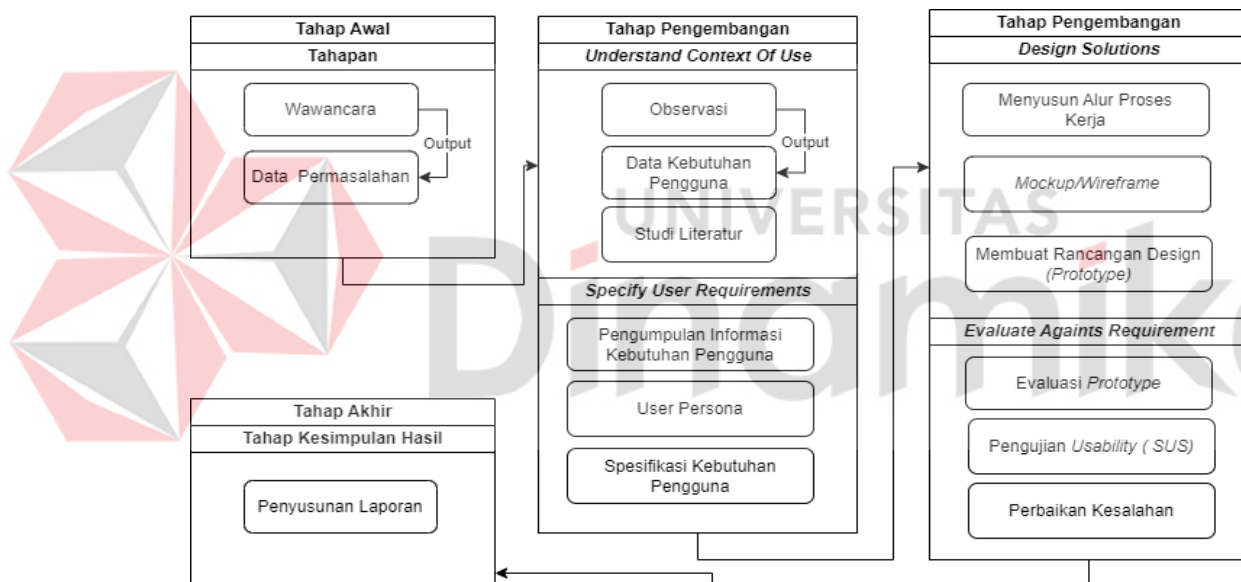
## 2.5 Website

Pengertian *website* menurut adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan di dalamnya terdapat item berupa dokumen, informasi, gambar atau video yang tersimpan dalam *web server*(Siti dkk., 2021). *World wide web* atau *website* menjadi situs yang terus berkembang sebagai perpustakaan informasi yang dapat diakses melalui mesin pencari dan portal(Hosana, 2023). *Web* juga menjadi *platform* perdagangan tempat orang dan perusahaan semakin menjalankan bisnisnya. Dengan kata lain *website* merupakan cara untuk menampilkan diri atau organisasi di internet.

*Website* adalah sebuah tempat di internet, dimana semua orang dapat mengakses, kapan saja penduduk dapat mengetahui tentang seseorang atau organisasi, memberi pertanyaan kepada penduduk, memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli produk suatu perusahaan. Dalam pengembangan dan penerapannya *website* memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai media promosi, sebagai media promosi *website* berfungsi sebagai *search engine* dan toko *online*, *website* menjadi media yang lebih lengkap dibandingkan dengan media promosi *offline*. *Website* sebagai media pemasaran, dibandingkan dengan toko *offline* dengan biaya yang mahal, *website* menjadi pilihan utama dengan biaya yang relatif kecil dan dapat beroperasi selama 24 jam, cakupan *website* dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan *website* menjadi media informasi yang bersifat *global*, karena *website* dapat diakses dari mana saja dan kapan saja selama media tersebut terhubung dengan jaringan *internet*(Dwi Kurniawan dkk., 2020).

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan proses penyelesaian masalah penelitian dan menjelaskan tentang tahapan yang digunakan selama penelitian berlangsung. Metodologi penelitian yang digunakan dalam perancangan *user interface website* pemasaran ikan ini adalah menggunakan tahapan-tahapan yang terstruktur berdasarkan metode *User centered design* serta *System usability scale* untuk menilai hasil desain *website* pemasaran ikan apakah desain *website* sudah sesuai dengan tampilan, warna, dan teks. Adapun Metode penelitian ini terdiri beberapa tahapan berdasarkan proses *user centered design* dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

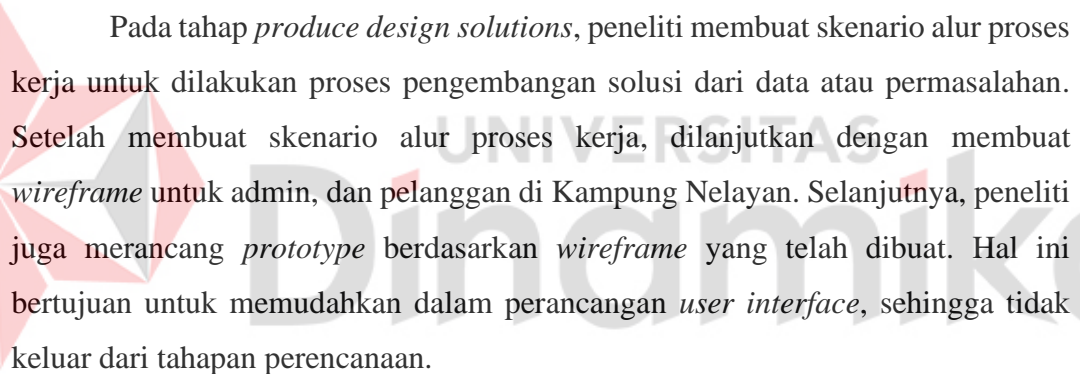
### 3.1 *Understand Context of Use*

Pada tahap *understand context of use* peneliti mengumpulkan data untuk memahami karakteristik dari pengguna, lingkungan teknis dan fisik yang berhubungan dengan pemasaran dan transaksi penjualan dan pembelian ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi. Hal ini berguna untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi saat ini, kemudian menentukan kebutuhan sistem yang akan dirancang. Dalam memahami kebutuhan pengguna dan pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara dan studi literatur.

### 3.2 *Specify The User Requirements*

Pada tahap *specify the user requirements*, peneliti melakukan pendefinisian masalah berdasarkan tahap *understand context of use*, dan mulai melakukan analisis gagasan yang dapat digunakan untuk menentukan solusi yang tepat sehingga dapat dilakukan pengambilan keputusan terhadap permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti menentukan kebutuhan fungsional dan membuat *user persona* pihak yang terlibat dalam transaksi pemasaran ikan yaitu pihak Kampung Nelayan, masyarakat umum yang sering melakukan transaksi secara *online*. *User persona* digunakan untuk mendapatkan informasi bagaimana perilaku dari pengguna saat ini, kebutuhan dan tujuan pengguna seperti apa, serta permasalahan dan kesulitan yang dihadapi pengguna saat ini.

### 3.3 *Produce Design Solutions*



Pada tahap *produce design solutions*, peneliti membuat skenario alur proses kerja untuk dilakukan proses pengembangan solusi dari data atau permasalahan. Setelah membuat skenario alur proses kerja, dilanjutkan dengan membuat *wireframe* untuk admin, dan pelanggan di Kampung Nelayan. Selanjutnya, peneliti juga merancang *prototype* berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam perancangan *user interface*, sehingga tidak keluar dari tahapan perencanaan.

### 3.4 *Evaluate The Design Against Requirements*

Tahap *evaluate the design against requirements* dilakukan evaluasi hasil *prototype* yang telah dibuat dan diujikan kepada calon pengguna *website* pemasaran ikan. *System usability scale* digunakan untuk menguji *prototype* dengan memberikan kuisioner kepada Kelompok Usaha Bersama (KUB) Sekar Arum dan para pelanggan di Kampung Nelayan. Kuisioner diberikan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna mengenai *prototype* yang telah dibuat. Setelah dilakukan pengujian menggunakan *system usability scale*, hasilnya akan dicatat dan dilakukan perhitungan berdasarkan metode SUS

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 *Understand Context of Use*

Pada tahap ini berisi hasil studi literatur, wawancara, dan observasi. Wawancara dan observasi dilakukan kepada masyarakat umum sebagai pengguna aplikasi belanja *online* serta para nelayan dan ketua kelompok usaha bersama yang berada di Kampung Gisik Cemandi.

#### 4.1.1 Hasil Studi Literatur

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam menyelesaikan permasalahan peneliti menggunakan tahapan *user centered design* untuk merancang UI/UX pemasaran ikan dan dalam pengujian *prototype* dilakukan menggunakan *system usability scale*. Hasil tinjauan pustaka memberikan penjelasan pada masing-masing teori yang akan membantu peneliti menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini. Teori-teori tersebut antara lain teori *user centered design*, *prototype*, *user interface*, *system usability scale*, *website*.

#### 4.1.2 Hasil Wawancara dan Observasi

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kendala dan permasalahan, serta kebutuhan data yang diperlukan pada saat melakukan transaksi dan pemasaran ikan. Pada tahap wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada beberapa nelayan yang ada di Kampung Nelayan Gisik Cemandi. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 4.1 dan untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3 bagian wawancara.

Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Wawancara

<b>Point Pertanyaan</b>	<b>Kondisi Saat Ini</b>	<b>Harapan</b>
Proses transaksi dan pemasaran ikan di Kampung Nelayan	Pemasaran dan transaksi dimulai dari penjual datang dan menyusun ikan dipasar ikan yang biasa disebut Tempat Pelelangan Ikan (TPI), dilanjutkan dengan menunggu pelanggan datang untuk memilih dan membeli ikan, selanjutnya melakukan penimbangan dan membayar ikan dengan uang tunai kepada penjual.	Pelanggan dapat memilih dan membeli ikan tanpa harus datang ke tempat pemasaran ikan, dengan pembayaran secara non tunai.
Bagaimana jika ikan yang diperoleh tidak habis terjual	Hasil tangkapan ikan yang tidak habis terjual biasa akan dijual ke pengepul untuk didinginkan dan dikirim keluar daerah. Namun tidak semua ikan dapat terangkut oleh pengepul.	Cakupan wilayah pemasaran yang lebih luas, sehingga dapat memperkecil peluang ikan tidak terjual.
Besar penghasilan yang didapat dalam sekali berlayar	Penghasilan yang didapat tidak menentu tergantung dari perolehan ikan dan jenis ikan. Rata-rata penghasilan dalam sekali berlayar berkisar antara 300.000-500.000	Para penjual dan para nelayan berharap penjualan bisa lebih banyak sehingga perolehan hasil penjualan bisa lebih tinggi.

Hasil dari wawancara akan digunakan untuk menentukan kebutuhan fungsional pada tahap *specify the user requirements*. Selain hasil wawancara, peneliti juga melakukan observasi. Observasi dilakukan dengan cara datang langsung ke lokasi Kampung Nelayan dan Tempat Pelelangan Ikan, lalu mengamati kegiatan yang terjadi.

## 4.2 *Specify The User Requirements*

Setelah melakukan analisis, selanjutnya dilakukan pengumpulan data dan informasi, berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebelumnya pada tahap *understand context of use*. Hasil perolehan data dan informasi digunakan untuk menyusun kebutuhan fungsional dari desain yang akan dirancang.

### 4.2.1 **Kebutuhan Fungsional**

Pada kebutuhan fungsional ini dilakukan untuk memperjelas kebutuhan sistem dan fitur-fitur yang diperlukan. Kebutuhan fungsional yang dibuat bersumber dari hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional

<b>Pengguna</b>	<b>Tugas dan Tanggung Jawab</b>
Admin (Kelompok Usaha Bersama)	Admin bertanggung jawab mengelola data ikan, data pesanan, dan juga data pelanggan.
Pelanggan (Masyarakat Umum)	Pelanggan menggunakan fitur Belanja, kategori jenis ikan, keranjang, dan pemesanan.
<b>Nama Fungsi</b>	<b>Keterangan</b>
Beranda	Menampilkan halaman awal <i>website</i>
Masuk/ Daftar	Menampilkan halaman daftar untuk pengguna baru dan masuk untuk yang sudah memiliki akun
Katalog	Menampilkan jenis ikan hasil para nelayan, informasi harga.
Keranjang	Menampilkan data jenis ikan yang sudah dipilih untuk dilanjutkan ke pemesanan.
Pemesanan	Menampilkan data jenis ikan, jumlah (Kg), yang dipilih sebelumnya dan akan dilakukan pembayaran
Pembayaran	Menampilkan bukti hasil pembayaran ikan yang dipesan
Kontak	Menampilkan halaman informasi yang dapat dihubungi dan lokasi dari Kampung Nelayan Gisik Cemandi

Pada tabel 4.2 merupakan kebutuhan fungsional yang berisi kebutuhan fitur dan sistem untuk *website* pemasaran ikan. Dengan membuat kebutuhan fungsional dapat membantu mengidentifikasi permasalahan pemasaran sehingga solusi yang dihasilkan sesuai dengan harapan para masyarakat khususnya para penduduk Kampung Nelayan.

#### 4.2.2 User Persona

*User persona* digunakan untuk mengetahui mendapatkan informasi siapa pengguna yang akan menggunakan, bagaimana perilaku dari pengguna saat ini, kebutuhan dan tujuan pengguna seperti apa, serta permasalahan dan kesulitan yang dihadapi pengguna saat ini. Adapun cara membuat user persona meliputi nama pengguna, profil pengguna, pekerjaan, jenis aplikasi yang sering digunakan, dan kendala yang dihadapi pengguna.



## User Persona



### Suparman

Selaku Admin  
42 Tahun

#### Profil

Suparman merupakan Ketua Kelompok Usaha Bersama (KUB). Setiap hari, Suparman bekerja sebagai nelayan dan wirausaha jual beli *sparepart* mesin perahu sampan. sebagai ketua kelompok Suparman berharap produksi ikan di Kampung Nelayan dapat diketahui masyarakat umum.

#### Using App

- Whatsapp
- Youtube
- Shoppe

#### Frustration

- Kesulitan dalam pemasaran ikan
- Khawatir, ikan yang dijual tidak habis terjual

Gambar 4.1 *User Persona* Suparman Selaku Admin

Pada gambar 4.1 merupakan *user persona* Suparman merupakan Ketua Kelompok Usaha Bersama Sekar Arum, yang nantinya akan menjadi admin. Berdasarkan informasi yang didapat dari beliau melalui telepon kebutuhan fitur untuk kampung nelayan adalah fitur pemasaran yang didalamnya terdapat informasi data pelanggan seperti nomor telepon. Dengan membuat *user persona* dapat membantu mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusi yang dihasilkan.

## User Persona



### Mariem

Selaku Penjual Ikan  
32 Tahun

#### Profil

Mariem merupakan penjual ikan di Tempat Pelelangan Ikan pada Kampung Nelayan. Setiap hari, Mariem bekerja sebagai penjual ikan yang berangkat mulai 5 pagi. Sebagai penjual ikan Mariem berharap ikan-ikan yang dijualnya habis.

#### Using App

- Whatsapp
- Youtube
- Shoppe
- Tik-Tok

#### Frustration

- Kesulitan dalam memasarkan ikan yang tidak terjual dihari sebelumnya

Gambar 4.2 *User Persona* Mariem Selaku Penjual Ikan

Pada gambar 4.2 merupakan *user persona* Mariem yang berisi data keluhan yang dialami selama melakukan penjualan ikan di Kampung Nelayan. Berdasarkan

wawancara dengan Mariem berharap kemudahan dalam penjualan ikan, sehingga tidak ada lagi ikan yang tidak terjual. Dengan membuat *user persona* dapat membantu mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusi yang dihasilkan.

## User Persona



### linggawati

Selaku pembeli 30 Tahun

#### Profil

Linggawati merupakan masyarakat umum yang sudah terbiasa melakukan segala transaksi secara *online*. Linggawati bekerja sebagai karyawan swasta. Sebagai pembeli yang sudah terbiasa dengan transaksi secara online, mengharapkan sebuah sistem pemasaran yang dapat mempermudah dalam transaksi dan pembayaran.

#### Using App

- Whatsapp
- Youtube
- Shoppe
- Tik-Tok
- Tokopedia
- Instagram

#### Frustration

- Selalu merasa belanja secara langsung membutuhkan banyak waktu

Gambar 4.3 *User Persona* Linggawati Selaku Pembeli

Pada gambar 4.3 merupakan *user persona* pembeli saat harus berbelanja secara langsung ke tempat penjualan. Data tersebut merupakan data pembeli yang sudah terbiasa dengan kemudahan sistem dalam bertransaksi. Dengan membuat *user persona* dapat membantu mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusi yang dihasilkan.

## User Persona



### Ibnu Malik

Selaku Nelayan 51 Tahun

#### Profil

Ibnu Malik merupakan masyarakat Gisik Cemandi yang bekerja sebagai nelayan. Sebagai seorang nelayan Ibnu Malik mengharapkan hasil ikan yang diperoleh dapat terjual dengan cepat, bahkan sebelum Ibnu bersandar di Dermaga sudah ada pembeli yang memesan ikanya.

#### Using App

- Whatsapp
- Youtube
- Tik-Tok

#### Frustration

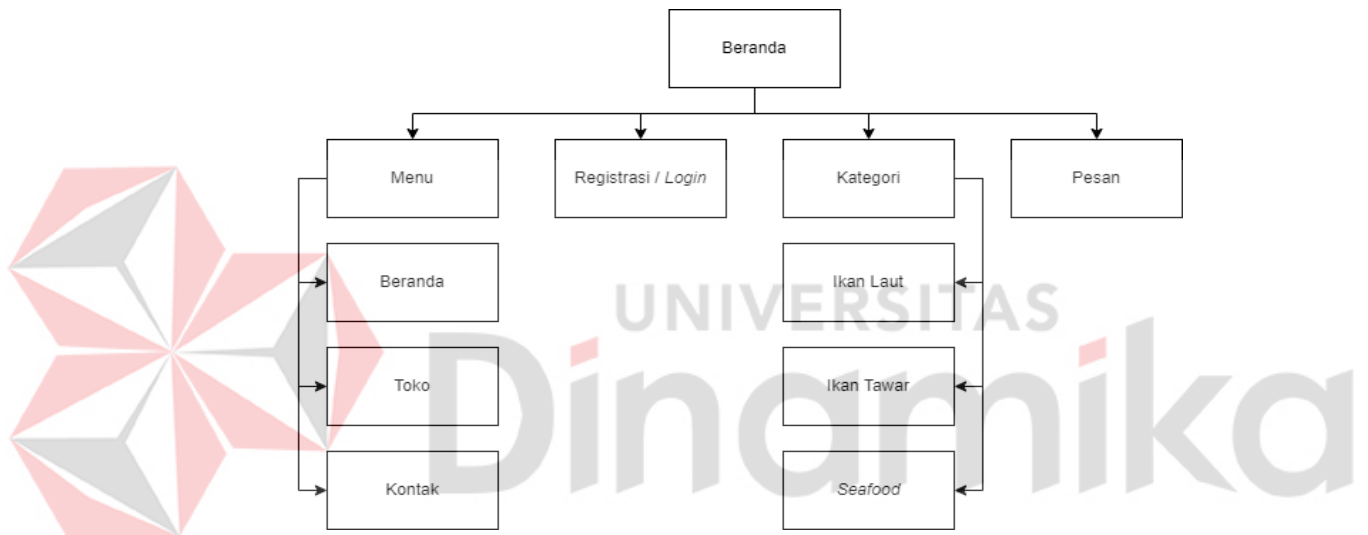
- Merasa pemasaran ikan yang dilakukan tidak laku keras, dan sering merasa kesal jika ikan yang diperoleh tidak terjual habis

