

**PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE PADA  
WEBSITE THRIFT SHOP DI YAYASAN  
BAKTI ACHMAD ZAKY**

**JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT**

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



disusun oleh

**HAFIZD ANNAUFAL FAUZAN**

**19.12.1329**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE PADA  
WEBSITE THRIFT SHOP DI YAYASAN  
BAKTI ACHMAD ZAKY**

**JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT**

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



disusun oleh

**HAFIZD ANNAUFAL FAUZAN**

**19.12.1329**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT  
PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE PADA  
WEBSITE THRIFT SHOP DI YAYASAN  
BAKTI ACHMAD ZAKY**

yang disusun dan diajukan oleh

**HAFIZD ANNAUFAL FAUZAN**

**19.12.1329**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
pada tanggal 8 Februari 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302163**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**JALUR PROFESIONAL – STUDI INDEPENDENT**  
**TULISKAN JUDUL KARYA ANDA DI SINI**  
**PERANCANGAN UI/UX *LANDING PAGE* PADA**  
**WEBSITE THRIFT SHOP DI YAYASAN**  
**BAKTI ACHMAD ZAKY**

yang disusun dan diajukan oleh

**HAFIZD ANNAUFAL FAUZAN**

**19.12.1329**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Februari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302163**

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

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302163**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 Februari 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hafidz Annaufal Fauzan  
NIM : 19.12.1329

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

### PERANCANGAN UI/UX LANDING PAGE PADA WEBSITE THRIFT SHOP DI YAYASAN BAKTI ACHMAD ZAKY

Dosen Pembimbing : Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Hafidz Annaufal Fauzan

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*sungguh suatu kehormatan bagi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini, dan dalam kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, inspirasi, dan motivasi selama perjalanan ini.*

*Terutama kepada orang tua dan keluarga, terima kasih atas doa, dan dukungan tanpa henti. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi yang tak tergantikan.*

*Kepada pembimbing skripsi, terima kasih atas bimbingan yang berharga dan kesabaran dalam membimbing langkah-langkah penelitian ini. Ilmu yang diberikan sangat berarti bagi perkembangan pengetahuan saya.*

*Teman-teman dan rekan-rekan, terima kasih atas semangat dan dukungan moral yang telah kalian berikan. Perjalanan ini menjadi lebih ringan berkat kehadiran dan dukungan kalian.*

*Tidak lupa kepada Yayasan Bakti Achmad Zaky yang memberikan akses dan fasilitas yang mendukung jalannya penelitian ini.*

*Akhirnya, terima kasih kepada semua pihak yang turut serta mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.*

*Semua bantuan dan dukungan ini sungguh berarti bagi saya. Terima kasih atas segalanya.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena hanya dengan kehendak-Nya saya dapat menyelesaikan program Studi Independen Bersertifikat yang difasilitasi oleh Kampus merdeka bersama mitra terkait. Saya berterima kasih sebesar-besarnya kepada Kampus Merdeka yang telah menyediakan program luar biasa ini sehingga saya memiliki kesempatan untuk mempelajari secara langsung hal-hal yang sejak dulu saya ingin pelajari, apalagi dengan dibimbing sekaligus mempraktikannya. Selanjutnya, saya sangat berterima kasih kepada pihak Yayasan Bakti Achmad Zaky beserta jajarannya yang telah sukses menyelenggarakan program Startup Campus sebagai wadah aktualisasi diri para mahasiswa yang tertarik mengenai dunia digital. Tidak lupa, saya mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mengizinkan saya untuk mengikuti program luar biasa ini. Terakhir, tetapi bukanlah akhir, saya mengucapkan terima kasih kepada Mentor dan Fasilitator yang telah kebersamai saya selama berproses dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam diri melalui program ini.

Dengan selesainya lama waktu saya di Studi Independen Bersertifikat ini, saya berharap dapat mengembangkan bisnis yang saya inisiasikan sehingga benar - benar menjadi “the future UIXers,” yang berkualitas di masa mendatang.

