

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE SITUS WEB PENJUALAN JATI KAIN  
MENGUNAKAN DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**FAJAR TRINANDA YUVIANTO**

**19.11.2680**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE SITUS WEB PENJUALAN JATI KAIN  
MENGUNAKAN DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**FAJAR TRINANDA YUVIANTO**

**19.11.2680**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE SITUS  
WEB PENJUALAN JATI KAIN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Fajar Trinanda Yuvianto**

**19.11.2680**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 15 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Rifda Faticha Alfa Aziza M.Kom**

**NIK. 190302392**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE SITUS  
WEB PENJUALAN JATI KAIN MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Fajar Trinanda Yuvianto**

**19.11.2680**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada 15 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Nuraini, M.Kom**  
**NIK. 190302066**

**Acihmah Sidauruk, M.Kom**  
**NIK. 190302238**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom**  
**NIK. 190302392**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Agustus 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 : Fajar Trinanda Yuvianto  
NIM : 19.11.2680

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Penjualan Jati Kain Menggunakan Metode Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Rifda Fatcha Alfa Aziza, 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, 15 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Fajar Trinanda Yuvianto

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang dengan segala Rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua dan kakak penulis, yang telah memberikan doa, dukungan moral beserta materil, pengorbanan, dan segalanya kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.
2. Kepada dosen pembimbing, yang telah membantu dan membimbing penulis selama proses pengerjaan tugas akhir.
3. Kepada diri sendiri yang telah berjuang selama proses perkuliahan dan mampu menyelesaikan tugas akhir.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobil'alamiin*, segala puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan diberi kemudahan. Sholawat serta salama tak lupa penulis aturkan kepada baginda alam yakni Nabi Muhammad SAW. Skripsi dengan judul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Situs Web Penjualan Jati Kain Menggunakan Metode *Design Thinking*” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, tentu tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis pada kesempatan ini dengan rendah hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kemudahan serta kelancaran saat penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan dan memberikan dukungan selama perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Informatika Fakultas Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

7. Kedua Orang Tua dan Kakak yang telah berjuang lahir dan batin, selalu sabar dan mengerti saya, selalu memberikan dukungan secara moril dan material, serta tak henti-hentinya mendoakan saya dengan penuh keikhlasan untuk keberhasilan dan kebahagiaan anaknya.
8. Savira Damayanti, S.Pd., selaku pemilik Jati Kain yang telah membantu proses penyusunan tugas akhir.
9. Teman-teman seperjuangan selama di Yogyakarta yaitu Salamun, Lana, Davin, Aby, Dimas, Dava, Danil, Rais, Jody, Alya dan Ayu yang telah menjadi teman bercerita, memberikan semangat dan saling menyemangati.
10. Teman-teman Informatika 2 yang menemani dan memberikan saran selama proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir.
11. Saudara persepupuan di Yogyakarta yang telah menemani dan memberikan semangat.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan. Namun, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam bidang Informatika. Semoga penulisan skripsi ini dapat berguna bagi penulis, mahasiswa dan pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Yogyakarta, 15 Agustus 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

