

**INOVASI DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
DALAM TIKTOK *SHOP* : PENGALAMAN PENGGUNA DALAM
PEMBELIAN PRODUK MENGGUNAKAN SISTEM *RANKING***

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



SEPTYANIKA ALAMANDA

NIM: 21021041

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

2024

**INOVASI DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
DALAM TIKTOK *SHOP* : PENGALAMAN PENGGUNA DALAM
PEMBELIAN PRODUK MENGGUNAKAN SISTEM RANKING**

LAPORAN TUGAS AKHIR



**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**

SEPTYANIKA ALAMANDA

NIM: 21021041

**PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**INOVASI DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
DALAM *TIKTOK SHOP* : PENGALAMAN PENGGUNA DALAM
PEMBELIAN PRODUK MENGGUNAKAN SISTEM *RANKING***

LAPORAN TUGAS AKHIR

SEPTYANIKA ALAMANDA

NIM: 21021041

Telah Memenuhi Persyaratan Dan Disetujui Untuk Mengikuti Sidang
Laporan Tugas Akhir Di Politeknik Aisyiyah Pontianak
Pada Tanggal 10 Juli 2024

**Menyetujui:
Pembimbing**



Mira Wulandari, S.Kom., M.Kom

NIDN : 11-0105-8902

LEMBAR PENGESAHAN

INOVASI DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* DALAM TIKTOK *SHOP* : PENGALAMAN PENGGUNA DALAM PEMBELIAN PRODUK MENGGUNAKAN SISTEM *RANKING*

dipersiapkan dan disusun oleh

Septyanika Alamanda
21021041

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 10 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji:

Penguji Utama

M. Faqih Dzulqarnain, S.T., M.Cs
NIDN : 11-2808-9301


Penguji Anggota

Mira Wulandari, S.Kom., M.Kom
NIDN : 11-0105-8902

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Pontianak, 10 Juli 2024
Ketua Program Studi D-III Teknologi Informasi




Irwan Adhi Prasetya, S.T., M.T
NIDN : 11-2107-9302

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : **Septyanika Alamanda**

NIM : **21021041**

Program Studi : **Teknologi Informasi**

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul:

**”INOVASI DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
DALAM *TIKTOK SHOP* : PENGALAMAN PENGGUNA DALAM
PEMBELIAN PRODUK MENGGUNAKAN SISTEM *RANKING* ”**

1. Karya Tulis ini benar-benar Karya ASLI dan diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, di Politeknik Aisyiyah Pontianak.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Karya Ilmiah ini TIDAK menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) dari program atau aplikasi manapun.
4. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Politeknik Aisyiyah Pontianak.

Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Pontianak, 10 Juli 2024



Septyanika Alamanda
NIM: 21021041

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam juga semoga tercurahkan dan dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul ” **INOVASI DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DALAM TIKTOK SHOP : PENGALAMAN PENGGUNA DALAM PEMBELIAN PRODUK MENGGUNAKAN SISTEM RANKING**”.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan pihak-pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksana dan terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua Orang Tua dan keluarga penulis yang telah memberikan doa dan dukungan materi dan non-materi kepada peneliti.
3. Ibu Tilawaty Aprina, S.ST., M.Kes., selaku Direktur Politeknik 'Aisyiyah Pontianak.
4. Bapak Irwan Adhi Prasetya, S.T., M.T, selaku Ketua Program Studi D-III Teknologi Informasi.
5. Ibu Mira Wulandari, S.Kom., M.Kom, selaku Pembimbing dan Penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Muhammad Faqih Dzulqarnain, S.T., M.Cs, selaku Ketua Penguji yang telah memberikan masukan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Seluruh pengajar Program Studi Teknologi Informasi, yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan.
8. Rekan – rekan penulis Angkatan 3 Program Studi Teknologi Informasi yang berjuang bersama, terlebih kepada pemilik Nomor Induk Mahasiswa 21021033 dan 21021040 yang telah memberikan warna-warni perkuliahan dari awal hingga akhir perkuliahan.
9. Pihak lain yang telah membantu penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan penerapan ilmu yang telah diperoleh di lingkungan pendidikan penulis kepada masyarakat untuk dipraktikkan lebih lanjut. penulis juga menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih terdapat ketidaksempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai perbaikan kedepannya dari laporan ini.