Gambar 4.4 *User Persona* Ibnu Malik Selaku Nelayan

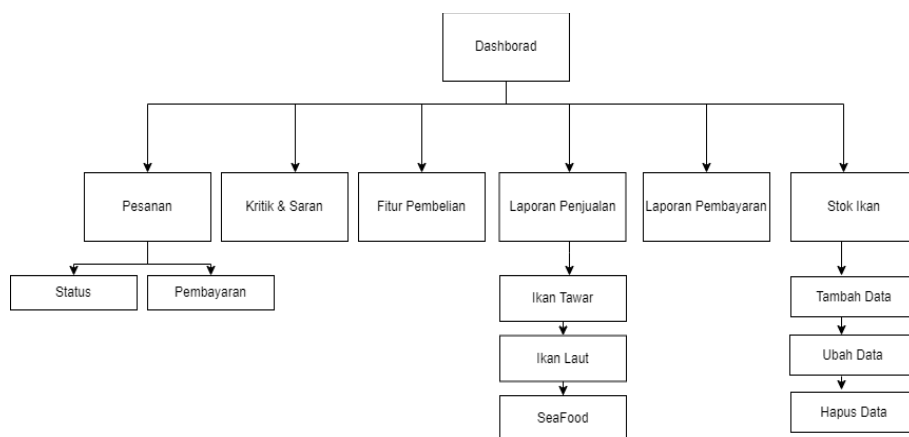
Pada gambar 4.4 merupakan *user persona* Ibnu Malik selaku nelayan. Ibnu mengharapkan adanya sebuah sistem yang dapat dilakukan pemesanan ikan, sehingga ikan yang diperolehnya dari melaut dapat terjual dengan cepat. Dengan membuat *user persona* dapat membantu mengidentifikasi permasalahan sehingga solusi yang dihasilkan bukan berdasarkan pandangan subjektif peneliti.

### 4.2.3 Sitemap

*Sitemap* dilakukan untuk memetakan menu dan juga fitur yang berisikan informasi halaman, gambar, dan lainnya. Berikut merupakan *sitemap* dari *website* pemasaran ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi.



Gambar 4.5 Sitemap Pelanggan



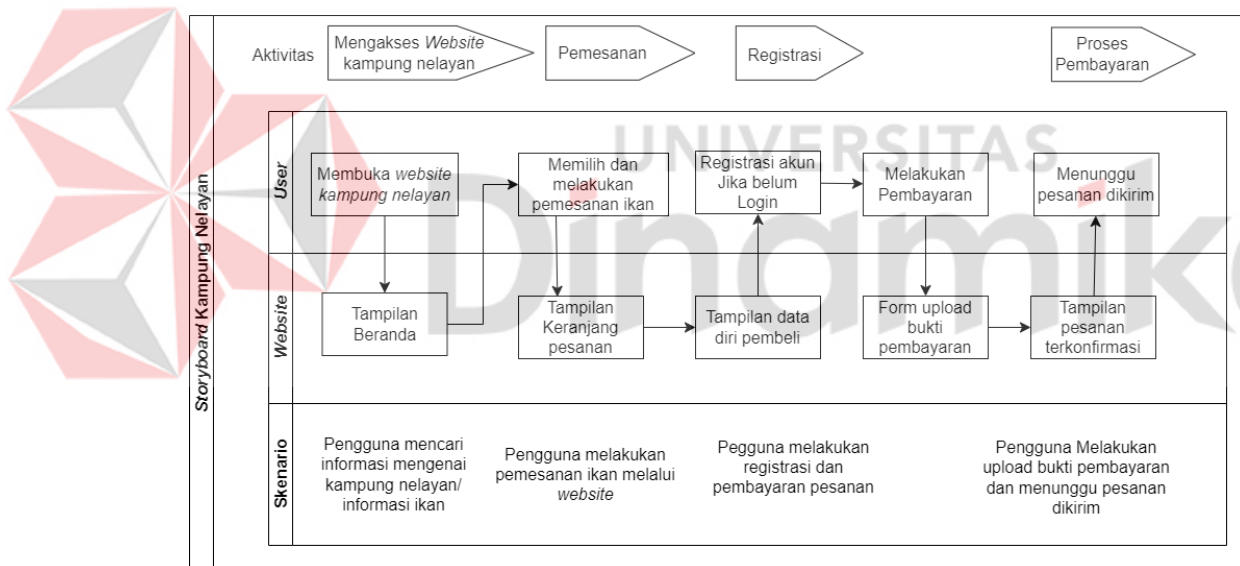
Gambar 4.6 Sitemap Admin

### 4.3 Produce Design Solutions

Setelah peneliti membuat kebutuhan fungsional dan *user persona*, peneliti melanjutkan ke tahap *produce design solutions* dan mulai melakukan perancangan desain *website* mulai dari penyusunan skenario alur proses kerja, dilanjutkan dengan *wireframe* dan selanjutnya penyusunan *prototype* berdasarkan kebutuhan pengguna dari gagasan yang sudah dibuat sebelumnya.

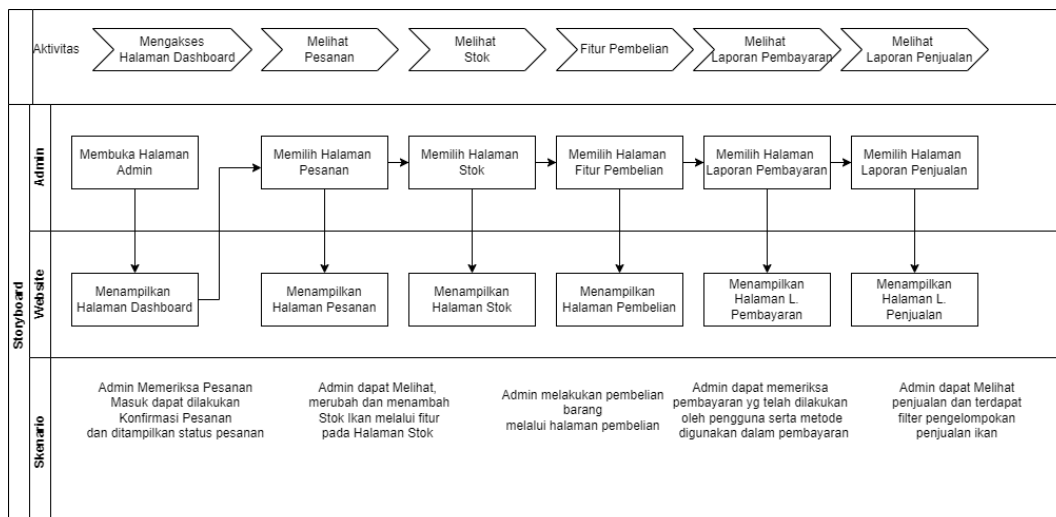
#### 4.3.1 Skenario Alur Proses Kerja

Skenario alur proses kerja sebagai gambaran alur yang disusun berurutan, untuk dapat memvisualisasikan ide yang dirancang kemudian dilakukan implementasi dalam bentuk *prototype*. Penyusunan alur proses kerja dengan memperhatikan kebutuhan, hal ini bertujuan menghasilkan sebuah perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana alur dari sebuah cerita berjalan.



Gambar 4.7 Skenario Alur Pelanggan

Pada gambar 4.7, skenario alur proses kerja ini menunjukan alur pelanggan mulai dari pelanggan membuka halaman *website* sampai dengan menunggu pesan dikirimkan. Skenario alur proses kerja dapat membantu dalam proses perancangan *user interface* sehingga perangan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan.



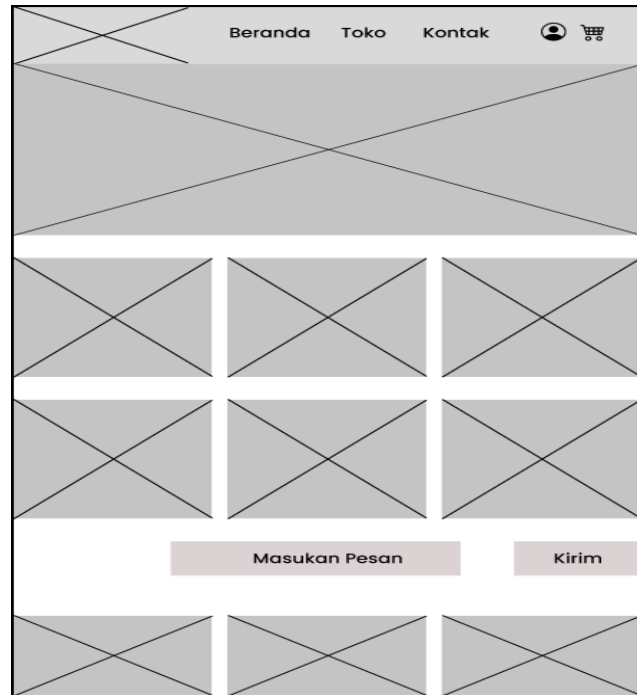
Gambar 4.8 Skenario Alur Admin

Pada gambar 4.8, skenario alur proses kerja ini menunjukan alur admin mulai dari admin membuka halaman *dashboard* sampai dengan melihat laporan penjualan. Skenario alur proses kerja dapat membantu dalam proses perancangan *user interface* sehingga perangan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan.

