

**PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI EVSKIN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Fadli Darusalam**

**18.12.0886**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI EVSKIN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Fadli Darusalam**

**18.12.0886**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI EVSKIN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Fadli Darusalam**

**18.12.0886**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



**Uyoek Anggoro Saputro, M.Kom**

**NIK. 190302419**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA**  
**APLIKASI EVSKIN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Fadli Darusalam**

**18.12.0886**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302354**

**Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng**  
**NIK. 190302329**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK. 190302419**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Februari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Fadli Darusalam**  
**NIM : 18.12.0886**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI EVSKIN**

Dosen Pembimbing : Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 8 Maret 2023

Yang Menyatakan,

  
Fadli Darusalam

## DAFTAR ISI

### Isi

HALAMAN JUDUL .....	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI .....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Studi Literatur .....	4
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 Figma .....	6
2.2.2 User Interface.....	7
2.2.3 E-commerce .....	7
2.2.4 User Experience .....	7
2.2.5 Design Thinking.....	7
2.2.6 Startup.....	8
2.2.7 Prototype.....	8
2.2.8 Perancangan .....	9

2.2.9	Wireframe .....	9
2.2.10	System Usability Scale .....	9
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>		<b>11</b>
3.1	Alur Penelitian.....	11
3.1.1	Empathize .....	11
3.1.2	Define.....	12
3.1.3	Ideate.....	15
3.1.4	Prototype.....	15
3.1.5	Testing.....	15
3.1	System Usability Scale.....	15
3.3	UI Style Guide.....	17
3.4	Rancang Antarmuka Pengguna .....	20
3.3.1	Wireframe .....	20
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>31</b>
4.1	Emphatize.....	31
4.1.1	Kriteria Responden .....	31
4.1.2	Kuesioner Online .....	31
4.1.3	Wawancara.....	36
4.2	Define.....	37
4.3	Ideate .....	38
4.3.1	Afinity Diagram.....	38
4.3.1	User Flow.....	39
4.3.3	Sitemap .....	40
4.4	Prototype .....	41
4.4.1	Halaman Login.....	41
4.4.2	Halaman Sign Up.....	42
4.4.3	Halaman Forgot Password .....	43

4.4.4	Halaman Home .....	44
4.4.5	Halaman Profile .....	45
4.4.6	Halaman My Cart.....	46
4.4.7	Halaman Inbox.....	47
4.4.8	Halaman Notifikasi .....	48
4.4.9	Halaman Transaksi.....	49
4.4.10	Halaman New Produk .....	50
4.4.11	Halaman Men.....	51
4.4.12	Halaman Women .....	52
4.4.12	Halaman View All .....	52
4.4.13	Halaman Detail Produk.....	53
4.4.14	Halaman Check Out.....	54
4.5	Testing.....	56
BAB 5 PENUTUP .....		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
REFERENSI .....		60



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	5
Tabel 3.1 Spesifikasi Minimal .....	14
Tabel 3.2 System Usability Scale .....	16
Tabel 3.3 Ukuran Skala Likert .....	17
Tabel 3.4 Color Palette .....	17
Tabel 3.5 Komponen Design .....	18
Tabel 3.6 Icon .....	18
Tabel 4.1 Kriteria Responden .....	31
Tabel 4.2 Define .....	37
Tabel 4.3 Hasil How Might We .....	38
Tabel 4.4 Hasil Tanggapan Calon Pengguna .....	56
Tabel 4.5 Hasil System Usability Scale .....	57
Tabel 4.6 Hasil Akhir Proses SUS .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Design Thinking .....	8
Gambar 2.2 Nilai Evaluasi SUS .....	10
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	11
Gambar 3.2 Login .....	21
Gambar 3.3 Sign Up .....	22
Gambar 3.4 Reset Password .....	22
Gambar 3.5 Home.....	23
Gambar 3.6 Profile .....	24
Gambar 3.7 My Cart .....	24
Gambar 3.8 Inbox .....	25
Gambar 3.9 Notification .....	26
Gambar 3.10 Transaction.....	26
Gambar 3.11 New Product.....	27
Gambar 3.12 Men .....	28
Gambar 3.13 Women.....	28
Gambar 3.14 View All.....	29
Gambar 3.15 Detail Product.....	30
Gambar 3.16 Check Out .....	30
Gambar 4.1 Kuesioner 1 .....	32
Gambar 4.2 kuesioner 2 .....	32
Gambar 4.3 kuesioner 3 .....	32
Gambar 4.4 Kuesioner 4 .....	33
Gambar 4.5 Kuesioner 5 .....	33
Gambar 4.6 Kuesioner 6 .....	34
Gambar 4.7 Kuesioner 7 .....	34

Gambar 4.8 Kuesioner 8 .....	35
Gambar 4.9 Kuesioner 9 .....	35
Gambar 4.10 Kuesioner 10 .....	36
Gambar 4.11 Hasil Afinity Diagram.....	39
Gambar 4.12 User Flow Login dan Sign Up .....	39
Gambar 4.13 User Flow Reset Password.....	40
Gambar 4.14 User Flow Membeli Produk.....	40
Gambar 4.15 User Flow Menambahkan Barang.....	40
Gambar 4.16 Sitemap.....	41
Gambar 4.17 Login.....	42
Gambar 4.18 Sign Up .....	43
Gambar 4.19 Forgot Password.....	44
Gambar 4.20 Home.....	45
Gambar 4.21 My Profile .....	46
Gambar 4.22 My Cart .....	47
Gambar 4.23 Inbox .....	48
Gambar 4.24 Notifikasi .....	49
Gambar 4.25 Transaksi .....	50
Gambar 4.26 New Product .....	51
Gambar 4.27 Men .....	51
Gambar 4.28 Women .....	52
Gambar 4.29 View All .....	53
Gambar 4.30 Detail Produk .....	54
Gambar 4.31 Check Out .....	55

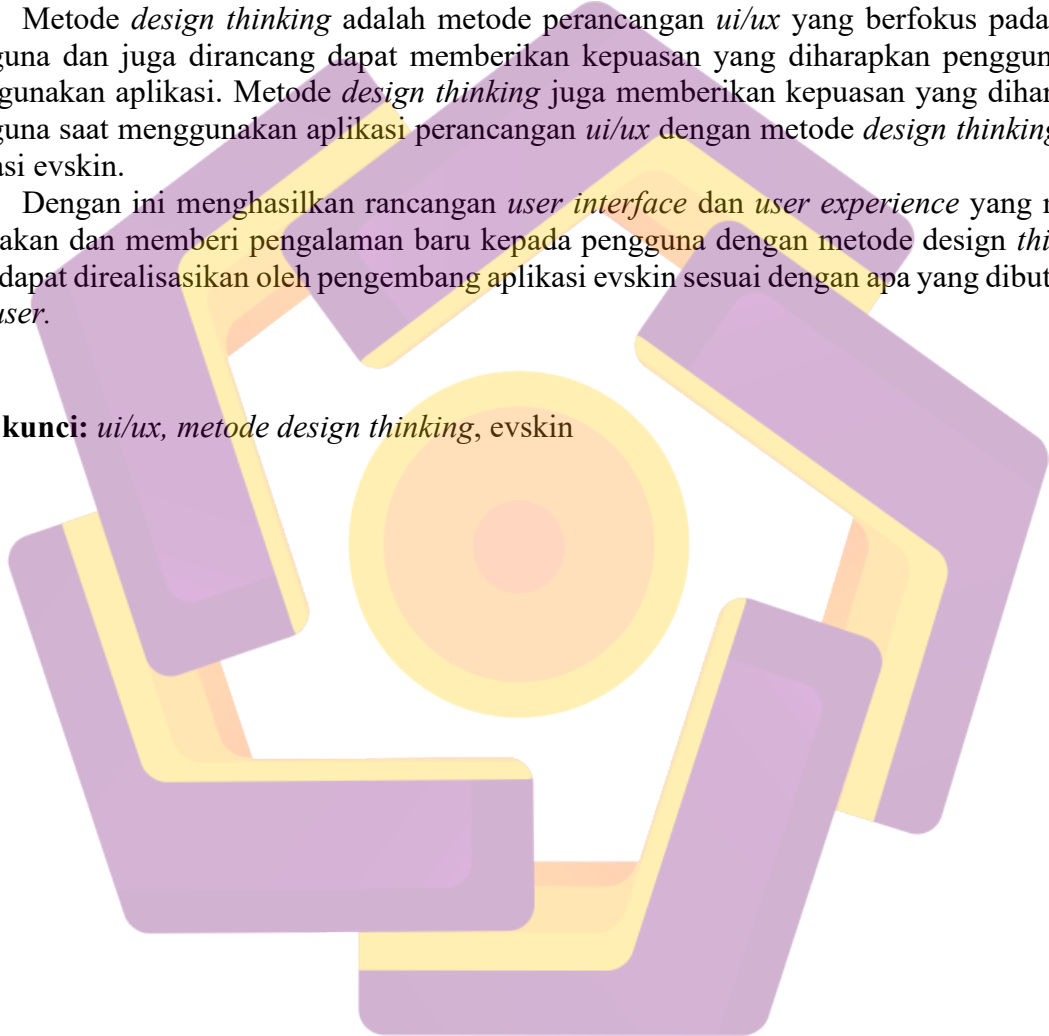
## INTISARI

Perkembangan teknologi dan internet telah membawa dampak yang besar pada industri *e-commerce*. Pada *e-commerce* kategori barang salah satu yang paling banyak dibeli adalah kategori kecantikan dan ini menjadikan industri ini cepat perkembangannya terutama produk *skincare* dari lokal *brand* Indonesia. Industri kecantikan merupakan salah satu pendorong ekonomi kreatif di Indonesia, melihat peluang yang sangat bagus ini maka dibuatlah aplikasi evskin Produk yang dijual tidak hanya untuk kaum wanita saja tetapi pria juga ada. Salah satu tujuan platform ini diciptakan untuk mendukung ekonomi kreatif di Indonesia khususnya dalam bidang kecantikan.

Metode *design thinking* adalah metode perancangan *ui/ux* yang berfokus pada calon pengguna dan juga dirancang dapat memberikan kepuasan yang diharapkan pengguna saat menggunakan aplikasi. Metode *design thinking* juga memberikan kepuasan yang diharapkan pengguna saat menggunakan aplikasi perancangan *ui/ux* dengan metode *design thinking* pada aplikasi evskin.

Dengan ini menghasilkan rancangan *user interface* dan *user experience* yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna dengan metode *design thinking*. Serta dapat direalisasikan oleh pengembang aplikasi evskin sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *user*.

**Kata kunci:** *ui/ux, metode design thinking, evskin*



## ABSTRACT

*The development of technology and the internet has had a huge impact on the e-commerce industry. In e-commerce, one of the most purchased product categories is the beauty category and this has made this industry develop fast, especially skincare products from local Indonesian brands. The beauty industry is one of the drivers of the creative economy in Indonesia, seeing this very good opportunity, the evskin application was created. Products are sold not only to women but also to men. One of the goals of this platform was created to support the creative economy in Indonesia, especially in the beauty sector.*

*The design thinking method is a ui/ux design method that focuses on potential users and is also designed to provide the satisfaction that users expect when using an application. The design thinking method also provides the satisfaction that users expect when using a ui/ux design application using the design thinking method in the evskin application.*

*With this, it produces user interface and user experience designs that are easy to use and provide new experiences to users with the design thinking method. And can be realized by the evskin application developer according to what is needed by the user.*

**Keywords:** *ui/ux, metode design thinking, evskin*