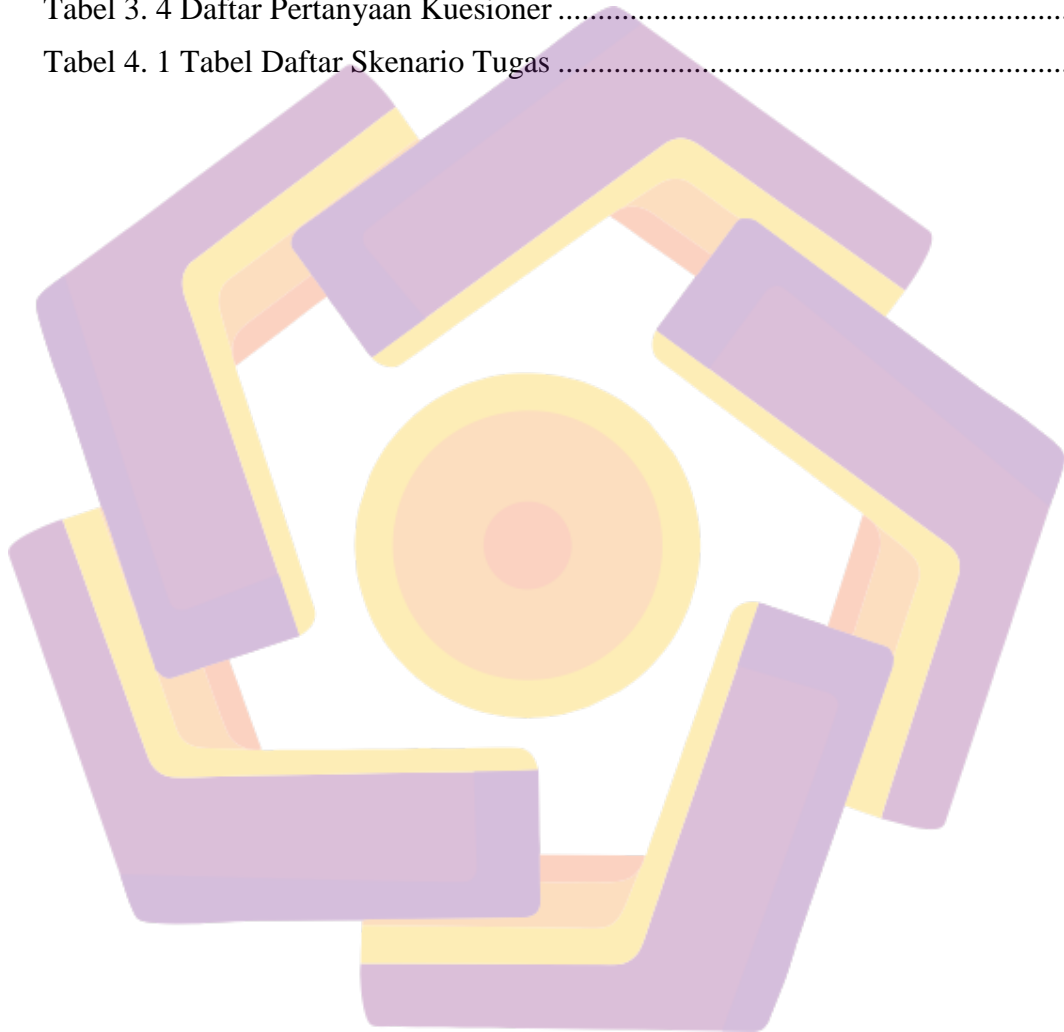
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>i</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori .....	12
2.2.1 Design Thinking.....	12
2.2.2 Wawancara.....	15
2.2.3 Kuesioner .....	15
2.2.4 Empathy Map.....	16
2.2.5 User Persona.....	17
2.2.6 User Journey.....	18
2.2.7 Sitemap.....	18

2.2.8	User Flow .....	18
2.2.9	Wireframe Low Fidelity.....	19
2.2.10	Wireframe High Fidelity .....	19
2.2.11	User Interface (UI) .....	20
2.2.12	User Experience (UX).....	20
2.2.13	Situs Web Penjualan .....	24
2.2.14	Front-End .....	25
2.2.15	Figma .....	25
2.2.16	Visual Studio Code .....	25
2.2.17	Usability Test .....	25
2.2.18	Maze Design.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>29</b>
3.1	Objek Penelitian .....	29
3.2	Alur Penelitian.....	30
3.3	Empathize .....	31
3.3.1	Wawancara.....	31
3.3.2	Kuesioner .....	33
3.3.3	Empathy Map .....	37
3.4	Define .....	38
3.4.1	User Persona.....	38
3.4.2	User Journey.....	39
3.5	Ideate .....	40
3.5.1	Sitemap.....	40
3.5.2	User Flow .....	41
3.6	Wireframe.....	44
3.6.1	Wireframe Home.....	44
3.6.2	Wireframe Sign Up dan Login.....	45
3.6.3	Wireframe Kategori Produk.....	46
3.6.4	Wireframe Pencarian.....	47
3.6.5	Wireframe Detail Produk .....	47
3.6.6	Wireframe Keranjang.....	48
3.6.7	Wireframe Profil Akun .....	49

3.6.8	Wireframe Live Chat.....	49
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1	Prototype .....	50
4.2	Wireframe High Fidelity .....	50
4.2.1	Wireframe High Fidelity Home .....	50
4.2.2	Wireframe High Fidelity Sign Up & Login .....	51
4.2.3	Wireframe High Fidelity Kategori Produk .....	52
4.2.4	Wireframe High Fidelity Pencarian .....	53
4.2.5	Wireframe High Fidelity Detail Produk.....	53
4.2.6	Wireframe High Fidelity Keranjang .....	54
4.2.7	Wireframe High Fidelity Profil Akun .....	55
4.2.8	Wireframe High Fidelity Live Chat .....	56
4.3	Testing .....	56
4.3.1	Menentukan Evaluator .....	57
4.3.2	Membuat Usability Task .....	57
4.3.3	Melakukan Usability Test .....	58
4.3.4	Hasil Usability Testing.....	71
<b>BAB V</b>	<b>SARAN DAN KESIMPULAN .....</b>	<b>73</b>
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran .....	73
<b>REFERENSI</b>	<b>.....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Profil Pemilik Usaha Jati Kain.....	31
Tabel 3. 2 Hasil Wawancara Dengan Pemilik Usaha Jati Kain .....	32
Tabel 3. 3 Kriteria Calon Pengguna Situs Web Penjualan Jati Kain .....	33
Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Kuesioner .....	33
Tabel 4. 1 Tabel Daftar Skenario Tugas .....	57

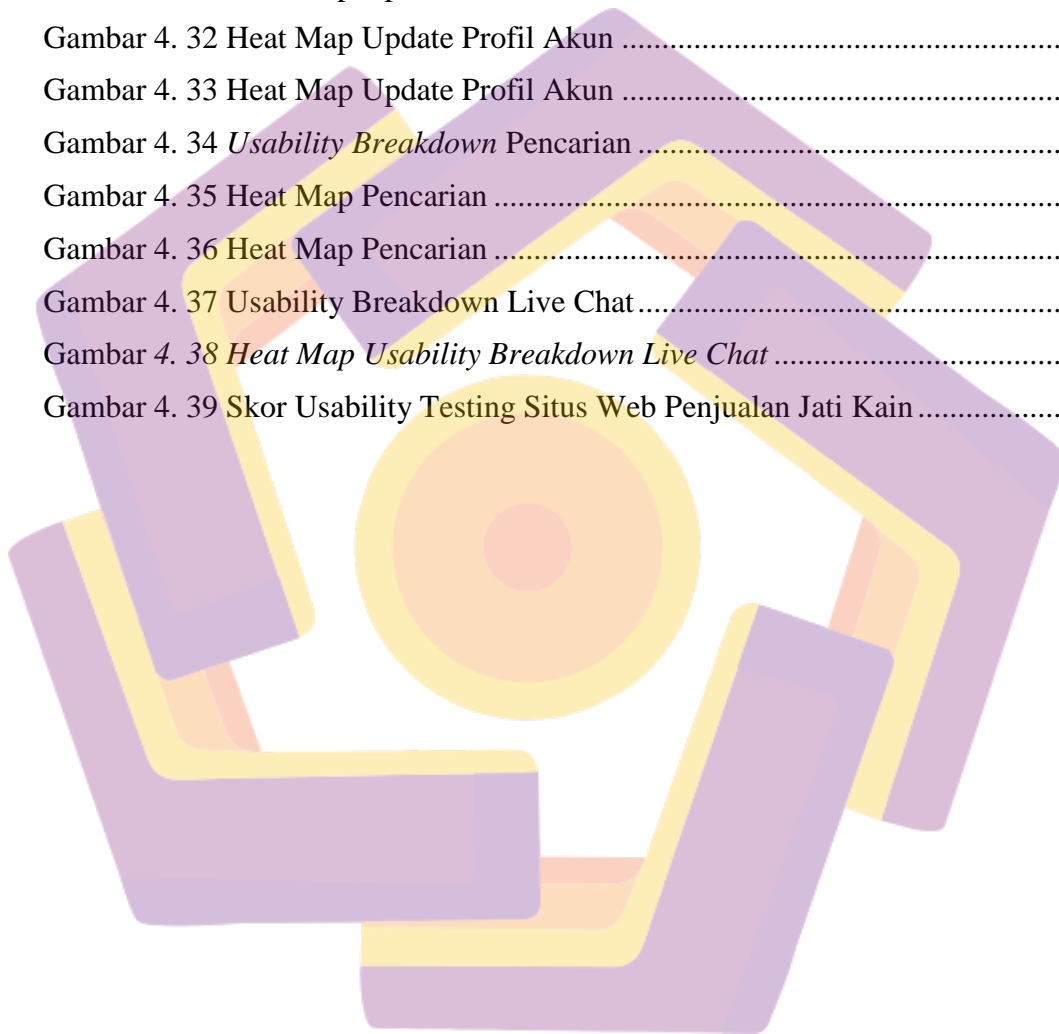


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Metode Design Thinking .....	13
Gambar 2. 2 Template Empathy Map .....	17
Gambar 2. 3 User Persona.....	17
Gambar 2. 4 Contoh Sitemap .....	18
Gambar 2. 5 Contoh User Flow .....	19
Gambar 2. 6 Contoh Wireframe Low Fidelity .....	19
Gambar 2. 7 Contoh Wireframe High Fidelity .....	20
Gambar 2. 8 Konsep UX Menurut Garrett.....	23
Gambar 2. 9 Relasi dalam e-commerce .....	24
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	30
Gambar 3. 2 Alur Pertanyaan Kuesioner .....	34
Gambar 3. 3 Persentase Pertanyaan 1 .....	34
Gambar 3. 4 Persentase Pertanyaan 2 .....	35
Gambar 3. 5 Persentase Pertanyaan 3 .....	35
Gambar 3. 6 Persentase Pertanyaan 4 .....	36
Gambar 3. 7 Persentase Pertanyaan 5 .....	36
Gambar 3. 8 Persentase Pertanyaan 6 .....	37
Gambar 3. 9 Empathy Map .....	38
Gambar 3. 10 User Persona 1.....	39
Gambar 3. 11 User Persona 2.....	39
Gambar 3. 12 User Journey.....	40
Gambar 3. 13 Sitemap.....	41
Gambar 3. 14 User Flow Sign Up dan Login .....	42
Gambar 3. 15 User Flow Kategori Produk .....	42
Gambar 3. 16 User Flow Pencarian .....	43
Gambar 3. 17 User Flow Keranjang .....	43
Gambar 3. 18 User Flow Profil Akun .....	44
Gambar 3. 19 User Flow Live Chat .....	44
Gambar 3. 20 Desain Wireframe Home.....	45
Gambar 3. 21 Desain Wireframe Sign Up .....	46

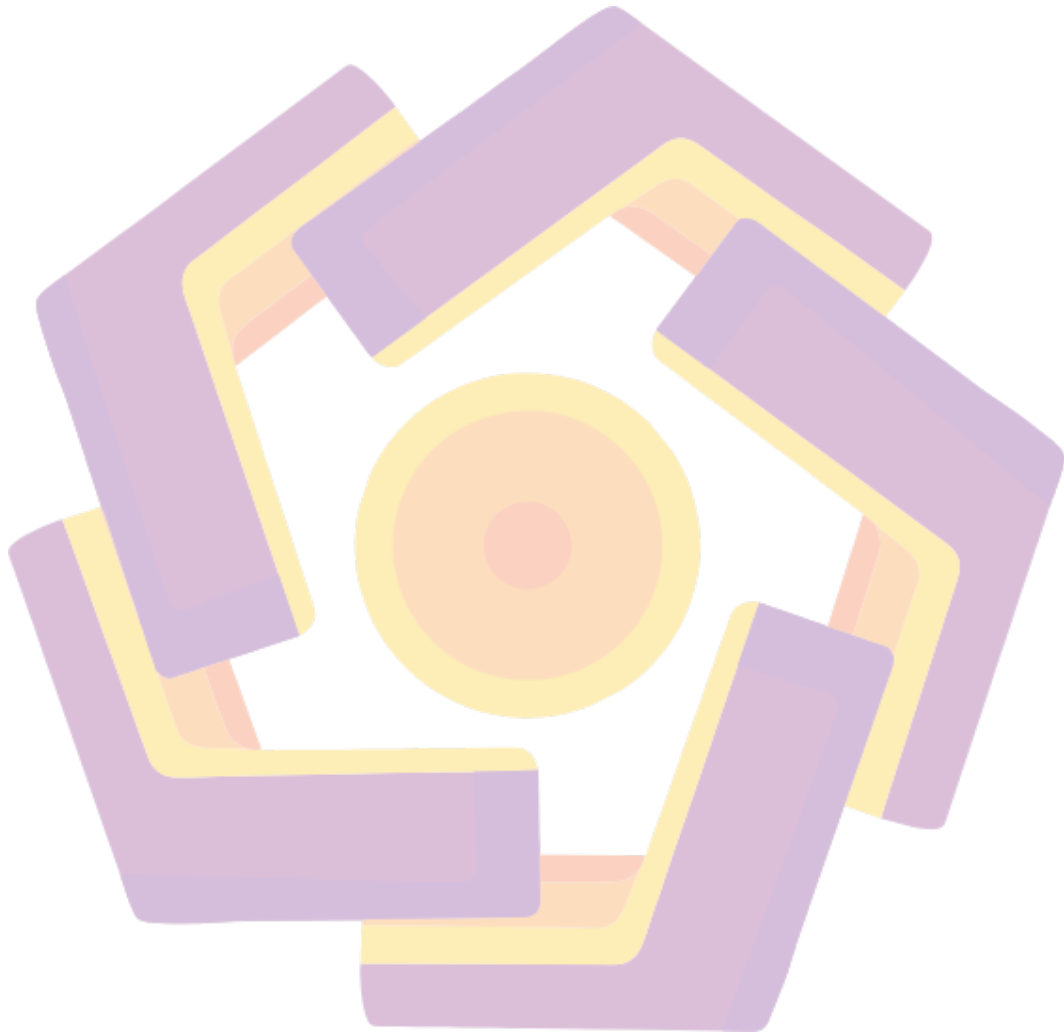
Gambar 3. 22 Desain Wireframe Login.....	46
Gambar 3. 23 Desain Wireframe Kategori Produk.....	47
Gambar 3. 24 Desain Wireframe Fitur Pencarian.....	47
Gambar 3. 25 Desain Wireframe Detail Produk.....	48
Gambar 3. 26 Desain Wireframe Keranjang.....	48
Gambar 3. 27 Desain Wireframe Profil Akun.....	49
Gambar 3. 28 Desain Wireframe Live Chat.....	49
Gambar 4. 1 Wireframe High Fidelity Home.....	51
Gambar 4. 2 Wireframe High Fidelity Sign Up.....	52
Gambar 4. 3 Wireframe High Fidelity Login.....	52
Gambar 4. 4 Wireframe High Fidelity Kategori Produk.....	53
Gambar 4. 5 Wireframe High Fidelity Pencarian.....	53
Gambar 4. 6 Wireframe High Fidelity Detail Produk.....	54
Gambar 4. 7 Wireframe High Fidelity Keranjang.....	55
Gambar 4. 8 Wireframe High Fidelity Profil Akun.....	55
Gambar 4. 9 Wireframe High Fidelity Live Chat.....	56
Gambar 4. 10 Usability Breakdown Sign Up dan Login.....	59
Gambar 4. 11 <i>Usability Breakdown Sign Up dan Login</i> .....	59
Gambar 4. 12 Heat Map Sign Up.....	59
Gambar 4. 13 Heat Map Sign Up.....	60
Gambar 4. 14 Heat Map Sign Up.....	60
Gambar 4. 15 Heat Map Sign Up.....	60
Gambar 4. 16 Heat Map Sign Up.....	61
Gambar 4. 17 Heat Map Sign Up.....	61
Gambar 4. 18 Heat Map Sign Up.....	61
Gambar 4. 19 Heat Map Sign Up.....	62
Gambar 4. 20 Heat Map Login.....	62
Gambar 4. 21 Heat Map Login.....	62
Gambar 4. 22 Heat Map Login.....	63
Gambar 4. 23 Usability Breakdown Kategori Produk.....	63
Gambar 4. 24 Heat Map Kategori Produk.....	64
Gambar 4. 25 <i>Usability Breakdown Detail Produk</i> .....	64