Pontianak, 10 Juli 2024

Penulis



Septyanika Alamanda

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
INTISARI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Ruang Lingkup.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Landasan Teori <i>Literatur Review</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode pembangunan/perancangan	Error! Bookmark not defined.
3.2 Diagram Rancangan (Penelitian).....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Diagram Alir (<i>Flowchart</i> Program).....	Error! Bookmark not defined.

3.4	Diagram <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	Error! Bookmark not defined.
3.5	Diagram Blok Perangkat	Error! Bookmark not defined.
3.6	Rancangan Antarmuka	Error! Bookmark not defined.
3.7	<i>Wireframe</i> Lo-Fi (<i>Low Fidelity</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3.8	Rancangan Pengujian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.3	Hasil Pengujian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.3	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....		11
LAMPIRAN.....		14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Rancangan.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.2 Diagram Alir**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.3 *Use Case* Diagram**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.4 *Sequence* Diagram Beranda.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.5 *Sequence* Diagram Menu Produk**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.6 *Sequence* Diagram Menu Profile**Error! Bookmark not defined.**

defined.

Gambar 3.7 *Sequence* Diagram Menu Pesanan**Error! Bookmark not defined.**

defined.

Gambar 3.8 Diagram Blok Perangkat.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.10 *Wireframe Login*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.11 *Wireframe* Produk.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.12 *Wireframe Checkout***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.13 *Wireframe* Pesanan**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 Halamn *Login***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 Halaman Beranda.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.3 Halamn Produk**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Halaman *Checkout*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 Halaman Pesanan.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 Halaman *Profile***Error! Bookmark not defined.**

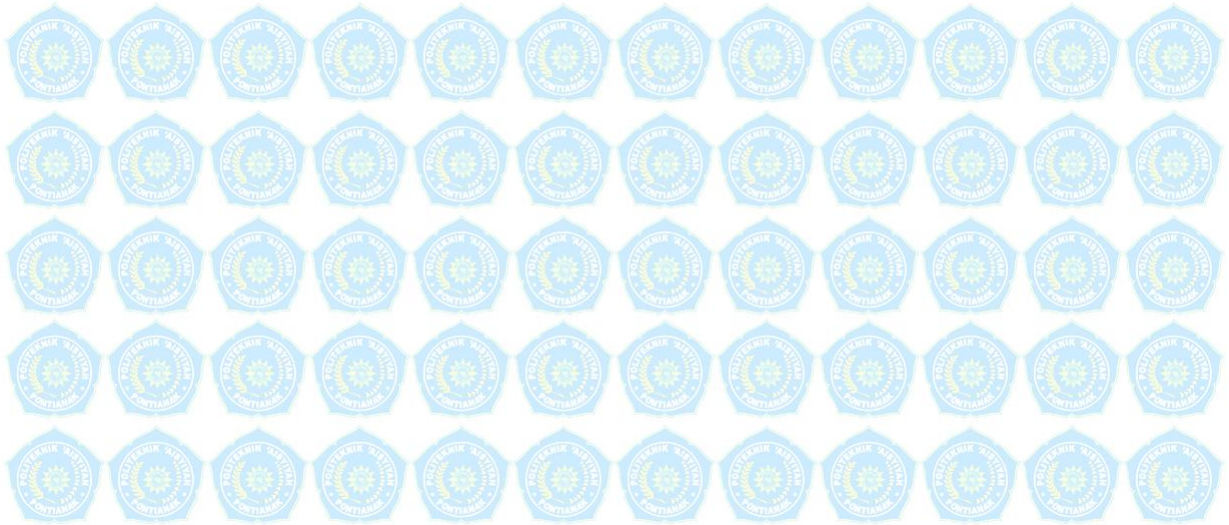
Gambar 4.7 *Usability Testing Task 1***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 *Usability Testing Task 2***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.9 *Usability Testing Task 3***Error! Bookmark not defined.**

