



PEMBUATAN *FRONT-END* PADA APLIKASI *THRIFT SHOP* BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

LAPORAN SKRIPSI

Delila Fauziyyah Septarini

4817090125

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



PEMBUATAN *FRONT-END* PADA APLIKASI *THRIFT SHOP* BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

LAPORAN SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Politeknik**

Oleh :

Delila Fauziyyah Septarini

4817090125

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : DELILA FAUZIYYAH SEPTARINI

NIM : 4817090125

Tanggal : 30 Juni 2021

Tanda Tangan :

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Delila Fauziyyah Septarini
NIM : 4817090125
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : PEMBUATAN *FRONT-END* PADA APLIKASI *THRIFT SHOP* BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis, Tanggal 15, Bulan Juli, Tahun 2021, dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Eriya, S.Kom., M.T. (Eriya)
Penguji I : Iklima Ermis Ismail, S.Kom., M.Kom. (Iklima)
Penguji II : Anggi Mardiyono, S.Kom., M.Kom. (Anggi)
Penguji III : Bambang Warsuta, S.Kom., M.T.I. (Bambang)

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Mauldy Laya, S.Kom, M.Kom.

NIP. 19780211200912003



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran tuhan yang maha kuasa Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik, hidayah serta Inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini dengan baik. Penulisan laporan skripsi ini disusun dalam rangka untuk memenuhi salah satu persyaratan mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik. Dalam penulisan laporan ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak, mulai dari semasa awal perkuliahan hingga penyusunan laporan skripsi, penulis tidak dapat menyelesaikan ini dengan baik. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- a. Allah SWT tuhan yang maha esa, yang telah memberikan kesehatan dan akal sehat yang berharga bagi penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik;
- b. Orang tua dan keluarga penulis yang memberikan dukungan, baik moral maupun material demi kelancaran dalam penulisan;
- c. Ibu Eriya, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan memberikan arahan kepada penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini;
- d. Partner skripsi saya Abdillah Al Ghifari yang selalu memberikan bantuan dalam perancangan aplikasi untuk skripsi ini;
- e. Sahabat, teman, dan responden yang memberikan bantuan untuk penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas kebaikan semua pihak yang terlibat membantu penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai. Semoga laporan skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 30 Juni 2021

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Delila Fauziyyah Septarini
NIM : 4817090125
Program Studi : Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
Jenis Karya : Skripsi/Tesis/Disertasi/Karya Ilmiah Lainnya*:

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti (Non-Exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pembuatan *Front-End* pada Aplikasi *Thrift Shop* Berbasis *Website* dengan Metode *User Centered Design*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih medikan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok

Pada Tanggal: 30 Juni 2021

Yang Menyatakan

(Delila Fauziyyah Septarini)

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pembuatan *Front-End* pada Aplikasi *Thrift Shop* Berbasis *Website* dengan Metode *User Centered Design*

Abstrak

Thrifting merupakan kegiatan membeli barang bekas yang masih layak pakai untuk digunakan dengan harga beli yang murah. Kegiatan *thrifting* menjadi salah satu kegiatan yang banyak dilakukan selama masa pandemi, khususnya *millennials* yang selalu mengikuti perkembangan mode dan tren. Fenomena ini dapat dibuktikan dari semakin banyaknya toko *offline* seperti di pasar, maupun toko *online* melalui media sosial yang salah satunya adalah *instagram*. Dapat dikatakan bahwa bisnis barang bekas ini merupakan salah satu bisnis yang menjanjikan bagi pebisnis baru, dan di lain sisi karena keterbatasan interaksi selama masa pandemi, kegiatan jual beli secara *online* semakin meningkat. *Thrift Shop* merupakan aplikasi berbasis *website* yang dibuat untuk mempermudah transaksi jual-beli barang *thrift* (bekas). Salah satu faktor faktor penting didalam *website* adalah *user interface*. Dengan *user interface* yang baik, *user* dapat memaksimalkan fungsi yang ada dalam sebuah sistem. Dalam perancangan *front-end website Thrift Shop* dengan metode *User Centered Design*, perancangan *prototype* dengan *figma*, dan perancangan sistem menggunakan *framework bootstrap, Vue.js, laravel, bahasa pemrograman HTML, CSS, dan Javascript*. Pada tahap evaluasi desain yang masih dalam bentuk rancangan akhir menggunakan metode *SUS (System Usability Scale)* mendapatkan nilai 81. Pengujian fungsionalitas sistem menggunakan *black-box testing* berjalan sesuai dengan skenario. Dan pengujian pengalaman dan tingkat kenyamanan pengguna menggunakan sistem dengan metode *UEQ (User Experience Questionnaire)* mendapatkan hasil positif yang berarti sistem *website Thrift Shop* memiliki kualitas yang baik.