Yogyakarta, 8 Februari 2024

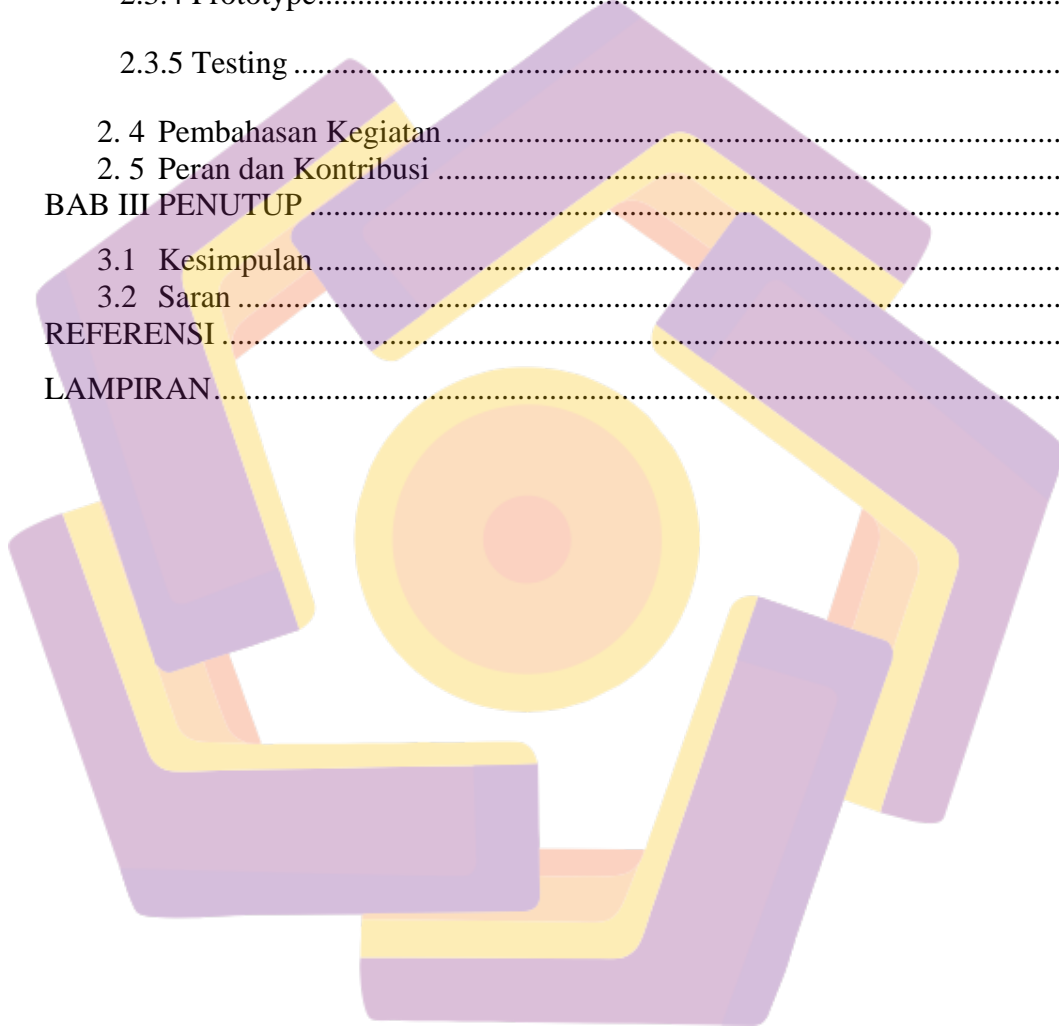
Hafizd Annaufal Fauzan

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xii
DAFTAR ISTILAH .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Profil .....	3
1.3 Landasan Teori .....	4
1.3.1 Design Thinking.....	4
1.3.2 User interface .....	6
1.3.3 User Experience .....	6
1.3.4 Pemrograman HTML.....	6
BAB II PEMBAHASAN .....	7
2. 1 Alur Pengembangan Produk .....	7
2.1.1 UX Research.....	7
2.1.2 Wireframe.....	7
2.1.3 HI-FI Design.....	8
2.1.4 Developing .....	8

