

**PENGEMBANGAN ANTARMUKA KATALOG PRODUK  
UNTUK PENGGUNA TUNA AKSARA PADA MONDU FARM**

Skripsi



oleh:

**YUSTOVIANUS HARDI WUNGO**  
**71190487**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2024

**PENGEMBANGAN ANTARMUKA KATALOG PRODUK  
UNTUK PENGGUNA TUNA AKSARA PADA MONDU FARM**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana

Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Komputer

Disusun oleh

**YUSTOVIANUS HARDI WUNGO**

**71190487**

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2024

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yustovianus Hardi Wungo  
NIM : 71190487  
Program studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

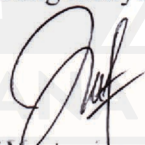
**“PENGEMBANGAN ANTARMUKA KATALOG PRODUK UNTUK  
PENGGUNA TUNA AKSARA PADA MONDU FARM”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 23 April 2024

Yang menyatakan

  
(Yustovianus Hardi Wungo)  
NIM.71190487

# HALAMAN PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN ANTARMUKA KATALOG PRODUK UNTUK PENGGUNA TUNA AKSARA PADA MONDU FARM

Oleh: YUSTOVIANUS HARDI WUNGO / 71190487

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal 3 April 2024

Yogyakarta, 23 April 2024  
Mengcsahkan,

Dewan Penguji:

1. Rosa Delima, Dr. S.Kom., M.Kom.
2. Hendro Setiadi, S.T., M.M., M.Eng.Sc.
3. Budi Susanto, SKom.,M.T.
4. I Kadek Dendy S., S.T., M.Eng.

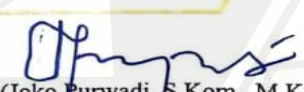


Handwritten signatures of the examiners: Rosa Delima, Hendro Setiadi, Budi Susanto, and I Kadek Dendy S.

Dekan

Ketua Program Studi

  
(Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

  
(Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **PENGEMBANGAN ANTARMUKA KATALOG PRODUK UNTUK PENGGUNA TUNA AKSARA PADA MONDU FARM**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 23 April 2024



**YUSTOVIANUS HARDI WUNGO**  
71190487

**DUTA WACANA**

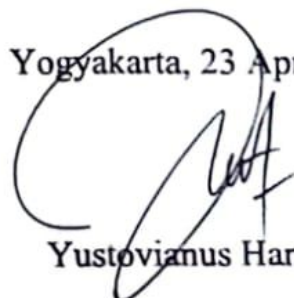
## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul PENGEMBANGAN ANTARMUKA KATALOG PRODUK UNTUK PENGGUNA TUNA AKSARA PADA MONDU FARM ini telah selesai disusun. Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha kasih,
2. Orang tua yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Restyandito, S.Kom, MSIS., Ph.D.
4. Kaprodi Informatika Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.
5. Dosen Pembimbing 1 Rosa Delima, Dr. S.Kom., M.Kom., yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis.
6. Dosen Pembimbing 2 Hendro Setiadi, S.T., M.M., M.Eng.Sc yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis,
7. Teman – teman yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Laporan proposal/skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga proposal/skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 23 April 2024



Yustovianus Hardi Wungo

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Masalah.....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.7. Sistematik Penelitian.....	3
<b>BAB II</b> .....	<b>4</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	4
2.2. Landasan Teori .....	6
2.2.1. <i>Free Text UI</i> .....	6
2.2.2. <i>Design Thinking</i> .....	7
2.2.3. <i>Usability Testing</i> .....	9