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

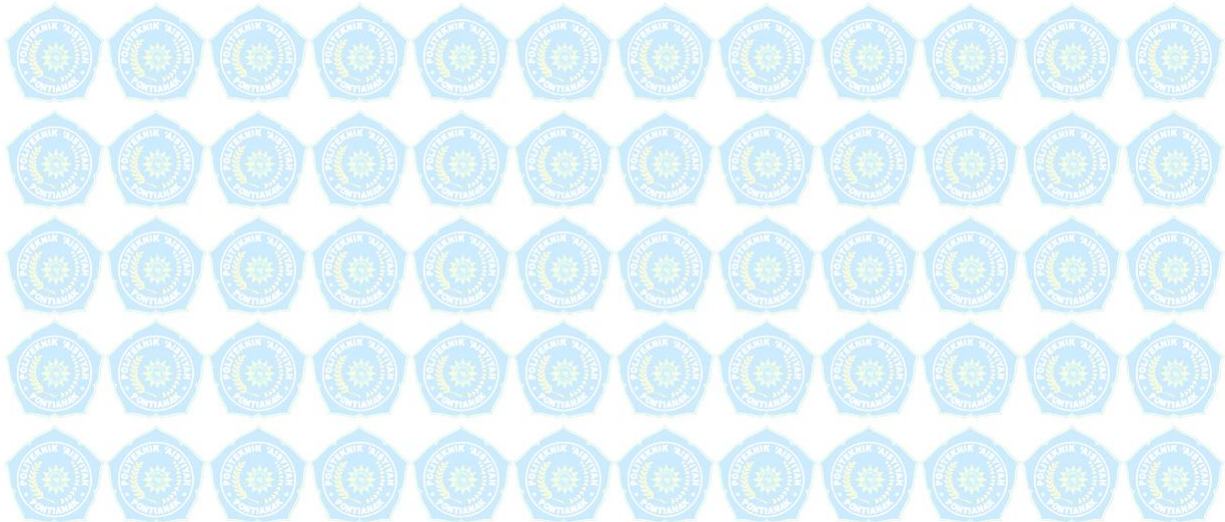
Tabel 3.1 Pengujian *Black Box*.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.1 Hasil *Single Ease Question* (SEQ)**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.2 Pengujian *Black Box*.....**Error! Bookmark not defined.**

PERPUSTAKAAN

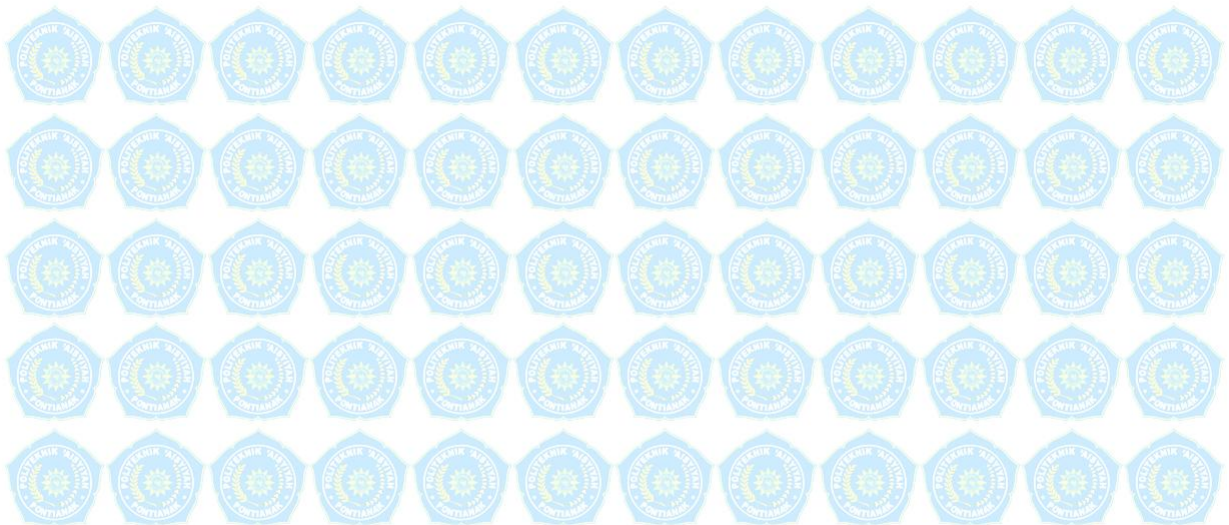
NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