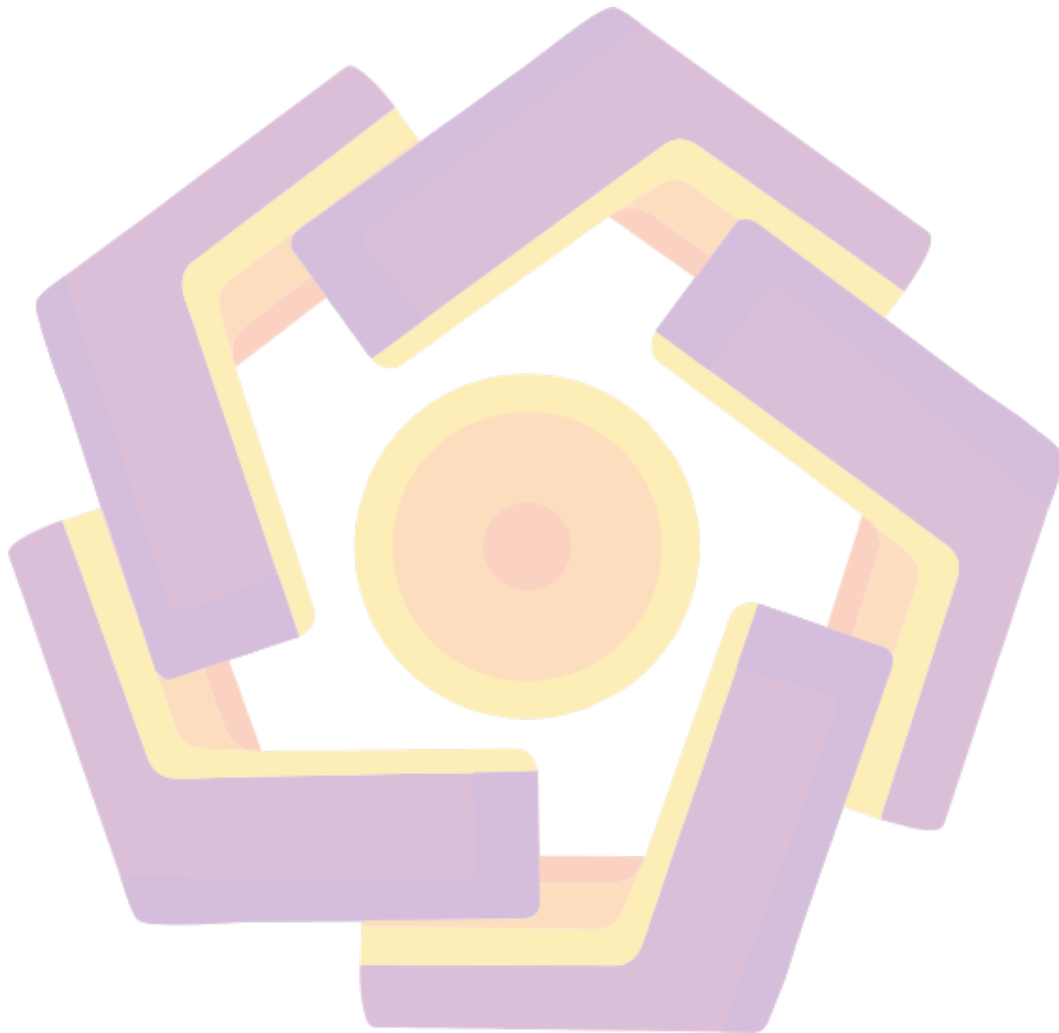


2. 2 Analisis Masalah Teknis dan Penyelesaian .....	8
2. 3 Pembahasan Produk .....	9
2.3.1 Emphatize .....	10
2.3.2 Define .....	10
2.3.3 Ideate .....	12
2.3.4 Prototype.....	16
2.3.5 Testing .....	35
2. 4 Pembahasan Kegiatan .....	39
2. 5 Peran dan Kontribusi .....	41
<b>BAB III PENUTUP</b> .....	42
3.1 Kesimpulan .....	42
3.2 Saran .....	43
<b>REFERENSI</b> .....	44
<b>LAMPIRAN</b> .....	46



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Masalah .....	9
Tabel 2.2 Tabel Detail Kegiatan .....	39
Tabel 2.3 Peran dan Kontribusi .....	41

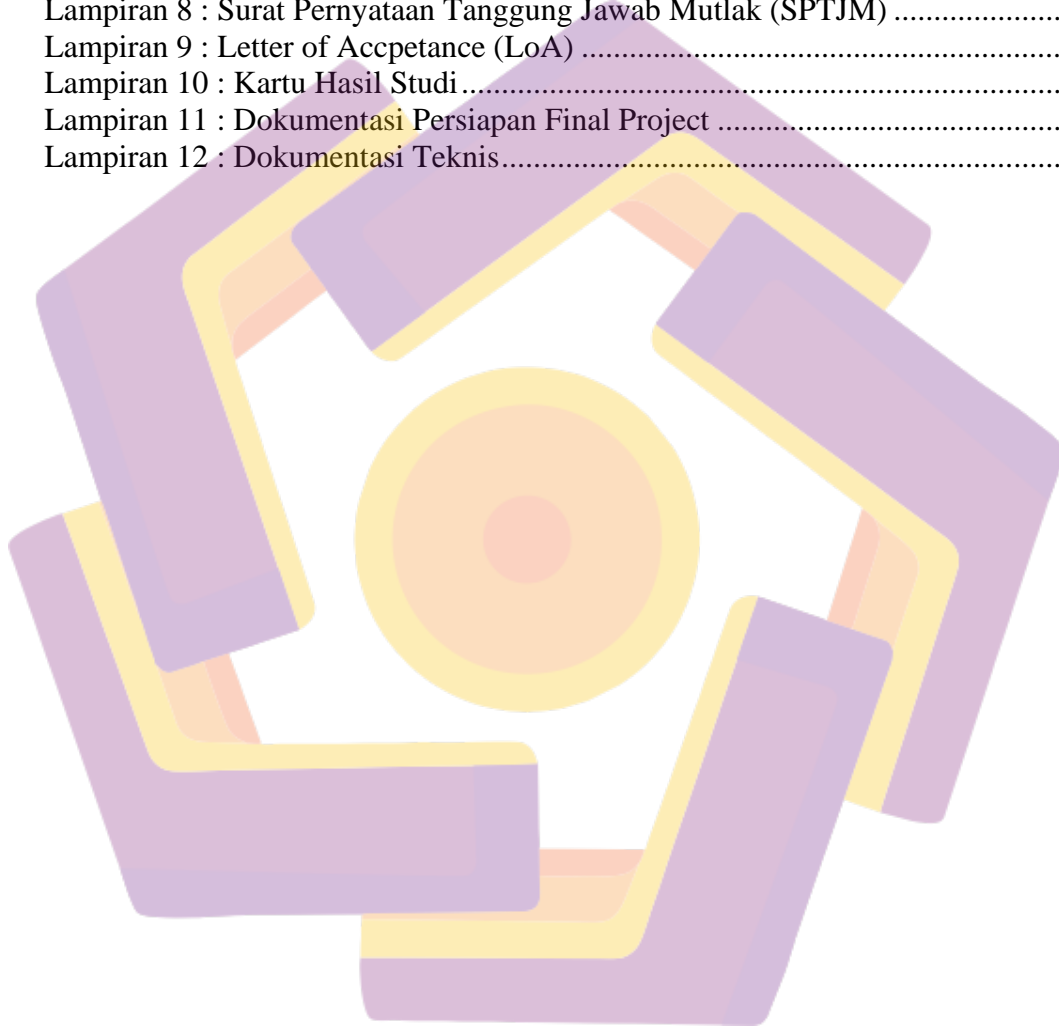


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Organisasi.....	4
Gambar 2. 1 Alur Pengembangan Produk .....	7
Gambar 2.2 Brief Background .....	10
Gambar 2.3 Pain Point .....	11
Gambar 2.4 Navigation Idea .....	12
Gambar 2.5 Responsive Idea .....	13
Gambar 2.6 Layouting Idea .....	14
Gambar 2.7 Design Consistency Idea .....	15
Gambar 2.8 Wireframe Main SlideBar .....	17
Gambar 2.9 Wireframe List Trending.....	18
Gambar 2.10 Wireframe Testimonial .....	19
Gambar 2.11 Wireframe Best Category and Brand .....	20
Gambar 2.12 Design System.....	22
Gambar 2.13 High Fidelity Design .....	23
Gambar 2.14 Homepage Section .....	24
Gambar 2.15 Testimonial Section.....	29
Gambar 2.16 Product Section .....	31
Gambar 2.17 Footer Section .....	33