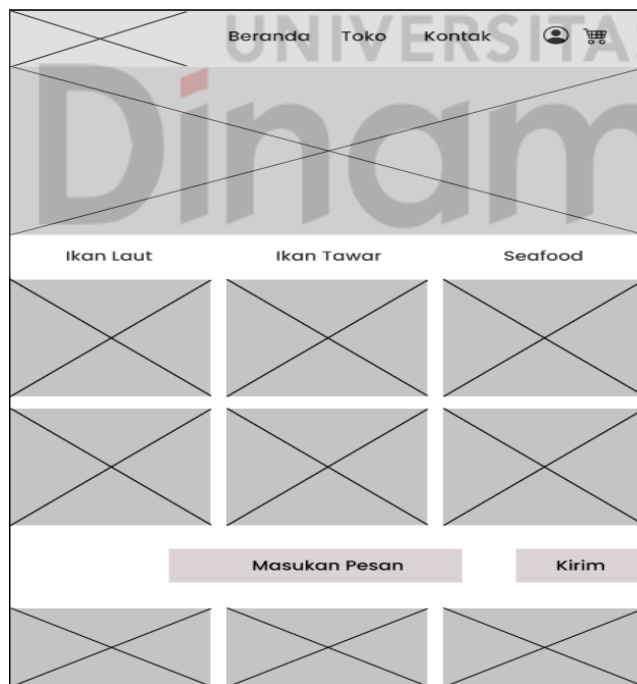
### 4.3.2 Wireframe

*Wireframe* merupakan tahap pengembangan yang berfokus pada pembuatan desain *user interface* dengan memvisualisasikan tampilan dari setiap komponen. Perancangan *wireframe* digunakan sebagai rancangan awal dalam membuat desain *user interface* dan nantinya dilanjutkan pada tahap penyusunan *prototype*. Ruang lingkup yang dibuat meliputi pelanggan dan admin. Pada *wireframe* pelanggan akan menggunakan halaman beranda, halaman toko, halaman keranjang, dan halaman kontak. Pada *wireframe* admin akan menggunakan halaman *dashboard*, halaman pesanan, halaman stok, halaman pembelian, halaman laporan penjualan, halaman laporan pembayaran.

Pada gambar 4.9 merupakan *wireframe* halaman beranda untuk pelanggan yang ingin membeli ikan melalui *website* pemasaran ikan. Ketika pelanggan akan melakukan pembelian ikan melalui *website*, maka pelanggan harus mendaftar akun terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi. Setelah membuat akun, pelanggan dapat melakukan pembelian dengan memilih dan memasukan kedalam keranjang untuk dilanjutkan dengan pembayaran non tunai.

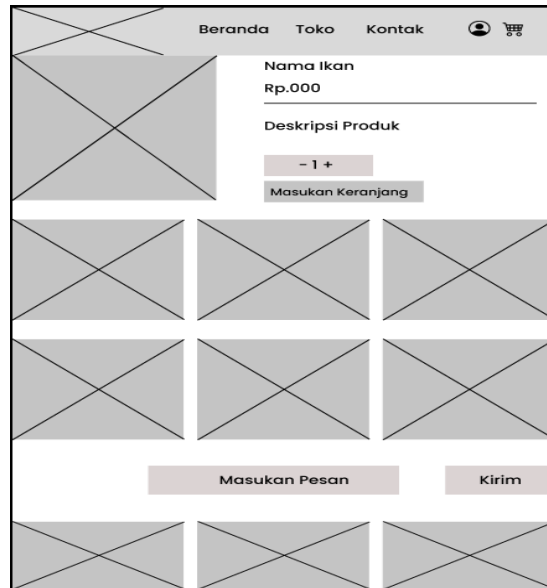


Gambar 4.9 Halaman Beranda Pelanggan



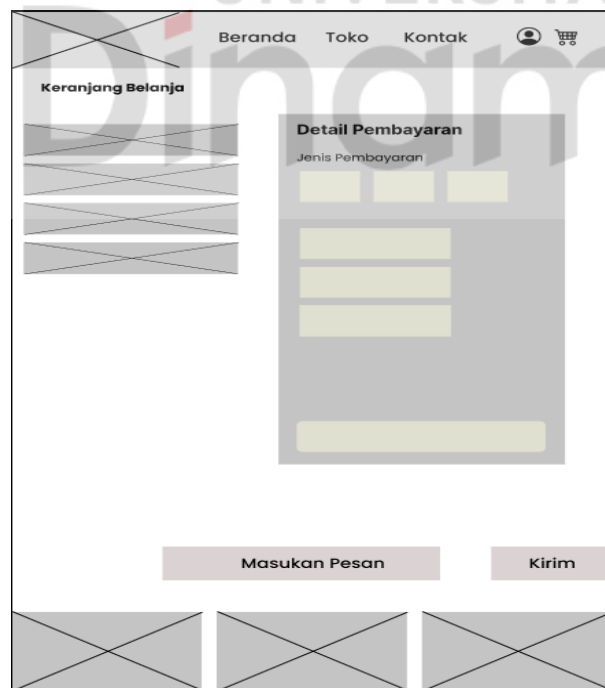
Gambar 4.10 *Wireframe* Halaman Toko Pelanggan

Pada gambar 4.10 merupakan halaman toko untuk pelanggan. Pada halaman toko terdapat tiga kategori pengelompokan ikan berdasarkan jenis ikan laut, ikan tawar, dan *seafood*. *Seafood* yang dimaksud pada halaman ini merupakan jenis kerang-kerang, udang, dan jenis cumi-cumi.



Gambar 4.11 *Wireframe* Halaman Masukan Barang

Pada gambar 4.11, *Wireframe* untuk menambahkan jumlah ikan dan dilanjutkan dengan masukan pesanan ke dalam keranjang belanja pelanggan. Pada halaman ini berisi deskripsi dari ikan yang akan dibeli, jumlah yang dapat dibeli pelanggan, dan harga dari ikan yang dipilih.



Gambar 4.12 *Wireframe* Halaman Keranjang

Pada gambar 4.12, merupakan *Wireframe* pada halaman keranjang. Pada halaman ini berisi data jumlah ikan yang akan dibeli, jenis ikan yang, harga per kg ikan, sub total pembayaran ikan, biaya ongkos kirim, metode pembayaran

yang dapat digunakan, informasi data dari pelanggan mulai dari nomor telepon, nama pelanggan, alamat pelanggan, dan total pembayaran yang harus dibayar oleh pelanggan

Gambar 4.13 Wireframe Halaman Login Admin

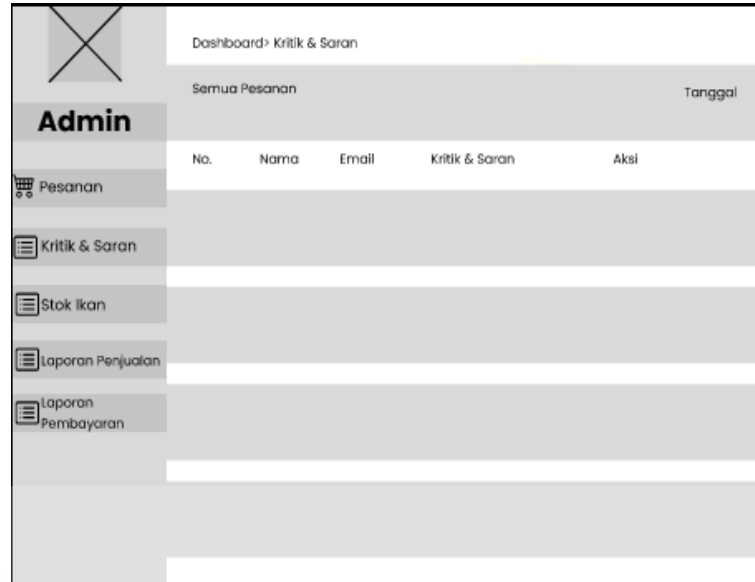
Pada gambar 4.13, merupakan wireframe halaman daftar akun dan login untuk admin sebelum masuk pada halaman dashboard. Halaman ini berisikan email dan password, serta posisi yang menunjukkan bahwa pengguna adalah benar-benar admin.