DAFTAR PUSTAKA

Adytia, Rizky, Ivan Rahman, Ratih Kartika Dewi, and Hanifah Muslimah Az-Zahra. 2022. "Perancangan *User Experience* Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube Untuk UMKM Menggunakan Metode Human-Centered Design." ... *Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN* 6(4):1635–44.

Andiani, Wisella, and Asri Wahyui. 2024. "Perancangan Desain Ui / Ux Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pt . Virama Karya." *JASIKA (Jurnal Sistem Informasi Akuntansi)* 04(01):1–10. NPP. 6171052A2000001

Budiastuti, A. D. P., and D. Muid. 2020. "Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Minat Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis e-Commerce Pada Aplikasi *Shopee* Dengan Menggunakan Technology" *Diponegoro Journal of Accounting* 9:1–10.

DataIndonesia. 2023 Per April 2023, Pengguna TikTok Indonesia Terbanyak Kedua Dunia. <https://dataindonesia.id/digital/detail/per-april-2023-pengguna-tiktok-indonesiaterbanyak-kedua-dunia>

Fahrudin, Rifqi, and Reza Ilyasa. 2021. "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development." *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan* 8(1):35–44. doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.

Feri Fariyanto, and Faruk Ulum Suaidah. 2021. "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)* 2(2):52–60.

Fikriyya, Ashfa, and Raden Teduh Dirgahayu. 2020. "Implementasi *Prototyping*

Dalam Perancangan Sistem Informasi Sekolah Desa Pendar Foundation Yogyakarta.” *Jurnal Automata* 1(2):1–8.

Kurniati, Pat, Andjela Lenora Kelmaskouw, Ahmad Deing, Bonin Bonin, and Bambang Agus Haryanto. 2022. “Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21.” *Jurnal Citizenship Virtues* 2(2):408–23. doi: 10.37640/jcv.v2i2.1516.

M, Debora Rose, and Soetam Rizky Wicaksono. 2023. *Usability Testing*. Vol. 3.

Magdalena, Ina, Chiqa Arnabilah Zahraan, Nia Amalia, and Mutiara Erlita Romli.

2024. “Difusi Inovasi Dalam Desain Pembelajaran.” *Cendikia Pendidikan* 2(11):10–20. doi: 10.9644/scp.v1i1.332.

Mardiono, Mardiono and Ferdi, Chahyadi and Eka, Suswaini. 2022.

“PENERAPAN METODE SCRUMBAN PADA APLIK E-COMMERCE HASIL LAUT BERBASIS WEB (Studi Kasus Tempat Pelelangan Ikan Kota Ranai).”

Meisak, Despita, Hendri, and Silvia Rianti Agustini. 2022. “Penerapan Metode

Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama

Solusindo Jambi.” *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*

1(4):1–11. doi: 10.55123/storage.v1i4.1066.

