

**PENERAPAN *GOAL DIRECTED DESIGN* DALAM PERANCANGAN
ULANG *USER INTERFACE* PADA ADMIN *MARKETPLACE BUILD ID***

(Studi Kasus : PT. Semen Baturaja Tbk. Sumatra Selatan)

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Helmalia Sandy

NIM 09031282025100

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN *GOAL DIRECTED DESIGN* DALAM PERANCANGAN
ULANG *USER INTERFACE* PADA ADMIN *MARKETPLACE BUILD ID***

(Studi Kasus : PT. Semen Baturaja Tbk. Sumatra Selatan)

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

Helmalia Sandy (09031282025100)

Mengetahui,

Palembang, 28 Desember 2023

Ketua Jurusan Sistem Informasi

Dosen Pembimbing

Endang Lestari Ruskan, M.T.

Pacu Putra S, B.CS., M.CS.

NIP 197811172006042001

NIP 198912182013011201

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Helmalia Sandy
NIM : 09031282025100
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Penerapan *Goal Directed Design* dalam
Perancangan Ulang *User Interface* pada
Admin Marketplace BUILD ID

Hasil pengecekan *software authenticate / Turnitin* : 12%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pertanyaan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 28 Desember 2023



Helmalia Sandy

NIM. 09031282025100

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima untuk dipublikasikan pada *Journal of Information System (JOSH)* :

Jurnal Ilmu Komputer (Sinta 4) pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 31 Oktober 2023

Nama : Helmalia Sandy

NIM : 09031282025100

Judul Jurnal : Penerapan *Goal Directed Design* dalam Perancangan Ulang *User Interface* pada Admin *Marketplace Build Id*

Pembimbing : Pacu Putra S. B.CS., M.CS.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“ Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri ” (*QS. AR-Rad : 11*)

Motto :

“ Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena diproses mencoba itulah kita belajar dan membangun kesempatan untuk berhasil ”

Karya ini dipersembahkan kepada :

- Kedua orang tua beserta keluarga besar penulis,
- Para sahabat dan rekan-rekan penulis selama masa kuliah,
- Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi,
- Pengapresiasian terhadap para akademisi yang tekun berkarya di Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Penerapan *Goal Directed Design* dalam Perancangan Ulang *User Interface* pada Admin *Marketplace Build Id*”**. Skripsi ini penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Pada prosesnya, penyusunan skripsi ini tentu tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, arahan, dukungan, dan petunjuk dari semua pihak yang terlibat. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hermansyah dan Ibu Ade Kristin atas pengertian, dukungan, serta nasihatnya, sehingga penulis dapat dengan tenang meraih mimpi dan tujuan hidup.
2. Ketiga kakak yang selalu memotivasi, arahan, dan semangat penulis dalam menyelesaikan proses perkuliahan.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Pacu Putra Suarli, M.CS. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang sudah bersedia menyediakan waktunya untuk memberikan bimbingan, bantuan, dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Ari Wedhasmara, S.Kom., M.TI. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan inspirasi dalam Ilmu Multimedia.
7. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah membantu, membimbing, dan membagi ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

8. Rekan penelitian, Nyayu Nhasywa dan Nabila Riska Ayu yang selalu meningkatkan semangat penulis dalam proses penelitian dan perkuliahan.
9. Teman-teman yang selama ini menemani penulis dalam berkeluh kesah, serta memberi semangat untuk terus bertahan dan berjuang dalam kondisi apapun.
10. Seluruh pihak PT. Semen Baturaja Tbk., terkhususnya unit Digital Marketing yang sangat mendukung baik secara teori maupun konsumsi dalam proses penelitian penulis selama satu bulan.
8. Seluruh staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang sudah sangat profesional dalam membantu berbagai kegiatan mahasiswa.
9. Teman – teman seperjuangan dari Sistem Informasi angkatan 2020, terkhusus teman-teman kelas SIREG A20 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi terhadap penulis.
10. Yang terpenting, teruntuk diri penulis sendiri, terimakasih sudah berjuang dan bertahan diproses bertumbuh ini. Bahagialah dan nikmatilah pada setiap momen kehidupan. Semangat.

Penulis terbuka dalam menerima kritik dan saran pada tugas akhir ini, karena penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan ruang untuk dilakukan perbaikan dalam tugas akhir ini. Akhir kata, semoga skripsi ini membawa kebermanfaatan bagi kita semua.