Admin		Semua Pesanan					Tanggal
	Foto	Nama	Jumlah/KG	Total	Status	Pembayaran	
Pesanan							
Kritik & Saran							
Stok Ikan							
Laporan Penjualan							
Laporan Pembayaran							

Gambar 4.14 Wireframe Halaman Pesanan Untuk Admin

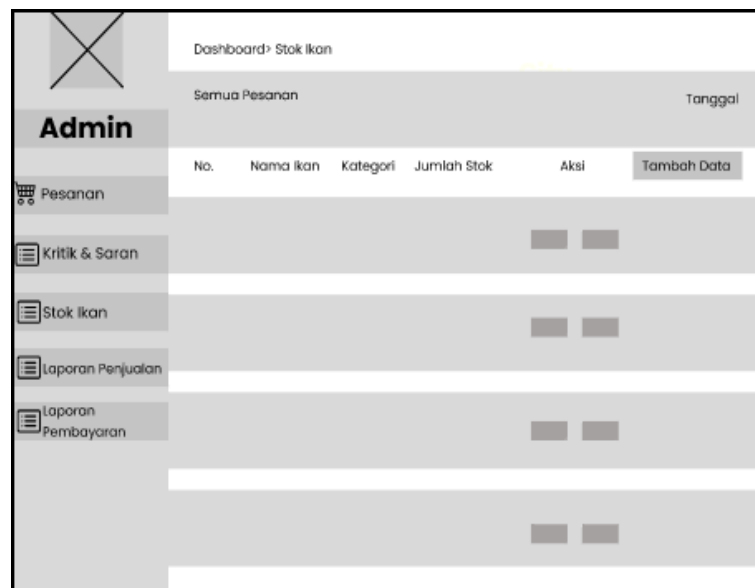


Pada gambar 4.14, merupakan *wireframe* halaman pesanan yang digunakan admin untuk menerima pesanan para pelanggan. Berisi informasi pesanan pelanggan mulai dari nama pelanggan, jumlah dalam kg, total pembayaran, status pesanan dan terdapat fitur tanggal yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan admin.



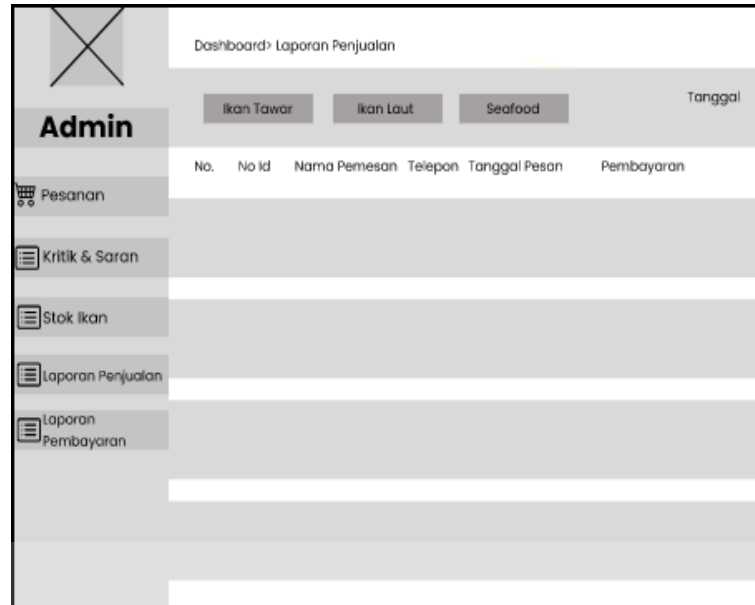
Gambar 4.15 *Wireframe* Halaman Kritik & Saran

Pada gambar 4.15, *wireframe* admin pada halaman kritik dan saran. Pada halaman ini admin dapat melakukan aksi membalas atau menghapus kritik dan saran yang masuk. Terdapat informasi nama dan email dari pelanggan yang memberikan kritik dan saran kepada admin.



Gambar 4.16 *Wireframe* Halaman Stok

Pada gambar 4.16, merupakan halaman stok barang untuk admin dalam mengelola jumlah stok. Terdapat menu tambah data untuk menambah jenis ikan, dan admin dapat merubah jumlah stok ikan yang ada di Kampung Nelayan.

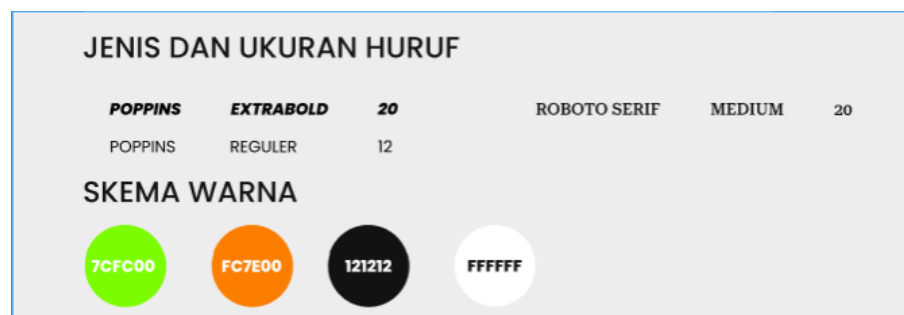


Gambar 4.17 Wireframe Halaman Laporan Penjualan

Pada gambar 4.17, merupakan halaman laporan dari penjualan ikan. Halaman penjualan ini dapat diakses oleh admin untuk mengelola informasi terkait penjual yang telah dilakukan, terdapat informasi mengenai nama pemesan, nomor telepon, dan pembayaran yang telah dilakukan, serta terdapat menu pengelompokan laporan berdasarkan jenis-jenis ikan meliputi ikan tawar, ikan laut, dan *seafood*.

### 4.3.3 Visual Guidelines

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *visual guidelines* untuk mempermudah perancangan *prototype*. *Visual guidelines* warna, jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam perancangan *prototype*.

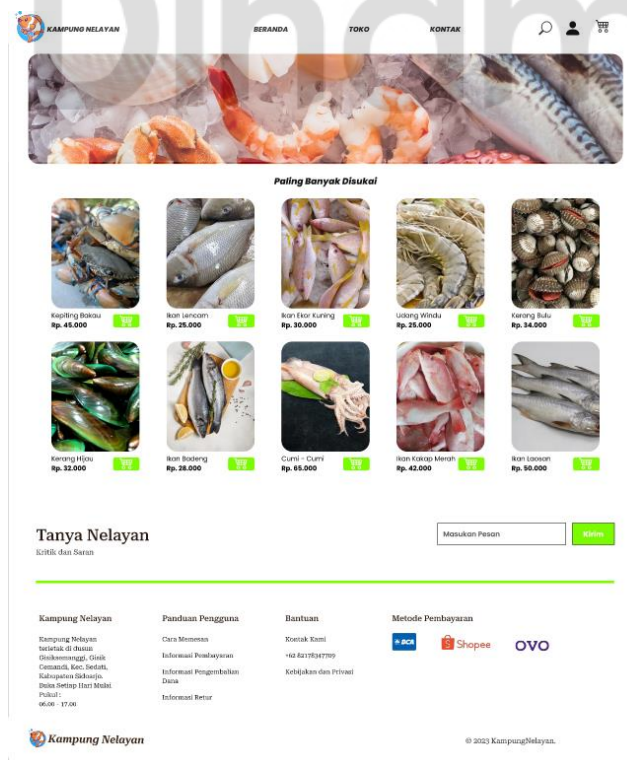


Gambar 4.18 Style Guideline Kampung Nelayan

Pada gambar 4.18, merupakan *guideline* yang digunakan acuan dalam perancangan *prototype* pada *website* Kampung Nelayan. Pada bagian menu menggunakan jenis *font poppins* dengan gaya penulisan *extrabold italic*, ukuran teks yang digunakan pada bagian menu 20pt. Pada bagian nama ikan menggunakan jenis *font poppins* dengan ukuran teks 12pt, dan gaya penulisan teks *reguler*. Pada bagian *footer* menggunakan jenis *font roboto serif*, dengan gaya penulisan *medium*, serta ukuran yang digunakan 20pt. Pada bagian desain *prototype* menggunakan empat skema warna yaitu warna hijau muda dengan kode warna 7CFC00, warna orange dengan kode warna FC7E00, warna hitam dengan kode warna 121212, dan warna putih dengan kode warna FFFFFFFF, untuk memperjelas warna dan teks yang digunakan dapat dilihat pada gambar 4.18.

#### 4.3.4 Prototype

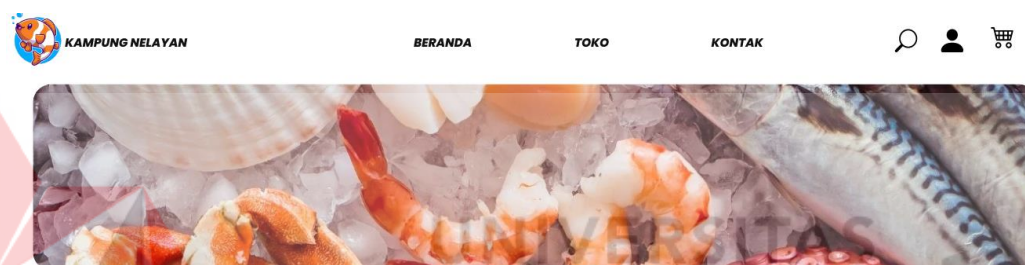
Setelah membuat *wireframe* dan *visual guideline*, selanjutnya dilakukan perancangan *prototype* dengan menggunakan *software* figma. Pada gambar 4.19, merupakan halaman beranda untuk pelanggan yang menggunakan *website* Kampung Nelayan.



