

**PERANCANGAN UI/UX *FRONT-END* WEBSITE PADA
INDUSTRI SABLON INKHOUSE YOGYAKARTA
MENGUNAKAN *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1- Sistem Informasi



disusun oleh

MAYLLAFAIZA AVINDANA

20.12.1451

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN UI/UX *FRONT-END* WEBSITE PADA
INDUSTRI SABLON INKHOUSE YOGYAKARTA
MENGUNAKAN *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1- Sistem Informasi



disusun oleh

MAYLLAFAIZA AVINDANA

20.12.1451

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX *FRONT-END* WEBSITE PADA INDUSTRI
SABLON INKHOUSE YOGYAKARTA MENGGUNAKAN *DESIGN
THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh
MAYLLAFAIZA AVINDANA
20.12.1451

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2024

Dosen Pembimbing,


M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX *FRONT-END* WEBSITE PADA INDUSTRI
SABLON INKHOUSE YOGYAKARTA MENGGUNAKAN *DESIGN
THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh

MAYLLAFAIZA AVINDANA

20.12.1451

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Norhikmah, M.Kom
NIK. 190302245

Dewi Anisa Istiqomah, S.Pd., M. Cs
NIK. 190302483

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MAYLLAFAIZA AVINDANA
NIM : 20.12.1451

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX *FRONT-END* WEBSITE PADA INDUSTRI SABLON INKHOUSE YOGYAKARTA MENGGUNAKAN *DESIGN* *THINKING*

Dosen Pembimbing : M. Nuraminudin, 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, 19 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Mayllaifaiza Avindana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rendah hati dan rasa syukur, penulis menyajikan halaman persembahan ini sebagai ungkapan terima kasih kepada mereka yang telah memberikan dukungan, inspirasi, dan bantuan selama perjalanan penulisan skripsi ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, terima kasih atas petunjuk, keberkahan, dan karunia-Nya. Semua ini tidak mungkin terwujud tanpa rahmat-Nya.
2. Papa, Mama, Adik dan seluruh keluarga tercinta, terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan tanpa syarat. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam setiap langkah perjalanan hidup ini.
3. Bapak M. Nuraminudin M, kom. selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang telah diberikan. Ilmu dan pengalaman yang diterima dari bapak menjadi fondasi utama dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Pemilik Inkhouse Industries yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti dan memberikan kontribusi terhadap kelancaran penyusunan skripsi.
5. Elfata Althaf yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya, dan selalu memberikan dukungan terhadap saya. Terima kasih karena sudah bersedia menemani dan menjadi Support System hingga saat ini.
6. Sahabat saya Farel, Rika, Yoson, Sibling, Bowo, Michael, Farhan Ibet, dan teman-teman seperjuangan di bangku kuliah. Terima kasih kepada kalian yang telah berbagi tawa, dukungan, dan kerjasama.
7. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Baik dalam memberikan data, informasi, atau dukungan moral, kontribusi kalian sangat berarti.

Semua persembahan ini disampaikan dengan tulus dan ikhlas, sebagai ungkapan penghargaan yang mendalam atas segala bantuan dan dorongan yang telah diberikan. Terima kasih atas segalanya.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis mengucapkan terima kasih atas anugerah hidup dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan UI/UX *Front-End* Website Pada Industri Sablon Inkhouse Yogyakarta Menggunakan *Design Thinking*”

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, MM. Selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Nuraminudin, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan koreksi dengan penuh kesabaran.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang selalu diberikan. Semua perjuangan dan kerja keras mereka menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan di bangku kuliah. Kebersamaan, diskusi, dan dukungan moral dari kalian menjadi nilai tambah yang tidak terhitung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik membangun dari pembaca sangat diharapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 23 Februari 2024