Kata Kunci: barang bekas, *blackbox*, *E-Commerce*, *framework*, *front-end*, *millennials*, *thrift*, *UEQ*, *User Centered Design*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
Abstrak.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	4
1.5. Metode Pelaksanaan Tugas Akhir.....	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Sejenis	6
2.2. <i>E-Commerce</i>	12
2.3. <i>Website</i>	12
2.4. <i>User Centered Design</i>	13
2.5. <i>Bootstrap</i>	14
2.6. <i>HyperText Markup Language</i>	14
2.7. <i>Cascading Style Sheets</i>	14
2.8. <i>Javascript</i>	14
2.9. <i>Vue.js</i>	14
2.10. <i>Laravel</i>	15



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.11.	<i>Figma</i>	15
2.12.	Pengujian Sistem.....	15
2.12.1.	Pengujian <i>Black Box Texting</i>	16
2.12.2.	Pengujian <i>System Usability Scale</i>	16
2.12.3.	Pengujian <i>User Experience Question (UEQ)</i>	17
2.13.	<i>Unified Modeling Language</i>	17
2.13.1.	<i>Use Case Diagram</i>	17
2.13.2.	<i>Activity Diagram</i>	18
2.14.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	21
BAB III		24
PERENCANAAN DAN REALISASI		24
3.1.	Perancangan Program Aplikasi	24
3.2.	Deskripsi Program Aplikasi	25
3.3.	Metode Penelitian	25
3.4.	Studi Literatur.....	27
3.5.	Analisis Kebutuhan	28
3.6.	<i>Specify the Context of Use</i>	28
3.6.1.	Identifikasi <i>User</i>	32
3.7.	<i>Specify User and Organizational Requirements</i>	32
3.7.1.	Alur Bisnis	33
3.7.2.	Kebutuhan Fungsional	37
3.8.	Perancangan Program Aplikasi	48
3.8.1.	<i>Produce Design Solution</i>	48
3.8.1.1.	<i>Use Case Diagram</i>	48
3.8.1.2.	<i>Entity Relationship Diagram</i>	53
3.8.1.3.	<i>Activity Diagram</i>	55
3.8.1.4.	Perancangan <i>User Interface</i>	66
3.8.2.	<i>Evaluate Designs Against User Requirement</i>	81
3.8.2.1.	Analisa Kebutuhan (Tahap 2).....	82
3.9.	Implementasi	90
3.9.1.	<i>Website User</i>	91
3.9.2.	<i>Website Admin</i>	124
BAB IV		126



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

PENGUJIAN	126
4.1. Pengujian	126
4.2. Deskripsi Pengujian.....	126
4.3. Prosedur Pengujian.....	126
4.3.1. <i>Black-Box</i>	126
4.3.2. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	128
4.3.3. <i>User Experience Question (UEQ)</i>	131
4.4. Data Hasil Pengujian	133
4.4.1. <i>Black-Box</i>	133
4.4.2. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	147
4.4.3. <i>User Experience Question (UEQ)</i>	149
4.5. Analisis Data Pengujian	153
4.5.1. <i>Black-Box</i>	153
4.5.2. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	154
4.5.3. <i>User Experience Questioner (UEQ)</i>	155
BAB V.....	159
PENUTUP.....	159
5.1 Kesimpulan.....	159
5.2 Saran.....	159
DAFTAR PUSTAKA.....	161
LAMPIRAN.....	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen dari <i>Use Case Diagram</i>	18
Gambar 2.2 <i>Activities</i> dan <i>Transitions</i> pada <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar 2.3 <i>Decisions</i> pada <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar 2.4 <i>Merge Point</i> pada <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar 2.5 <i>Start Point</i> pada <i>Activity Diagram</i>	20
Gambar 2.6 <i>End Point</i> pada <i>Activity Diagram</i>	20
Gambar 2.7 <i>Concurrency</i> pada <i>Activity Diagram</i>	20
Gambar 2.8 <i>Synchronization</i> pada <i>Activity Diagram</i>	20
Gambar 2.9 <i>Swimlines</i> pada <i>Activity Diagram</i>	21
Gambar 2.10 Sinyal pada <i>Activity Diagram</i>	21
Gambar 3.1 Bagan Struktur Pengerjaan <i>Website</i>	24
Gambar 3.2 Alur Metode Penelitian	26
Gambar 3.3 Metode <i>User Centered Design</i>	28
Gambar 3.4 Proses Bisnis Penjualan <i>Thrift</i> Sekarang.....	33
Gambar 3.5 Rencana Proses Bisnis Baru.....	36
Gambar 3.6 <i>Use Case Diagram Seller</i>	49
Gambar 3.7 <i>Use Case Diagram Buyer</i>	50
Gambar 3.8 <i>Use Case Diagram Admin</i>	51
Gambar 3.9 <i>Entity Relationship Diagram Website</i>	54
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram Sign Up</i>	55
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Sign In</i>	56
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram Add to Cart</i>	57
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram Delete Cart</i>	58
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Add Product</i>	59
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram Edit Products</i>	60
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram Delete Product</i>	61
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram Edit Profile Account</i>	62
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram Edit Foto Profil</i>	63
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram Store Settings</i>	64
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram Checkout Order</i>	65