Palembang, Desember 2023

Penulis,



Helmalia Sandy

PENERAPAN *GOAL DIRECTED DESIGN* DALAM PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* PADA ADMIN *MARKETPLACE BUILD ID*

Oleh

Helmalia Sandy 09031282025100

ABSTRAK

Build Id adalah sebuah *marketplace* berbasis *website* dan aplikasi yang menyediakan berbagai kebutuhan konstruksi, baik produk maupun jasa. Perancangan Build Id oleh PT Semen Baturaja Tbk ini ditujukan kepada masyarakat sebagai bentuk penerapan transformasi digital di Indonesia. Namun dalam proses perancangannya, membutuhkan evaluasi dan perbaikan sebelum diresmikan. Hal tersebut dilaksanakan menjadi solusi untuk mnghindari adanya komplain, dapat menurunkan performa aplikasi dan perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk membantu perancangan *user interface* Build Id agar lebih terarah pada fitur-fitur yang akan diimplementasikan sehingga hasilnya dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam pengujiannya, sebagai peneliti menerapkan metode *Goal Directed Design* dengan tujuan untuk merancang saat mendesain aplikasi sesuai identifikasi sasaran serta keperluan pemakai. Hasil dari pengujian membuktikan bahwa *marketplace* Build Id untuk Admin dalam menjalankan secara baik berdasarkan pengarapan sebelumnya.

Kata Kunci: *Goal Directed Design, Marketplace, Transformasi Digital, User Interface, Website*

**APPLICATION OF GOAL DIRECTED DESIGN IN
DESIGN RESET OF ADMIN MARKETPLACE BUILD ID**

By

Helmalia Sandy 09031282025100

ABSTRACT

Build Id is a website and application-based marketplace that provides various construction needs, both products and services. The Build Id design by PT Semen Baturaja Tbk is aimed at the community as a form of implementing digital transformation in Indonesia. But the design process, to requires evaluation and improvement before it is inaugurated. This is done to avoid complaints, which can reduce the performance of applications and companies. This study aims to help design the Build Id user interface so that it is more focused on the features to be implemented so that the results can match the user's needs. In testing, this study uses the Goal Directed Design method which focuses on designing application designs by identifying user goals and needs. The results of the test prove that the Build Id marketplace for Admins is running well and as expected.

Keywords: *Goal Directed Design, Marketplace, Transformasi Digital, User Interface, Website*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Sejarah PT Semen Baturaja Tbk.....	4
2.2 Visi, Misi dan Logo Perusahaan.....	5
2.3 Struktur Organisasi.....	6
2.4 Tinjauan Pustaka.....	6
BAB III METODELOGI PENELITIAN	10
3.1. Subjek dan Objek Penelitian	10
3.2. Teknik Pengumpulan Data	10
3.3 Metode Goal Direct Design (GDD)	11
3.4 Research	12

BAB IV PEMBAHASAN HASIL RISET	14
4.1 Metode Goal Direct Design (GDD)	14
4.2 Evaluasi Sistem	39
4.3 Analisis Sistem	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Logo PT Semen Baturaja Tbk	6
Gambar 2. 2	Struktur Organisasi PT Semen Baturaja Tbk.....	6
Gambar 4. 1	Tahapan metode Goal Direct Design.....	14
Gambar 4. 2	Tampilan Awal Halaman Login	19
Gambar 4. 3	Tampilan Awal Halaman Lupa Password	19
Gambar 4. 4	Tampilan Awal Halaman Verifikasi Lupa Password.....	20
Gambar 4. 5	Tampilan Awal Halaman Loading.....	20
Gambar 4. 6	Tampilan Awal Halaman Dashboard	21
Gambar 4. 7	Tampilan Awal Halaman Arsitek	21
Gambar 4. 8	Tampilan Awal Halaman Pengaturan.....	22
Gambar 4. 9	Tampilan Awal Halaman Profil Akun.....	22
Gambar 4. 10	<i>Impact Effort Matrix</i>	31
Gambar 4. 11	Wireframe Halaman Dashboard	31
Gambar 4. 12	Wireframe Halaman Arsitek.....	32
Gambar 4. 13	Wireframe Halaman Proyek	32
Gambar 4. 14	Wireframe Halaman Pesanan	32
Gambar 4. 15	Wireframe Halaman Invoice	32
Gambar 4. 16	Wireframe Halaman Ulasan	33
Gambar 4. 17	Wireframe Halaman Pengaturan	33
Gambar 4. 18	Font.....	33
Gambar 4. 19	Prototype Halaman Dashboard.....	37
Gambar 4. 20	Prototype Halaman Arsitek	37
Gambar 4. 21	Prototype Halaman Proyek.....	37
Gambar 4. 22	Prototype Halaman Pesanan.....	38
Gambar 4. 23	Prototype Halaman Invoice	38
Gambar 4. 24	Prototype Halaman Ulasan.....	38
Gambar 4. 25	Prototype Halaman Pengaturan	38