Mayllafaiza Avindana

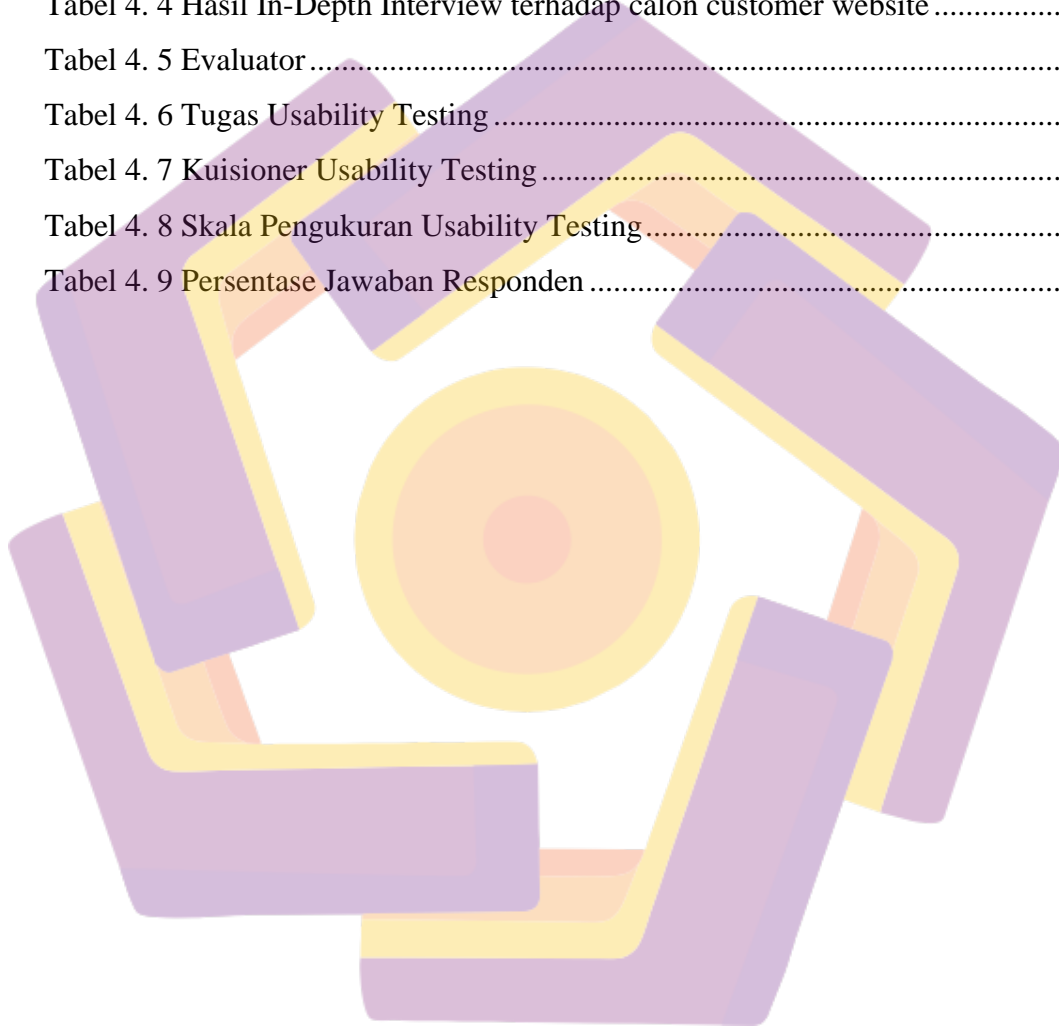
DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN | xiv |
| DAFTAR ISTILAH | xv |
| INTISARI | xvii |
| <i>ABSTRACT</i> | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 5 |
| 2.1 Studi Literatur | 5 |
| 2.2 Dasar Teori..... | 15 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 19 |
| 3.1 Objek Penelitian | 19 |
| 3.2 Alur Penelitian..... | 20 |
| 3.3 Alat dan Bahan | 21 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 23 |
| 4.1 <i>Empethize</i> | 23 |

| | | |
|---------------|---|-----|
| 4.2 | <i>Define</i> | 25 |
| 4.2.1 | <i>User Persona</i> | 26 |
| 4.2.2 | <i>User Journey Map</i> | 28 |
| 4.3 | <i>Ideate</i> | 29 |
| 4.4 | <i>Prototype</i> | 30 |
| 4.4.1 | <i>Wireframe</i> | 30 |
| 4.4.2 | <i>Prototype Website</i> | 40 |
| 4.4.3 | Implementasi Kode | 52 |
| 4.5 | <i>Usability Testing</i> | 61 |
| 4.5.1 | <i>Scenario Pengujian</i> | 61 |
| 4.5.2 | Melaksanakan <i>Usability Testing</i> Dengan <i>Maze Design</i> | 68 |
| 4.5.3 | Hasil Pengujian | 78 |
| 4.6 | Implementasi Desain Menjadi Website | 85 |
| BAB V PENUTUP | | 98 |
| 5.1 | Kesimpulan | 98 |
| 5.2 | Saran | 98 |
| REFERENSI | | 100 |
| LAMPIRAN | | 102 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Keaslian Penelitian | 10 |
| Tabel 4. 1 List pertanyaan wawancara kepada pihak pemilik usaha | 23 |
| Tabel 4. 2 List pertanyaan wawancara kepada calon customer website | 24 |
| Tabel 4. 3 Hasil In-Depth Interview terhadap pemilik usaha | 24 |
| Tabel 4. 4 Hasil In-Depth Interview terhadap calon customer website | 25 |
| Tabel 4. 5 Evaluator | 62 |
| Tabel 4. 6 Tugas Usability Testing | 63 |
| Tabel 4. 7 Kuisisioner Usability Testing | 63 |
| Tabel 4. 8 Skala Pengukuran Usability Testing | 68 |
| Tabel 4. 9 Persentase Jawaban Responden | 79 |