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.21 Rancangan Desain <i>Login</i>	66
Gambar 3.22 Rancangan Desain <i>Sign Up</i>	67
Gambar 3.23 Rancangan Desain <i>Home</i>	68
Gambar 3.24 Rancangan Desain <i>Categories</i>	69
Gambar 3.25 Rancangan Desain <i>Landing Page</i>	70
Gambar 3.26 Rancangan Desain <i>Dropdown</i>	70
Gambar 3.27 Rancangan Desain <i>Product Detail</i>	71
Gambar 3.28 Rancangan Desain <i>Comment Product Detail</i>	72
Gambar 3.29 Rancangan Desain <i>Shopping Cart</i>	73
Gambar 3.30 Rancangan Desain <i>Dashboard</i>	73
Gambar 3.31 Rancangan Desain <i>My Products</i>	74
Gambar 3.32 Rancangan Desain <i>Transaction Sell</i>	75
Gambar 3.33 Rancangan Desain <i>Transaction Buy</i>	75
Gambar 3.34 Rancangan Desain <i>Store Settings Close</i>	76
Gambar 3.35 Rancangan Desain <i>Store Settings Open</i>	76
Gambar 3.36 Rancangan Desain <i>My Account</i>	77
Gambar 3.37 Rancangan Desain <i>Profile Picture</i>	77
Gambar 3.38 Rancangan Desain <i>Create Product</i>	78
Gambar 3.39 Rancangan Desain <i>Transaction Details</i>	80
Gambar 3.40 Rancangan Desain <i>Transaction Process</i>	80
Gambar 3.41 <i>Activity Diagram</i> Komentar Produk.....	83
Gambar 3.42 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pesanan.....	84
Gambar 3.43 Rancangan Desain <i>Sign In</i> Sebelum Evaluasi.....	85
Gambar 3.44 Rancangan Desain <i>Sign In</i> Evaluasi.....	85
Gambar 3.45 Rancangan Desain <i>Dropdown</i> Sebelum Evaluasi	86
Gambar 3.46 Rancangan Desain <i>Dropdown</i> Evaluasi	86
Gambar 3.47 Rancangan Desain <i>Detail Buy</i> Sebelum Evaluasi	87
Gambar 3.48 Rancangan Desain <i>Detail Buy</i> Evaluasi	87
Gambar 3.49 Rancangan Desain <i>Product Details</i> Sebelum Evaluasi.....	88
Gambar 3.50 Rancangan Desain <i>Product Details</i> Evaluasi.....	89
Gambar 3.51 Rancangan Desain <i>Comment</i>	90
Gambar 3.52 <i>Source Code</i> Halaman <i>Sign Up</i>	91
Gambar 3.53 <i>Source Code</i> Halaman <i>Sign In</i>	92