Putri, Tiara Brescia, Citra Savitri, and Syifa Pramudita Fadilla. 2023. “Pengaruh

Konten Pemasaran Dan E-Wom Pada Media Sosial Tiktok *Shop* Terhadap

Keputusan Pembelian Generasi Z Di Kabupaten Karawang.” *Al-Kharaj :*

Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah 6(2):2442–54. doi:

10.47467/alkharaj.v6i2.5305.

Ranti, Ranti Febrianti, Putri Nuraini, and Ricky Firmansyah. 2022. “Strategi

Promosi Pada Aplikasi Tik Tok *Shop* Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM.” *Jurnal Ekonomi Perjuangan* 4(2):76–80. doi: 10.36423/jumper.v4i2.1121.

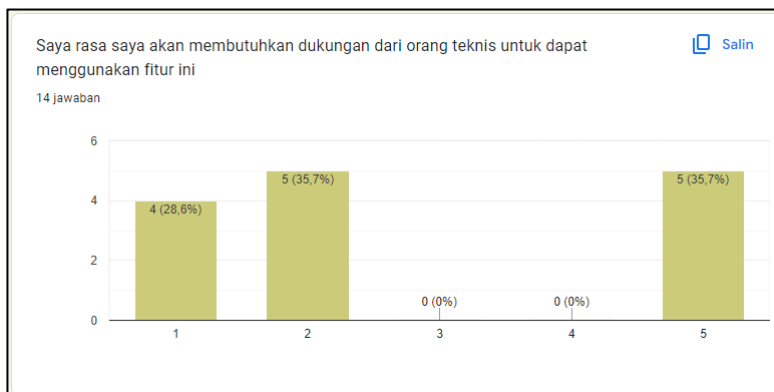
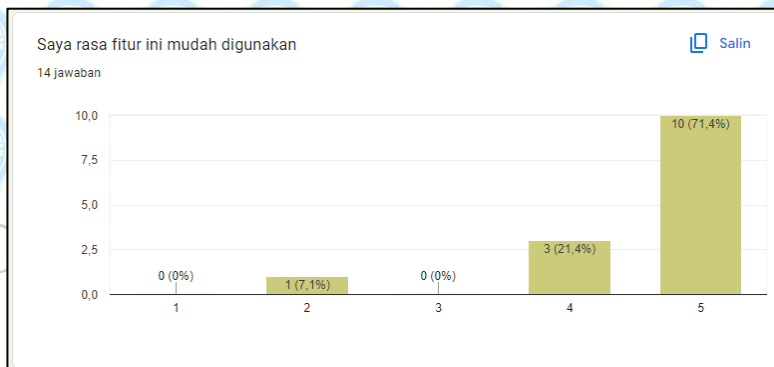
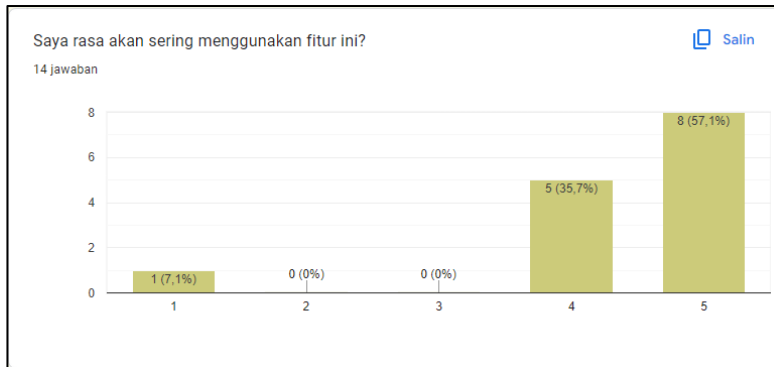
Ratna Nur Fadilah, and Dhian Sweetania. 2023. “Perancangan Design *Prototype* Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking.” *Jurnal Ilmiah Teknik* 2(2):132–46. doi: 10.56127/juit.v2i2.826.