2.2.4. <i>System Usability Scale</i> .....	10
<b>BAB III</b> .....	<b>12</b>
3.1. Subjek Penelitian .....	12
3.2. Obejek Penelitian.....	12
3.3. Analisa Kebutuhan Sistem.....	12
3.4. Rancangan Penelitian.....	13
3.4.1. Studi Literature.....	14
3.4.2. <i>Empathize</i> .....	14
3.4.3. <i>Define</i> .....	30
3.4.4. <i>Ideate</i> .....	33
3.4.5. <i>Prototype</i> .....	55
3.4.6. Perancangan Pengujian Sistem.....	65
<b>BAB IV</b> .....	<b>69</b>
4.1. Implementasi Desain .....	69
4.2. Pengujian dan Analisis .....	76
4.2.1. <i>Usability Testing</i> .....	76
4.3. Pembahasan .....	90
4.4. Kekurangan Sistem.....	96
<b>BAB V</b> .....	<b>97</b>
5.1. Kesimpulan .....	97
5.2. Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN A</b> .....	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN B</b> .....	<b>236</b>
<b>LAMPIRAN C</b> .....	<b>237</b>
<b>LAMPIRAN D</b> .....	<b>238</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain Thingking .....	7
Gambar 2. 2 <i>Acceptable Score</i> .....	11
Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian.....	13
Gambar 3. 2 Proses Bisnis Mondu Farm.....	18
Gambar 3. 3 Proses Bisnis Pelanggan Tuna Aksara.....	22
Gambar 3. 4 Mitra Masyarakat dan Admin Mondu Farm.....	23
Gambar 3. 5 Proses Bisnis <i>Real Life</i> .....	33
Gambar 3. 6 <i>WireFrame</i> Kedua .....	37
Gambar 3. 7 <i>User Flow</i> Pertama .....	39
Gambar 3. 8 <i>User Flow</i> Sistem Admin Mondu Farm .....	41
Gambar 3. 9 <i>User Flow</i> Sistem Pelanggan Tuna Aksara .....	46
Gambar 3. 10 Hasil Evaluasi <i>User Flow</i> Admin Mondu Farm.....	48
Gambar 3. 11 Fungsi <i>Icon</i> Mondu Farm .....	54
Gambar 3. 12 Pengguna Sistem Admin Mondu Farm .....	55
Gambar 3. 13 Halaman Video Tutorial .....	56
Gambar 3. 14 Halaman Daftar Pelanggan.....	57
Gambar 3. 15 Halaman <i>Home</i> .....	57
Gambar 3. 16 Halaman List Ternak .....	58
Gambar 3. 17 Halaman Detail Ternak.....	58
Gambar 3. 18 Halaman Negosiasi .....	59
Gambar 3. 19 Halaman Booking.....	59
Gambar 3. 20 Halaman nota di proses dan halaman nota sudah terbit.....	60
Gambar 3. 21 Nota Booking Ternak .....	60
Gambar 3. 22 Halaman Login Admin.....	61
Gambar 3. 23 Halaman <i>Dashboard</i> .....	61
Gambar 3. 24 Halaman Negosiasi .....	62
Gambar 3. 25 Halaman Tabel <i>User</i> .....	62
Gambar 3. 26 Halaman Tabel Admin .....	63
Gambar 3. 27 Halaman Tabel Booking.....	63