Gambar 4.19 Halaman Beranda Pelanggan

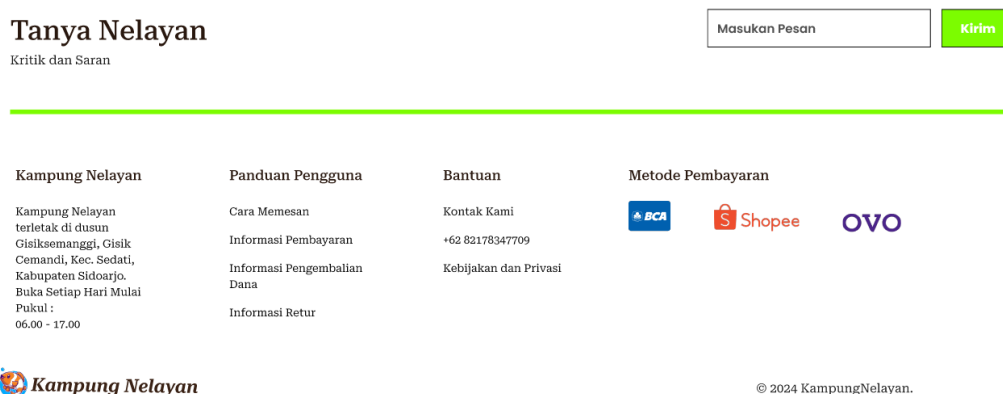
a. Halaman Beranda

Pada gambar 4.19 adalah rancangan *prototype* halaman beranda *website* Kampung Nelayan. Halaman beranda merupakan halaman awal yang akan ditampilkan saat pelanggan mulai mengakses *website* pemasaran ikan untuk Kampung Nelayan. Halaman beranda berisi informasi yaitu *header* terdapat menu toko untuk berpindah ke halaman toko untuk pelanggan melakukan pencarian ikan yang diinginkan, dan halaman kontak untuk pelanggan berkomunikasi kepada admin *website*, serta terdapat menu *login* untuk pelanggan sebelum melakukan transaksi pembelian dan menu keranjang. Pada halaman beranda ini juga ditampilkan jenis-jenis ikan yang paling banyak disukai dengan penjualan ikan paling banyak.

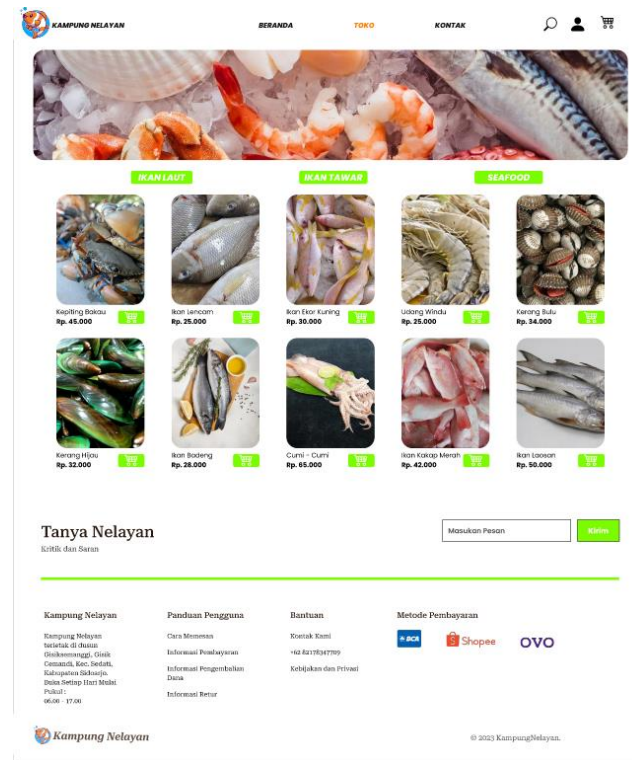


Gambar 4.20 Tampilan *Header*

Penggunaan *header* dan *footer* bertujuan untuk mempermudah pelanggan untuk melakukan perpindahan halaman dan juga untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi dengan cepat, dengan adanya fitur *header* dan *footer* pelanggan akan merasa merasa tidak dikontrol oleh mesin, sehingga tingkat kenyamanan pelanggan akan menimbulkan rasa ketertarikan untuk membeli.



Gambar 4.21 Tampilan *Footer*



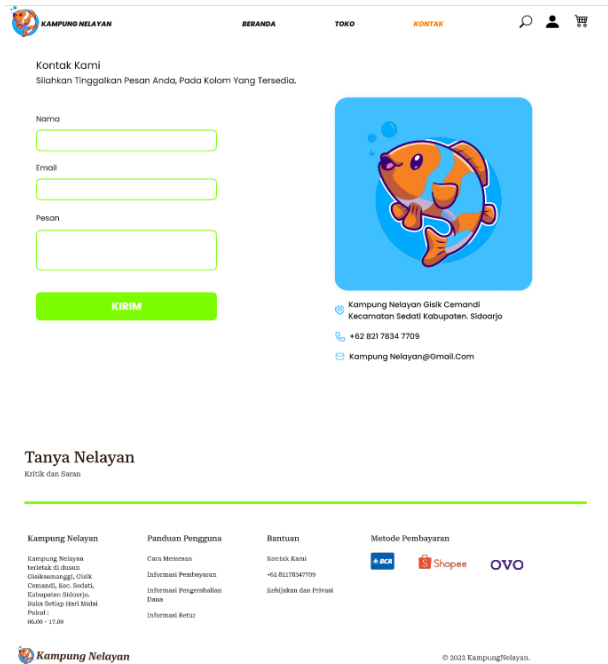
Gambar 4.22 Halaman Toko

b. Halaman Toko

Pada gambar 4.20 merupakan rancangan *prototype* halaman toko. Pada halaman toko terdapat tambahan tiga menu kategori yaitu kategori ikan tawar, ikan laut dan *seafood*. Menu kategori ini dapat memudahkan pelanggan dalam mencari ikan yang diinginkan sehingga pelanggan tidak mengalami kesulitan dalam mencari ikan.

c. Halaman Kontak

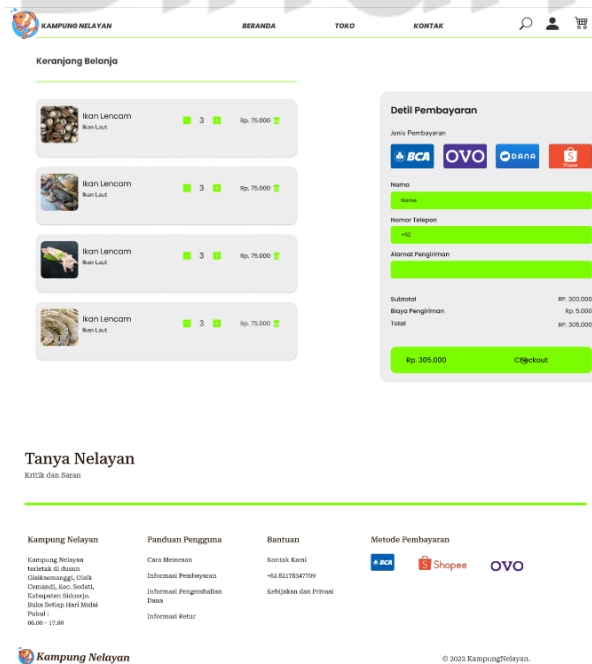
Halaman kontak merupakan halaman yang digunakan oleh pelanggan berkomunikasi dengan admin dengan mengirimkan pesan. Pelanggan dapat mengirimkan pesan dengan memasukkan nama, *email*, pesan yang ingin disampaikan kepada admin dilanjutkan dengan menekan tombol kirim sehingga pesan dapat tersampaikan kepada admin. Pelanggan juga dapat memberikan kritik dan saran melalui halaman kontak ini. Halaman kontak dapat dilihat pada gambar 4.21.



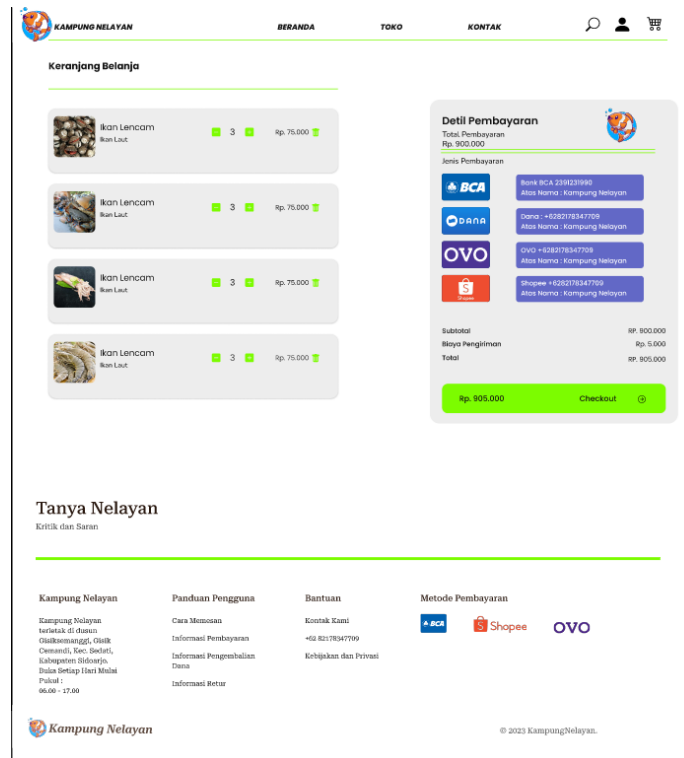
Gambar 4.23 Halaman Kontak

#### d. Halaman Keranjang

Tampilan halaman keranjang dapat dilihat pada gambar 4.22. Halaman keranjang digunakan oleh pelanggan untuk melihat pesanan yang telah dipilih. Terdapat informasi mengenai jumlah pembelian, harga, metode pembayaran yang dapat digunakan pelanggan untuk membayar pesannya.