Santoso, Miftah Faroq. 2022. “Implementasi Konsep Dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web Dengan Figma.” *Jurnal Infortech* 4(2):156–63.

Utama, Budi Satria. 2020. “Perancangan Ulang *User Interface* Dan *User Experience* Pada Website Cosmic Clothes.” *E-Library UNIKOM* 8–45.

Yanti, Silvia Dwi, Sri Astuti, and Camelia Safitri. 2023. “Pengaruh Pengalaman Belanja Online Dan Kepercayaan Terhadap Minat Beli Ulang Di Tiktok *Shop* (Studi Kasus Mahasiswa Fkip Uhamka 2018).” *Jurnal EMT KITA* 7(1):47–61. doi: 10.35870/emt.v7i1.728.

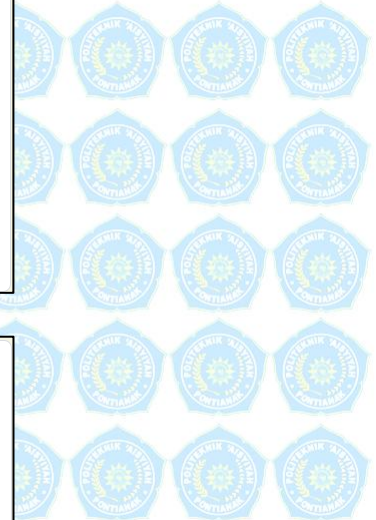
LAMPIRAN



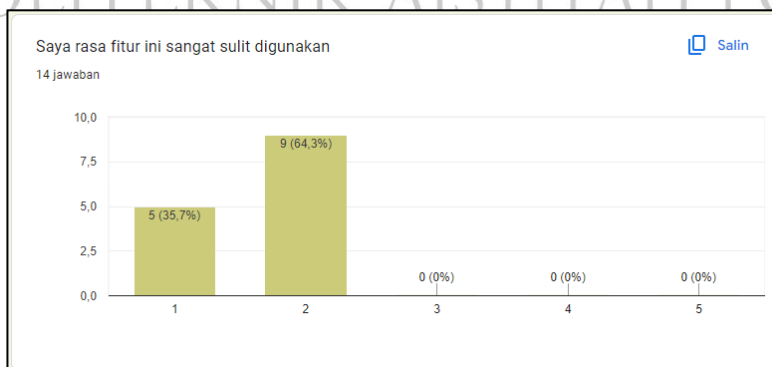
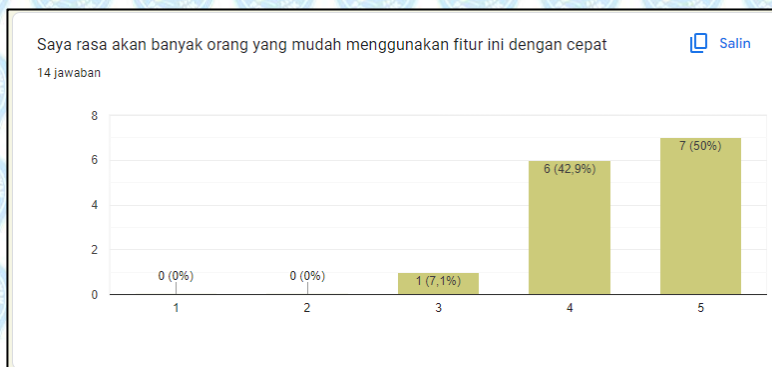
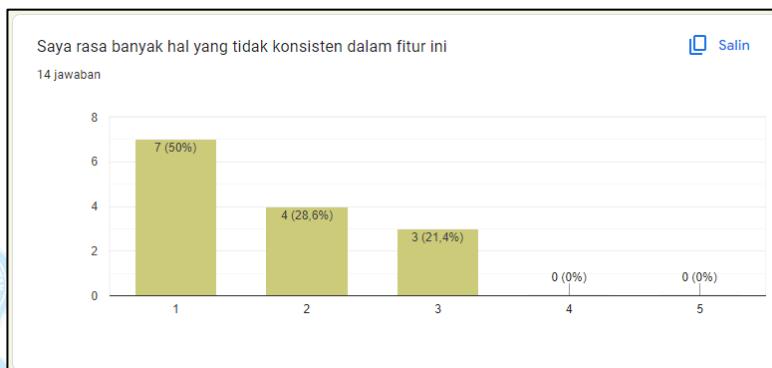
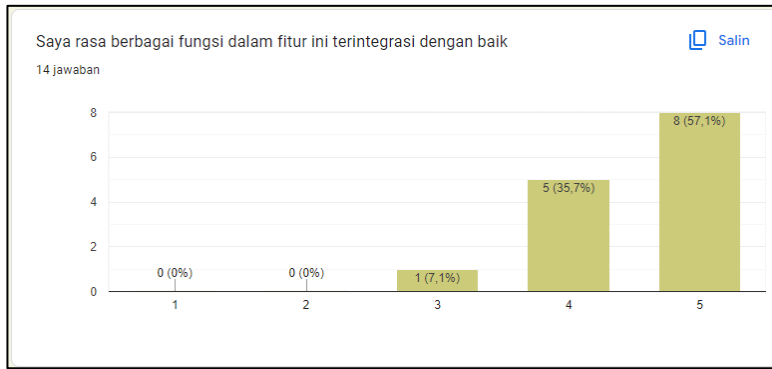
NPP. 6171052A2000001