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.54 <i>Source Code Landing Page</i>	93
Gambar 3.55 <i>Source Code Navigasi Bar</i>	94
Gambar 3.56 <i>Navigasi Bar</i>	95
Gambar 3.57 <i>Source Code About</i>	96
Gambar 3.58 <i>Halaman About</i>	97
Gambar 3.59 <i>Source Code Trend Categories</i>	98
Gambar 3.60 <i>Source Code New Products</i>	99
Gambar 3.61 <i>Source Code For You</i>	99
Gambar 3.62 <i>Source Code Recommendation</i>	100
Gambar 3.63 <i>Source Code Footer</i>	101
Gambar 3.64 <i>Tampilan Footer</i>	101
Gambar 3.65 <i>Source Code Search Bar</i>	102
Gambar 3.66 <i>Search Bar</i>	102
Gambar 3.67 <i>Source Code Carousel Categories</i>	102
Gambar 3.68 <i>Carousel Categories</i>	103
Gambar 3.69 <i>Source Code All Product</i>	103
Gambar 3.70 <i>Source Code Comment</i>	104
Gambar 3.71 <i>Halaman Comment</i>	105
Gambar 3.72 <i>Source Code Breadcrumb</i>	105
Gambar 3.73 <i>Breadcrumb</i>	105
Gambar 3.74 <i>Source Code Cart</i>	106
Gambar 3.75 <i>Source Code Shipping Details</i>	107
Gambar 3.76 <i>Shipping Details</i>	107
Gambar 3.77 <i>Source Code Button Checkout</i>	108
Gambar 3.78 <i>Source Code Details Product</i>	109
Gambar 3.79 <i>Source Code Vue.js Details Product</i>	110
Gambar 3.80 <i>Details Product</i>	110
Gambar 3.81 <i>Source Code Customer Comment</i>	111
Gambar 3.82 <i>Customer Comment</i>	111
Gambar 3.83 <i>Source Code End Transaction</i>	111
Gambar 3.84 <i>Source Code Dashboard</i>	112
Gambar 3.85 <i>Source Code My Product</i>	113
Gambar 3.86 <i>Source Code Add Product</i>	114



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.87 Halaman Add Product.....	115
Gambar 3.88 Source Code Transaction	115
Gambar 3.89 Source Code Transaction (value).....	116
Gambar 3.90 Transaction (value)	117
Gambar 3.91 Source Code Transaction Buy.....	118
Gambar 3.92 Halaman Transaction Buy.....	119
Gambar 3.93 Source Code Halaman Transaction Sell	120
Gambar 3.94 Source Code Halaman My Account.....	121
Gambar 3.95 Halaman My Account	122
Gambar 3.96 Source Code Halaman Profile Picture	122
Gambar 3.97 Halaman Profile Picture.....	123
Gambar 3.98 Source Code Halaman Store Settings.....	123
Gambar 3.99 Halaman Store Settings	124
Gambar 3.100 Halaman Admin	124
Gambar 3.101 Source Code Admin	125
Gambar 4.1 Grade Skala SUS	131
Gambar 4.2 Skala Jawaban UEQ	132
Gambar 4.3 Data Responden UEQ	149
Gambar 4.4 Transformasi Data UEQ.....	150
Gambar 4.5 Rata-rata, Varian, dan Simpangan Baku.....	151
Gambar 4.6 Skala UEQ (Mean dan Varian)	152
Gambar 4.7 Hasil Rata-Rata, Varian, dan Simpangan Baku	155
Gambar 4.8 Hasil Skala UEQ Rata-Rata dan Varian.....	156



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu</i>	6
<i>Tabel 2.2 Komponen ERD</i>	22
<i>Tabel 3.1 Kalkulasi Usia Responden</i>	29
<i>Tabel 3.2 Kalkulasi Jenis Kelamin Responden</i>	29
<i>Tabel 3.3 Kalkulasi Pengalaman Pembelian Responden</i>	30
<i>Tabel 3.4 Kalkulasi Lokasi Pembelian Responden</i>	30
<i>Tabel 3.5 Hasil Kuesioner Responden Penjual</i>	31
<i>Tabel 3.6 Hasil Observasi Marketplace</i>	34
<i>Tabel 3.7 Responden Fitur Login</i>	37
<i>Tabel 3.8 Responden Fitur Daftar Akun</i>	38
<i>Tabel 3.9 Responden Fitur Edit Profil</i>	38
<i>Tabel 3.10 Responden Fitur Rekomendasi Produk</i>	39
<i>Tabel 3.11 Responden New Products</i>	39
<i>Tabel 3.12 Responden Fitur Kategori</i>	40
<i>Tabel 3.13 Responden Fitur Search</i>	41
<i>Tabel 3.14 Responden Penentuan Warna</i>	42
<i>Tabel 3.15 Responden Penentuan Font</i>	43
<i>Tabel 3.16 Responden Penentuan Tampilan Login</i>	43
<i>Tabel 3.17 Responden Bentuk Form</i>	44
<i>Tabel 3.18 Responden Penentuan Jenis Logo</i>	45
<i>Tabel 3.19 Responden Penentuan Tampilan Navbar</i>	46
<i>Tabel 3.20 Responden Penentuan Bahasa</i>	46
<i>Tabel 3.21 Kesimpulan Kebutuhan</i>	47
<i>Tabel 3.22 Deskripsi Atribut Use Case</i>	52
<i>Tabel 3.23 Evaluasi Desain</i>	81
<i>Tabel 4.1 Pengujian Black-box</i>	127
<i>Tabel 4.2 Pernyataan Kuesioner SUS</i>	128
<i>Tabel 4.3 Skala Jawaban SUS</i>	129
<i>Tabel 4.4 Skala Jawaban SUS</i>	130