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Wawancara dengan Tim Build Id.....	15
Tabel 4. 2 Tabel Wawancara Pengguna Baru	17
Tabel 4. 3 Analisis Kompetitor	23
Tabel 4. 4 Tabel User Persona 1	26
Tabel 4. 5 Tabel User Persona 2	27
Tabel 4. 6 Tabel Skenario	28
Tabel 4. 7 Tabel Analisis Kebutuhan Pengguna	30
Tabel 4. 8 Pallet Warna	34
Tabel 4. 9 Ikon Gambar	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Publikasi Artikel	43
Lampiran 2 Hasil Pengecekan Similarity Turnitin.....	47
Lampiran 3 Kartu Konsultasi	48
Lampiran 4 Surat Kesiediaan Membimbing	49
Lampiran 5 Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi menjadi semakin penting dalam hampir setiap aspek kehidupan. Dengan bantuan terobosan teknis ini, kita dapat dengan cepat dan efektif mendukung dan meningkatkan kualitas informasi. Teknologi digunakan dalam berbagai konteks yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari, termasuk bisnis dan tempat kerja.

Salah satu anak perusahaan Semen Indonesia, PT Semen Baturaja Tbk, mengoperasikan pabrik di Baturaja, Palembang, dan Lampung serta terlibat dalam sektor industri semen di Sumatera Selatan dan Pontianak. PT Semen Baturaja Tbk merupakan salah satu organisasi pemerintah yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi baru.

Sebuah divisi di PT Semen Baturaja Tbk didedikasikan untuk menciptakan strategi pemasaran untuk semen dan produk yang dihasilkan dari semen. Manajemen ekuitas merek, pemasaran digital, dan strategi purna jual diperlukan untuk menjamin penetrasi produk ke pasar, meningkatkan pangsa pasar, dan mencapai target penjualan. Oleh karena itu, tanggung jawab utama departemen pemasaran adalah mengelola pemasaran, penjualan, dan promosi PT Semen Baturaja Tbk.

Untuk memfasilitasi transformasi Go Digital, pemerintah menawarkan Indikator Kinerja Utama (IKU) kepada semua lembaga pemerintah sebagai sarana

penerapan teknologi. Agar dapat bersaing di ranah digital, PT Semen Baturaja Tbk menciptakan aplikasi yang memudahkan distribusi dan pembelian.

Build.Id adalah sebuah pasar dan aplikasi online yang menawarkan berbagai macam kebutuhan bangunan. Dalam hal penggunaan teknologi digital, aplikasi ini adalah pilihan terbaik yang tersedia. Build.Id dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan dan branding produk, merampingkan persyaratan untuk perlengkapan dan layanan bangunan, dan memfasilitasi pekerjaan arsitek dan tukang bangunan. Sebelum disetujui secara resmi, aplikasi ini masih harus ditinjau dan diperbaiki agar reputasi PT Semen Baturaja Tbk tidak rusak karena adanya komplain.

Untuk menjawab permasalahan yang telah penulis uraikan sebelumnya, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Goal Directed Design dalam Perancangan Ulang User Interface pada Admin Marketplace BUILD ID”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diberikan sebelumnya, peneliti menguraikan topik penelitian, yang melibatkan penilaian aspek yang paling krusial dari pembuatan aplikasi Build Id.

1.3 Tujuan

Mengembangkan aplikasi yang mudah dipahami, dan sesuai kebutuhan masyarakat, serta menjadi lapangan pekerjaan bagi para tukang dan arsitek.

1.4 Manfaat

Memahami proses sistem pada proses pembentukan Build Id, menambah wawasan dan pengalaman keterampilan di bidang marketing, desain, dan analisis.

1.5 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah penelitian dengan memberikan informasi berikut ini agar tetap fokus dan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Viranda Adhiazni. (2020). *Perancangan Ulang Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi Schoters menggunakan Metode Goal Directed Design.*
- Muhammad Muza Alkindi. (2022). *Perancangan Desain User Interface Aplikasi Mobile PS Syarif Hidayatullah menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) dan Usability Testing.*
- Dimas Fitrah Maulana. (2022). *Implementasi Goal Directed Design untuk Perancangan Sistem Baru pada Layanan Kesehatan RS Randengsari Husada.*
- Meisya Jala Girinda. (2022). *Penerapan Metode Goal Directed Design untuk Evaluasi dan Perbaikan User Interface dalam Meningkatkan User Experience pada Aplikasi Hestibell.*
- Frhesa Waninda Sitohang. (2022). *Perancangan User Interface Aplikasi PetBoss Menggunakan Metode Goal Directed Design.*
- Sasqia Dyah Qiranti. (2021). *Design Antarmuka pada Situs Berita Borobudur News dengan Metode Goal Directed Design.*