Gambar 4.24 Halaman Keranjang



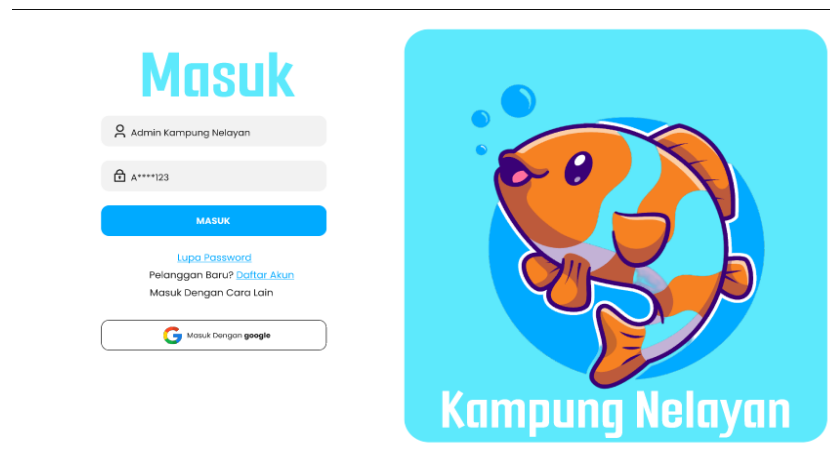
Gambar 4.25 Halaman Pembayaran

e. Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran merupakan halaman yang digunakan pelanggan setelah pelanggan memilih jenis ikan dan sudah memasukan jumlah pembelian kedalam keranjang belanja. Pada halaman pembayaran terdapat informasi mengenai harga ikan dalam satuan kg, metode pembayaran yang dapat diggunakan meliputi tranfer bank, dan juga pembayaran menggunakan dompet *digital*. Pada halaman keranjang juga ditambahkan informasi mengenai subtotal pembayaran, biaya pengiriman, dan total keseluruhan dari pembayaran.

f. Halaman login admin

Halaman login merupakan halaman yang digunakan untuk admin sebelum melihat data yang ada di bagian *dashboard*. Pada halaman login admin akan diminta untuk memasukan *email* dan *password*, apabila terdapat penambahan anggota admin dapat melakukan penambahan data melalui halaman *register*.

Gambar 4.26 Halaman *Login Admin*

## g. Halaman pesanan admin

Halaman pesan digunakan oleh admin untuk menerima dan memproses pesanan dari pelanggan yang sudah melakukan pembayaran. Pada halaman pesanan akan ditampilkan mengenai informasi dari pesanan pelanggan meliputi nama pelanggan, jumlah pembelian pelanggan, total pembayaran, status pesanan mulai dari *pending* jika pesanan tersebut belum dikonfirmasi oleh admin, dan status proses jika pesanan telah dikonfirmasi oleh admin. Halaman pesanan dapat dilihat pada gambar 4.24.

SEMUA PESANAN		TANGGAL		MUI 23 2023	
FOTO	NAMA	JUMLAH/KG	TOTAL	STATUS	PEMBAYARAN
	Tika Kasih	5 Kg	Rp 230.000	CONFIRMED	Konfirmasi Hapus Detail
	Chandra Budi	5 Kg	Rp 195.000	PENDING	Konfirmasi Hapus Detail
	Rahmansyah Putra	5 Kg	Rp 195.000	PENDING	Konfirmasi Hapus Detail
	Kiki Amalia	5 Kg	Rp 875.000	CONFIRMED	Konfirmasi Hapus Detail
	Olga Dhea	5 Kg	Rp 195.000	CONFIRMED	Konfirmasi Hapus Detail

Gambar 4.27 Halaman Pesanan Admin

## h. Halaman kritik dan saran

Tampilan halaman kritik dan saran merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melihat dan mengelola semua kritik dan saran yang diberikan oleh pelanggan. Pada halaman kritik dan saran ditampilkan informasi mengenai informasi dari pelanggan yang memberikan kritik dan saran, meliputi nama



pelanggan, *email* pelanggan, isi dari kritik dan saran, aksi. Aksi merupakan sebuah respon yang akan diberikan oleh admin yaitu membalas pesan dan hapus pesan.

KRITIK & Saran				
SEMUA KRITIK & SARAN				TANGGAL
NO.	NAMA	EMAIL	KRITIK & SARAN	AKSI
1.	Ofika Dhea	OfikaDhea@gmail.com	Ikan Yang tersedia Masih Seggar - Seggar, semoga beruntung di Kampung Melayan	Menanggapi <b>Hapus</b>
2.	Chandra Budi	Chandra25@gmail.com	Harga Pembelian Sangat Terjangkau, Pengiriman Cepat	Menanggapi <b>Hapus</b>

Gambar 4.28 Halaman Kritik & Saran

i. Halaman stok ikan

Halaman stok ikan merupakan halaman halaman yang digunakan oleh admin. Pada halaman stok ikan admin dapat merubah dan menambah data jumlah ikan melalui halaman stok dan masuk ke bagian ubah data, berdasarkan nama dan juga kategori jenis ikan, admin juga dapat menambahkan data jenis ikan baru jika ada jenis ikan yang berbeda. Halaman stok ikan dapat dilihat pada gambar 4.26.

Stok Ikan				
SEMUA PESANAN				TANGGAL
NO.	NAMA IKAN	KATEGORI	JUMLAH STOK ( KG )	AKSI
1.	Ikan Bonding	Ikan Tawar	50 KG	Ubah Data <b>Hapus</b>
2.	Ikan Tawes	Ikan Tawar	50 KG	Ubah Data <b>Hapus</b>
3.	Ikan Mito	Ikan Tawar	50 KG	Ubah Data <b>Hapus</b>
4.	Udang Vanamit	Ikan Tawar	50 KG	Ubah Data <b>Hapus</b>
5.	Udang Windu	Ikan Tawar	50 KG	Ubah Data <b>Hapus</b>

Gambar 4.29 Halaman Stok Ikan

j. Halaman laporan penjualan

Tampilan halaman laporan penjualan merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin untuk mengelola laporan penjualan. Pada halaman laporan penjualan terdapat pengelompokan berdasarkan kategori jenis ikan, pada halaman laporan penjualan juga terdapat informasi mengenai nama pemesan, nomor telepon,

tanggal pemesanan, nama ikan yang dipesan, harga perkilo ikan, jumlah pembelian, dan juga total pembayaran. Laporan penjualan akan ditampilkan berdasarkan tanggal yang dipilih oleh admin.



Laporan Penjualan

Dashboard : Laporan Penjualan

Dari Tanggal: 01-01-2024 Ke Tanggal: 30-01-2024

NO.	NO.ID	NAMA PEMESAN	TELEPON	TANGGAL PESAN	NAMA IKAN	HARGA PER KG	JUMLAH PEMBELIAN (KG)	TOTAL PEMBAYARAN
1.	WN0001	Tika Koeth	08233080207	10 Januari 2024	Kepiting Bekuk	Rp. 45.000	5 KG	Rp. 225.000
2.	WN0021	Chandra Budi	08387876645	11 Januari 2024	Kerang Baku	Rp. 34.000	5 KG	Rp. 195.000
3.	WN0031	Rahman Syaifulha	08219347112	10 Januari 2024	Ikan Bandeng	Rp. 28.000	5 KG	Rp. 165.000
4.	WN0041	Kiki Amelia	085338534457	09 Januari 2024	Udang datoh	Rp. 175.000	5 KG	Rp. 875.000
5.	WN0051	Ofha Dhea	08217834708	11 Januari 2024	Kerang Haku	Rp. 32.000	5 KG	Rp. 165.000

Menampilkan Halaman: 1 2 3

Gambar 4.30 Halaman Laporan Penjualan

k. Halaman laporan pembayaran

Halaman laporan pembayaran merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melihat laporan pembayaran yang telah masuk. Pada halaman laporan pembayaran terdapat informasi nama pelanggan, tanggal pembayaran, jenis pembayaran yang digunakan, dan juga total pembayaran. Pada halaman laporan juga dapat ditampilkan berdasarkan tanggal.



Laporan Pembayaran

Dashboard : Laporan Pembayaran

Dari Tanggal: 01-01-2024 Ke Tanggal: 30-01-2024

NO.	NO.ID	NAMA	TANGGAL PEMBAYARAN	JENIS PEMBAYARAN	TOTAL PEMBAYARAN
1.	WN0001	Tika Koeth	10 Januari 2024	Transfer Bank	Rp. 225.000
2.	WN0021	Chandra Budi	11 Januari 2024	Pembayaran Instan Dana	Rp. 195.000
3.	WN0031	Rahman Syaifulha	10 Januari 2024	Pembayaran Instan Dana	Rp. 165.000
4.	WN0041	Kiki Amelia	09 Januari 2024	Transfer Bank	Rp. 875.000
5.	WN0051	Ofha Dhea	11 Januari 2024	Transfer Bank	Rp. 165.000

Menampilkan Halaman: 1 2 3

Gambar 4.31 Halaman Laporan Pembayaran

#### 4.4 Evaluate The Design Againsts Requirements

Setelah melakukan perancangan *prototype website* pemasaran ikan pada Kampung Nelayan selanjutnya dilakukan pengujian hasil *prototype* dengan menggunakan *system usability scale*. Pengujian dilakukan dengan membuat kuisisioner untuk dijawab oleh responden yang akan menggunakan aplikasi *website* pemasaran ikan. Responden akan mengisi kuisisioner setelah responden menjalankan *prototype*. Sehingga hasil kuisisioner yang dijawab responden, merupakan hasil dari apa yang dirasakan oleh responden terhadap rancangan *prototype* pemasaran ikan.