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<i>Tabel 4.5 Pengujian Sign Up</i>	133
<i>Tabel 4.6 Pengujian Sign In</i>	135
<i>Tabel 4.7 Pengujian Logout</i>	136
<i>Tabel 4.8 Pengujian Halaman Utama</i>	137
<i>Tabel 4.9 Pengujian Halaman Cart</i>	139
<i>Tabel 4.10 Pengujian Cart Checkout</i>	139
<i>Tabel 4.11 Pengujian Halaman Dashboard</i>	140
<i>Tabel 4.12 Pengujian Add Product</i>	143
<i>Tabel 4.13 Pengujian Delete Product</i>	144
<i>Tabel 4.14 Pengujian Halaman My Account</i>	144
<i>Tabel 4.15 Pengujian Halaman Store Settings</i>	146
<i>Tabel 4.16 Data Responden SUS</i>	147
<i>Tabel 4.17 Data Konversi SUS</i>	148
<i>Tabel 4.18 Grafik Skala UEQ (Mean dan Varian)</i>	152
<i>Tabel 4.19 Pragmatic dan Hedonic Berdasarkan Kelompok</i>	152
<i>Tabel 4.20 Grafik Skala UEQ Berdasarkan Kelompok</i>	153
<i>Tabel 4.21 Skor Akhir Rata-Rata SUS</i>	154
<i>Tabel 4.22 Hasil Grafik Skala UEQ</i>	157
<i>Tabel 4.23 Pragmatic dan Hedonic Berdasarkan Kelompok</i>	157
<i>Tabel 4.24 Cart Hasil Pragmatic dan Hedonic Berdasarkan Kelompok</i>	158

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Daftar Riwayat Hidup.....	164
--	-----



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya pertumbuhan *e-commerce* di Indonesia merupakan fakta yang tidak dapat ditepis. Dengan total pengguna internet yang mencapai sekitar 30% dari total penduduk di Indonesia, pasar *e-commerce* menjadi salah satu potensi yang besar untuk terus digali dalam meraih keuntungan. Faktor pandemi yang belum menemukan titik terang hingga saat ini menjadi salah satu pendukung pertumbuhan *e-commerce*. Rr. Ariyani Yakti Widyastuti dalam artikel tempo.co (2020) mengatakan, Menkominfo, Johnny Gerard Plate mengungkapkan transaksi jual-beli barang melalui *e-commerce* selama masa pandemi Covid-19 melonjak hingga 30%. Seiring dengan berkembang pesatnya hal tersebut, masyarakat terutama generasi muda atau biasa disebut *millennials* berusaha agar tidak ketinggalan dalam hal mencukupi kebutuhan tersier mereka. Dikutip dari penelitian *website* Askwonder.com, Milenial (25 hingga 37 tahun) menyumbang 33% dari semua pembeli barang bekas. Ditemukan bahwa orang berusia 18 hingga 37 tahun mengadopsi tren pakaian bekas 2,5 kali lebih cepat daripada kelompok usia lainnya. Alasan mengapa milenial berbelanja di toko barang bekas antara lain keterbatasan anggaran, kemampuan untuk menawar, kesadaran lingkungan, haus akan barang bekas, dan kebutuhan akan keunikan (Sweta et all, 2020). Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh IBISWorld, pendapatan untuk industri *thrift* diperkirakan tumbuh 1,4% atau sekitar \$10,3 miliar per tahun hingga awal 2020. Industri barang *second* akan semakin besar di Indonesia yang ditandai dengan banyaknya permintaan barang *second* khususnya dari kalangan *millennials*. (Wardani L, 2021). Dari lokadata.id salah satu narasumber menyebutkan, konsumen mayoritas di tokonya merupakan wanita dibanding laki-laki yang hanya mencapai 20 persen secara keseluruhan (Hidayatullah T, 2021).

Kami melihat permasalahan yang terjadi saat ini bahwa banyak generasi muda yang ingin mengikuti perkembangan mode dan menggunakan barang *branded*. Dilihat dari segi potensial, kelompok usia yang lebih muda memiliki lebih banyak tekanan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

pada sumber daya mereka sehingga mereka lebih memilih menggunakan *platform* (belanja) *online*, di mana mereka dapat membuka beberapa layar, dan membandingkan harga di seluruh situs (Chahal, 2013). Selain itu, terkadang masyarakat sering kebingungan mencari akun-akun di sosial media yang menjual barang-barang bekas (*thrift*) yang mereka inginkan karena masyarakat kelas menengah-bawah, meskipun ia bisa mengakses internet dan punya literasi digital yang baik, mereka tetap mengalami kesulitan menemukan produk yang ia inginkan karena harga dalam pasar digital semakin sulit dijangkau (Putri A, 2021).

Dengan memanfaatkan *Trend* dan Teknologi yang mendukung, kami ingin mengatasi masalah tersebut dengan membuat sebuah *website e-commerce* untuk mempertemukan mereka (penjual-pembeli) dengan mudah. Salah satu faktor penting dalam sebuah *website e-commerce* adalah *user interface*. Kegagalan sebuah sistem ketika digunakan, salah satunya dikarenakan pengguna tidak dapat berinteraksi dengan tampilan antarmuka dari sistem tersebut. Menurut Brian Berns dalam *Forbes Technology Council* (2017) *user interface* yang baik memungkinkan *user* untuk menemukan hal-hal di tempat yang sesuai dan memaksimalkan fungsi. Oleh karena itu, dalam Tugas Akhir yang berjudul “PEMBUATAN *FRONT-END* PADA APLIKASI *THRIFT SHOP* BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE *USER CENTERED DESIGN*” dilakukan penelitian untuk merancang *user interface* sebuah *e-commerce* yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah dipahami oleh *user* dengan menggunakan metode *User Centered Design*.

Menurut UX Planet Kelebihan dari UCD yaitu menciptakan peluang unik untuk mendesain bersama dengan calon *end user*. Desainer yang berpusat pada pengguna sangat memahami calon *user* dengan berakar pada kebutuhan konkret masyarakat. Untuk mendesain dengan *User Centered Design* perlu mengidentifikasi orang-orang yang akan menggunakan produk, untuk apa mereka akan menggunakannya, dan kondisi di mana mereka akan menggunakannya. Amati kehidupan orang-orang, dengarkan harapan dan kebutuhan mereka (Gladkiy S, 2018).

Website ini nantinya ditujukan bagi remaja yang banyak mencari pakaian, aksesoris, dan *make up branded* murah dengan kualitas yang masih seperti baru. Dengan *website* ini yang mengandalkan transaksi bisnis secara *online*, diharapkan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

dapat memberi kemudahan kepada *customer* untuk membeli dan memilih barang *thrift* (bekas).

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dijabarkan pada latar belakang di atas, maka masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang *user interface* dan merealisasikan dalam bentuk *frontend* sebuah sistem yang menghasilkan tampilan dan fungsionalitas dengan maksimal serta memiliki ketergunaan untuk *user*, memberikan kemudahan di setiap menu, dan fitur yang mudah dipahami oleh *user* dengan *user centered design*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jabarkan, dapat diuraikan batasan masalah untuk dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Sistem yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *website* menggunakan *framework* yang digunakan untuk perancangan *front-end* yaitu *bootstrap*, *Vue.js*, dan *Laravel*.
- b. Responden penelitian ini adalah penjual dan pembeli barang *thrift*
- c. Pembuatan *mockup* menggunakan *figma*
- d. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, PHP, dan *Javascript*.
- e. Pembuatan rancangan tampilan pada *website* menggunakan editor Visual Studio Code.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapatkan tujuan dan manfaat dari pembuatan sistem ini, yaitu:

1.4.1 Tujuan

Menghasilkan *user interface* dengan desain tampilan *website* yang menarik dan mudah di pahami oleh *user* dalam mengakses *website*, sehingga *user* mendapatkan informasi yang sesuai dengan apa yang diperlukan atau dicari. Dan fungsi-fungsi yang disajikan di dalam sistem dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuannya.



1.4.2 Manfaat

Manfaat yang akan dicapai yaitu, mempermudah *user* dalam menggunakan *website* untuk pencarian informasi yang dibutuhkan dan sesuai dengan kriteria mereka dengan tampilan yang menarik, mudah digunakan dan Informatif.

1.5. Metode Pelaksanaan Tugas Akhir

Berikut ini akan dijelaskan metode yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada tahapan ini dilakukan untuk memperoleh dasar teori sebagai referensi atau acuan dalam perancangan aplikasi, pengumpulan dan metode pengerjaan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang menjadi topik utama pada skripsi ini.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan untuk mendapatkan informasi kebutuhan yang diperlukan oleh sistem. Dalam proses analisis kebutuhan pada penelitian ini, ada 2 (dua) tahap yang harus dilakukan, yaitu:

***Specify the context of use* (Memahami dan menentukan konteks pengguna)**

Pada tahap ini dilakukan untuk melakukan identifikasi dan menentukan siapa calon pengguna *website* ini.

