

**ANALISA DAN EVALUASI EFEKTIVITAS *DESIGN***

***UI/UX WEBSITE XBSTORE***



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

**ANTONI DWI CAHYO**

**11230198**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Nusa Mandiri**

**Jakarta**

**2024**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, karya ini kupersembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu, terima kasih atas cinta, dukungan, dan doa yang tiada hentinya. Kalian adalah sumber inspirasiku dan pilar kekuatanku. Tanpa bimbingan dan dorongan dari kalian, aku tidak akan bisa mencapai titik ini. Karya ini adalah bukti kecil dari usaha dan pengorbanan kalian yang tak ternilai.
2. Sahabat dan teman-teman, terima kasih untuk kebersamaan, semangat, dan dukungan kalian. Kalian membuat setiap perjalanan menjadi lebih penuh warna dan kenangan.
3. Ibu Yuyun Yuningsih, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu dan membimbing saya dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga karya ini bisa menjadi langkah awal yang baik dalam perjalanan hidup yang penuh berkah dan manfaat.

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Antoni Dwi Cahyo  
NIM : 11230198  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul “**ANALISA DAN EVALUASI EFEKTIVITAS *DESIGN UI/UX WEBSITE XBSTORE***” adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bogor

Pada Tanggal : 3 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Antoni Dwi Cahyo

# LEMBAR PERNYATAAN

## PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

### LEMBAR PERNYATAAN

#### PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah, saya:

Nama : Antoni Dwi Cahyo  
NIM : 11230198  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non- exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“ANALISA DAN EVALUASI EFEKTIVITAS *DESIGN UI/UX WEBSITE* XBSTORE”**.

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bogor  
Pada Tanggal : 3 Agustus 2024  
Yang menyatakan,



Antoni Dwi Cahyo

# LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Antoni Dwi Cahyo  
NIM : 11230198  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : Analisa Dan Evaluasi Efektivitas Design UI/UX Website XBSTORE

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 12 Agustus 2024

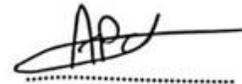
### PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Yuyun Yuningsih, M.Kom.



### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ardian Dwi Praba, M.Kom.



Penguji II : Ade Priyatna, S.Kom., M.M.,  
: M.Kom.



## **LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA**

Skripsi yang berjudul “**ANALISA DAN EVALUASI EFEKTIVITAS *DESIGN UI/UX WEBSITE XBSTORE***” adalah hasil karya tulis asli ANTONI DWI CAHYO dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Antoni Dwi Cahyo  
Alamat : Kp. Cinangneng RT 01/12 Desa Bojong Jengkol, Bogor, 16620  
No.Telp : 089622161431  
E-mail : antonidc@yahoo.com

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“ANALISA DAN EVALUASI EFEKTIVITAS *DESIGN UI/UX WEBSITE* XBSTORE”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Yuyun Yuningsih, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff/ karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.

8. Tim XSTORE selaku pengembang website.
9. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Bogor, 1 Agustus 2024

Penulis



Antoni Dwi Cahyo

## **ABSTRAK**

**Antoni Dwi Cahyo (11230198), Analisa Dan Evaluasi Efektivitas Design UI/UX**

**Website XBSTORE**

Dalam era digital yang terus berkembang, permainan daring telah menjadi salah satu bentuk hiburan utama bagi berbagai kalangan usia. Di Indonesia, popularitas game online semakin meningkat dengan pesat, yang mengakibatkan kebutuhan untuk top-up game juga semakin tinggi. Kebanyakan pemain game online sangat memperhatikan masalah harga, desain, keamanan, proses transaksi, serta legalitas layanan top-up yang mereka gunakan. XBSTORE menawarkan berbagai klaim menarik, ada beberapa aspek yang perlu diselidiki lebih lanjut dengan mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan desain UI/UX website XBSTORE berdasarkan metode Heuristic Evaluation. Tujuan dilakukannya analisis hasil evaluasi heuristik digunakan untuk mendapatkan hasil dari data evaluasi desain tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna yang sudah terkumpul dan tersusun. Konsistensi dalam elemen desain dan penamaan fitur membantu pengguna untuk tidak kebingungan, sementara fitur pencegahan kesalahan memberikan peringatan dan memastikan tindakan pengguna sebelum melanjutkan proses pembayaran yang tidak dapat dibatalkan.

**Kata Kunci : *Game, Top-up, XBSTORE, Heuristic Evaluation, UI/UX***

## ABSTRACT

**Antoni Dwi Cahyo (11230198), *Analysis and Evaluation the Effectiveness of XBSTORE Website UI/UX Design***

*In the ever-growing digital era, online games have become one of the main forms of entertainment for various age groups. In Indonesia, the popularity of online games is increasing rapidly, which has resulted in the need for game top-ups also increasing. Most online game players are very concerned about price, design, security, transaction processes, and the legality of the top-up services they use. XBSTORE offers various interesting claims, there are several aspects that need to be investigated further by identifying the advantages and disadvantages of the UI/UX design of the XBSTORE website based on the Heuristic Evaluation method. The purpose of analyzing the results of heuristic evaluation is to obtain results from data evaluating the interface design and user experience that have been collected and structured. Consistency in design elements and feature naming helps users not to be confused, while the error prevention feature provides warnings and ensures user action before continuing. irrevocable payment process.*

***Keywords: Game, Top-up, XBSTORE, Heuristic Evaluation, UI/UX***

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhammad Atho`illah and M.Rudi Fanani, “Implementasi Teknologi Informasi Untuk Penjualan *Voucher Game Online* Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter*,” *J. Sci. Res. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–18, 2023.
- [2] L. Renaningtyas, M. Suhardiyah, and T. S. Wibowo, “Pengaruh Testimoni Dan Harga Terhadap Minat Beli *Top Up Voucher Game Arena of Valor* Di Yuriko Shop,” *J. Sustain. Bus. Res.*, vol. 3, no. 3, pp. 16–25, 2022, [Online]. Available:  
<https://www.jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jsbr/article/download/6212/4209>
- [3] S. Oktaviana R and R. A. Prayudha, “Analisa Kepuasan Pengguna *Website Top Up Voucher Games Online* Menggunakan *Webqual 4.0*,” *INTI Nusa Mandiri*, vol. 18, no. 2, pp. 147–156, 2024, doi: 10.33480/inti.v18i2.5036.
- [4] K. Bima Prawira and Sholihin, “Implementasi *Website Topup Game* OtomatisMenggunakan *Provider Digiflazz* Dengan *Payment Gateway Tripay*(Studi Kasus : [Https://Www.Tokosayu.Com](https://www.tokosayu.com)),” *J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 5, pp. 1202–1209, 2023.
- [5] Sugiyono, *Teknik Analisa*. Bandung, 2021.

- [6] H. Himawan and M. Yanu F, *Interface USER EXPERIENCE*, 1st ed. Yogyakarta, 2020.
- [7] I. A. SIREGAR MA, *SHOWCASE : UX DESIGN*. Tangerang Selatan, 2022.
- [8] E. Moh, *BUKU AJAR PENGANTAR SISTEM INFORMASI*. Surakarta, 2023.
- [9] P. Ridho, M.Kom, *TEORI DAN IMPLEMENTASI PEMROGRAMAN WEB*. Madiun, 2018.
- [10] M. T. Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Sleman, 2021.
- [11] D. A. Alijoyo CERG, QRGP., B. Wijaya, M.M., ERMCP, QRMP, and I. Jacob, M.M., QRMP, *Failure Mode Effect Analysis*. Bandung, 2020.
- [12] D. Sinaga, *Statistik Dasar*. Jakarta Timur, 2021.
- [13] R. Yulius, M. F. A. Nasrullah, D. K. Sari, and M. A. Alban, *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*. Purbalingga, 2022.
- [14] R. S. Aryaputra, F. Fadilla, R. Y. Lubis, and J. R. S.Kom., M.Kom., *Cara Mudah Memahami Desain Untuk Pemula Dalam Penggunaan Figma*. Jakarta, 2023.
- [15] Z. Juniardi, A. Ariansyah, and N. Nurmayanti, “Rancang Bangun Aplikasi *Top Up Voucher Game Online* Berbasis *Website* Menggunakan Metode

- Extreme Programming,” J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 2, pp. 1724–1733, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i2.12964.
- [16] A. K. Nugraha and D. Nurwidawati, “HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN PERILAKU KONSUMTIF PADA PEMAIN *GAME ONLINE*,” *J. Psikologi, Filsafat dan Saintek*, pp. 100–112, 2024.
- [17] M. L. Kurniawan, “PENGARUH RASIONALITAS KONSUMEN TERHADAP PEMBELIAN *IN-APP PURCHASE* PADA *GAME GENSHIN IMPACT*,” pp. 1–9, 2023.
- [18] D. H. B. Mohd Hanafi and D. G. Hui Ngo, *Proceedings of The 2nd Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2021)*. Jakarta, 2021.
- [19] R. Wati, Jeprianto, sudewi, and A. Maseleno, “Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan *Top-Up Game Online* Berbasis *Website* Memanfaatkan Fitur *Mern Fullstack* Menggunakan Metode *Waterfall*,” vol. 18, no. 1, pp. 93–5104, 2024.
- [20] D. Aditya Febrianti, S. Hadi Wijoyo, and H. Muslimah Az-Zahra, “Evaluasi *Usability Web* UniPin dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10547–10555, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>