Gambar 4. 26 Heat Map Detail Produk.....	65
<i>Gambar 4. 27 Usability Breakdown Keranjang.....</i>	65
Gambar 4. 28 Heat Map Keranjang .....	66
Gambar 4. 29 Heat Map Keranjang .....	66
Gambar 4. 30 <i>Usability Breakdown Update</i> Profil Akun .....	67
Gambar 4. 31 Heat Map Update Profil Akun .....	67
Gambar 4. 32 Heat Map Update Profil Akun .....	68
Gambar 4. 33 Heat Map Update Profil Akun .....	68
Gambar 4. 34 <i>Usability Breakdown</i> Pencarian .....	69
Gambar 4. 35 Heat Map Pencarian .....	69
Gambar 4. 36 Heat Map Pencarian .....	70
Gambar 4. 37 Usability Breakdown Live Chat.....	71
Gambar 4. 38 <i>Heat Map Usability Breakdown Live Chat</i> .....	71
Gambar 4. 39 Skor Usability Testing Situs Web Penjualan Jati Kain.....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Link Kuesioner Penelitian .....	80
Lampiran 2 Link Usability Testing Menggunakan Maze Design.....	80
Lampiran 3 Link Prototype Figma.....	81





## INTISARI

Jati Kain merupakan industri yang bergerak di bidang penjualan kain yang berlokasi di Pangkalan Bun, Kalimantan Tengah. Penjualan Jati Kain saat ini masih menggunakan platform media sosial dan toko. Situs ini memiliki fungsi utama sebagai platform digital penjualan daring Jati Kain. Pada situs penjualan daring, calon pembeli dapat melakukan transaksi tanpa harus datang ke toko ataupun bertatap muka dengan penjual secara langsung. Situs Jati Kain dilaksanakan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini merupakan proses berulang dengan memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman. Dalam proses ini, diperlukan riset terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi, dan mengembangkan solusi yang sesuai. Setelah itu, membuat *prototype* dengan pengujian menggunakan platform Maze Design dan mengevaluasi solusi yang dikembangkan. Hasil dari pengujian menggunakan Maze Design mendapatkan hasil akhir 97. Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah tampilan UI situs platform digital penjualan Jati Kain sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

**Kata kunci:** Situs web, *User Interface*, *User Experience*, *Design Thinking*.

## ABSTRACT

Jati Kain is an industry engaged in the sale of cloth which is located in Pangkalan Bun, Central Kalimantan. Sales of Jati Kain are currently still using social media platforms and offline store. This site has the main function as a digital platform for online sales of Jati Kain. On online sales sites, prospective buyers can make transactions without having to come to the store or meet the seller face to face. Jati Kain Sites are implemented using the Design Thinking method. This method is an iterative process of understanding the user, challenging assumptions, and redefining the problem in an effort to identify alternative strategies and solutions that may not be immediately apparent with an initial level of understanding. In this process, it is necessary to research user needs and preferences, identify possible problems, and develop appropriate solutions. After that, create prototype to test using Maze Design and evaluate the solutions developed. The final results of this study are a UI display for the Jati Kain digital sales platform site according to the wishes and needs of the user.

**Kata kunci:** Website, User Interface, User Experience, Design Thinking