***Specify the user and organizational requirements* (Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi)**

Proses ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dari calon pengguna, baik kebutuhan fungsional maupun non fungsional.

3. Perancangan

Pada tahap perancangan dilakukan setelah selesai melakukan proses analisis kebutuhan. Perancangan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). Dengan menggunakan metode *user centered design* maka

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

tahapan perancangan menyesuaikan dengan tahapan pada metode yang digunakan, yaitu:

***Produce design solution* (Solusi perancangan yang dihasilkan)**

Pada tahap ini peneliti membuat perancangan antarmuka berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna guna lebih memahami bagaimana produknya nanti, yang menjelaskan secara umum gambaran dan kerja dari sistem yang akan dibuat.

***Evaluate Design* (Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna)**

Setelah tahap *design solution* selesai, hasil dari perancangan tersebut diberikan kepada calon pengguna untuk dievaluasi guna mengetahui apakah sudah sesuai dengan *requirements* dari pengguna atau belum dan disini terjadilah iterasi, jika belum sesuai peneliti harus memperbaiki rancangan desain sistem yang dibuat berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh calon pengguna tersebut.

4. Implementasi

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancangan sistem diubah menjadi bahasa pemrograman untuk menghasilkan suatu bentuk sistem yang dapat digunakan oleh pengguna berdasarkan dari perancangan yang telah dievaluasi oleh calon pengguna.

5. Pengujian

Setelah sistem yang telah bangun sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, maka perlu diuji terlebih dahulu sebelum digunakan untuk memastikan bahwa sistem tersebut telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian yang dilakukan terdapat beberapa metode.

6. Pengambilan Kesimpulan dan Saran

Dengan adanya pengujian maka akan mengetahui apa saja yang harus diperbaiki untuk kedepannya pada sistem, sehingga isi hasil dari pengujian yang telah dilakukan akan dijadikan isi dari kesimpulan dan saran.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan dan pengerjaan yang telah dilakukan mulai dari tahap observasi hingga membangun rancangan dari desain sistem, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peneliti telah berhasil membangun *front-end* sistem pada aplikasi *website Thrift Shop*.
2. Berdasarkan hasil dari pengujian *Black-box*, tampilan dan fungsi pada sistem *website* dapat berjalan sesuai skenario yang telah ditentukan, dan menampilkan tampilan yang telah dirancang dan dibuat sebagaimana mestinya.
3. Pada pengujian dengan metode SUS didapatkan hasil penilaian skor akhir sebesar 81. Berdasarkan grade pengujian standar SUS, dalam *acceptability ranges* skor tersebut masuk kedalam kategori *Acceptable* dengan *grade scale B* dan *adjective ratings* kategori *excellent*. Yang berarti sistem dapat diterima dan layak di implementasikan.
4. Hasil evaluasi pada pengujian UEQ didapatkan hasil evaluasi bernilai positif dengan nilai nilai 1,72 untuk daya tarik sistem, 1,62 untuk kualitas pragmatis, serta nilai 1,20 untuk kualitas hedonis. Hal ini berarti bahwa sistem *website thrift shop* memiliki kualitas yang baik.

5.2 Saran

Sistem *E-Commerce Thrift Shop* telah selesai dibuat. Akan tetapi, sistem masih membutuhkan pengembangan kedepannya. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya, aplikasi dapat di implementasikan pada sistem operasi android.

2. Diharapkan agar dapat menambahkan fitur *filter* (harga terendah-tertinggi, warna) untuk memudahkan konsumen dalam pencarian produk.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





DAFTAR PUSTAKA

- Apridiansyah, Y., & Gunawan. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *JTIS E-ISSN : 2614 – 3089*, 74-80.
- Ariona, R. (2018). *Belajar HTML dan CSS - Tutorial Fundamental dalam mempelajari HTML dan CSS*. Khasanah Buku Jogja.
- Berns, B. (2017, September 1). *How Do You Know If Your User Interface Is Good?* Retrieved from Forbes Technology Council: <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2017/09/01/how-do-you-know-if-your-user-interface-is-good/?sh=7d03bf3817ab>
- Chahal, M. (2013, October 21). *The second-hand market: what consumers really want to buy*. Retrieved from marketingweek.com: <https://www.marketingweek.com/the-second-hand-market-what-consumers-really-want-to-buy/>
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2021). UJI USABILITY DENGAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) PADA SITUS WEB STT WASTUKANCANA. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS) E-ISSN : 2614-1574*, 30-39.
- Edi, D., & Betshani, S. (2009). Analisis Data dengan Menggunakan ERD dan Model Konseptual Data Warehouse . *Jurnal Informatika*, 71-85.
- Ghiffari, A. A., Eko Darwiyanto, S. M., & DanangJunaedi, S. M. (2019). Perancangan Ulang User Interface Website Politeknik Kesehatan Makassar Menggunakan Metode User-Centered Design. *e-Proceeding of Engineering*, 2291.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 69–78.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hidayatullah, T., & Barton, K. (2021, May 13). *Thrifting shop, jual beli barang seken yang lagi digandrungi milenial*. Retrieved from lokadata.id: <https://lokadata.id/artikel/thrifting-shop-jual-beli-barang-seken-yang-lagi-digandrungi-milenial>

Intanny, V., Widiyastuti, I., & Perdani, M. D. (2018). Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogjaplaza.id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire. *Jurnal Pekommas*, 117-126.

Ismail, I. (2020, October 6). *Apa itu Bisnis Thrifting? Ini Pengertian dan Contohnya*. Retrieved from accurate.id: <https://accurate.id/bisnis-ukm/apa-itu-bisnis-thrifting/>

Kharis, Paulus Insap Santosa, & Winarno, W. W. (2019, July 24-25). *Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*. Retrieved from <https://docplayer.info/https://docplayer.info/177875889-Evaluasi-user-experience-pada-sistem-informasi-pasar-kerja-menggunakan-user-experience-questionnaire-ueq.html>

Khasanah, F. N., Rofiah, S., & Setiyadi, D. (2019). Metode User Centered Design dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups. *JAST : Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, 14-23.

Mulyani, S. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Bandung: Abdi Sistematika.

PUTRI, A. (2021, February 2). *Bagaimana Internet Mengubah “Thrift Shopping”*. Retrieved from [remotivi.or.id:https://www.remotivi.or.id/mediapedia/659/bagaimana-internet-mengubah-thrift-shopping](https://www.remotivi.or.id/remotivi.or.id:https://www.remotivi.or.id/mediapedia/659/bagaimana-internet-mengubah-thrift-shopping)

Santoso, R. M., Sagirani, T., & Lemantara, J. (2017). Perancangan User Interface Marketplace UKM Batik Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal JSIKA*, 1-9.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Saputro, R. L. (2018). Thriftstore Surabaya (Studi Deskriptif Tentang Upaya Mempertahankan Eksistensi Pakaian Bekas Sebagai Budaya Populer di Surabaya). *AntroUnairdotNet*, 335-349.

Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). ANALISIS KOMBINASI WARNA PADA ANTARMUKA WEBSITE PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN . *JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTI ISSN: 1979-8415* , 125-133.

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 103-108.

Sweta, S. d. (2020, February 21). *Second-Hand Shopping Part 01*. Retrieved from askwonder.com: <https://askwonder.com/research/second-hand-shopping-y6l9x9mw9>

WALUYO, D. (2021, June 7). *Fenomena "Thrifting", Napas Baru Pedagang Baju Bekas di Pasar Senen*. Retrieved from Kompas.com: <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/06/07/18391941/fenomena-thrifting-napas-baru-pedagang-baju-bekas-di-pasar-senen?page=all>

Wardani, L. (2021, February 3). *Thrift Shop Kini Populer di Kalangan Gen Z, Ini Bedanya Dengan Pasar Loak*. Retrieved from wolipop.detik.com: <https://wolipop.detik.com/sale-and-shop/d-5359650/thrift-shop-kini-populer-di-kalangan-gen-z-ini-bedanya-dengan-pasar-loak>

Widyastuti, R. A. (2020, May 15). *Menkominfo: Transaksi via E-Commerce Melonjak 30 Persen*. Retrieved from tempo.co: <https://bisnis.tempo.co/read/1342649/menkominfo-transaksi-via-e-commerce-melonjak-30-persen/full&view=ok>

Lampiran 1 - Daftar Riwayat Hidup

LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Delila Fauziyyah Septarini

Lahir di Sumatra Barat, Kota Padang pada 6 Juli 1999. Lulus dari SDN 1 Mindahan, Jawa Tengah pada tahun 2011, SMPN 5 Jepara pada tahun 2014, SMAN 1 Jepara pada tahun 2017. Lulus tahun 2021 pada pendidikan Diploma IV Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta