

**ANALISA DESIGN *UI/UX* APLIKASI *TRADING VIEW* PADA
PT BESTPROFIT FUTURES DENGAN METODE
*USER CENTERED DESIGN (UCD)***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

PONTINUS TELAUMBANUA

11200140

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada:

1. Tuhan Yesus, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka Skripsi ini dapat saya buat dan telah selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan Yesus untuk segala kasih dan anugerah-Nya.
2. Kepada orang tua tercinta yang senantiasa mendukung dan mendoakan saya tiada henti selama menjalani studi hingga akhir penulisan Skripsi ini, terima kasih banyak Tuhan Yesus memberkati dan memberi kesehatan selalu.
3. Bapak Ishak Kholil, M.Kom. Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.
4. Saudara saya (Kakak dan Adik), yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terima kasih dan sayangku untuk kalian.
5. Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai di sini, terima kasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terima kasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa! Semangat!

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Pontinus Telaumbanua
Nim : 11200140
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul : “**Analisa Design UI/UX Aplikasi Trading View Pada PT Bestprofit Futures Dengan Menggunakan Metode User Centered Design(UCD)**”, 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 : Jakarta
Pada tanggal : 6, Januari 2025

Yang menyatakan



Pontinus Telaumbanua

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Pontinus Telaumbanua
Nim : 11200140
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 kami yang berjudul: “Analisa Design UI/UX Aplikasi Trading View Pada PT Bestprofit Futures dengan Menggunakan Metode User Centered Design(UCD)” beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

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 : Jakarta

Pada tanggal : 6, Januari 2025

Yang menyatakan



Pontinus Telaumbanua

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

11.03-12.001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Pontinus Telaumbanua
NIM : 11200140
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisa Design UI/UX Aplikasi Trading View Pada PT Bestprofit Futures Dengan Metode User Centered Design (UCD)

Telah dipertahankan pada periode 2024-2 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, 19 Februari 2025

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Iskhak Kholil, M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Titin Kristiana, M.Kom.



Penguji II : Ami Rahmawati, M.Kom.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisa Design UI/UX Aplikasi Trading View Pada PT Bestprofit Futures Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)***” adalah hasil karya tulis asli PONTINUS TELAUMBANUA 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	:	Pontinus Telaumbanua
Alamat	:	Jl kali baru timur dalam III
No. Tlp	:	081285981889
Email	:	pontinustelaumbanua@gmail.com



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan YME, atas kasih dan kemurahan Nyalah penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana penulis menyajikan Skripsi ini dalam bentuk buku sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Analisa Design UI/UX Aplikasi Trading View Pada PT Bestprofit Futures Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)*”** 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 Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Bapak Ishak Kholil, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi 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. Kepada orang tua, kakak, adik dan keluarga besar yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis selama menjalani studi hingga akhir penulisan Skripsi.

9. Dan khususnya untuk diriku sendiri, terima kasih sudah bertahan dan berjuang sampai akhirnya Skripsi ini bisa selesai.

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.

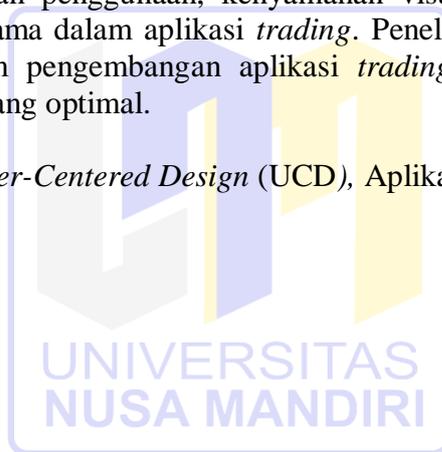


ABSTRAK

Pontinus Telaumbanua (11200140) Analisa Design UI/UX Aplikasi *Trading View* Pada PT Bestprofit Futures Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)

Penelitian ini membahas analisis dan pengembangan desain antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi *trading* berbasis *mobile* milik PT Bestprofit Futures dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Metode UCD diterapkan untuk memastikan bahwa desain aplikasi dikembangkan dengan berfokus pada kebutuhan, karakteristik, dan preferensi pengguna akhir, sehingga dapat meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dengan aplikasi. Penelitian dimulai dengan proses pengumpulan data melalui survei dan wawancara kepada pengguna untuk memahami kebutuhan yang diharapkan Selanjutnya, dilakukan perancangan prototipe yang dievaluasi secara iteratif melalui proses pengujian dan umpan balik dari pengguna hingga menghasilkan desain yang optimal. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode UCD dapat meningkatkan kemudahan penggunaan, kenyamanan visual, serta efisiensi dalam mengakses fitur-fitur utama dalam aplikasi *trading*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan aplikasi *trading* yang berorientasi pada pengalaman pengguna yang optimal.

Kata Kunci: *UI/UX, User-Centered Design (UCD), Aplikasi Trading*



ABSTRACT

Pontinus Telaumbanua (11200140) Analisa Design UI/UX Aplikasi Trading View Pada PT Bestprofit Futures Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD)

This research discusses the analysis of user interface (UI) and user experience (UX) design on the trading application owned by PT Bestprofit Futures using the User-Centered Design (UCD) method. The UCD method is applied to ensure that the application design is developed with a focus on the needs, characteristics, and preferences of end users, thereby enhancing the quality of interaction between users and the application. The research begins with the data collection process through surveys and interviews with users to understand the expected needs. Next, the prototype design was iteratively evaluated through testing and user feedback processes until an optimal design was achieved. The results of this study indicate that the application of the UCD method can enhance usability, visual comfort, and efficiency in accessing the main features of the trading application. This research is expected to serve as a reference in the development of trading applications that are oriented towards optimal user experience.

Keywords: *UI/UX, User-Centered Design (UCD), Trading Application*

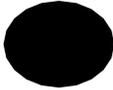
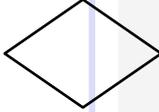
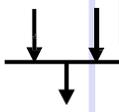
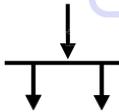


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Permasalahan.....	2
1.3. Perumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Ruang Lingkup.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.1.1 Sistem Informasi	5
2.1.2 User Interface.....	5
2.1.3 User Experience	6
2.1.4 User Centered Design.....	7
2.1.5 Prototype.....	8
2.1.6 Wireframe.....	8

2.1.7	Figma.....	9
2.1.8	System Usability Scale (SUS)	9
2.2	Penelitian Terkait	9
2.3	Tinjau Organisasi	11
2.3.1	Sejarah.....	11
2.3.1	Struktur Organisasi dan Fungsi.....	12
BAB III.....		14
METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	Tahapan Penelitian.....	14
3.1.1	Pengumpulan Data	15
3.1.2	Analisa Dan Pengembangan design	15
3.1.3	Pengujian (Sistem Usability Scale).....	16
3.1.4	Kesimpulan.....	19
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian.....	19
3.2	Teknik Pengumpulan Data	20
BAB IV		21
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		21
4.1	Penerapan Metode User Centered Design.....	21
4.1.1	Tahap Understand context Of Use.....	21
4.1.2	Tahap Specify User Requirements.....	21
4.1.3	Tahap Design solutions Proses.....	22
4.1.4	Observasi dan kuesioner	25
4.1.4	Observasi dan kuesioner	37
BAB V.....		42
PENUTUP.....		42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.1	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA		44
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		46
SURAT KETERANGAN RISET.....		48
LAMPIRAN		49

DAFTAR SIMBOL

Nama komponen	Simbol	Keterangan
<i>Initial node</i>		Pertanda dari suatu awal aktivitas
<i>Activity</i>		Mempresentasikan sekumpulan aktivitas
<i>Control flow</i>		Menunjukkan Urutan Eksekusi
<i>Decision</i>		Menunjukkan penggambaran suatu keputusan/ tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
<i>Join node</i>		Menyatukan aktivitas yang berjalan secara bersamaan
<i>Fork node</i>		Membagi perilaku menjadi aktivitas yang berjalan secara bersamaan
<i>Final activity state</i>		Untuk menunjukkan akhir dari suatu aktivitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Tahapan Metode UCD	7
Gambar II. 3 Struktur Organisasi PT. Bestprofit Futures	13
Gambar III. 1 Tahapan Penelitian.....	14
Gambar III. 2 Penentuan Hasil SUS	19
Gambar IV. 1 <i>Activity Diagram Login</i>	23
Gambar IV. 2 <i>Activity Diagram Daftar</i>	23
Gambar IV. 3 <i>Activity Diagram Trading View</i>	24
Gambar IV. 4 <i>Activity Diagram Ganti Password</i>	24
Gambar IV. 5 <i>Activity Diagram Edit Profil</i>	25
Gambar IV. 6 Tampilan <i>Wireframe Login</i>	27
Gambar IV. 7 Tampilan <i>Wireframe Profil</i>	28
Gambar IV. 8 Tampilan <i>Wireframe Home</i>	28
Gambar IV. 9 Tampilan <i>Wireframe Protfolio</i>	29
Gambar IV. 10 Tampilan <i>Wireframe Rewards</i>	29
Gambar IV. 11 Tampilan <i>Wireframe Update Market</i>	30
Gambar IV. 12 Tampilan <i>Wireframe Market</i>	30
Gambar IV. 13 Tampilan <i>Wireframe Search Market</i>	31
Gambar IV. 14 Tampilan <i>Wireframe Buy dan Sell</i>	31
Gambar IV. 15 Tampilan <i>Wireframe Update Market</i>	32
Gambar IV. 16 Tampilan Login	32
Gambar IV. 17 Tampilan Profil.....	33
Gambar IV. 18 Tampilan Home	33
Gambar IV. 19 Tampilan Protfolio.....	34
Gambar IV. 20 Tampilan Rewards	34
Gambar IV. 21 Tampilan Update Market	35
Gambar IV. 22 Tampilan Market	35
Gambar IV. 23 Tampilan Search Market	36
Gambar IV. 24 Tampilan Buy dan Sell.....	36
Gambar IV. 25 Tampilan Update Market	37

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Instrumen Pertanyaan SUS	16
Tabel III. 2 Skala <i>Likert</i>	17
Tabel III. 3 SUS <i>Scor Percentile Rank</i>	18
Tabel IV. 6 Observasi dan Kuesioner	25
Tabel IV. 6 Hasil Rekap Kuesioner	37
Tabel IV. 6 Hasil Perhitungan SUS	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagisrisme.....	49
Lampiran B. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah.....	50
Lampiran C. From Kuesioner/Dataset	51



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, industri perdagangan berjangka (*futures trading*) mengalami pertumbuhan pesat, terutama melalui platform berbasis aplikasi *mobile*. PT Bestprofit Futures, sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan berjangka, membutuhkan solusi digital yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna sekaligus memberikan pengalaman yang optimal dalam hal antarmuka (UI) dan interaksi pengguna (UX)[1].

Aplikasi *trading* berbasis *mobile* yang ada saat ini sering menghadapi berbagai tantangan, seperti desain antarmuka yang kurang intuitif, alur navigasi yang rumit, serta kurangnya perhatian terhadap preferensi dan kebutuhan pengguna akhir. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpuasan pengguna, menurunkan loyalitas pelanggan, serta memengaruhi kepercayaan mereka terhadap perusahaan[2].

Untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan pasar, pendekatan desain berpusat pada pengguna (UCD) menempatkan pengguna sebagai prioritas utama di setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, pembuatan prototipe, hingga evaluasi[3]. Dengan UCD, pengembangan aplikasi tidak hanya bertujuan untuk menyediakan fungsi yang dibutuhkan, tetapi juga untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman, efisien, dan menyenangkan[4].

Melalui analisis dan pengembangan desain UI/UX berbasis UCD, diharapkan aplikasi *Trading View* PT Bestprofit Futures dapat memberikan pengalaman yang

lebih baik, meningkatkan kepuasan pengguna, dan mendukung pertumbuhan bisnis perusahaan di era digital yang kompetitif ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan desain UI/UX aplikasi *trading view* PT Bestprofit Futures berbasis *mobile* menggunakan metode UCD. Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memberikan kemudahan dalam navigasi, serta mendukung produktivitas dalam aktivitas *trading* mereka[5].

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Desain Antarmuka yang Tidak Intuitif Beberapa pengguna merasa kesulitan dalam memahami tata letak dan fungsi aplikasi yang ada. Elemen visual dan struktur navigasi yang kurang terorganisir dapat mengurangi efisiensi dalam penggunaan aplikasi, terutama bagi pengguna baru.
2. Navigasi yang Kompleks Pengguna sering menghadapi kesulitan dalam menemukan fitur utama, seperti analisis grafik, informasi harga, atau eksekusi *trading*. Hal ini dapat disebabkan oleh hierarki menu yang terlalu dalam atau kurangnya pengelompokan fitur yang logis.
3. Kurangnya Fokus pada Pengalaman Pengguna (UX) Pengembangan aplikasi sebelumnya mungkin lebih menekankan pada fungsi teknis tanpa mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan kebiasaan pengguna. Akibatnya, pengalaman pengguna menjadi kurang memuaskan.

1.3. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari identifikasi masalah tersebut adalah diperlukan analisa mengenai:

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan pengguna untuk pengembangan desain UI/UX aplikasi *trading view* berbasis mobile pada PT Bestprofit Futures menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD)?
2. Apa saja kelemahan dan kekurangan pada desain UI/UX aplikasi *trading view* yang saat ini digunakan, baik dari segi tampilan maupun pengalaman pengguna?
3. Bagaimana metode *User-Centered Design* (UCD) dapat diterapkan dalam proses pengembangan aplikasi untuk menghasilkan desain UI/UX yang intuitif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.4. Tujuan Penelitian

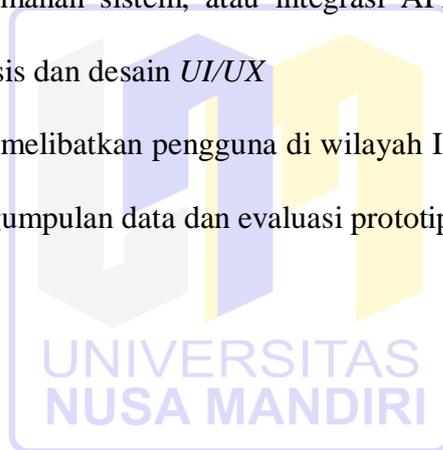
Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengguna aplikasi *trading view* berbasis *mobile* pada PT Bestprofit Futures dengan menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) untuk memahami preferensi, kebiasaan, dan ekspektasi pengguna.
2. Mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan pada desain UI/UX aplikasi *trading view* yang ada saat ini, baik dari aspek tampilan visual maupun pengalaman pengguna.
3. Mengembangkan desain UI/UX aplikasi *trading view* yang lebih intuitif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui penerapan metode *User-Centered Design* (UCD).

1.5. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dibatasi permasalahan tersebut agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan pembahasan yaitu:

1. Penelitian hanya mencakup fitur utama aplikasi yang berkaitan dengan Tampilan grafik, Informasi pasar dan harga, Navigasi menu utama. Fitur di luar aktivitas *trading*, seperti layanan pelanggan atau sistem pembayaran, tidak dibahas secara rinci.
2. Penelitian ini tidak mencakup aspek teknis pengembangan aplikasi seperti pengkodean, keamanan sistem, atau integrasi API pihak ketiga. Fokusnya hanya pada analisis dan desain *UI/UX*.
3. Penelitian hanya melibatkan pengguna di wilayah Indonesia sebagai populasi target untuk pengumpulan data dan evaluasi prototipe.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kumpulan komponen yang saling berhubungan yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan mendistribusikan data atau informasi yang relevan untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, analisis, serta pengendalian dalam sebuah organisasi. Sistem informasi mengintegrasikan teknologi informasi, manusia, dan proses bisnis untuk memberikan solusi yang efisien dan efektif terhadap kebutuhan organisasi[6].

2.1.2 *User Interface*

User Interface (UI) adalah bagian dari sistem atau aplikasi yang berfungsi sebagai antarmuka visual dan interaktif antara pengguna (*user*) dengan perangkat lunak. UI mencakup elemen-elemen yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi, seperti tata letak, tombol, ikon, menu, warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya. Antarmuka *user interface* berperan sangat penting karena aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan platform yang efektif, intuitif, dan responsif bagi para pengguna yang ingin melakukan analisis pasar dan aktivitas *trading*[7]. Adapun bentuk umum sebuah *user interface* yang ada adalah :

1. *Command Line Interface* (CLI)

Command Line Interface (CLI) adalah jenis antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau perangkat melalui perintah teks yang dimasukkan melalui terminal atau baris perintah. Ini berbeda

dengan antarmuka grafis (GUI), yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi melalui elemen visual seperti tombol, ikon, dan menu[8].

2. *Graphical User Interface (GUI)*

Graphical User Interface (GUI) adalah jenis antarmuka pengguna yang memungkinkan interaksi dengan perangkat lunak melalui elemen-elemen visual, seperti ikon, tombol, grafik, menu, dan elemen grafis lainnya, yang dapat dipilih atau diklik oleh pengguna. GUI menggantikan antarmuka berbasis teks (CLI) dengan menyajikan informasi dalam bentuk grafis yang lebih mudah dipahami, sehingga pengguna tidak perlu mengetikkan perintah untuk menjalankan aplikasi[9].

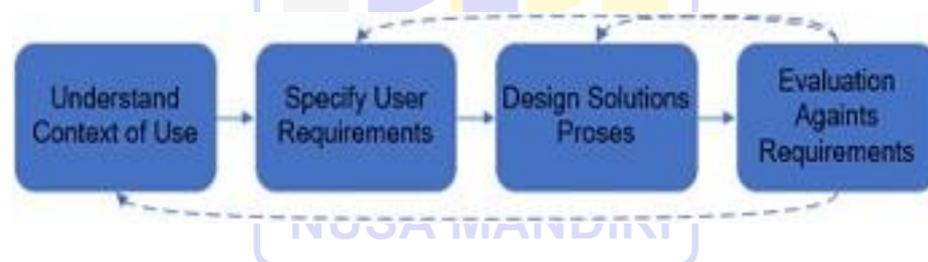
2.1.3 *User Experience*

User Experience (UX) adalah semua pengalaman yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem, baik itu perangkat lunak, aplikasi, atau layanan. UX mencakup banyak hal, seperti kemudahan penggunaan, kenyamanan, kepuasan, dan seberapa efektif produk memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Dalam konteks analisa dan pengembangan desain UI/UX aplikasi *Trading View* berbasis *mobile* pada PT Bestprofit Futures menggunakan metode User-Centered Design (UCD), *User Experience (UX)* memiliki peran krusial dalam memastikan bahwa aplikasi *trading* tersebut dapat memberikan pengalaman yang memuaskan dan efektif bagi penggunanya[10].

2.1.4 *User Centered Design*

Metode *User-Centered Design* (UCD) adalah pendekatan dalam pengembangan desain produk atau sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari setiap tahap proses desain. UCD berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, keinginan, dan batasan pengguna akhir, serta memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat memenuhi ekspektasi pengguna tersebut dengan cara yang paling efisien dan menyenangkan[11].

Metode UCD melibatkan pengguna dalam setiap langkah pengembangan desain, dimulai dari riset awal hingga pengujian dan perbaikan akhir. Tujuannya adalah untuk menghasilkan antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan mampu memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian 2024

k

Gambar II. 1 Tahapan Metode UCD

Berikut adalah tahapan metode *user centered design*:

1. Tahapan *Understand Context of Use*

Tahapan ini berfokus pada pemahaman konteks di mana aplikasi akan digunakan, siapa penggunanya, dan dalam kondisi seperti apa aplikasi tersebut diakses.

2. Tahapan *Specify User Requirements*

Pada tahapan ini, fokus utama adalah merumuskan dan mendokumentasikan kebutuhan pengguna yang telah teridentifikasi sebelumnya.

3. Tahapan *Design Solutions Process*

Pada tahapan ini, tim desain mulai merancang solusi visual dan fungsional yang akan memenuhi kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya dalam tahap *Specifying User Requirements*.

4. Tahapan *Evaluation Against Requirements*

Pada tahapan ini, sangat penting untuk mengevaluasi apakah desain UI/UX yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan fungsional dan pengalaman pengguna yang diinginkan.

2.1.5 Prototype

Prototipe adalah sebuah model awal atau representasi dari aplikasi yang sedang dikembangkan, yang digunakan untuk menguji ide-ide desain dan fungsionalitas sebelum implementasi final. Dalam konteks pengembangan UI/UX aplikasi *Trading View* pada PT. Bestprofit Futures berbasis *mobile*, prototipe berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan dan menguji interaksi pengguna dengan aplikasi dalam bentuk yang lebih nyata dan fungsional daripada hanya sekadar gambar atau sketsa desain[12].

2.1.6 Wireframe

Wireframe adalah gambaran visual dari struktur antarmuka pengguna (UI) aplikasi atau situs web yang menggambarkan elemen-elemen utama dalam sebuah halaman atau layar tanpa memperlihatkan detail desain visual seperti warna, *font*, atau gambar. *Wireframe* biasanya digunakan pada tahap awal dalam proses desain untuk merancang *layout* dasar dan alur navigasi aplikasi secara sederhana[13].

2.1.7 Figma

Figma adalah alat desain berbasis web yang memungkinkan desainer untuk membuat antarmuka pengguna (UI), prototipe interaktif, dan kolaborasi tim secara *real-time*. Figma memiliki banyak fitur yang membuatnya populer di kalangan desainer UI/UX, terutama dalam pengembangan aplikasi dan *website*, karena kemudahan penggunaannya dan kemampuannya untuk mendukung kerja kolaboratif secara langsung[14]. Figma merupakan alat yang mendukung desain vektor dan prototipe interaktif, yang memungkinkan desainer membuat *wireframe*, desain visual, dan prototipe aplikasi. Selain itu, Figma juga sangat efisien untuk tim yang bekerja dalam pengembangan produk secara bersama-sama, seperti yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi *Trading View* pada PT Bestprofit Futures berbasis *mobile*[15].

2.1.8 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah alat pengukuran atau skala yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan (*usability*) sebuah sistem atau produk, termasuk aplikasi perangkat lunak dan antarmuka pengguna (UI)[16]. SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, efektivitas, dan kenyamanan sistem.

2.2 Penelitian Terkait

Berikut ini beberapa referensi dari jurnal penelitian terkait, yaitu :

Penelitian pertama terkait adalah studi-studi sebelumnya atau literatur yang relevan yang digunakan untuk mendalami atau mendukung suatu topik penelitian[17]. Dalam konteks analisa dan pengembangan desain UI/UX aplikasi *Trading View* pada PT Bestprofit Futures berbasis *mobile* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD),

Penelitian kedua terkait akan mencakup berbagai kajian, teori, serta penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan desain antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX)[10]. serta penerapan metode User Centered Design (UCD) dalam aplikasi berbasis mobile, khususnya dalam industri trading atau finansial.

Penelitian ketiga terkait dalam pengembangan desain UI/UX aplikasi Trading View pada PT Bestprofit Futures berbasis mobile menggunakan metode User Centered Design (UCD) berfungsi untuk memberikan dasar teori, wawasan praktis, serta contoh aplikasi dan penelitian sebelumnya yang relevan[18]. Ini akan membantu tim desain dalam memahami tren terbaru, tantangan yang ada, serta solusi yang telah terbukti untuk menciptakan aplikasi yang tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Penelitian keempat terkait merujuk pada kajian-kajian yang sudah ada sebelumnya yang memiliki hubungan atau relevansi dengan topik penelitian yang sedang dilakukan[19]. Dalam konteks analisa dan pengembangan desain UI/UX aplikasi Trading View pada PT Bestprofit Futures berbasis mobile menggunakan metode User-Centered Design (UCD), penelitian terkait akan memberikan pemahaman tentang bagaimana pendekatan desain sebelumnya diterapkan dalam konteks aplikasi sejenis, serta bagaimana metode UCD digunakan dalam pengembangan aplikasi untuk meningkatkan user experience (UX).

Penelitian kelima terkait memberikan dasar dan panduan untuk mengembangkan aplikasi Trading View berbasis mobile menggunakan metode User-

Centered Design (UCD)[20]. Kelima jurnal yang disebutkan di atas akan membantu memperkaya pemahaman dalam aspek desain UI/UX, pengujian usability, penerapan UCD, serta pembuatan dan pengujian prototipe dalam pengembangan aplikasi trading yang efektif dan efisien.

2.3 Tinjau Organisasi

CV. Mbekayu Makmur Migunani adalah produsen kopi asli dari Banyumas yang berfokus pada pengelolaan kopi dengan metode panen dan pengelolaan yang terbaik untuk menghasilkan citra rasa khas yang menggugah selera. Perusahaan ini berkomitmen untuk menyediakan produk

2.3.1 Sejarah

PT. Bestprofit Futures adalah perusahaan yang memberikan layanan investasi yang memiliki reputasi positif dan konsisten dalam upaya pengembangan iklim investasi di Indonesia. Perusahaan juga berusaha untuk memberikan layanan terbaik kepada setiap pelanggannya, yang mencakup pelatihan perdagangan berjangka dan kemampuan untuk bertransaksi secara *online* melalui jaringan internet.

Pada tanggal 1 Oktober 2003, PT. Bestprofit Futures didirikan oleh Notaris Iwan Suhardi, SH, MH, PT. Millenium Arhapala Futures, yang menerima izin dengan nomor C-26271 HT.01.01.TH.2003 dari *Ministry of Law and Human Rights*. Selanjutnya, PT. Bestprofit Futures menerima Akta Perubahan Perseroan Terbatas Nomor 1 pada 4 Maret 2008. Akta ini ditandatangani oleh Notaris Iwan Suhardi, SH, MH. Selain itu, berdasarkan keputusan kepala BAPPEBTI Nomor 499/BAPPEBTI/SI/X/2004 dan keanggotaan Lembaga Kliring Berjangka Nomor

48/KBI-AK/2007, PT. Bestprofit Futures memiliki Lisensi Perdagangan Berjangka Perusahaan.

1. Visi

Mengembangkan dan memajukan perdagangan berjangka komoditi serta memberikan dampak positif untuk perekonomian di Indonesia.

2. Misi

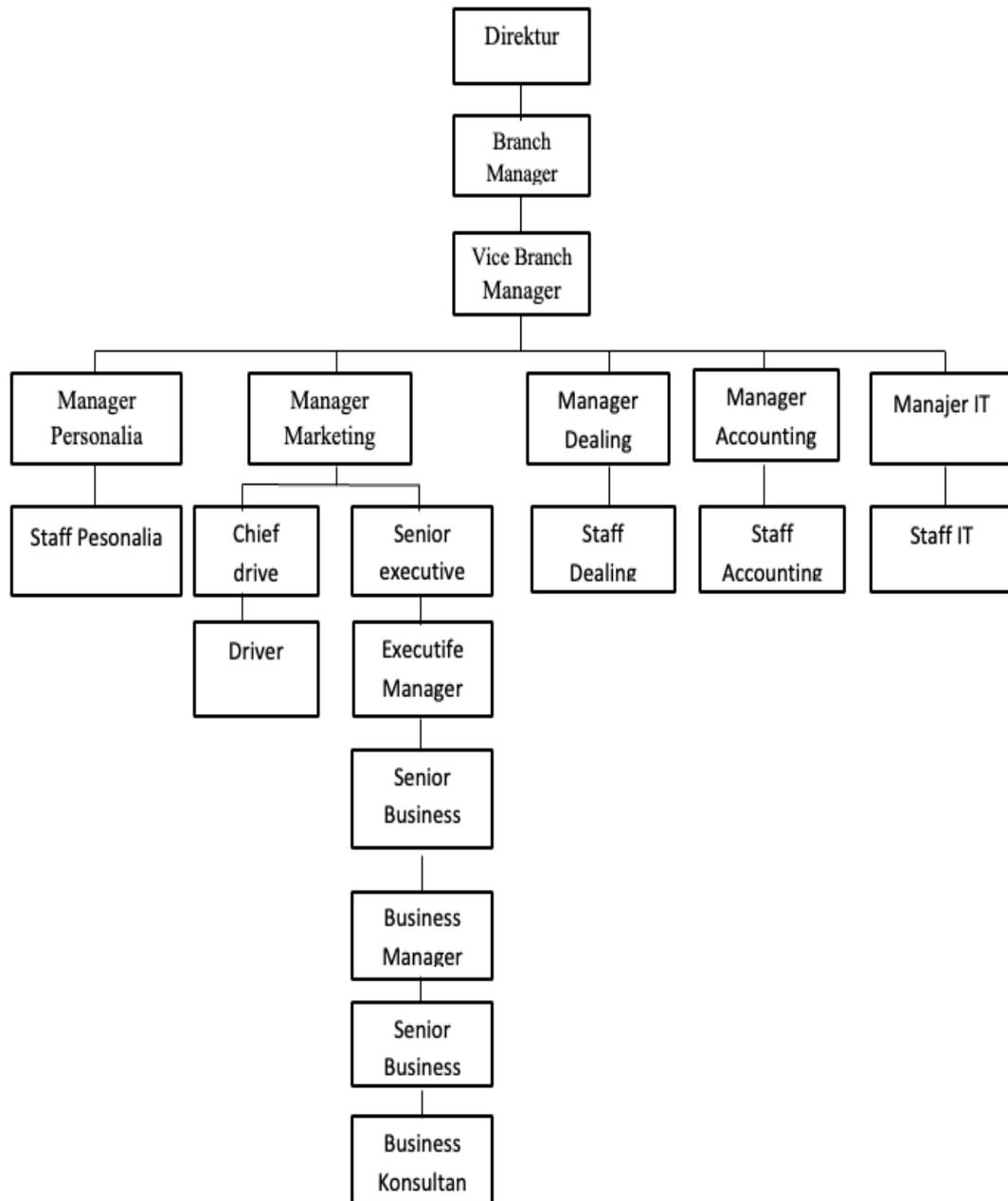
Berikut misi dari PT. Bestprofit Futures:

- a. Program promosi dan edukasi tentang industri PBK secara bersama-sama dengan asosiasi pialang berjangka.
- b. Membantu menyediakan sarana lindung nilai (*hedging*) maupun kegiatan spekulasi bagi masyarakat dengan menerapkan prinsip *Know Your Customer* (KYC).
- c. Turut aktif memperkenalkan industri PBK ini kepada masyarakat atau melalui lembaga pendidikan tinggi atau melalui konsep seminar atau lokakarya.
- d. Meningkatkan aspek kepatuhan sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku demi terwujudnya citra yang positif di masa-masa mendatang.
- e. Mempersiapkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dengan program-program pelatihan yang komprehensif

2.3.1 Struktur Organisasi dan Fungsi

Kolaborasi yang efektif dan efisien antar entitas dalam sebuah organisasi adalah kunci untuk mencapai berbagai tujuan strategis perusahaan. Pada PT. Bestprofit Futures, struktur organisasi dirancang untuk memastikan aliran komunikasi yang lancar dan pemenuhan tanggung jawab operasional yang efektif.

Berikut ini merupakan struktur organisasi dan fungsi setiap divisi pada PT. Bestprofit Futures:



Sumber: Hasil penelitian 2024

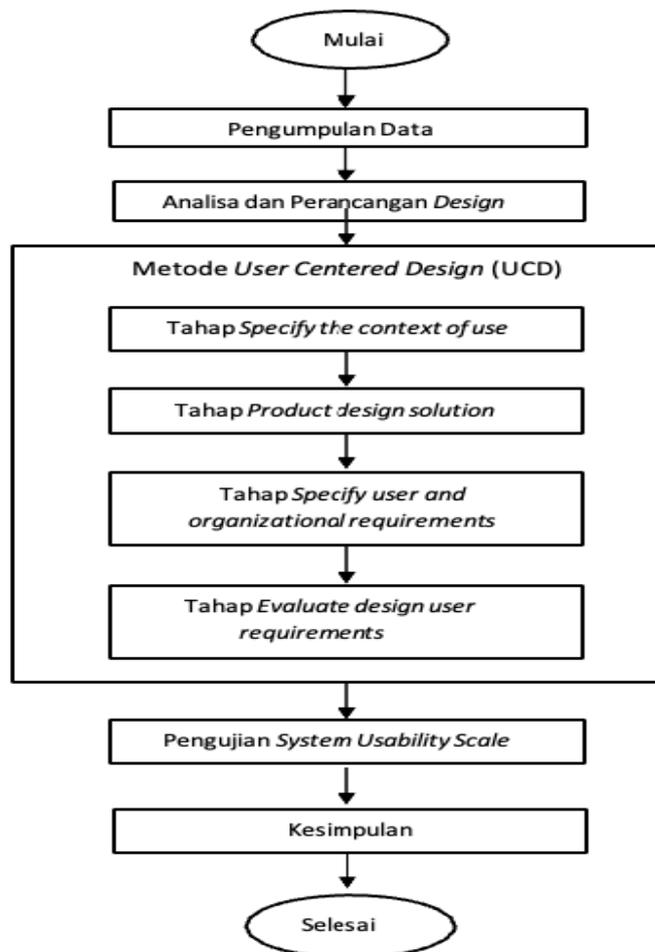
Gambar II. 2 Struktur Organisasi PT. Bestprofit Futures

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian digambarkan dalam diagram alir untuk memastikan penelitian berjalan secara sistematis dan mencapai tujuan penelitian yang didefinisikan[21]. Gambar III.1 berikut merupakan diagram alir jalannya penelitian yang menjadi acuan peneliti.



Sumber: Hasil penelitian 2024

Gambar III. 1 Tahapan Penelitian

3.1.1 Pengumpulan Data

1. Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terlibat dalam perancangan aplikasi trading view *mobile* di PT Bestprofit Futures.

2. Survei

Survei dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data yang diharapkan. Kuesioner tersebut diisi secara *online* melalui *Google Form* untuk mendapatkan hasilnya.

3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menganalisis berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan buku-buku yang relevan dengan penelitian ini. Tinjauan literatur ini bertujuan untuk memahami konsep dan perilaku pengguna serta pengalaman pengguna.

3.1.2 Analisa Dan Pengembangan *design*

Pada tahapan ini proses analisa data memilih metode UCD sebagai metode pendekatan dalam pengembangan *design* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada metode ini terdapat empat tahapan yaitu:

1. Tahapan *Understand Context of Use*

Tahapan ini berfokus pada pemahaman konteks di mana aplikasi akan digunakan, siapa penggunanya, dan dalam kondisi seperti apa aplikasi tersebut diakses.

2. Tahapan *Specify User Requirements*

Pada tahapan ini, fokus utama adalah merumuskan dan mendokumentasikan kebutuhan pengguna yang telah teridentifikasi sebelumnya.

3. Tahapan *Design Solutions Process*

Pada tahapan ini, tim desain mulai merancang solusi visual dan fungsional yang akan memenuhi kebutuhan pengguna yang telah dianalisis sebelumnya dalam tahap *Specifying User Requirements*.

4. Tahapan *Evaluation Against Requirements*

Pada tahapan ini, sangat penting untuk mengevaluasi apakah desain UI/UX yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan fungsional dan pengalaman pengguna yang diinginkan.

3.1.3 Pengujian (Sistem *Usability Scale*)

Sistem *Usability Scale* (SUS) adalah alat yang dirancang untuk memberikan penilaian kuantitatif tentang seberapa mudah produk atau sistem digunakan oleh pengguna[22]. SUS dapat digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik aplikasi *Trading View* pada ponsel PT Bestprofit Futures memberikan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Kuesioner SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang akan dijawab oleh pengguna dengan menggunakan skala *Likert* (1-5), di mana 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju. Pernyataan-pernyataan tersebut mencakup berbagai aspek dari pengalaman pengguna, seperti kecepatan, kenyamanan, kejelasan, dan kesulitan dalam menggunakan sistem.

Tabel III. 1 Instrumen Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Saya merasa desain aplikasi <i>trading view</i> saat ini sudah memenuhi kebutuhan saya sebagai pengguna.	1-5
2.	Informasi yang disajikan dalam aplikasi <i>trading view</i> dengan metode saat	1-5

	ini mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan saya.	
3.	Saya sering mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi <i>trading</i> untuk menganalisis data atau melakukan transaksi.	1-5
4.	Antarmuka aplikasi <i>trading</i> yang saya gunakan saat ini mudah di gunakan bahkan oleh pengguna baru.	1-5
5.	Saya merasa tampilan visual aplikasi <i>trading</i> saat ini menarik dan mendukung kenyamanan pengguna.	1-5
6.	Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi <i>trading</i> membantu saya mencapai tujuan saya sebagai pengguna (contoh : menganalisis data	1-5
7.	Saya merasa aplikasi <i>trading</i> perlu menyesuaikan desainnya agar lebih mudah diakses oleh berbagai jenis pengguna.	1-5
8.	Saya berharap fitur aplikasi <i>trading</i> dioptimalkan agar lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.	1-5
9.	Desain aplikasi <i>trading</i> perlu menyertakan paduan atau bantuan yang lebih jelas untuk pengguna baru.	1-5
10.	Saya merasa desain baru aplikasi <i>trading</i> lebih intuitif dan memudahkan saya dalam melakukan aktivitas <i>trading</i> .	1-5

Tabel III. 2 Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden akan dihitung untuk mencari rata-ratanya. Ini dilakukan dengan menjumlahkan semua skor, kemudian membaginya dengan jumlah responden. Rumus untuk menghitung skor SUS sebagai berikut.

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

keterangan :

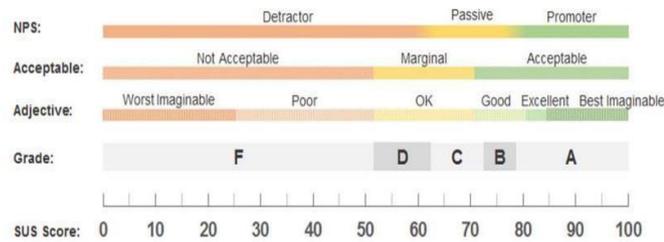
- X = Skor rata-rata
 Σ = Jumlah skor SUS
 N = Jumlah responden

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh nilai rata-rata seluruh responden. Ada dua cara yang dapat digunakan untuk menentukan hasil penilaian. Yang pertama adalah menentukan hasil penilaian dengan menggunakan skor presentil SUS, yang biasanya didasarkan pada hasil penilaian pengguna.

Tabel III. 3 SUS Scor Percentile Rank

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	<i>Excellent</i>
68 – 80.3	B	<i>Good</i>
68	C	<i>Okay</i>
51 - 68	D	<i>Poor</i>
< 51	F	<i>Awful</i>

Dalam menentukan hasil perhitungan skor SUS, terdapat tiga sudut pandang penilaian yaitu *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. *Acceptability* merupakan ukuran untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak, *grade scale* digunakan sebagai ukuran tingkatan (*grade*) suatu perangkat lunak, dan *adjective rating* merupakan ukuran untuk melihat nilai (*rating*) perangkat lunak[23]. Gambar III.2 merupakan kategori ketiga penilaian.



Sumber: Hasil penelitian 2024

Gambar III. 2 Penentuan Hasil SUS

3.1.4 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan penjabaran mengenai penelitian secara umum, yang di dalamnya terdapat rangkuman mengenai proses penerapan metode *user centered design* dan juga mengenai hasil pengujian.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh karyawan PT Bestprofit futures yang berjumlah 313 orang. Sampel dihitung dengan menggunakan teknik *Slovin*. Rumus *Slovin* untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N= Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan (*margin of error*) yang diinginkan

Dalam rumus *Slovin* ada ketentuan sebagai berikut:

Nilai e = 0,1 (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai $e = 0,2$ (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil

Batas toleransi *error* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebesar 20% atau 0,2, artinya jumlah sampel yang dapat digunakan dapat dipastikan sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{313}{1 + 313(0,2)^2}$$

$$n = \frac{313}{1 + 5,4}$$

$$n = \frac{313}{6,4}$$

$$n = 48,9$$

Dengan demikian, jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 49 karyawan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Mengamati langsung bagaimana pengguna menggunakan aplikasi *Trading View* untuk memahami perilaku, kebiasaan, dan hambatan yang mereka alami.

2. Wawancara

Dilakukan dengan pengguna utama (nasabah, karyawan internal) untuk menggali lebih dalam terkait kebutuhan, preferensi, dan pengalaman menggunakan aplikasi.

3. Kuesioner

Penyebaran angket dengan menggunakan skala *Likert* untuk mengukur kepuasan dan kemudahan penggunaan aplikasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Penerapan Metode User Centered Design

4.1.1 Tahap *Understand context Of Use*

Pada tahap ini, penelitian melakukan identifikasi siapa saja yang akan menggunakan aplikasi ini, serta untuk apa dan dalam situasi atau pengguna menggunakannya, dengan cara melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner. Hasil identifikasi tersebut yaitu: pengguna aplikasi ini adalah seluruh karyawan PT Bestprofit Futures. Kegunaan aplikasi ini digunakan untuk melihat simulasi harga pergerakan kenaikan harga emas

Sedangkan hasil dari penyebaran kuesioner di dapat data seperti berikut:

1. Jumlah responden 49 karyawan.
2. Dan 49 karyawan meliputi berbagai umur terdiri dari laki-laki 24 orang dan perempuan 25 orang.

4.1.2 Tahap *Specify User Requirements*

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara yang telah dilakukan kepada pengguna di dapatkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna yang terdiri kebutuhan oleh penggunaan yang terdiri kebutuhan fungsional dan non fungsional yaitu:

1. Kebutuhan fungsional
 - a. Karyawan dapat melihat dan memantau pergerakan emas
 - b. Karyawan harus konsisten memantau pergerakan emas
2. Kebutuhan non fungsional

- a. Memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan
- b. Memantau pergerakan sangat mudah *simple* dan efisien.

4.1.3 Tahap *Design solutions Proses*

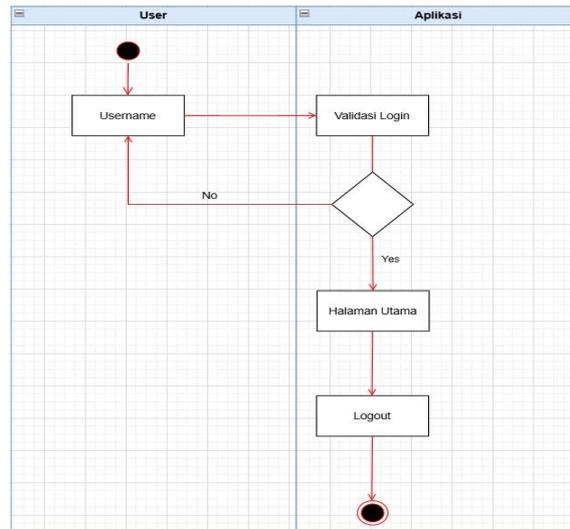
Setelah menentukan spesifikasi yang dibutuhkan pengguna, langkah selanjutnya adalah membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan mulai dari *Activity Diagram*, *wireframe*, hingga *prototype*. Antarmuka yang telah dirancang akan diimplementasikan dengan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kemudian, *prototype* akan digunakan untuk mengevaluasi hasil rekomendasi desain yang telah dibuat oleh penulis.

1. *Activity Diagram*

Activity diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja proses bisnis dalam sistem. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah yang terlibat dalam berbagai aktivitas seperti *login*, daftar *Trading View*, ganti *password*, dan edit profil. Setiap diagram aktivitas memberikan gambaran visual tentang data dan kontrol dalam sistem sehingga memungkinkan identifikasi potensi hambatan.

a. *Activity Diagram Login*

Pada Gambar IV.1

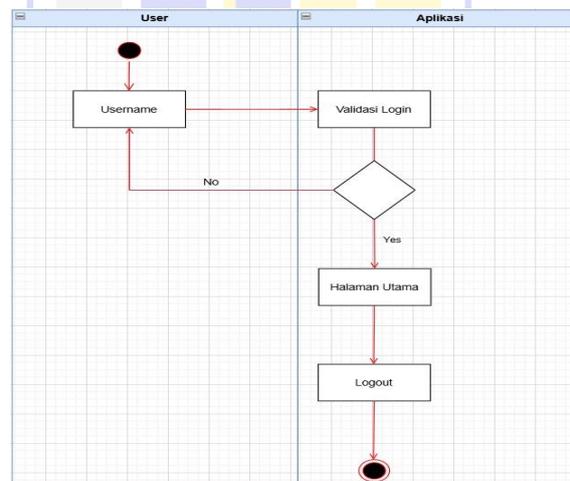


Sumber: Hasil penelitian 2024

Gambar IV. 1 Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Daftar

Pada Gambar IV.2

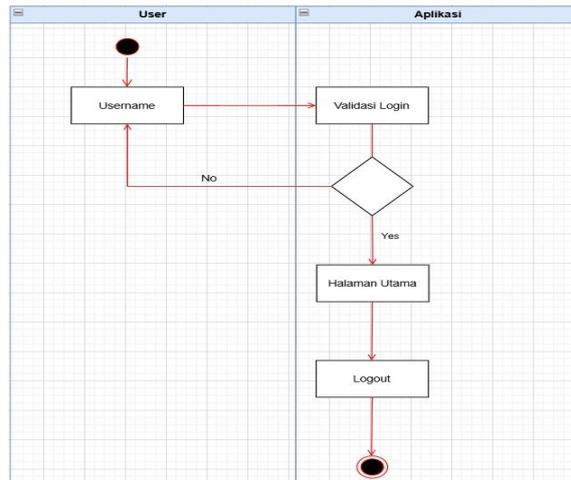


Sumber: Hasil penelitian 2024

Gambar IV. 2 Activity Diagram Daftar

c. Activity Diagram Trading View

Pada Gambar IV.3

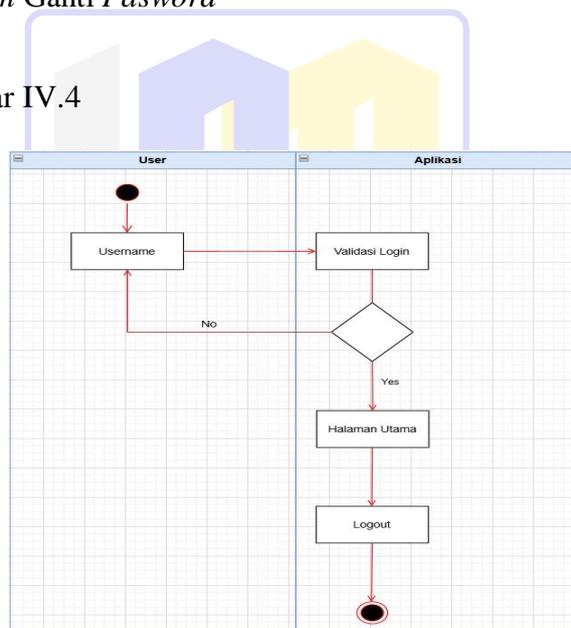


Sumber: Hasil penelitian 2024

Gambar IV. 3 Activity Diagram Trading View

d. Activity Diagram Ganti Pasword

Pada Gambar IV.4

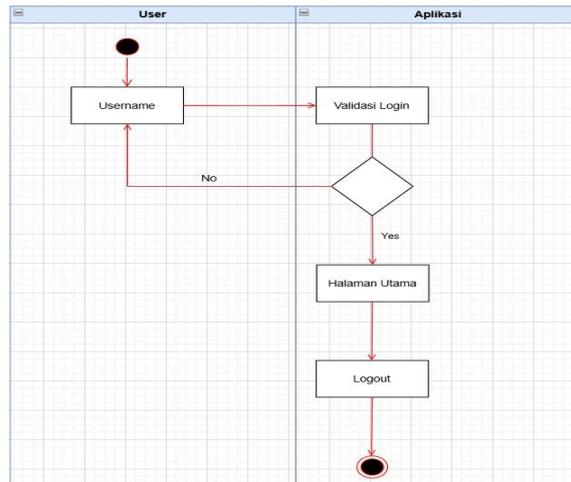


Sumber: Hasil penelitian 2024

Gambar IV. 4 Activity Diagram Ganti Password

e. Activity Diagram Edit Profil

Pada Gambar IV.5



Sumber: Hasil penelitian 2024

Gambar IV. 5 Activity Diagram Edit Profil

4.1.4 Observasi dan kuesioner

Tabel IV. 4 Observasi dan Kuesioner

No	Pengguna	Hasil
1.	Colsultan	<p>a. Colsutan pemula</p> <p>Beberapa konsultan baru melaporkan bahwa mereka membutuhkan waktu untuk membiasakan diri dengan antarmuka aplikasi, terutama dalam menemukan fitur-fitur spesifik seperti alat menggambar atau indikator teknikal.</p> <p>b. Colsultan berpengalaman</p> <p>Sebagian besar konsultan merasa menu dan fitur utama aplikasi TradingView sangat mudah diakses, terutama untuk alat analisis teknikal, pengaturan grafik, dan indikator.</p> <p>Desain aplikasi TradingView telah memenuhi kebutuhan mayoritas konsultan, terutama dalam hal kemudahan navigasi, desain antarmuka yang profesional, dan fitur yang mendukung analisis teknikal. Fitur berbagi grafik juga dianggap sangat membantu dalam pekerjaan mereka.</p>
2.	Nasabah	<p>a. Calon nasabah pemula</p>

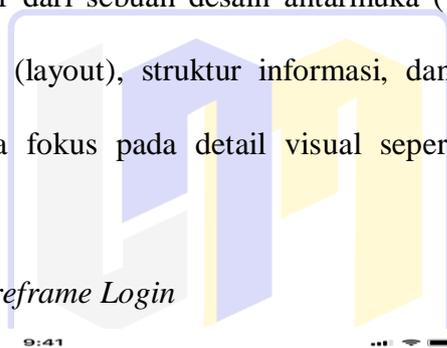
		<p>Sebagian besar konsultan merasa menu dan fitur utama aplikasi TradingView sangat mudah diakses, terutama untuk alat analisis teknikal, pengaturan grafik, dan indicator</p> <p>b. Bagi mereka yang sudah familiar dengan platform serupa atau memiliki pengetahuan analisis teknikal, navigasi aplikasi terasa intuitif dan mudah digunakan. Mereka dapat menemukan berbagai fitur dengan cepat tanpa kebingungan.</p> <p>Namun, calon nasabah pemula sering menghadapi beberapa kendala, terutama terkait dengan navigasi dan pemahaman penggunaan fitur utama. Beberapa calon nasabah juga menginginkan panduan yang lebih jelas mengenai cara menggunakan alat analisis teknikal.</p>
3.	Fitur chat message	<p>a. Memberikan informasi terhadap calon nasabah agar bisa melakukan transaksi.</p> <p>b. Pengguna berpengalaman merasa fitur chat intuitif dan mudah digunakan untuk berdiskusi dengan komunitas atau individu.</p> <p>c. Beberapa pengguna mengalami kebingungan dalam mengelola percakapan, terutama untuk mengakses grup tertentu atau berpindah antar obrolan.</p> <p>Fitur chat pada aplikasi TradingView secara umum memenuhi kebutuhan pengguna untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan berbagi analisis teknikal. Mayoritas pengguna merasa fitur ini mudah diakses, responsif, dan mendukung aktivitas mereka sebagai trader.</p>
	Colustan	<p>Informasi yang disajikan dalam aplikasi trading view dengan metode saat ini mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan saya.</p>
	Nasabah	<p>d. Sebagian besar nasabah yang telah terbiasa dengan analisis pasar merasa bahwa informasi yang disajikan di aplikasi sangat relevan untuk kebutuhan trading mereka.</p>

		e. Grafik harga, indikator teknikal, dan berita pasar dianggap memadai untuk mendukung pengambilan keputusan.
	Fitur chat message	f. Kemampuan berbagi grafik dan analisis langsung dalam chat diapresiasi oleh banyak pengguna. g. Beberapa pengguna menginginkan fitur pencarian yang lebih baik untuk menemukan percakapan atau analisis yang telah dibahas sebelumnya.

2. Wireframe

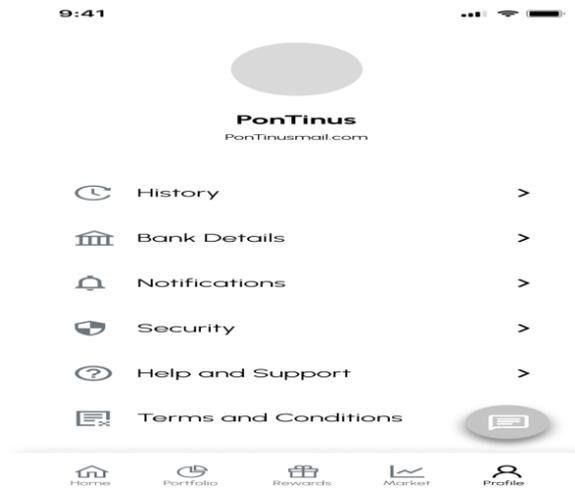
Wireframe adalah representasi visual sederhana yang berfungsi sebagai cetak biru atau kerangka dasar dari sebuah desain antarmuka (website atau aplikasi). Ia menunjukkan tata letak (layout), struktur informasi, dan elemen-elemen penting dalam antarmuka, tanpa fokus pada detail visual seperti warna, tipografi, atau gambar.

1. Tampilan Wireframe Login



Gambar IV. 6 Tampilan Wireframe Login

2. Tampilan wireframe Profil



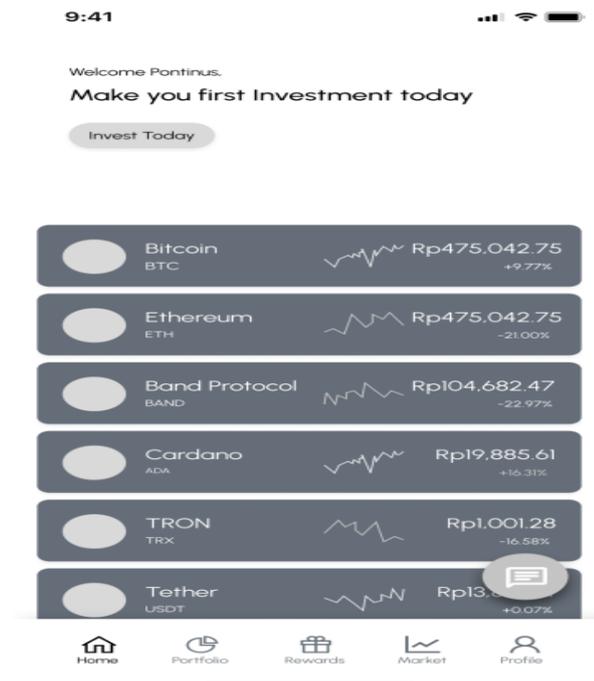
Gambar IV. 7 Tampilan Wireframe Profil

3. Tampilan Wireframe Home



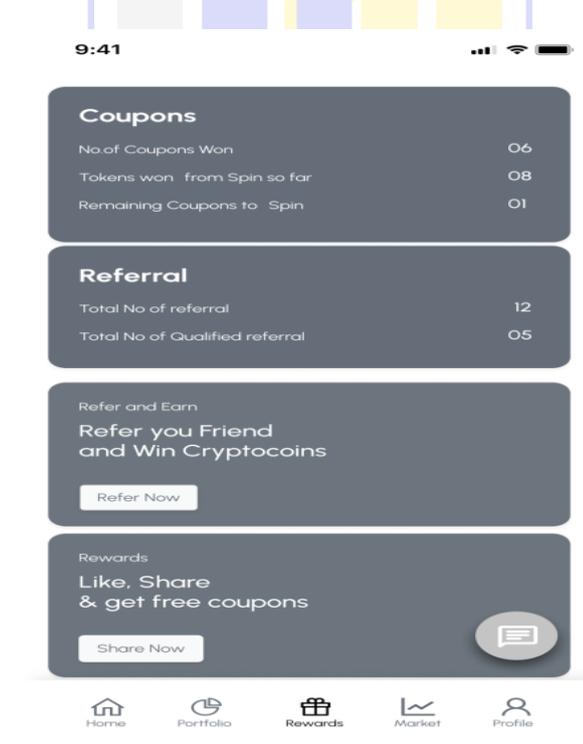
Gambar IV. 8 Tampilan Wireframe Home

4. Tampilan Wireframe Protfolio



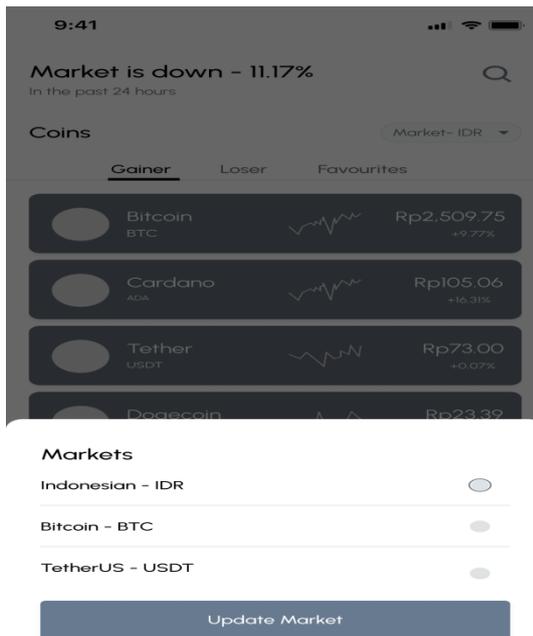
Gambar IV. 9 Tampilan Wireframe Protfolio

5. Tampilan Wireframe Rewards



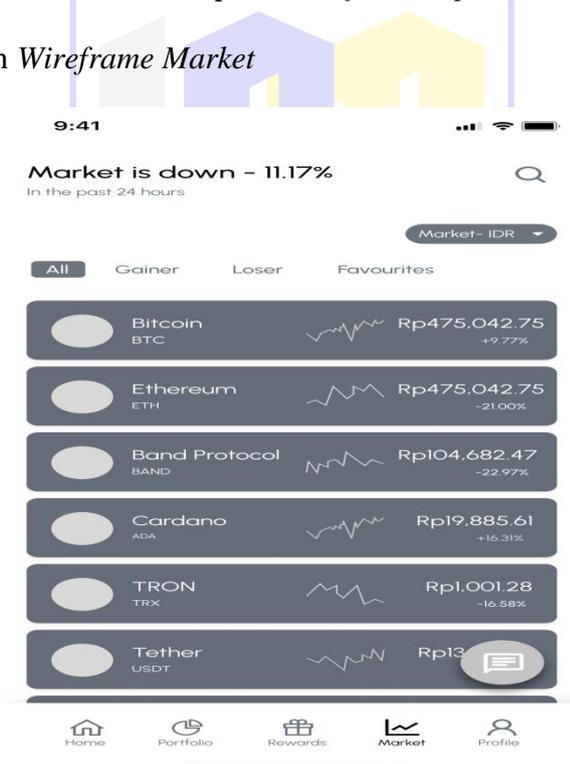
Gambar IV. 10 Tampilan Wireframe Rewards

6. Tampilan Wireframe Update Market



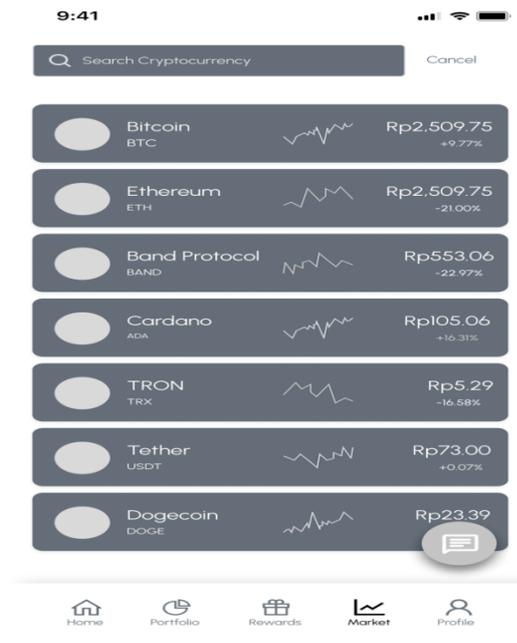
Gambar IV. 11 Tampilan Wireframe Update Market

7. Tampilan Wireframe Market



Gambar IV. 12 Tampilan Wireframe Market

8. Tampilan Wireframe Search Market



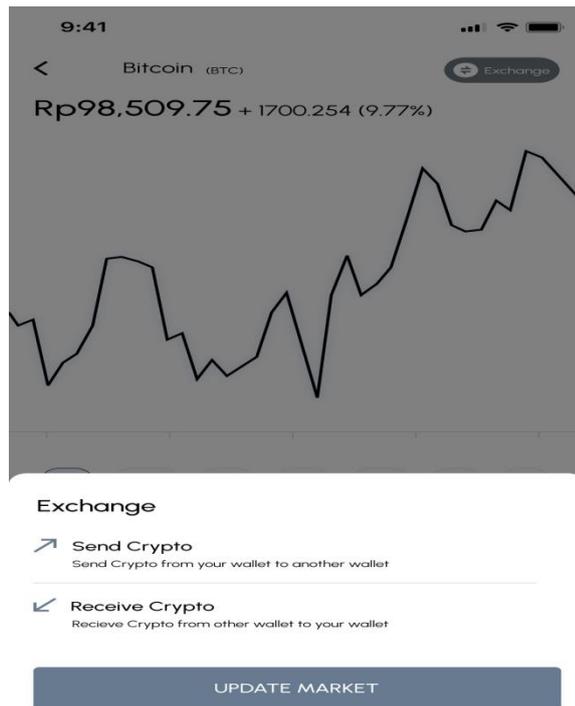
Gambar IV. 13 Tampilan Wireframe Search Market

9. Tampilan Wireframe Buy dan Sell



Gambar IV. 14 Tampilan Wireframe Buy dan Sell

10. Tampilan Wireframe Update market Pergerakan



Gambar IV. 15 Tampilan Wireframe *Update Market*

3. Prototipe

Activity diagram digunakan

1. Tampilan Login

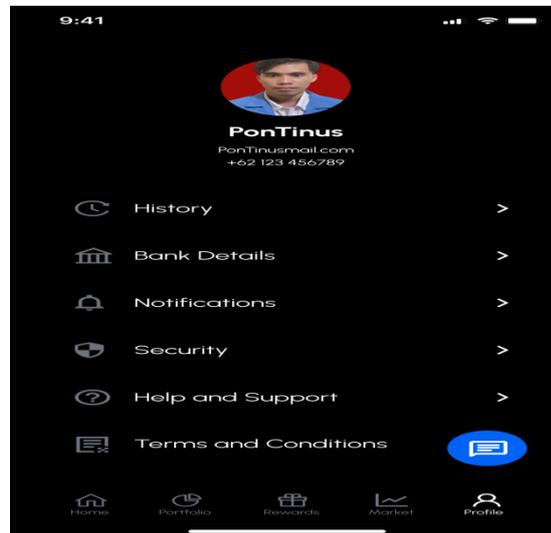
Pada gambar 4.16 Tampilan login adalah tampilan mengakses akun pada aplikasi trading view yang dimana mereka mengakses akun.



Gambar IV. 16 Tampilan Login

2. Tampilan Profil

Pada gambar 4.17 Adalah tampilan profil, pada halaman profil pengguna akan mengakses halaman profil tersebut. Dari home history dan pergerakan harga.



Gambar IV. 17 Tampilan Profil

3. Tampilan Home dan Fitur chat

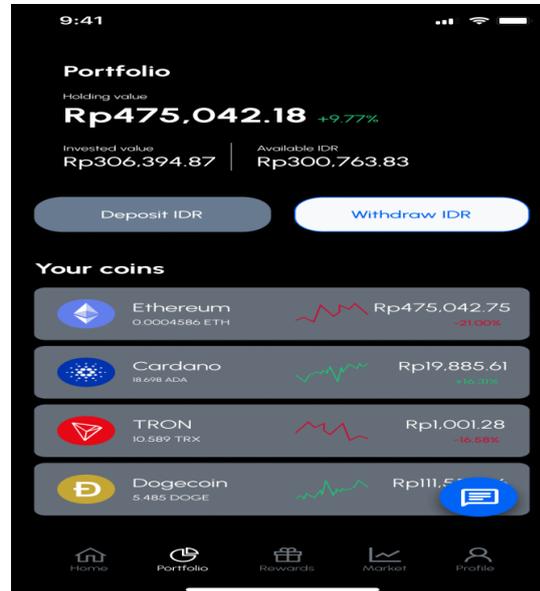
Pada gambar 4.18 Adalah tampilan home dan fitur chat yang dimana tampilan ini akan memberikan informasi terhadap nasabah, dimana nasabah tersebut akan melakukan transaksi pada saat harga naik dan disitu lah nasabah tersebut melakukan transaksi dengan baik, maka dari itu agar nasabah puas dengan pelayanan kami.



Gambar IV. 18 Tampilan Home

4. Tampilan Protfolio

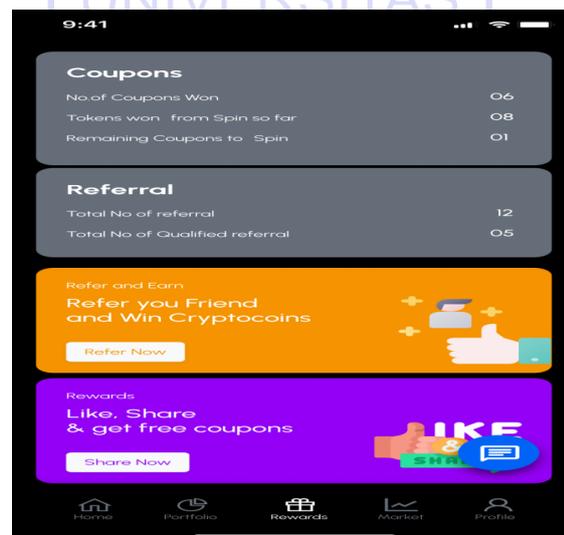
Pada gambar 4.19 adalah tampilan protfolio dimana tampilan tersebut menampilkan semua fitur fitur yang ada pada aplikasi trading view dan dan melihat transaksi nasabah.



Gambar IV. 19 Tampilan Protfolio

5. Tampilan Rewards

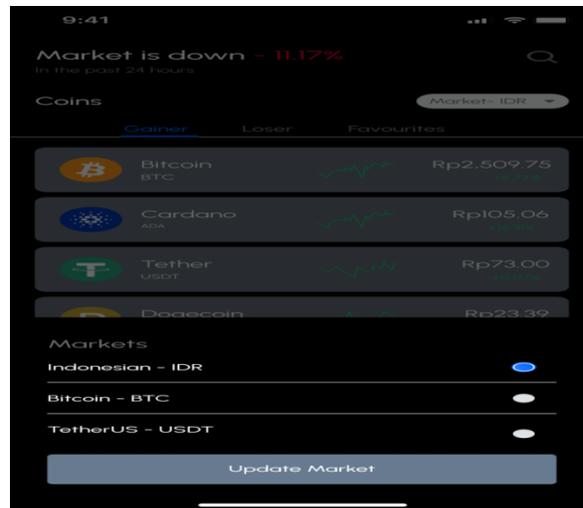
Pada gambar 4.20 adalah tampilan rewards ini sebagai tanda suka dengan bisnis di perusahaan kami, maka nasabah tersebut memberikan like pada kami sebagai colsultan



Gambar IV. 20 Tampilan Rewards

6. Tampilan Update Market

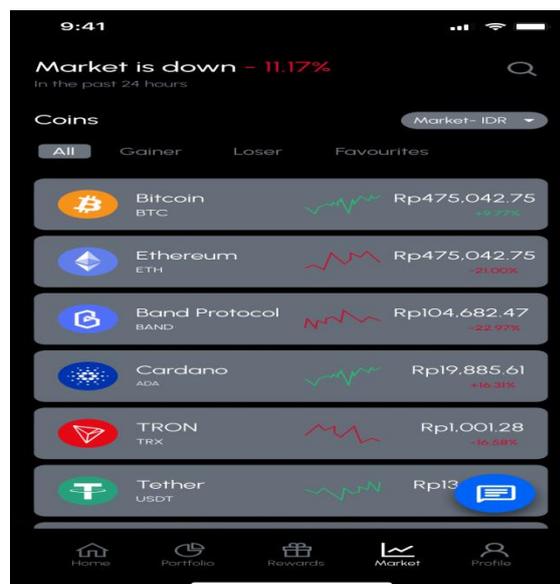
Pada gambar 4.21 adalah tampilan update market sebelum melakukan transaksi dan menginformasikan kenasabah agar tidak terburu buru, dengan itu kami sebagai colsultan mengupdate market terlebih dahulu.



Gambar IV. 21 Tampilan Update Market

7. Tampilan Market

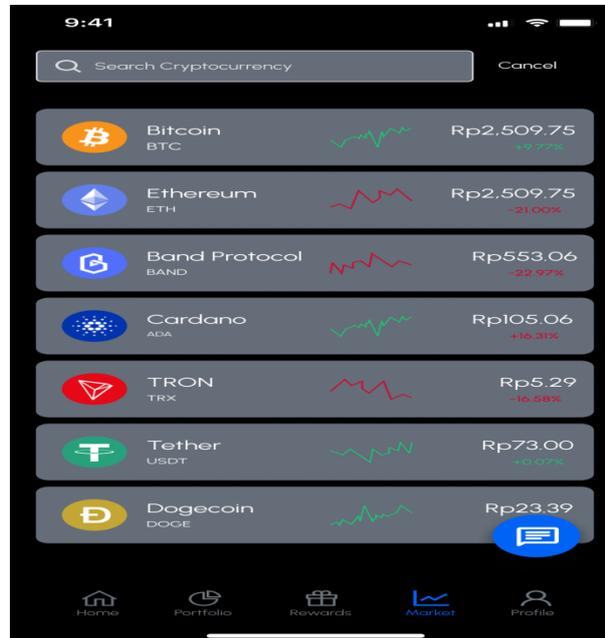
Pada gambar 4.22 adalah tampilan market yang dimana tampilan ini mengakses atau melihat pergerakan harga dan simulasi kenaikan harga emas agar nasabah kita puas dengan bisnis kita maka dari itu sebelumnya kita akan memantau apakah ada kenaikan atau masih belum agar nasabah juga bisa melakukan transaksi pada saat harga naik.



Gambar IV. 22 Tampilan Market

8. Tampilan Search Market

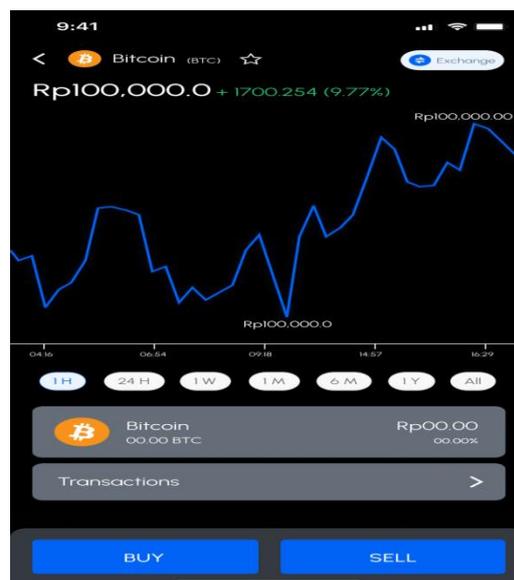
Pada gambar 4.23 adalah tampilan search market terlebih dahulu kita search harga market sebelum melakukan transaksi agar tidak ada kesalahan pada saat melakukan transaksi



Gambar IV. 23 Tampilan Search Market

10. Tampilan Buy dan Sell

Pada gambar 4.24 adalah tampilan yang dimana nasabah akan melakukan pembelian atau transaksi dengan menggunakan buy dan sell dimana pada saat kenaikan harga naik maka mereka melakukan buy atau transaksi tersebut



Gambar IV. 24 Tampilan Buy dan Sell

10. Tampilan Update Market Pergerakan

Pada gambar 4.25 adalah tampilan update market pergerakan dengan mengupdate setelah melakukan transaksi sebelum keluar pada akun trading view



Gambar IV. 25 Tampilan Update Market

Prototipe yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diakses melalui tautan:

<https://www.figma.com/proto/wniPtP2FjzHf2mNV8kdGAn/Tradelook?node-id=158-1614&t=trsZLYLy8amHGG6h-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=146%3A10&starting-point-node-id=146%3A2354>

4.1.4 Observasi dan kuesioner

Pada proses ini dilakukan dengan menggunakan metode SUS untuk mencari nilai rata rata dari hasil penyebaran kuesioner. Alasan metode ini dipilih adalah responden cepat dan mudah dalam merespon pertanyaan karena hanya ada sepuluh pernyataan dan hasil survei berupa skor tunggal 0 – 100 sehingga relative mudah untuk dipahami. Berikut ini hasil rekap kuesioner yang dapat dilihat pada table 4.1

Tabel IV. 5 Hasil Rekap Kuesioner

Responden	Jenis Kelamin	SKOR ASLI									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	Laki - laki	1	2	3	2	2	1	2	5	2	4
R2	Perempuan	2	4	3	2	2	1	2	1	1	2
R3	Laki - laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R4	Laki - laki	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1

R5	Laki - laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R6	Perempuan	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2
R7	Perempuan	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2
R8	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R9	Perempuan	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1
R10	Perempuan	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1
R11	Perempuan	2	2	4	1	2		3	2	2	2
R12	Laki - laki	2	2	4	2	1	2	2	3	2	2
R13	Perempuan	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
R14	Perempuan	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
R15	Laki - laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R16	Laki - laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R17	Perempuan	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1
R18	Perempuan	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1
R19	Laki - laki	1	2	1	1	5	1	4	2	2	1
R20	Perempuan	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1
R21	Perempuan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R22	Laki - laki	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1
R23	Perempuan	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2
R24	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R25	Laki - laki	1	2	3	4	5	3	2	4	3	2
R26	Laki - laki	2	2	5	1	1	2	3	2	2	4
R27	Laki - laki	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
R28	Laki - laki	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
R29	Laki - laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R30	Perempuan	1	1	3	1	1	1	2	2	2	1
R31	Laki - laki	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1
R32	Laki - laki	1	2	4	3	4	5	1	1	2	3
R33	Laki - laki	2	2	4	2	2	2	1	1	1	2
R34	Laki - laki	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R35	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R36	Laki - laki	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
R37	Perempuan	2	2	3	2	2	1	3	2	1	2
R38	Perempuan	2	1	5	3	4	2	1	3	4	2
R39	Perempuan	4	2	1	1	3	3	2	1	1	5
R40	Perempuan	1	3	2	4	3	4	4	1	2	2
R41	Perempuan	1	2	3	1	1	4	5		5	2
R42	Perempuan	1	1	5	2	4	3	1	3	3	2
R43	Laki - laki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R44	Laki - laki	1	4	4	1	1	1	2	2	1	1
R45	Laki - laki	1	1	4	1	1	1	2	2	1	1
R46	Laki - laki	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2
R47	Laki - laki	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
R48	Perempuan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R49	Perempuan	2	1	4	1	2	1	2	1	1	2

0	1	3	4	0	4	1	3	0	4	20	50
0	4	3	4	0	4	1	3	0	4	23	58
1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	22	55
2	3	2	3	1	3	1	3	1	3	22	55
0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
1	4	3	4	1	4	1	4	0	3	25	63
Jumlah										1044	2618
Skor Rata-Rata (Hasil Akhir)											53

Setelah dilakukan penjumlahan, langkah selanjutnya adalah jumlah skor setelah dikali 2,5 dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus perhitungan skor SUS :

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

keterangan :

- X = Skor rata-rata
 Σ = Jumlah skor SUS
N = Jumlah responden

Jumlah skor SUS pada penelitian ini adalah 2618 seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.2 yang didapat dari 41 responden. Berdasarkan hasil perhitungan nilai akhir SUS maka nilai rata-rata yang didapatkan adalah 53 menunjukkan bahwa aplikasi trading view memiliki tingkat kegunaan yang tinggi sesuai dengan standar SUS.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh responden, yang berdasarkan dengan tabel penentuan NPS, Acceptable, Adjective, dan Grade, Tingkat NPS pengguna terhadap aplikasi trading view termasuk ke dalam kategori Promoter. Promoter dalam konteks NPS (Net Promoter Score) adalah pengguna yang sangat puas dengan aplikasi dan mungkin akan merekomendasikannya kepada orang lain.

1. Tingkat Acceptable pengguna terhadap aplikasi trading view termasuk ke dalam kategori Acceptable. Kategori Acceptable menunjukkan bahwa pengguna cukup puas dengan sistem, tetapi masih ada potensi untuk perbaikan.

2. Tingkat Adjective pengguna terhadap aplikasi trading view termasuk ke dalam kategori Excellent. Kategori Excellent menunjukkan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang sangat baik dan memuaskan dengan sistem, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.
3. Tingkat Grade pengguna terhadap aplikasi trading view termasuk ke dalam kategori A. Grade A menunjukkan bahwa pengguna sangat puas dengan sistem.

Hasil uji *usability* menggunakan metode *System Usability Scale*. Berdasarkan hasil perhitungan nilai akhir SUS maka nilai rata-rata yang didapatkan adalah 53 berada pada *Grade C*. Hal ini menandakan bahwa pengguna sangat kurang puas dengan aplikasi *trading view*.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis desain UI/UX aplikasi *trading mobile* PT Bestprofit Futures menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) menghasilkan beberapa kesimpulan dan sebagai berikut:

1. Peningkatan Kualitas Desain dengan Pendekatan UCD efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang lebih responsif dan intuitif.
2. Aksesibilitas Lebih Baik menggunakan Desain ulang dengan fokus pada kebutuhan pengguna memungkinkan aplikasi diakses oleh berbagai perangkat tanpa memerlukan instalasi tambahan, meningkatkan aksesibilitas bagi semua pengguna.
3. Kepuasan penggunaan meningkat evaluasi menggunakan kuesioner menunjukkan bahwa pengguna merasa lebih puas dengan tampilan dan fungsionalitas aplikasi setelah desain ulang, dengan rata rata kepuasan mencapai 82,14%.

5.2 Saran

Dari hasil pembahasan dan kesimpulan uraian di atas, menyadari bahwa analisis dan pengembangan desain UI/UX aplikasi *trading mobile* PT Bestprofit Futures menggunakan metode *User Centered Design* (UCD):

1. Pengujian dengan Metode Lain Selain *heuristic usability*, disarankan untuk menggunakan metode pengujian lain yang lebih berfokus pada pengukuran UI dan UX, seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ), untuk mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif.
2. Pengembangan Berkelanjutan Desain antarmuka harus terus diperbarui dan dikembangkan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna yang dinamis, serta untuk mengakomodasi fitur-fitur baru berdasarkan masukan pengguna.
3. Pelatihan Pengguna Menyediakan panduan atau tutorial bagi pengguna baru dapat membantu mereka memahami fitur-fitur aplikasi dengan lebih cepat, meningkatkan efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Aksenta *et al.*, *LITERASI DIGITAL: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [2] D. K. Gultom, M. Arif, and M. Fahmi, “Determinasi kepuasan pelanggan terhadap loyalitas pelanggan melalui kepercayaan,” *Maneggio J. Ilm. Magister Manaj.*, vol. 3, no. 2, pp. 171–180, 2020.
- [3] A. D. Sari, “Perancangan Prototype Aplikasi Deaf Care untuk Menunjang Aksesibilitas Pendamping dalam Memenuhi Kebutuhan Anak Tuna Rungu Menggunakan Metode User Centered Design,” 2020.
- [4] M. H. Hamdanuddinsyah, M. Hanafi, and P. Sukmasetya, “Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1464–1475, 2023.
- [5] N. M. A. P. Dewi and I. G. K. Warmika, “Peran persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat dan persepsi resiko terhadap niat menggunakan mobile commerce di kota Denpasar,” 2016, *Udayana University*.
- [6] A. Frisdayanti, “Peranan brainware dalam sistem informasi manajemen,” *J. Ekon. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 60–69, 2019.
- [7] B. Thoyyib and D. H. Zulfikar, “Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma,” in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 2023, pp. 232–241.
- [8] A. R. Mulyanto and A. R. Mulyanto, “Rekayasa perangkat lunak jilid 1,” 2008, *Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*.
- [9] A. Reynaldi, “Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost,” 2019, *Universitas Negeri Makassar*.
- [10] N. R. Wiwesa, “User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, p. 2, 2021.
- [11] A. E. Setiawan, Z. Zulkifli, T. H. Andika, I. Aras, and A. Pasaribu, “Desain Aplikasi Layanan Kesehatan Home Care Menggunakan Metode User Centred Design (UCD),” *J. Algoritm.*, vol. 21, no. 2, pp. 1–8, 2024.
- [12] H. Tolle, A. Pinandito, A. P. Kharisma, and R. K. Dewi, *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. Universitas Brawijaya Press, 2017.

- [13] A. W. Budiman, A. Setiawan, and S. Nugroho, "Pengembangan Sistem Layanan Informasi Berbasis Web dengan Memanfaatkan AI Pada ChatGPT," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 592–602, 2023.
- [14] H. S. Wibowo, *Desain interaktif dengan Figma panduan praktis untuk pemula dan profesional*. Tiram Media, 2023.
- [15] D. R. Setiawan and P. E. Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma," *J. Tek. Komput.*, vol. 1, no. 3, pp. 132–140, 2022.
- [16] D. W. Ramadhan, "Pengujian usability website time excelindo menggunakan system usability scale (sus)(studi kasus: website time excelindo)," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, pp. 139–147, 2019.
- [17] A. Purwanto, *Konsep dasar penelitian kualitatif: Teori dan contoh praktis*. Penerbit P4i, 2022.
- [18] R. Zidan, "Perancangan ulang user interface berbasis user experience pada aplikasi my daqu menggunakan metode user-centered design," 2022, *Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*
- [19] A. Manzilati, *Metodologi penelitian kualitatif: Paradigma, metode, dan aplikasi*. Universitas Brawijaya Press, 2017.
- [20] A. Rusydah, "Perancangan Prototipe Company Profile Berbasis Website sebagai Media Promosi Pada PT Nito Technich Indonesia," 2023, *Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri*.
- [21] A. Ismayani, *Metodologi penelitian*. Syiah Kuala University Press, 2019.
- [22] I. Salamah, "Evaluasi usability website polsri dengan menggunakan system usability scale," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. 8, no. 3, pp. 176–183, 2019.
- [23] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System usability scale vs heuristic evaluation: a review," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

- I. Biodata Mahasiswa :**
- NIM : 11200140
- Nama Lengkap : Pontinus Telaumbanua
- Tempat & Tanggal Lahir : Hiliwarokha 16 Juni 2000
- Jenis kelamin : Laki - laki
- Alamat lengkap : Jl. Kali baru timur dalam III

II. Pendidikan**a. Formal**

1. SD Negeri 075039 Lulus Tahun 2013
2. SMP Negeri 1 Bawolato Lulus Tahun 2016
3. SMA Negeri 1 Bawolato Lulus Tahun 2019

b. Tidak Formal

1. PKL di Jakarta Pusat Pasar Senen

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi/Pekerjaan

1. Bekerja di PT olala Jakarta Utara sebagai karyawan staff Tahun 2022
2. Bekerja di PT Bestprofit Futures Jakarta Selatan sebagai Bisnis Colsultan Tahun 2024-Sekrang



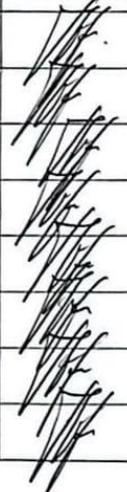
Jakarta, 6 Januari 2025

Pontinus Telaumbanua

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
	UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

Nim : 11200140
 Nama lengkap : Pontinus Telaumbanua
 Dosen pembimbing : Ishak Kholil, M.Kom.
 Judul skripsi : **Analisa Design UI/UX Aplikasi Trading Pada PT Bestprofit Futures Dengan Menggunakan Metode User Centered Design(UCD)**

NO.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	25 Oktober 2024	Zoom Bimbingan Perdana, Pengajuan Juduk, diskusi bahan Skripsi.	
2.	2 November 2024	ACC Judul dan Pengajuan Bab 1	
3.	15 November 2024	ACC Bab 1 dan Pengajuan Bab 2	
4.	24 November 2024	ACC Bab 2 dan Mengajukan Bab 3 dengan membahas Kuesioner	
5.	30 November 2024	Revisi Bab II dan Bab 3 dan diskusi mengenai Penelitian	
6.	7 Desember 2024	ACC Bab III Pengajuan Bab IV diskusi terkait lampiran dan Plagiarisme	
7.	17 Desember 2024	ACC Bab IV dan Pengajuan Bab V dan Pengecekan Daftar Pustaka	
8.	06 Januari 2025	ACC Daftar Sidang dan Pengecekan laporan Skripsi	

Catatan untuk dosen pembimbing.

Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 25 Oktober 2024
- Diakhiri Pada Tanggal : 6 Januari 2025
- Jumlah Pertemuan Bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen pembimbing


 Ishak Kholil, M.Kom

SURAT KETERANGAN RISET



PT BESTPROFIT FUTURES

Member of Jakarta Futures Exchange

Member of Indonesia Derivatives Clearing House

Jl. Jend. Sudirman Kav. 52-53 Jakarta 12920 Telp : (021) 250 0516 (Hunting).

E-mail : corporate@bestprofit-futures.co.id Website : <http://www.bestprofit-futures.co.id>

Nomor : 402 /BPF-1/20/2025
Perihal : Surat Keterangan

Jakarta, 10 Januari 2025

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dimas Bagus Arief Fikri Aziz

Jabatan : Manager

Dengan ini menerangkan bahwa, yang di sebut bawah ini :

Nama : Pontinus Telaumbanua

NIM : 11200140

Jurusan : Sistem Informasi

Perguruan tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Nama di atas adalah benar telah melakukan penelitian di PT Bestprofit Futures pada 20 November 2024 sampai 28 Desember Untuk keperluan penyusunan Skripsi dengan judul "Analisa Dan Pengembangan Design UI/UX Aplikasi Trading Pada PT Bestprofit Futures Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)".

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 10 Januari 2025

PT Bestprofit Futures

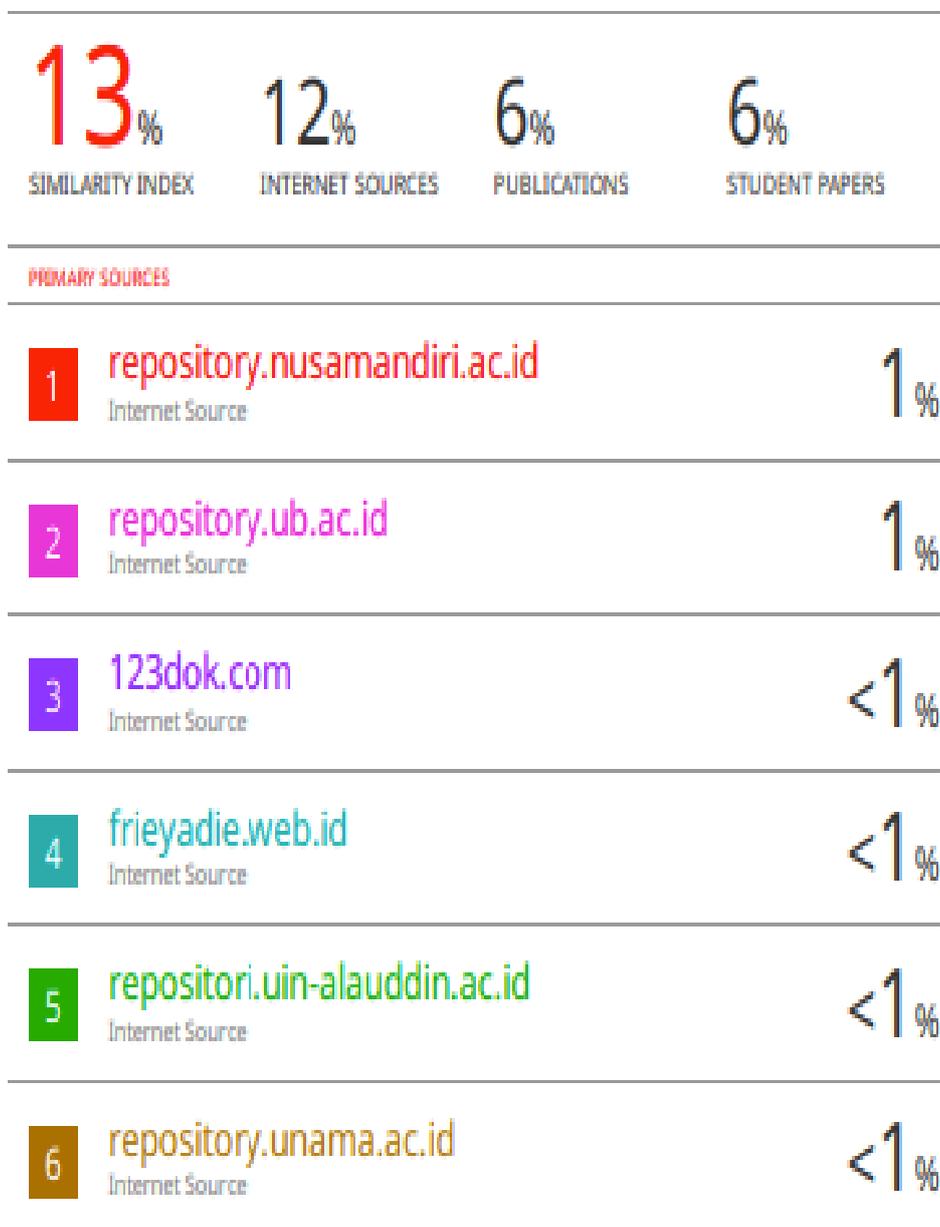
PT. Bestprofit Futures

JAKARTA

Dimas Bagus A.F.A

LAMPIRAN

Lampiran A.. sBukti Hasil Pengecekan Plagisrisme



Lampiran B. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah

The screenshot displays a web browser window with the URL `ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/authorDashboard/submission/125246`. The page is the author dashboard for the journal JITTER (Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer). The article title is "ANALISA DESIGN UI/UX APLIKASI TRADING VIEW PADA PT BESTPROFIT FUTURES DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)" by ROSNIAMAN Ros HALAWA. The submission is in the "Submission" stage. The "Submission Files" section lists a file named "467088-2 rosniaman, Author, SKRIPSI PONTINUS TELAUMBANUA S.KOM.docx (2)" with a file icon and a search icon. A "Download All Files" button is visible at the bottom right of the file list. The browser's address bar shows the full URL: `https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/../../../../api/file-api/download-file?fileId=467088&revision=2&submissionId=125246&stagelId=1`.



Lampiran C. From Kuesioner/Dataset

Bagian 1 dari 2

KUESIONER PENELITIAN

B I U

Salam perkenalkan saya Pontinus Telaumbanua Mahasiswa dari Universitas Nusa Mandiri
 Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir perkuliahan saya dengan penelitian mengenai "ANALISA DAN
 PENGEMBANGAN DESIGN UI/UX APLIKASI TRADING VIEW PADA PT BESTPROFIT FUTURES BERBASIS
 MOBILE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)". Mengharapkan kesediaan Saudara/i
 untuk mengisi kuesioner.
 Kuesioner ini adalah alat pengambilan data dalam penyusunan skripsi.
 Saya harap kesediaan Saudara/i mengisi kuesioner ini dengan benar dan sungguh-sungguh.
 Atas kesediaannya saya mengucapkan banyak terima kasih.

Nama : *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin : *

Laki - laki
 Perempuan

Usia *

Jawaban Anda

Berikutnya Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Bagian 2 dari 2

PENTUNJUK PENGISIAN

1. SANGAT SETUJU (SS)
2. SETUJU (S)
3. RAGU RAGU (RR)
4. TIDAK SETUJU (ST)
5. SANGAT TIDAK SETUJU (STS)

B I U

1. Saya merasa desain aplikasi trading view saat ini sudah memenuhi kebutuhan saya sebagai pengguna.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju ○ ○ ○ ○ ○ Sangat Tidak Setuju

2. Informasi yang disajikan dalam aplikasi trading view dengan metode saat ini mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan saya.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju ○ ○ ○ ○ ○ Sangat Tidak Setuju

3. Saya sering mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi trading untuk menganalisis data atau melakukan transaksi.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju ○ ○ ○ ○ ○ Sangat Tidak Setuju

4. Antarmuka aplikasi trading yang saya gunakan saat ini mudah digunakan bahkan oleh pengguna baru.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

5. Saya merasa tampilan visual aplikasi trading saat ini menarik dan mendukung kenyamanan penggunaan

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

8. Saya berharap fitur-fitur aplikasi trading dioptimalkan agar lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

9. Desain aplikasi trading perlu menyertakan panduan atau bantuan yang lebih jelas untuk pengguna baru.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa desain baru aplikasi trading lebih intuitif dan memudahkan saya dalam melakukan aktivitas trading.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

[Kembali](#) [Kirim](#) [Kosongkan formulir](#)

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

6. Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi trading membantu saya mencapai tujuan saya sebagai pengguna (contoh: menganalisis data, melakukan transaksi).

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

7. Saya merasa aplikasi trading perlu menyesuaikan desainnya agar lebih mudah diakses oleh berbagai jenis pengguna.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa desain baru aplikasi trading lebih intuitif dan memudahkan saya dalam melakukan aktivitas trading.

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

[Kembali](#)

[Kirim](#)

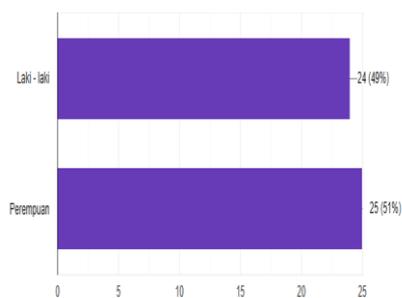
[Kosongkan formulir](#)

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Jenis Kelamin :

49 jawaban

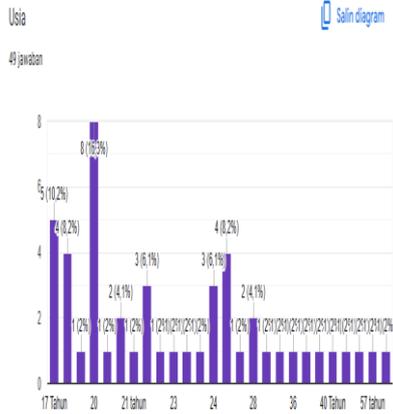
[Salin diagram](#)



[Kembali](#) [Kirim](#) [Kosongkan formulir](#)

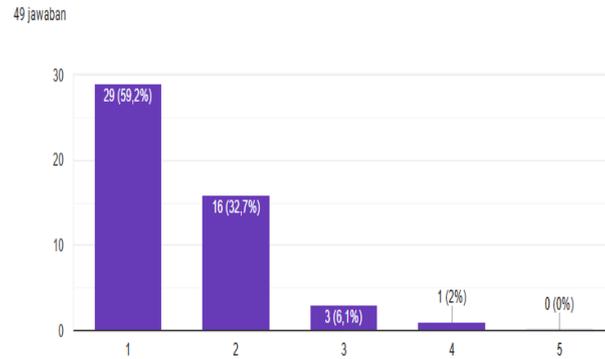
Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

PENTUNJUK PENGISIAN



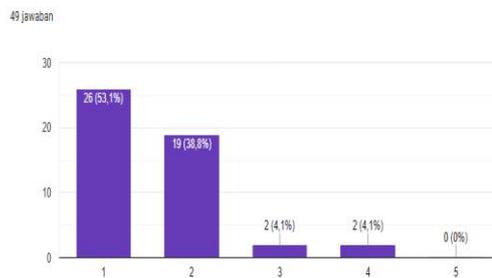
1. Saya merasa desain aplikasi trading view saat ini sudah memenuhi kebutuhan saya sebagai pengguna.

Salin diagram



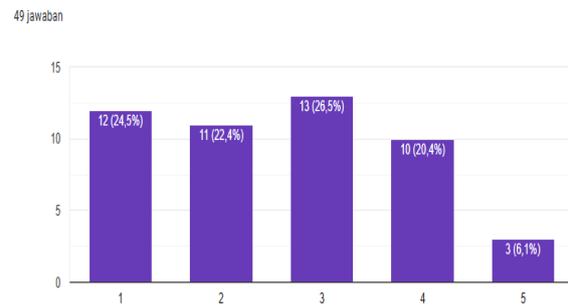
2. Informasi yang disajikan dalam aplikasi trading view dengan metode saat ini mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan saya.

Salin diagram



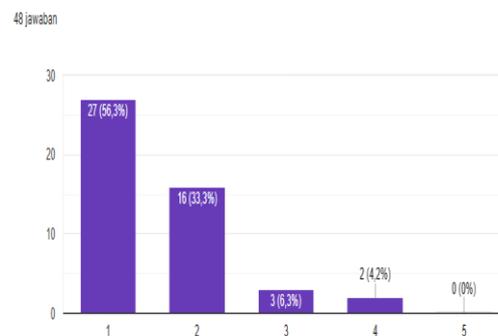
3. Saya sering mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi trading untuk menganalisis data atau melakukan transaksi.

Salin diagram



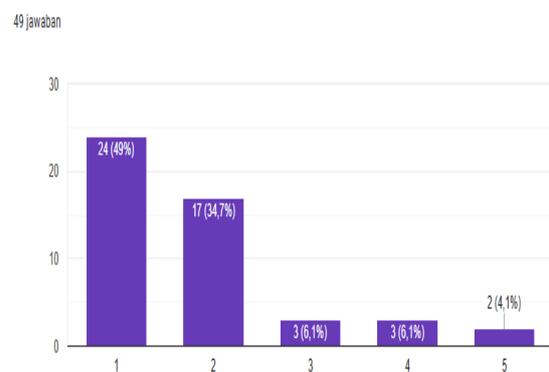
4. Antarmuka aplikasi trading yang saya gunakan saat ini mudah digunakan bahkan oleh pengguna baru.

Salin diagram



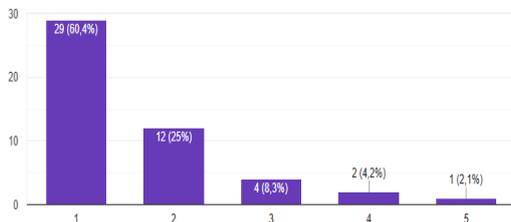
5. Saya merasa tampilan visual aplikasi trading saat ini menarik dan mendukung kenyamanan penggunaan

Salin diagram



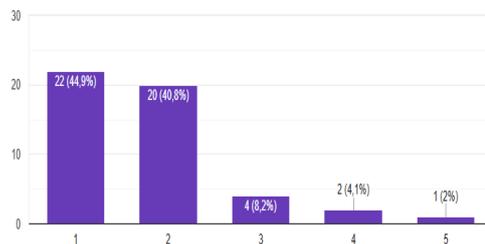
6. Fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi trading membantu saya mencapai tujuan saya sebagai pengguna (contoh: menganalisis data, melakukan transaksi). [Salin diagram](#)

48 jawaban



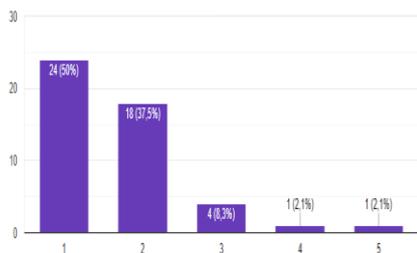
7. Saya merasa aplikasi trading perlu menyesuaikan desainnya agar lebih mudah diakses oleh berbagai jenis pengguna. [Salin diagram](#)

49 jawaban



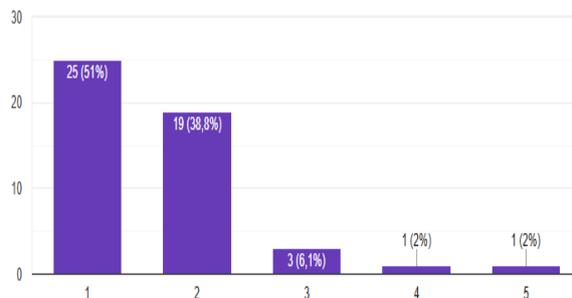
8. Saya berharap fitur-fitur aplikasi trading dioptimalkan agar lebih relevan dengan kebutuhan pengguna. [Salin diagram](#)

48 jawaban



9. Desain aplikasi trading perlu menyertakan panduan atau bantuan yang lebih jelas untuk pengguna baru. [Salin diagram](#)

49 jawaban



10. Saya merasa desain baru aplikasi trading lebih intuitif dan memudahkan saya dalam melakukan aktivitas trading. [Salin diagram](#)

49 jawaban