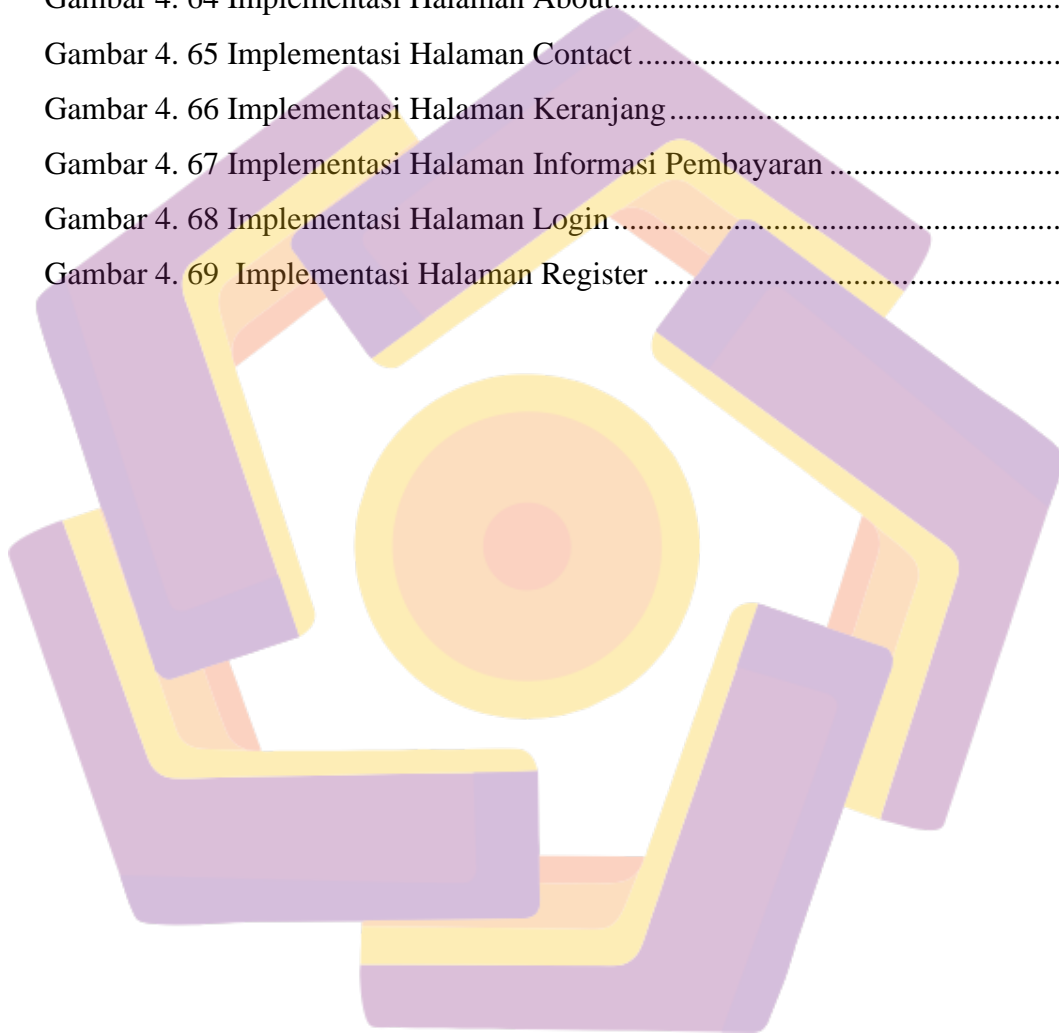


DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Tahapan Desain Thinking | 16 |
| Gambar 3. 1 Struktur Organisasi..... | 19 |
| Gambar 3. 2 Alur Penelitian | 20 |
| Gambar 4. 1 User Persona Ardian | 26 |
| Gambar 4. 2 User Persona Bernadiya | 27 |
| Gambar 4. 3 User Persona Irfan..... | 27 |
| Gambar 4. 4 User Journey Map | 28 |
| Gambar 4. 5 Sitemap Website | 29 |
| Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Home | 30 |
| Gambar 4. 7 Wireframe Halaman Kategori | 31 |
| Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Kataegori Kaos | 31 |
| Gambar 4. 9 Halaman Kategori T-Shirt Polo | 32 |
| Gambar 4. 10 Wireframe Kategori Kaos Printing | 33 |
| Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Kategori Jaket..... | 33 |
| Gambar 4. 12 Wireframe Halaman Kategori Cougle | 34 |
| Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Kategori Zip | 35 |
| Gambar 4. 14 Wireframe Halaman Kategori Korsa | 35 |
| Gambar 4. 15 Wireframe Halaman About | 36 |
| Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Contact..... | 36 |
| Gambar 4. 17 Wireframe Halaman Keranjang | 37 |
| Gambar 4. 18 Wireframe Halaman Info Pembayaran..... | 38 |
| Gambar 4. 19 Wireframe Halaman Login | 38 |
| Gambar 4. 20 Wireframe Halaman Registrer | 39 |
| Gambar 4. 21 Prototype Halaman Home | 40 |
| Gambar 4. 22 Prototype Halaman Kategori..... | 41 |
| Gambar 4. 23 Prototype Halaman Kategori Kaos..... | 42 |
| Gambar 4. 24 Prototype Halaman Kategori T-Shirt Polo..... | 43 |
| Gambar 4. 25 Prototype Halaman Kategori Kaos Printing..... | 44 |
| Gambar 4. 26 Prototype Halaman Kategori Jaket..... | 45 |
| Gambar 4. 27 Prototype Halaman Kategori Cougle | 46 |

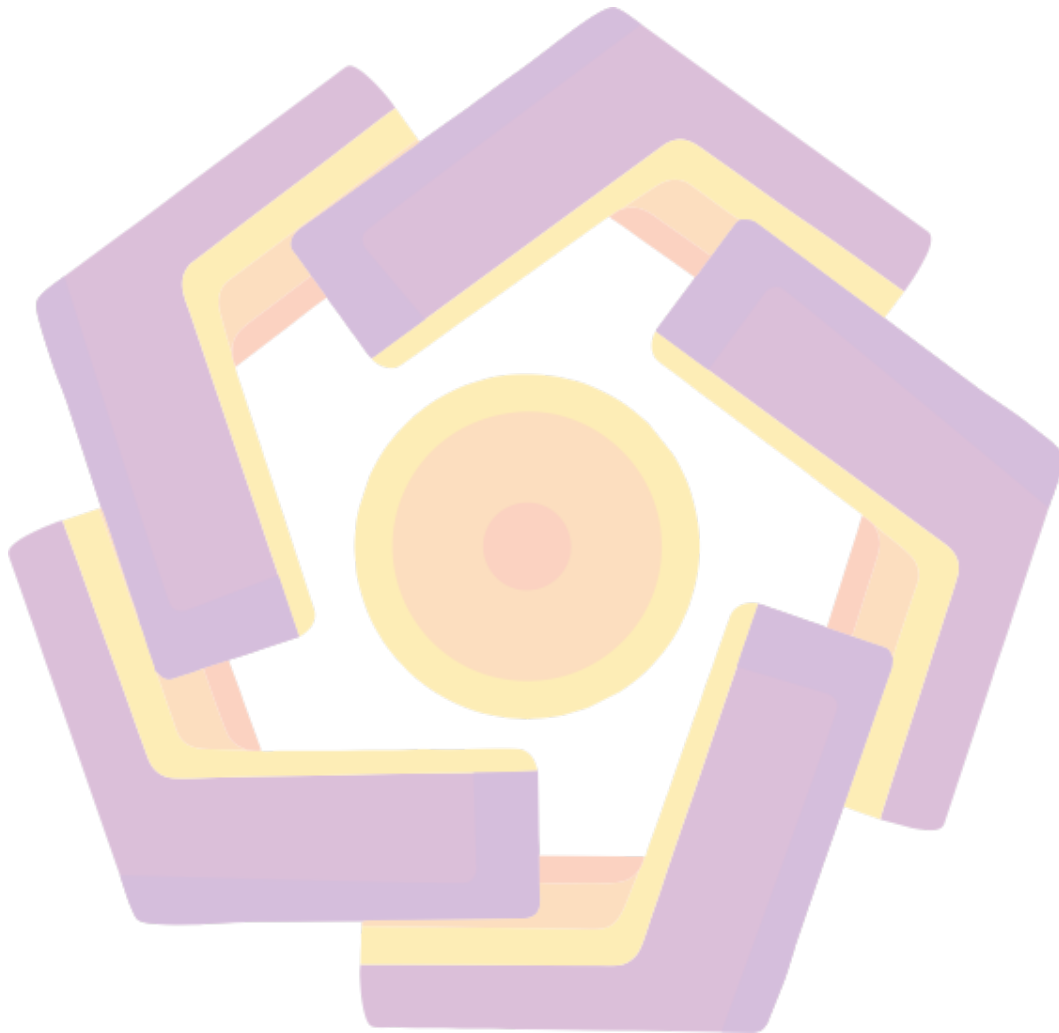
| | |
|--|----|
| Gambar 4. 28 Prototype Halaman Kategori Zip | 47 |
| Gambar 4. 29 Prototype Halaman Kategori Korsa | 48 |
| Gambar 4. 30 Prototype Halaman About..... | 48 |
| Gambar 4. 31 Prototype Halaman Contact | 49 |
| Gambar 4. 32 Prototype Halaman Keranjang | 49 |
| Gambar 4. 33 Prototype Halaman Informasi Pembayaran | 50 |
| Gambar 4. 34 Prototype Halaman Login | 50 |
| Gambar 4. 35 Prototype Halaman Register | 51 |
| Gambar 4. 36 Interactives Prototype..... | 51 |
| Gambar 4. 37 Kode HTML Halaman Home..... | 53 |
| Gambar 4. 38 Kode CSS Halaman Home..... | 56 |
| Gambar 4. 39 Kode HTML Halaman Shop | 59 |
| Gambar 4. 40 Kode CSS Halaman Home..... | 61 |
| Gambar 4. 41 Usability Breakdown Login dan Register..... | 69 |
| Gambar 4. 42 Heatmap Screen Home..... | 70 |
| Gambar 4. 43 Heatmap Screen Login..... | 71 |
| Gambar 4. 44 Usability Breakdown Kategori..... | 71 |
| Gambar 4. 45 Heatmap Screen Home..... | 72 |
| Gambar 4. 46 Heatmap Screen Kategori..... | 73 |
| Gambar 4. 47 Heatmap Screen Kategori Kaos | 73 |
| Gambar 4. 48 Heatmap Screen Keranjang..... | 74 |
| Gambar 4. 49 Usability Breakdown Menu dasar..... | 75 |
| Gambar 4. 50 Heatmap Screen Home..... | 75 |
| Gambar 4. 51 Heatmap Screen Kategori..... | 76 |
| Gambar 4. 52 Heatmap Screen About | 76 |
| Gambar 4. 53 Heatmap Screen Contact | 77 |
| Gambar 4. 54 Heatmap Screen Keranjang..... | 77 |
| Gambar 4. 55 Implementasi Halaman Home..... | 85 |
| Gambar 4. 56 Implementasi Halaman Kategori..... | 86 |
| Gambar 4. 57 Implementasi Halaman Kategori Kaos | 87 |
| Gambar 4. 58 Implementasi Halaman Kategori T-Shirt Polo..... | 88 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 59 Implementasi Halaman Kategori Kaos Printing | 89 |
| Gambar 4. 60 Implementasi Halaman Kategori Jaket | 90 |
| Gambar 4. 61 Implementasi Halaman Kategori Cougler | 91 |
| Gambar 4. 62 Implementasi Halaman Kategori Zip | 92 |
| Gambar 4. 63 Implementasi Halaman Kategori Korsas | 93 |
| Gambar 4. 64 Implementasi Halaman About | 94 |
| Gambar 4. 65 Implementasi Halaman Contact | 94 |
| Gambar 4. 66 Implementasi Halaman Keranjang | 95 |
| Gambar 4. 67 Implementasi Halaman Informasi Pembayaran | 96 |
| Gambar 4. 68 Implementasi Halaman Login | 96 |
| Gambar 4. 69 Implementasi Halaman Register | 97 |



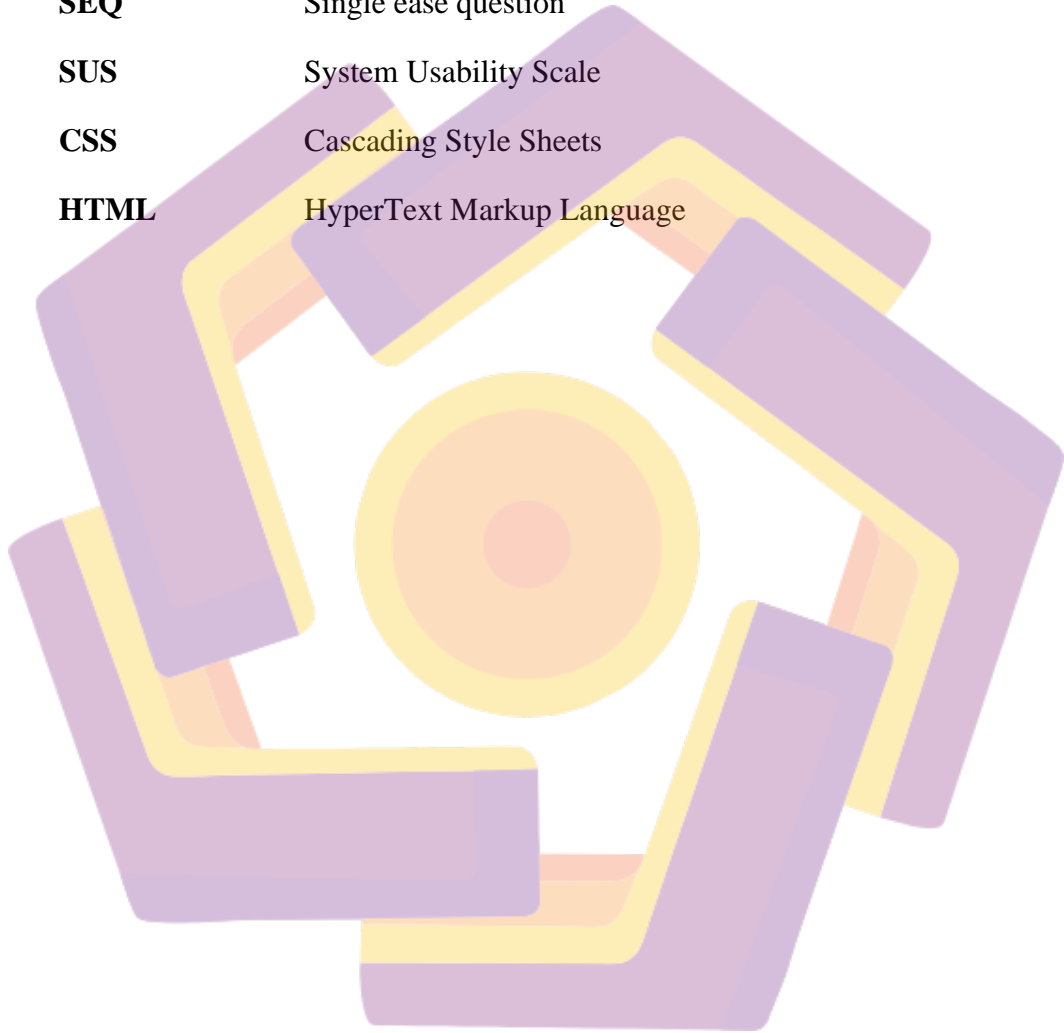
DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Hasil Kuisisioner Usability Testing menggunakan Maze.co | 102 |
| Lampiran 2 Penyerahan Website ke Inkhouse | 103 |
| Lampiran 3 Suasana di Inkhouse | 103 |

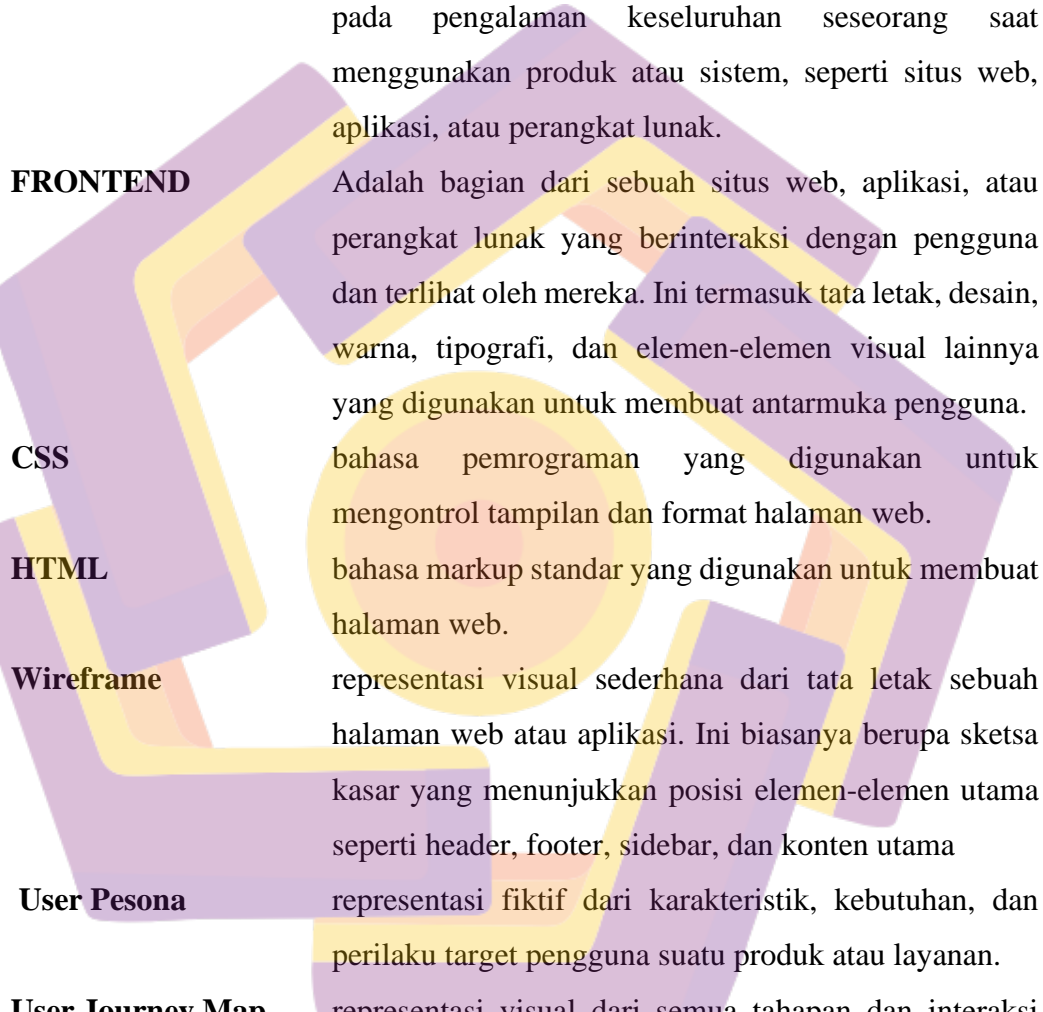


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

| | |
|-------------|---------------------------|
| UI | User Interface |
| UX | User Experience |
| SEQ | Single ease question |
| SUS | System Usability Scale |
| CSS | Cascading Style Sheets |
| HTML | HyperText Markup Language |



DAFTAR ISTILAH

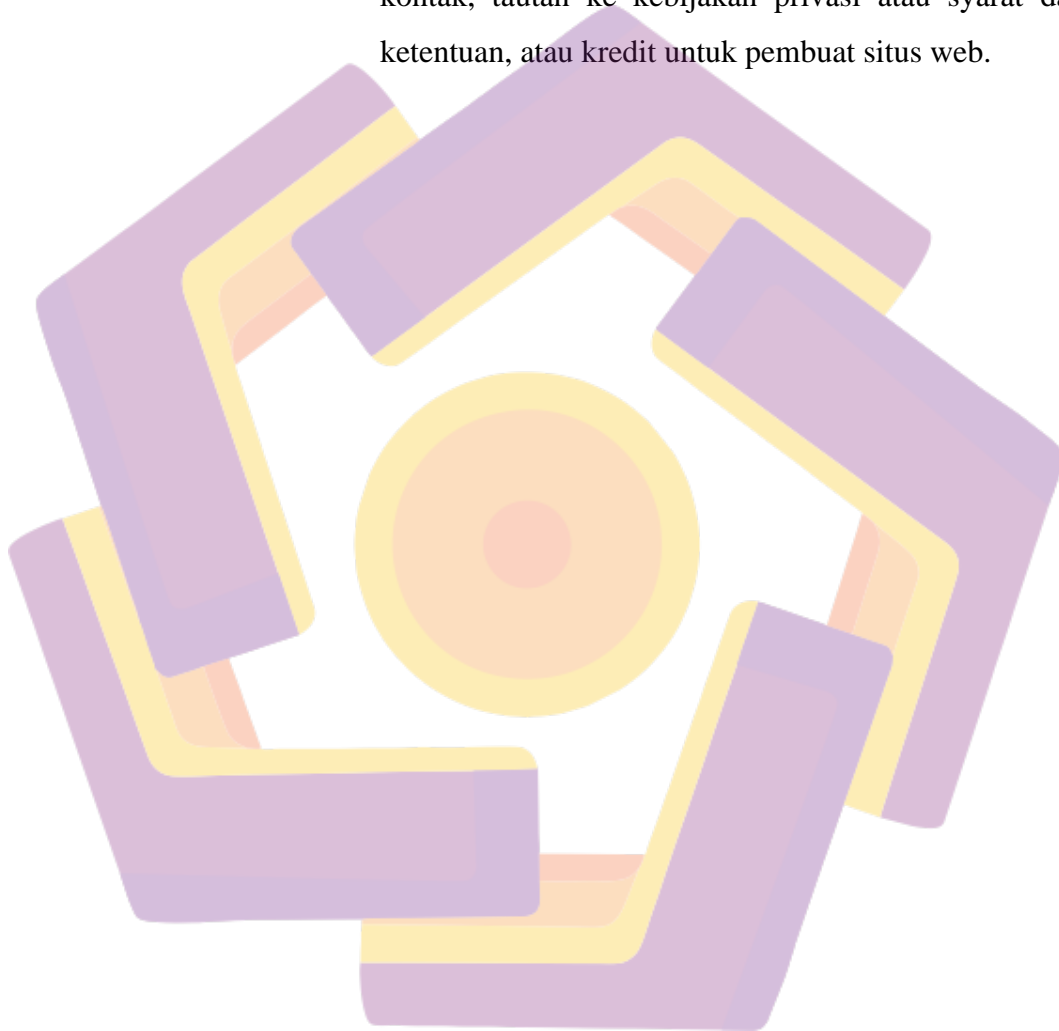


| | |
|-------------------------|--|
| UI | User Interface, merupakan antarmuka antara pengguna dan sebuah sistem komputer. |
| UX | adalah singkatan dari User Experience, yang mengacu pada pengalaman keseluruhan seseorang saat menggunakan produk atau sistem, seperti situs web, aplikasi, atau perangkat lunak. |
| FRONTEND | Adalah bagian dari sebuah situs web, aplikasi, atau perangkat lunak yang berinteraksi dengan pengguna dan terlihat oleh mereka. Ini termasuk tata letak, desain, warna, tipografi, dan elemen-elemen visual lainnya yang digunakan untuk membuat antarmuka pengguna. |
| CSS | bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengontrol tampilan dan format halaman web. |
| HTML | bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat halaman web. |
| Wireframe | representasi visual sederhana dari tata letak sebuah halaman web atau aplikasi. Ini biasanya berupa sketsa kasar yang menunjukkan posisi elemen-elemen utama seperti header, footer, sidebar, dan konten utama |
| User Pesona | representasi fiktif dari karakteristik, kebutuhan, dan perilaku target pengguna suatu produk atau layanan. |
| User Journey Map | representasi visual dari semua tahapan dan interaksi yang dialami oleh seorang pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. |
| Header | bagian dari sebuah halaman web atau dokumen yang muncul di bagian atas dan biasanya berisi informasi penting seperti judul, logo, menu navigasi, dan elemen- |

elemen lain yang memberikan konteks atau kontrol kepada pengguna.

Footer

bagian dari sebuah halaman web atau dokumen yang muncul di bagian bawah dan biasanya berisi informasi tambahan seperti tautan ke halaman terkait, informasi kontak, tautan ke kebijakan privasi atau syarat dan ketentuan, atau kredit untuk pembuat situs web.



INTISARI

Pada era global ini mempengaruhi beberapa faktor industri, salah satunya pada usaha industri sablon. Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam industri sablon, yang semakin mengandalkan platform online untuk mendukung bisnis mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI/UX) *front-end* untuk industri sablon Inkhouse berbasis website dengan menerapkan metode *Desain Thinking*. Industri sablon Inkhouse memiliki kebutuhan yang khusus dalam menghadirkan produk mereka ke pelanggan secara online, dan perancangan UI/UX yang efektif sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan konversi penjualan.