Gambar 2.18 Single Ease Question Responden 1 .....	35
Gambar 2.19 Single Ease Question Responden 2 .....	36
Gambar 2.20 Single Ease Question Responden 3.....	36
Gambar 2.21 Single Ease Question Responden 4.....	37
Gambar 2.22 Single Ease Question Responden 5.....	37
Gambar 2.23 Hasil Usability Testing.....	38

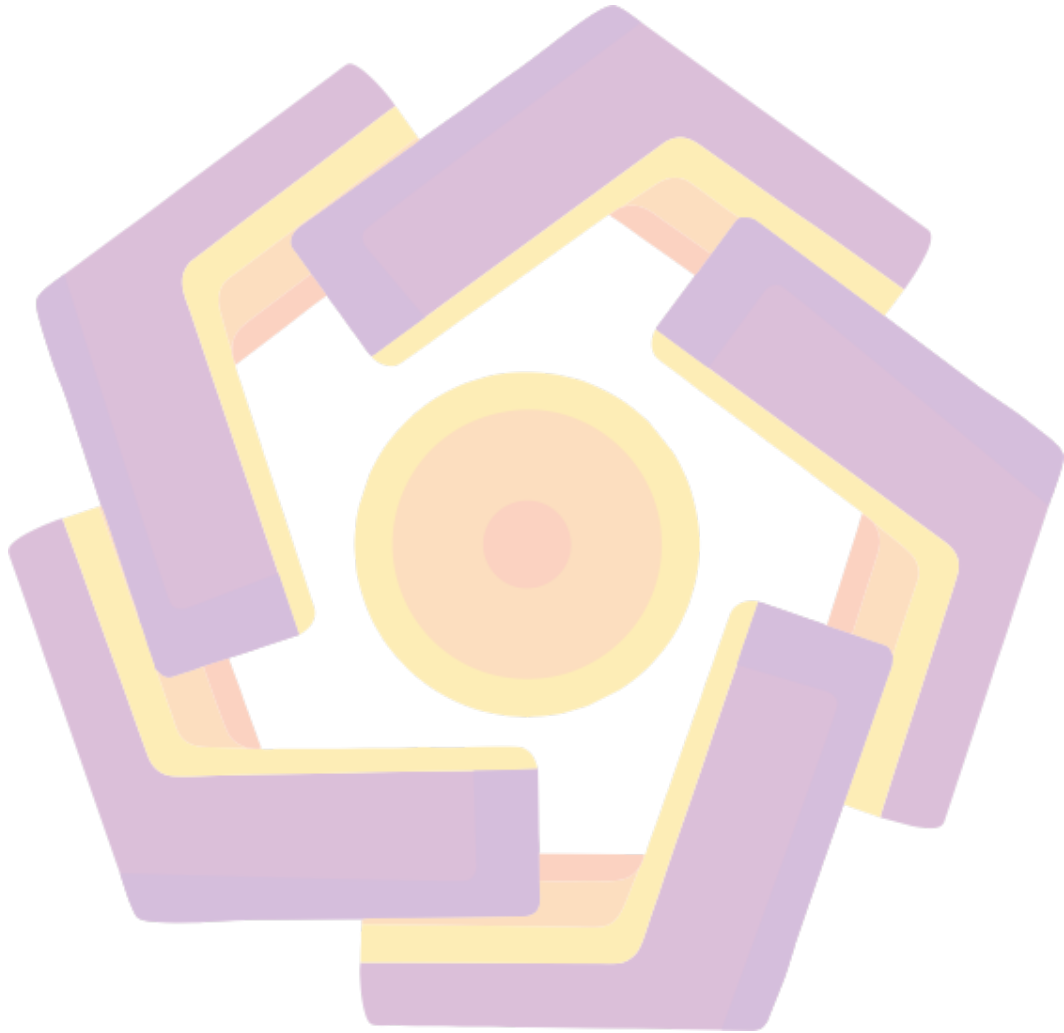
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Log Activity .....	46
Lampiran 2 : Sertifikat Startup Campus .....	53
Lampiran 3 : Sertifikat Kampus Merdeka .....	54
Lampiran 4 : Transkrip Nilai Kegiatan .....	54
Lampiran 5 : TOR .....	55
Lampiran 6 : Surat Tugas .....	56
Lampiran 7 : Surat Keterangan Konversi .....	57
Lampiran 8 : Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM) .....	58
Lampiran 9 : Letter of Acceptance (LoA) .....	59
Lampiran 10 : Kartu Hasil Studi .....	60
Lampiran 11 : Dokumentasi Persiapan Final Project .....	61
Lampiran 12 : Dokumentasi Teknis .....	62