##### a. Penentuan sampel dan kuisisioner

Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah pengujian *prototype* meliputi responden menjalankan *prototype*, mengamati hasil dari desain, dan dilanjutkan dengan pengisian kuisisioner oleh responden. Pengujian *prototype* dilakukan untuk memperoleh *feedback* responden berdasarkan hasil dari pengisian kuisisioner melalui *google form*. Kuisisioner yang diberikan kepada responden sebanyak sepuluh pertanyaan berdasarkan *system usability scale*, sebagai acuan dalam melakukan hasil perhitungan. Kuisisioner diberikan kepada responden sebagai calon pengguna *website* yang berisi pertanyaan untuk memberikan tanggapan pada *prototype*. Kuisisioner diberikan kepada masyarakat umum sebanyak 26 orang dengan karakteristik perempuan sebanyak 69,2% dan laki-laki sebanyak 30,8%. Rata-rata hasil kuisisioner adalah sebanyak 74,32, berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh maka skor interpretasi termasuk dalam *rating good*.

##### b. Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX *website* pemasaran ikan pada Kampung Nelayan Gisik Cemandi yang telah dilakukan pengujian menggunakan *system usability scale* diperoleh sebuah kesimpulan bahwa hasil perancangan desain *website* pemasaran ikan termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata hasil pengujian 74,32. Sehingga perancangan desain UI/UX *website* dapat masuk pada kategori *acceptable*, dengan dibuatnya rancangan desain *website* pemasaran ikan ini dapat diterapkan dalam perancangan *website* di Kampung Nelayan sehingga dapat memperluas cakupan wilayah pemasaran ikan dan dapat menarik pelanggan dari luar. Hasil perhitungan kuesioner dilakukan pengolahan data menggunakan *system usability scale* yang dapat dilihat pada 4.3.

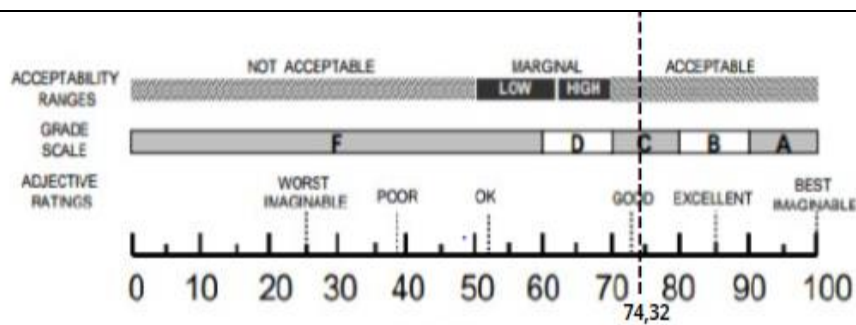
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner

NO.	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1.	R1	5	3	4	1	4	2	4	2	4	2
2.	R2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
3.	R3	5	1	5	1	5	2	4	2	4	3
4.	R4	5	3	4	2	4	2	4	1	4	2
5.	R5	5	1	4	2	5	2	4	2	4	1
6.	R6	4	2	4	2	4	2	5	2	4	2
7.	R7	5	2	4	2	4	2	4	1	4	2
8.	R8	4	3	2	4	2	3	4	2	2	4
9.	R9	3	1	2	3	5	3	5	1	3	1
10.	R10	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
11.	R11	5	1	5	3	5	3	5	2	5	3
12.	R12	5	1	5	1	5	3	5	1	5	1
13.	R13	5	2	5	1	5	2	5	2	5	1
14.	R14	5	2	5	1	5	2	5	1	5	2
15.	R15	4	1	4	3	5	3	3	3	3	3
16.	R16	4	5	3	2	4	1	4	2	4	2
17.	R17	5	2	4	2	3	1	4	2	4	2
18.	R18	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4
19.	R19	2	3	2	4	4	3	4	2	4	2
20.	R20	4	2	3	3	4	3	4	2	4	4
21.	R21	5	3	4	5	4	3	4	3	3	4
22.	R22	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3
23.	R23	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4
24.	R24	5	2	4	3	4	3	4	3	3	2
25.	R25	5	1	5	2	4	3	4	3	4	2
26.	R26	5	1	5	1	5	1	5	3	4	1

Data tersebut merupakan data asli hasil kuisisioner yang diberikan kepada responden sebanyak dua puluh enam responden yang merupakan masyarakat umum. Data tersebut akan diolah menggunakan perhitungan dari *system usability scale* dan setelah dilakukan perhitungan diperoleh sebuah nilai hasil perhitungan yang dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Data Setelah Diolah

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah x 2,5
R1	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	77,5
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
R3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	85
R4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	77,5
R5	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	85
R6	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	77,5
R7	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	80
R8	3	2	1	1	1	2	3	3	1	1	45
R9	2	4	1	2	4	2	4	4	2	4	72,5
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R11	4	4	4	2	4	2	4	3	4	2	82,5
R12	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	95
R13	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	92,5
R14	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	92,5
R15	3	4	3	2	4	2	2	2	2	2	65
R16	3	0	2	3	3	4	3	3	3	3	67,5
R17	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	77,5
R18	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	60
R19	1	2	1	1	3	2	3	3	3	3	55
R20	4	2	3	0	3	2	3	2	2	1	62,5
R21	3	2	3	1	3	2	2	3	3	2	55
R22	3	2	3	1	3	2	2	3	3	2	60
R23	3	2	1	2	3	2	3	2	3	1	55
R24	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	67,5
R25	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	77,5
R26	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	92,5
<b>Jumlah Skor Rata-Rata</b>											<b>74,326</b>



Gambar 4.32 Mapping Perolehan Nilai System Usability Scale

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan UI/UX *website* pemasaran ikan di Kampung Nelayan Gisik Cemandi menggunakan metode *user centered design*, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Hasil perancangan UI/UX sesuai tujuan utama penelitian yaitu memperluas wilayah pemasaran di Kampung Nelayan dengan menggunakan tahapan metode *user centered design*.
2. Berdasarkan hasil *usability*, diperoleh hasil rata-rata 74,32 dengan kategori “*acceptable*”, *rating* “*good*”. Angka tersebut dapat dibilang cukup baik, yang artinya rancangan desain yang dibuat dapat diterima oleh calon pengguna.
3. *Prototype* yang dihasilkan dapat membantu memberikan informasi kepada masyarakat mengenai produksi ikan di Kampung Nelayan, meliputi kategori jenis ikan, harga perkilo, informasi lokasi, metode pembayaran yang dapat digunakan dalam bertransaksi.
4. Masalah yang dialami Kampung Nelayan dapat terpecahkan karena fitur pemasaran sudah berbasis *website*, dengan cakupan wilayah pemasaran yang lebih luas.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang diberikan sebagai pertimbangan penelitian dan pengembangan selanjutnya yaitu:

1. Hasil *prototype* dapat dikembangkan dan diterapkan dalam pengembangan aplikasi *website* pemasaran ikan, bersamaan dengan pengembangan *front end* dan *back end* untuk Kampung Nelayan.
2. Perancangan desain UI/UX ini tidak terdapat fitur *tracking*, sehingga dalam pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan fitur *tracking* yang dapat memberikan manfaat yang lebih banyak bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah Umar, S. A., & Isyawati Permata Ganggi, R. (2019). *Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada Ijateng*. [Https://Kominfo.Go.Id](https://Kominfo.Go.Id)
- Alauddin Azhary, M. (2023). *Pembuatan Prototipe Ui/Ux Aplikasi Persediaan Barang Pada Toko Pertanian Puji Buluh Madiun Menggunakan Metode User Centered Design Kerja Praktik Program Studi SI Sistem Informasi*.
- Ariesta, N. A. (2022). *Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd)*.
- Dwi Kurniawan, W., Prijo Budijono, A., Teknik Mesin, J., & Negeri Surabaya Jl Ketintang Surabaya, U. (2020). *Kurniawan, Budijono, Dan Yunus-Pengembangan Web Sebagai Media Informasi Dan Promosi Program Studi SI Pengembangan Web Sebagai Media Informasi Dan Promosi Program Studi SI Pendidikan Teknik Mesin Jurusan Teknik Mesin Unesa*.
- Florence, M., Dan, A., & Budi, A. (2023). *Implementasi E-Commerce Menggunakan Low Code Programming Pada Sam's Foodie Berbasis Responsive Web*.
- Hosana, M. (2023). *Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengenalan Makan Lokal Khas Kalimantan Tengah*. 9–15.
- Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas Xyz* (Vol. 8, Nomor 3). [Http://Jurnal.Mdp.Ac.Id](http://Jurnal.Mdp.Ac.Id)
- Kuncahyo, A. O. P. (2023). *19410100116-2024-Universitasdinamika*. 3–5.
- Norman, D. A., & Draper, S. W. (1986). *User Centered System Design: New Perspectives On Human-Computer Interaction*.
- Permana, D. A. (2021). *Perancangan Desain User Interface/User Experience Dengan Model User Centered Design Pada E-Commerce Cat Arjuna Tugas Akhir*.
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). *Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)*. [Https://Excelindo.Co.Id](https://Excelindo.Co.Id)
- Saputra, A. (2019). *Penerapan Usability Pada Aplikasi Pentas Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Usability*

*Implementation In Pentas Application Using The System Usability Scale (Sus) Method* (Vol. 1, Nomor 3).

Setyani, A. D. (2021). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Berbasis*.

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian Adaptation Of The System Usability Scale (Sus). *2016 International Conference On Advanced Computer Science And Information Systems (Icacsis)*, 145–148. <https://doi.org/10.1109/Icacsis.2016.7872776>

Siti, T., Lestari, M., & Jaya, S. M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp Gateway Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-Bc Nurani. Dalam *Jurnal Fiki: Vol. Xi* (Nomor 1). [Http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki](http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**