Metode *Desain Thinking* digunakan sebagai kerangka kerja utama dalam proses perancangan ini. Melalui serangkaian tahap, “*emphatize, define, ideate, dan prototype*”, perancangan UI/UX ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka yang intuitif, menarik, dan memenuhi kebutuhan pelanggan Inkhouse.

Penelitian ini akan menggali wawasan dari pemilik Inkhouse, pelanggan potensial, dan pesaing di industri sablon. Hasil dari penelitian ini akan digunakan untuk merancang komponen-komponen antarmuka yang mencakup navigasi yang mudah dipahami, tampilan produk yang menarik, informasi produk yang efisien, dan pembayaran yang aman.

Melalui pendekatan *Desain Thinking*, diharapkan bahwa perancangan UI/UX frontend ini akan membantu Inkhouse untuk memenuhi kebutuhan pelanggan mereka, meningkatkan interaksi online, dan meningkatkan keseluruhan pengalaman pengguna. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi untuk meningkatkan daya saing Inkhouse di pasar industri sablon online.

Kata kunci: Industri Sablon, UI/UX, Website, Front end, Desain Thinking.

ABSTRACT

In this global era, several industrial factors influence, one of which is the screen-printing industry. The development of information technology has brought significant changes to the screen-printing industry, which increasingly relies on online platforms to support their business. This research aims to design a frontend user interface (UI/UX) for the website-based Inkhouse screen printing industry by applying the Design Thinking method. The Inkhouse screen printing industry has unique needs in bringing their products to customers online, and effective UI/UX design is critical to improving user experience and increasing sales conversions.

The Design Thinking method is used as the main framework in this design process. Through a series of stages, "empathize, define, ideate, and prototype", the UI/UX design aims to produce an interface that is intuitive, attractive, and meets the needs of Inkhouse customers.

This research will explore insights from Inkhouse owners, potential customers, and competitors in the screen-printing industry. The results of this research will be used to design interface components that include easy-to-understand navigation, attractive product displays, efficient product information, and secure payments.

Through a Design Thinking approach, it is hoped that this frontend UI/UX design will help Inkhouse to meet their customers' needs, increase online interactions, and improve the overall user experience. Thus, this research has the potential to increase Inkhouse's competitiveness in the online screen-printing industry market.

Keyword: Screen Printing Industry, UI/UX, Website, Front end, Design Thinking.