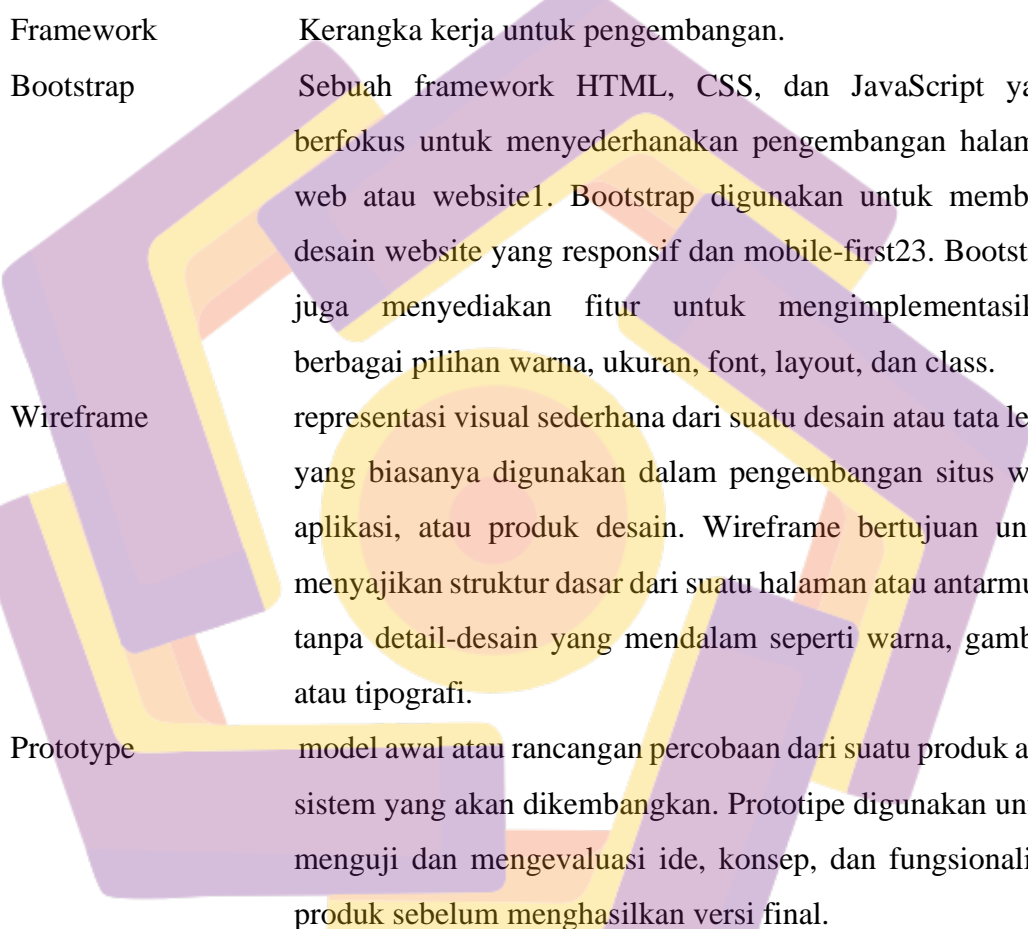


## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
HTML	Hypertext Markup Language



## DAFTAR ISTILAH



Website	Sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan internet.
Framework	Kerangka kerja untuk pengembangan.
Bootstrap	Sebuah framework HTML, CSS, dan JavaScript yang berfokus untuk menyederhanakan pengembangan halaman web atau website <sup>1</sup> . Bootstrap digunakan untuk membuat desain website yang responsif dan mobile-first <sup>23</sup> . Bootstrap juga menyediakan fitur untuk mengimplementasikan berbagai pilihan warna, ukuran, font, layout, dan class.
Wireframe	representasi visual sederhana dari suatu desain atau tata letak yang biasanya digunakan dalam pengembangan situs web, aplikasi, atau produk desain. Wireframe bertujuan untuk menyajikan struktur dasar dari suatu halaman atau antarmuka tanpa detail-desain yang mendalam seperti warna, gambar, atau tipografi.
Prototype	model awal atau rancangan percobaan dari suatu produk atau sistem yang akan dikembangkan. Prototipe digunakan untuk menguji dan mengevaluasi ide, konsep, dan fungsionalitas produk sebelum menghasilkan versi final.

## INTISARI

*Landing page* merupakan elemen kritis dalam desain sebuah situs e-commerce yang memiliki peran penting dalam menarik perhatian pengunjung dan mempengaruhi tingkat konversi. Dalam penelitian ini, kami bertujuan untuk menciptakan desain UI/UX yang menarik dan efektif untuk *landing page* e-commerce guna meningkatkan pengalaman belanja pengguna.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan desain berbasis pengguna dan mengintegrasikan prinsip-prinsip UI/UX yang terbaik. Kami mulai dengan menganalisis kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis situs e-commerce. Selain itu, kami memperhatikan faktor estetika dalam desain dengan memilih kombinasi warna yang menarik dan menyelaraskan elemen visual secara konsisten. Kami juga mengoptimalkan responsifitas *landing page* agar dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, seperti desktop, dan ponsel pintar. Dalam hal interaksi pengguna, kami menerapkan prinsip-prinsip UX yang memprioritaskan kemudahan penggunaan dan pengalaman yang intuitif. Selain itu, kami menambahkan elemen interaktif seperti animasi halus, efek transisi, dan tampilan gambar yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.

Hasil penelitian ini adalah desain UI/UX *landing page* e-commerce yang menggabungkan estetika yang menarik dengan pengalaman pengguna yang optimal. Desain ini diharapkan dapat meningkatkan konversi pengunjung menjadi pelanggan aktif dan memperkuat citra merek situs e-commerce. Penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga bagi desainer UI/UX dan pemilik bisnis e-commerce untuk menciptakan pengalaman belanja yang memikat dan memuaskan bagi pengguna.

**Kata kunci:** E-commerce, Pemikiran Desain, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna.

## ABSTRACT

*Landing page is a critical element in the design of an e-commerce site that has an important role in attracting visitors' attention and influencing conversion rates. In this research, we aim to create an attractive and effective UI/UX design for e-commerce landing pages to enhance the user's shopping experience.*

*This research was conducted using a user-based design approach and integrating the best UI/UX principles. We start by analyzing the user needs and business goals of the e-commerce site. In addition, we pay attention to the aesthetic factor in the design by choosing attractive color combinations and consistently aligning visual elements. We also optimize the responsiveness of the landing page so that it can be accessed properly on various devices, such as desktops and smartphones. When it comes to user interaction, we apply UX principles that prioritize ease of use and an intuitive experience. In addition, we added interactive elements such as smooth animations, transition effects and attractive display of images to increase user engagement.*

*The result of this research is the UI/UX landing page design for e-commerce that combines attractive aesthetics with optimal user experience. This design is expected to increase visitor conversions into active customers and strengthen the e-commerce site's brand image. This research can provide valuable insights for UI/UX designers and e-commerce business owners to create engaging and satisfying shopping experiences for users.*

**Keyword:** *E-commerce, Design Thinking, User Interface, User Experience.*