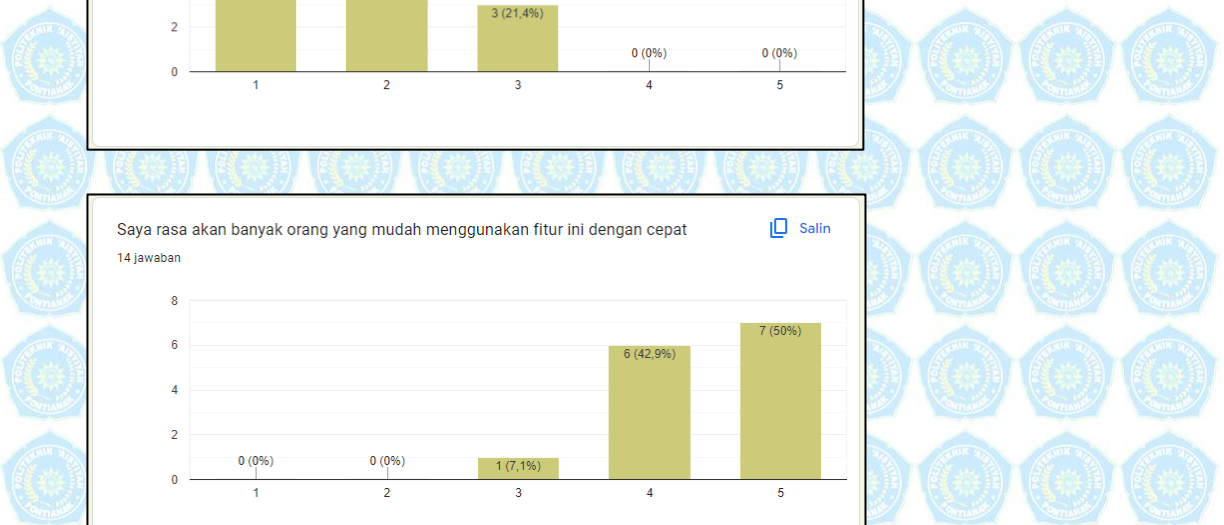
PC



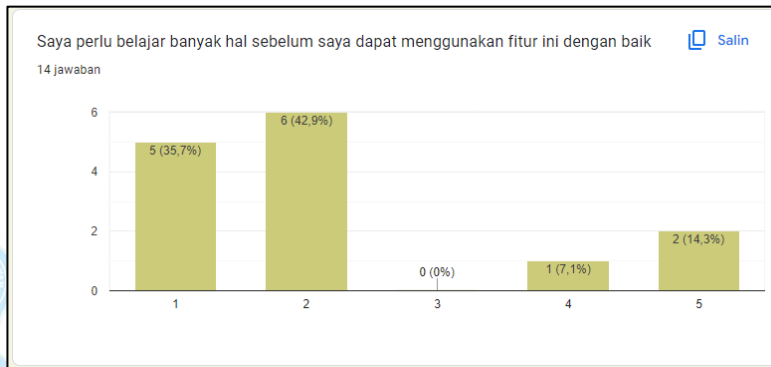
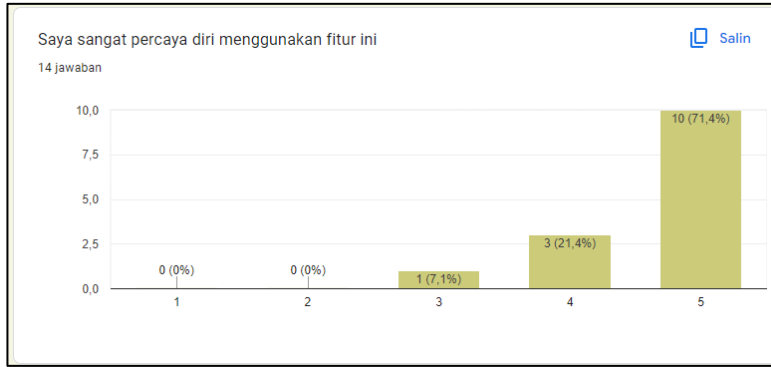
PONTIANAK