Gambar 3. 28 Halaman Tabel Nota.....	64
Gambar 3. 29 Halaman Tabel Ternak .....	64
Gambar 3. 30 GForm SUS .....	68
Gambar 3. 31 <i>Use Case</i> Diagram Sistem.....	68
Gambar 4. 1 Desain <i>Figma</i> Tutorial .....	69
Gambar 4. 2 <i>Flutter</i> Tutorial .....	70
Gambar 4. 3 Desain <i>Figma</i> Registrasi.....	70
Gambar 4. 4 <i>Flutter</i> Resgistrasi.....	71
Gambar 4. 5 Desain <i>Figma Home</i> .....	71
Gambar 4. 6 <i>Flutter Home</i> .....	72
Gambar 4. 7 Desain <i>Figma Dashboard</i> .....	72
Gambar 4. 8 <i>Framework Flutter Dashboard</i> .....	73
Gambar 4. 9 Desain <i>Figma</i> Tabel <i>User</i> .....	73
Gambar 4. 10 <i>Framework Flutter</i> Tabel <i>User</i> .....	73
Gambar 4. 11 Halaman Tabel Admin .....	74
Gambar 4. 12 Halaman Tabel Booking.....	74
Gambar 4. 13 Halaman Tabel Nota.....	74
Gambar 4. 14 Desain <i>Figma</i> Halaman <i>Update</i> Ternak .....	75
Gambar 4. 15 Desain <i>Figma</i> Halaman <i>Update</i> Ternak .....	75
Gambar 4. 16 <i>Inline Action</i> .....	90
Gambar 4. 17 <i>Pagination</i> Tabel <i>User</i> .....	91
Gambar 4. 18 <i>Pagination</i> Tabel Nota.....	91
Gambar 4. 19 <i>Pagination</i> Tabel Admin .....	92
Gambar 4. 20 <i>Pagination</i> Tabel Booking .....	92
Gambar 4. 21 <i>Pagination</i> Tabel Hewan Kerbau .....	92
Gambar 4. 22 <i>Pagination</i> Tabel Hewan Sapi.....	93
Gambar 4. 23 List Menu <i>Website</i> .....	93
Gambar 4. 24 <i>List Of Item</i> Daftar Ternak .....	94
Gambar 4. 25 <i>List Of Item</i> Detail Daftar Ternak.....	94
Gambar 4. 26 <i>List Of Item</i> Halaman Nota.....	95
Gambar 4. 27 <i>Option Menu</i> Halaman Negoisasi.....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Langkah-langkah Deatil Metode Penelitian .....	13
Tabel 3. 2 Rincian Pelaksanaan Survei dan Wawancara.....	14
Tabel 3. 3 Tahapan Perntanyaan Wawancara.....	16
Tabel 3. 4 Identitas Pelanggan Tuna Aksara.....	19
Tabel 3. 5 <i>Empathy Mapping</i> .....	24
Tabel 3. 6 Kesimpulan <i>Mapping</i> .....	30
Tabel 3. 7 <i>Problem Statement</i> .....	31
Tabel 3. 8 Analisa Kebutuhan Sistem .....	35
Tabel 3. 9 Hasil Analisa Kebutuhan Sistem Kedua .....	36
Tabel 3. 10 Evaluasi <i>User Flow</i> dan <i>WireFrame</i> .....	43
Tabel 3. 11 <i>WireFrame</i> Admin Mondu Farm .....	44
Tabel 3. 12 Perancangan <i>Icon</i> .....	50
Tabel 3. 13 Hasil Evaluasi pengujian <i>Icon</i> .....	52
Tabel 3. 14 <i>Task Usability Testing</i> .....	65
Tabel 3. 15 Standar Efektivitas Sesuai Acuan Litbang Depdagri (1991).....	66
Tabel 3. 16 <i>Task Usability Testing Dashboard</i> Mondu Farm.....	67
Tabel 4.1 Nilai <i>effectiviness</i> tutorial.....	76
Tabel 4.2 Nilai <i>efficiency</i> tutorial .....	77
Tabel 4. 3 Nilai Efektivitas mobile Mondu Farm .....	78
Tabel 4. 4 Pengurangan waktu pertaks Mobile Farm.....	79
Tabel 4. 5 Nilai rata-rata efisiensi pertask Mobile Mondu Farm .....	83
Tabel 4. 6 Perbandingan pengujian tutorial dan final mobile Mondu Farm .....	85
Tabel 4. 7 Nilai Efektivitas Dashboard Admin Mondu Farm .....	86
Tabel 4. 8 Pengurangan waktu Dashboard Mondu Farm.....	87
Tabel 4. 9 Nilai rata-rata efisiensi pertask Dashboard Mondu Farm .....	88
Tabel 4. 10 Skor SUS Dabsboard Mondu Farm.....	89

## INTISARI

### PENGEMBANGAN ANTARMUKA KATALOG PRODUK UNTUK PENGGUNA TUNA AKSARA PADA MONDU FARM

Oleh

YUSTOVIANUS HARDI WUNGO

71190487

Pada saat ini Mondu Farm mengalami kesulitan dalam memberikan informasi ketersediaan ternak melalui telepon atau pun whatsapp kepada pelanggan. Para pelanggan dari Mondu Farm ini rata-rata berusia 30-50 tahun keatas dan kebanyakan tidak bisa membaca huruf. Komunikasi transaksi ini hanya terjalin melalui media suara seperti telepon dan whatsapp menggunakan voice note. Dari hal ini sering terjadi mis komunikasi antara pelanggan dan admin MF.

Dimana dalam penelitian ini memerlukan beberapa langkah dengan menggunakan metode DESIGN THINKING. setelah divalidasi oleh pengguna maka selanjut membuat prototype.

Hasil Pengembangan antarmuka mobile katalog produk pada Mondu Farm menggunakan metode Design Thinking mampu memenuhi kebutuhan pengguna tuna aksara. Dengan hasil pengujian usability testing mendapatkan nilai efektivitas 94,40% yang sudah melebihi 79% sebagai standar kelulusan pengujian efektivitas. Pengujian efisiensi mendapatkan nilai rata-rata 0,8424 dalam penyelesaian setiap tasknya. Sedangkan pengembangan antarmuka website dashboard Mondu Farm menggunakan metode Design Thinking juga mampu memenuhi kebutuhan admin Mondu Farm, hal tersebut dapat dilihat dari nilai pengujian System Usability Scale (SUS) dengan nilai Acceptable score mencapai 91% yang berarti optimal atau betas imaginable.

**Kata-kata kunci** : Tuna Aksara, Mobile, Mondu Farm

## ABSTRACT

By

YUSTOVIANUS HARDI WUNGO

71190487

*Currently, Mondu Farm has difficulty in providing information on the availability of livestock via telephone or whatsapp to customers. The customers of Mondu Farm are on average 30-50 years old and above and most of them cannot read letters. This transaction communication is only established through voice media such as telephone and whatsapp using voice notes. From this, miscommunication often occurs between customers and MF admins.*

*Where in this research requires several steps using the DESIGN THINKING method. after being validated by the user, then proceed to make a prototype.*

*The results of developing a product catalog mobile interface at Mondu Farm using the Design Thinking method are able to meet the needs of illiterate users. With the results of usability testing getting an effectiveness value of 94.40% which has exceeded 79% as a passing standard for effectiveness testing. Efficiency testing gets an average value of 0.8424 in completing each task. Meanwhile, the development of the Mondu Farm dashboard website interface using the Design Thinking method is also able to meet the needs of the Mondu Farm admin, this can be seen from the System Usability Scale (SUS) test value with an Acceptable score reaching 91% which means optimal or imaginable bets.*

**Keywords:** Illiterate, Mobile, Mondu Farm

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Mondu Farm (MF) merupakan toko ternak yang terletak di Desa Mondu Kabupaten Sumba Timur. Mondu Farm berdiri pada tahun 2010, namun penjualan ternaknya baru dimulai pada tahun 2015 lalu. Pemilik Mondu Farm ini merupakan seorang peternak yaitu bapak Aan. MF memiliki ketersediaan jenis ternak yaitu, sapi, kuda, kerbau dan kambing.

Selain melakukan penjualan ternak milik sendiri, Mondu Farm memiliki mitra yang terjalin dengan masyarakat desa sejak lama yaitu menjadi perantara antara pembeli ternak dan masyarakat sebagai penjual ternak. Mondu Farm membantu masyarakat desa untuk mencari pelanggan atau calon pembeli ternak melalui pasar tradisional dan kerabat. Jika ternak masyarakat terjual maka admin Mondu Farm biasa mendapatkan komisi 5% dari hasil penjualan.

Setelah menemukan pelanggan, admin Mondu Farm biasanya mengarahkan pelanggan untuk mengecek ternak secara langsung di lokasi Mondu Farm. Di lokasi Mondu Farm pelanggan dapat memilih jenis ternak yang ingin dibeli sesuai kebutuhan, proses pembelian ini biasa terjadi negosiasi antara pembeli dan admin Mondu Farm hingga harga disepakati oleh kedua pihak.

Pada saat ini Mondu Farm mengalami kesulitan dalam memberikan informasi ketersediaan ternak melalui telepon atau pun *whatsapp* kepada pelanggan. Para pelanggan dari Mondu Farm ini rata-rata berusia 30-50 tahun keatas dan kebanyakan tidak bisa membaca huruf. Komunikasi transaksi ini hanya terjalin melalui media suara seperti telepon dan *whatsapp* menggunakan *voice note*. Dari hal ini sering terjadi *miss* komunikasi antara pelanggan dan admin Mondu Farm. Selain itu dari segi waktu kurang efisien bagi pelanggan tuna aksara dalam melakukan transaksi pembelian ternak.

Berdasarkan permasalahan dan referensi tersebut, menjadi rujukan dasar untuk perancangan skripsi. Dimana kegiatan transaksi pemesanan yang sedang

terjadi di Mondu Farm ini kurang efektif sehingga pada skripsi yang penulis buat yaitu pengembangan antarmuka katalog produk mondu farm menyediakan gambar yang informatif dan *audio* dalam bahasa daerah yang digunakan para pelanggan tuna aksara. Maka dari itu, penulis berharap sistem informasi yang dirancang ini dapat digunakan oleh Mondu Farm dan pelanggan tuna aksara untuk memilih dan memesan ternak. Data ternak yang ada di Mondu Farm tercatat di *firebase* sehingga dapat divisualisasikan di aplikasi menggunakan gambar dan *audio*.

Dimana dalam penelitian ini memerlukan beberapa langkah dengan menggunakan metode *DESIGN THINKING*. tahap pengembangannya yakni *Empathise, Define, Ideate, Prototype, Test*. Sebagai sampel penelitian, penulis akan mengumpulkan data menggunakan metode wawancara terhadap pelanggan Mondu Farm untuk validasi masalah dan kebutuhan. penulis merancang antarmuka sesuai dengan kebutuhan, setelah divalidasi oleh pengguna maka selanjut membuat *prototype*. Kemudian, melakukan pengujian antarmuka pengguna dengan menggunakan *usability testing*.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas. Maka masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana metode *Design Thinking* dapat digunakan dalam mencari solusi pengembangan antarmuka katalog produk bagi pelanggan tuna aksara?
2. Seberapa besar kebergunaan pengembangan aplikasi berbasis *mobile* bagi pengguna tuna aksara?

## **1.3. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini akan dibatasi beberapa hal sebagai berikut

1. Penelitian ini ditujukan kepada pelanggan Mondu Farm yang tuna aksara.
2. Aplikasi yang dirancang berupa aplikasi sederhana berbasis *android* yang berisi informasi katalog ternak Mondu Farm
3. Aplikasi *mobile* yang dirancang berfokus pada antarmuka pengguna.

#### **1.4. Tujuan Masalah**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi berbasis *android* bagi pelanggan Mondu Farm khususnya pelanggan tuna aksara dengan menggunakan metode *Design Thinking* agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna tuna aksara.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah proses transaksi bagi pelanggan tuna aksara pada toko Mondu Farm
2. Dapat mempermudah Mondu Farm dalam memberikan informasi penjualan ternak kepada pelanggan tuna aksara

#### **1.6. Metode Penelitian**

Pada proses penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari 5 langkah yang dimulai dari *emphatize* yaitu proses pengumpulan data, *define* adalah mendefinisikan masalah, *ideate* menemukan solusi dari problem pada proses *define* sebelumnya, *prototype* proses pembuatan program aplikasi berdasarkan ide yang telah ditemukan dan *testing* adalah proses pengujian sistem dengan menggunakan *usablity testing*.

#### **1.7. Sistematik Penelitian**

Laporan / proposal tesis ini dimulai dengan bagian luas yang disebut Pendahuluan, yang berbagi informasi tentang masalah dan definisinya. Selanjutnya adalah bagian yang berjudul Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka. Bagian ini memiliki tinjauan literatur khusus dari studi terkait, seperti Antarmuka Pengguna, Pemikiran Desain, dan Pengujian Kegunaan. Setelah itu datangnya Metodologi Penelitian, yang memiliki beberapa desain penelitian yang berbeda. Ini termasuk Diagram Blok Sistem, Diagram Kasus Penggunaan, Desain *Database* dan Desain Pengujian Sistem.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari hasil Pengembangan antarmuka mobile katalog produk pada Mondu Farm menggunakan metode *Design Thinking* mampu memenuhi kebutuhan pengguna tuna aksara. Dengan hasil pengujian *usability testing* mendapatkan nilai efektivitas 94,40% yang sudah melebihi 79% sebagai standar kelulusan pengujian efektivitas. Pengujian efisiensi mendapatkan nilai rata-rata 0,8424 dalam penyelesaian setiap tasknya.

Sedangkan pengembangan antarmuka *website dashboard* Mondu Farm menggunakan metode *Design Thinking* juga mampu memenuhi kebutuhan admin Mondu Farm, hal tersebut dapat dilihat dari nilai pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan nilai *Acceptable score* mencapai 91% yang berarti optimal atau *best imaginable*.

#### **5.2. Saran**

Dari hasil penelitian yang dilakukan, Pengembangan antarmuka Mondu Farm perlu dilakukan beberapa pengembangan. Berikut beberapa saran yang diberikan oleh peneliti dan responden terhadap penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan antarmuka *dashboard* khusus penjual ternak pengguna tuna aksara yang bertujuan untuk melatih kemandirian, mencari pasaran ternak tanpa harus melalui admin Mondu Farm.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Widianoro, S. (2019). Rancang Purwarupa Aplikasi BecakapBagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 3(2), 96–101. <https://doi.org/10.30871/jaic.v3i2.1738>
- Georgsson, M., & Staggers, N. (2016). Quantifying usability: An evaluation of a diabetes mHealth system on effectiveness, efficiency, and satisfaction metrics with associated user characteristics. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 23(1), 5–11. <https://doi.org/10.1093/jamia/ocv099>
- Handiman, F. dan Sembada, G. (2016). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pasar Online Pasar Kampus Mobile Applications User Interface Design O F “ Engg Al ” Onli Ne. 3(3), 908–917.
- Haryanto, M. T. (2021). SKRIPSI IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN USABILITY ISO 9241-11 DI WEBSITE FAKULTAS TEKNIK UNIMMA (UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG) IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN USABILITY ISO 9241-11 DI WEBSITE FAKULTAS TEKNIK UNIMM
- Haryanto, D., Apriansyah, A. A. & Pirgana, W., 2021. Pengembangan User Interface Pada Website Geopark Belitong. *Jurnal Informatika Global*.
- Henriyadi, & Mulyati, R. (2014). USABILITY TESTING SISTEM INFORMASI: STUDI KASUS PADA APLIKASI REPOSITORI PUBLIKASI BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PERTANIAN Usability Testing for Information system: A case study of IAARD Publication Repository Information System. *Jurnal Perpustakaan Pertanian*, 23(2), 54–63.
- Heinich, R., et. al. (2010). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood C
- Indrani Medhi, Renee Kuriyan (2007). TEXT-FREE UI: PROSPECTS AND CHALLENGES FOR ICT ACCESS. *International*

Conference on Social Implications of Computers in Developing Countries,  
São Paulo, Brazil

Jonathan Aditya (2018) Perancangan Icon Untuk Penyandang Tuna Aksara Pada Sim Toolkit. Diploma Thesis, Universitas Kristen Duta Wacana.

Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol. 8(3), 1615-1626.

Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>

Suparyanto & Rosad. (2020). Manajemen Pemasaran, In Media, Yogyakarta. Title et al (2007). Website Usability. Jakarta:kencana

Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1-12