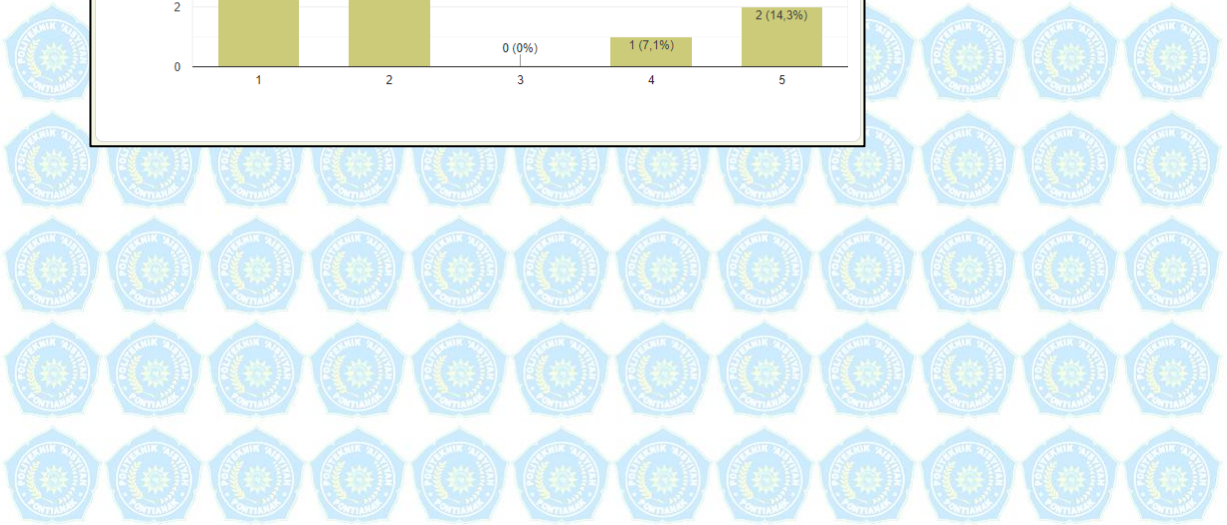
NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH' PONTIANAK



NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK