

**PERANCANGAN UI/UIX UNTUK FRONTEND WEBSITE JASA
UNDANGAN DIGITAL DENGAN METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Nama : Rifky Alamsyah

NIM : 19.01.4351

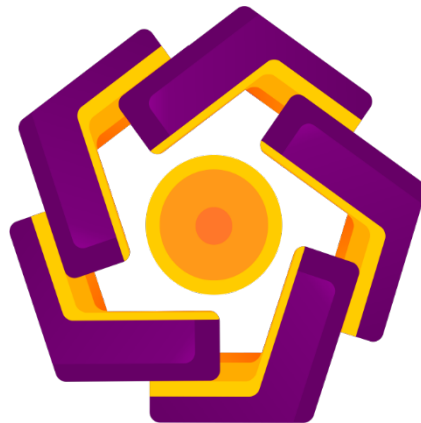
**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN UI/UX UNTUK FRONTEND WEBSITE JASA
UNDANGAN DIGITAL DENGAN METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya Komputer
Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Rifky Alamsyah

NIM : 19.01.4351

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX UNTUK FRONTEND WEBSITE JASA
UNDANGAN DIGITAL DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rifky Alamsyah

19.01.4351

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302230

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI/UX UNTUK FRONTEND WEBSITE JASA UNDANGAN DIGITAL DENGAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Rifky Alamsyah

19.01.4351

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Nur'aini, M.Kom
NIK. 190302066



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 25 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rifky Alamsyah
NIM : 19.01.4351

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Perancangan UI/UX Untuk Frontend Website Jasa Undangan Digital
Dengan Metode Design Thinking**

Dosen Pembimbing : Hastari Utama, M.Cs

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, 25 Juni 2024

Yang Menyatakan,



2000
Rp
METERAN
POS
TEL
D6ALX162765875

Rifky Alamsyah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **"Perancangan UI/UX untuk Frontend Website Jasa Undangan Digital dengan Metode Design Thinking"** ini dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat yang tiada henti kepada penulis.
3. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, khususnya dalam bidang pengembangan UI/UX untuk website jasa undangan digital.

Yogyakarta, 20 Juni 2024

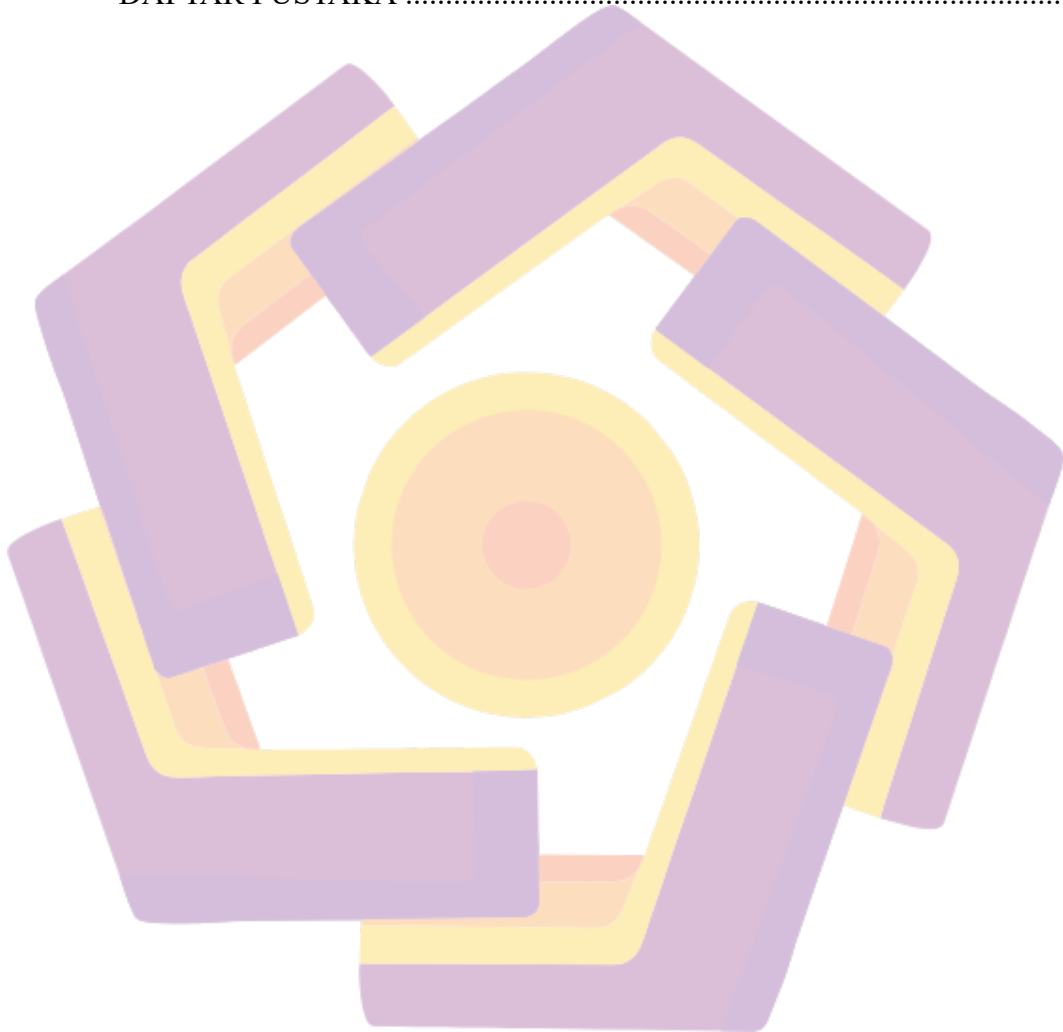
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR ISTILAH.....	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Literature Review</i>	4
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1. <i>Design Thinking</i>	5
2.2.2. <i>User Interface (UI)</i>	5
2.2.3. <i>User Experience (UX)</i>	6
2.2.4. <i>Frontend Development</i>	6

2.2.5. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	6
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	7
3.1 Tahap Penelitian	7
3.2 Langkah Penelitian.....	7
3.2.1. <i>Empathize</i>	7
3.2.2. <i>Define</i>	8
3.2.3. <i>Ideate</i>	8
3.2.4. <i>Prototype</i>	8
3.2.5. <i>Test</i>	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	9
4.1 <i>Empathize</i>	9
4.1.1. <i>Research Plan</i>	9
4.1.2. <i>Interview Question</i>	10
4.2 <i>Define</i>	11
4.2.1. <i>User Persona</i>	11
4.2.2. <i>Empathy Map</i>	13
4.3 <i>Ideate</i>	16
4.3.1. <i>User Flow</i>	16
4.3.2. <i>Sitemap</i>	18
4.3.3. <i>Wireframe</i>	18
4.4 <i>Prototype</i>	21
4.4.1. <i>High Fidelity Design</i>	21
4.4.2. <i>Frontend Development</i>	26
4.5 <i>Test</i>	26
4.6 Pengujian.....	27

4.6.1. Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	28
BAB V PENUTUP	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	38

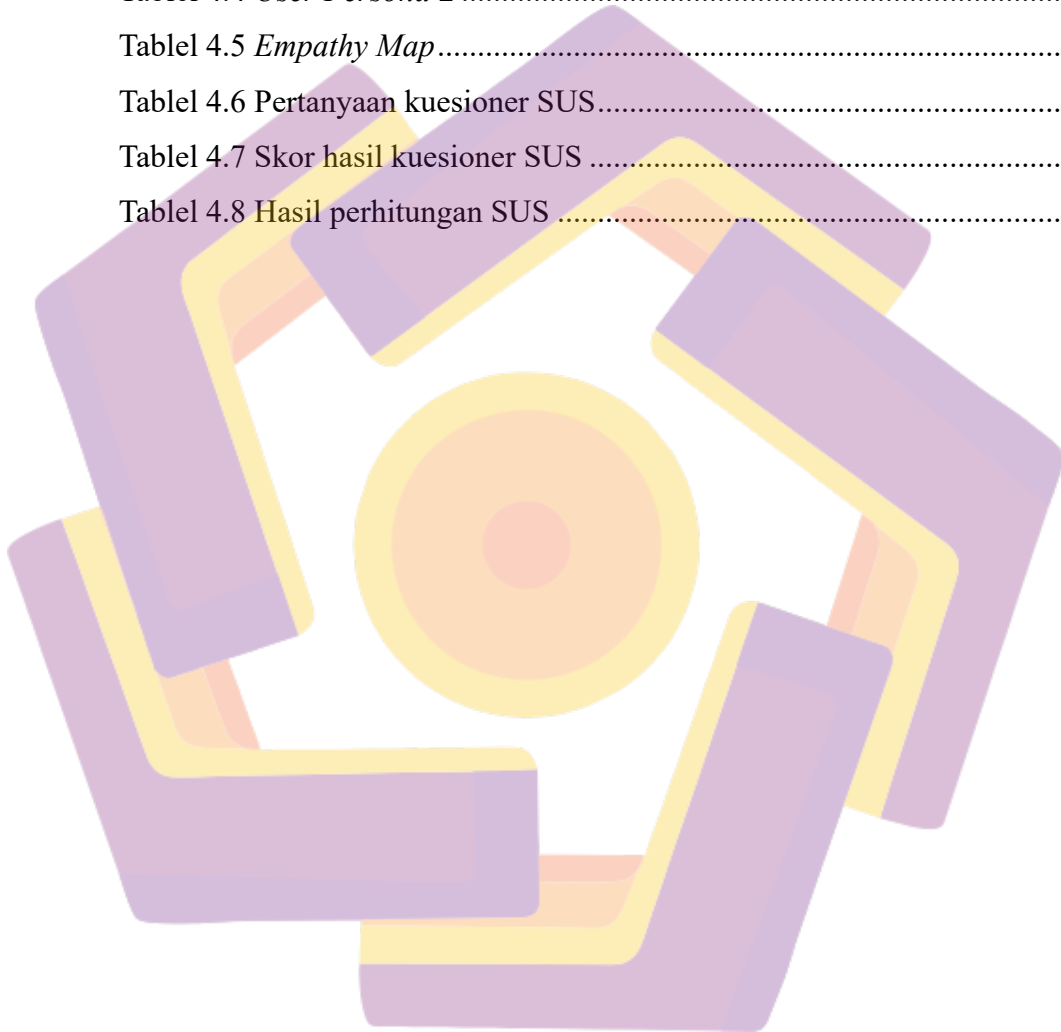


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	7
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	12
Gambar 4.2 <i>User Persona 2</i>	13
Gambar 4.3 Hasil <i>Empathy Map</i>	15
Gambar 4.4 <i>User Flow</i>	17
Gambar 4.5 <i>Sitemap</i>	18
Gambar 4.6 <i>Wireframe Home page</i>	19
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> halaman Tema & <i>Product detail page</i>	19
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> halaman Kontak, <i>Guest link & Success page</i>	20
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> halaman <i>Form</i> data pernikahan.....	20
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> halaman Undangan digital	21
Gambar 4.11 Desain <i>Home page</i>	22
Gambar 4.12 Desain halaman Tema & <i>Product detail page</i>	23
Gambar 4.13 Desain halaman Kontak, <i>Guest link & Success page</i>	24
Gambar 4.14 Desain halaman <i>form</i> data pernikahan.....	25
Gambar 4.15 Desain halaman Undangan digital	26
Gambar 4.16 Jenis kelamin responden	29
Gambar 4.17 Usia responden.....	29
Gambar 4.18 Domisili responden.....	30
Gambar 4.19 Hasil pertanyaan 1	30
Gambar 4.20 Hasil pertanyaan 2	31
Gambar 4.21 Hasil pertanyaan 3	31
Gambar 4.22 Hasil pertanyaan 4	32
Gambar 4.23 Hasil pertanyaan 5	32
Gambar 4.24 Hasil pertanyaan 6	33
Gambar 4.25 Hasil pertanyaan 7	33
Gambar 4.26 Hasil pertanyaan 8	34
Gambar 4.27 Hasil pertanyaan 9	34
Gambar 4.28 Hasil pertanyaan 10	35

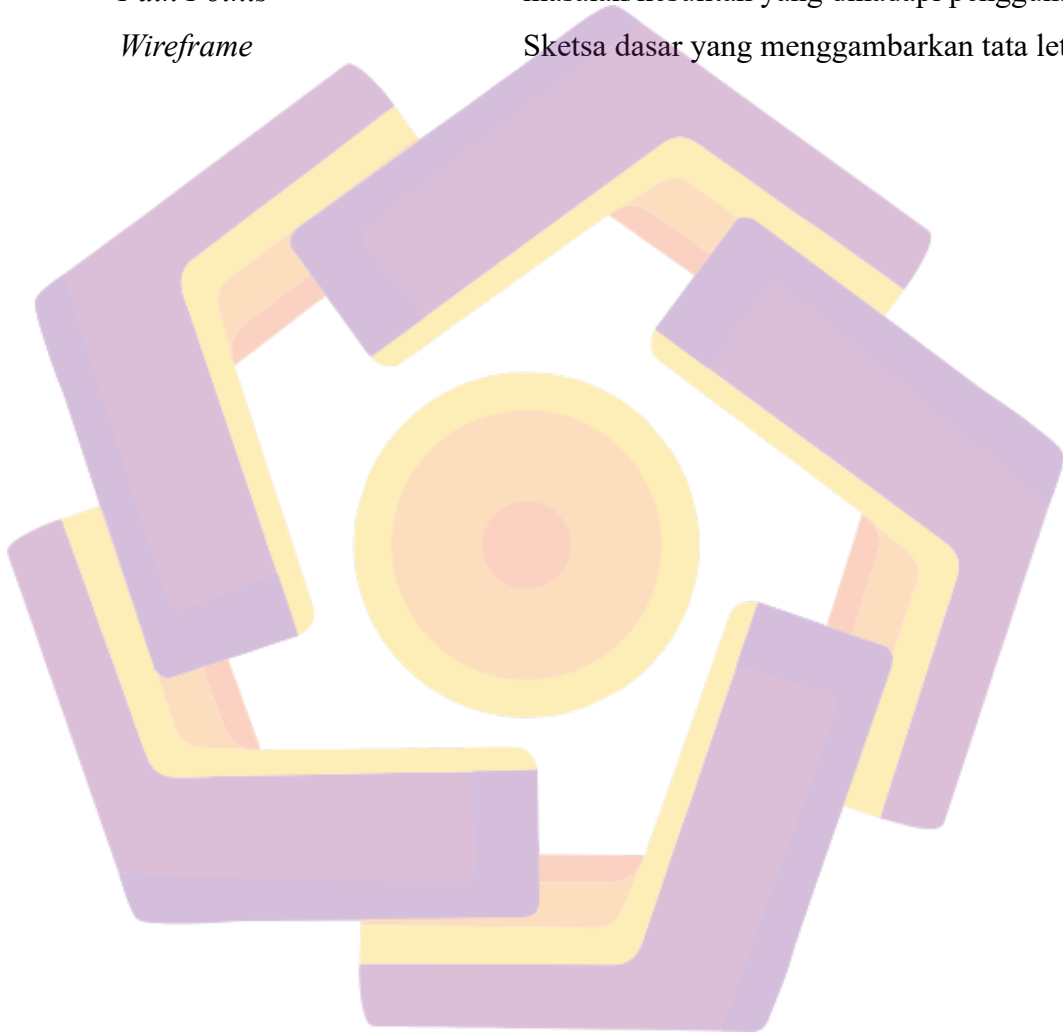
DAFTAR TABEL

Tablel 4.1 <i>Research Plan</i>	9
Tablel 4.2 <i>Interview Question</i>	10
Tablel 4.3 <i>User Persona 1</i>	11
Tablel 4.4 <i>User Persona 2</i>	12
Tablel 4.5 <i>Empathy Map</i>	14
Tablel 4.6 <i>Pertanyaan kuesioner SUS</i>	27
Tablel 4.7 <i>Skor hasil kuesioner SUS</i>	28
Tablel 4.8 <i>Hasil perhitungan SUS</i>	28



DAFTAR ISTILAH

<i>User interface (UI)</i>	Antarmuka pengguna
<i>User Experience (UX)</i>	Pengalaman pengguna
SUS	<i>System Usability Scale</i>
<i>Pain Points</i>	masalah/kesulitan yang dihadapi pengguna
<i>Wireframe</i>	Sketsa dasar yang menggambarkan tata letak



INTISARI

Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX untuk *frontend* website jasa undangan digital dengan metode *Design Thinking*. Dalam era digital saat ini, keberadaan undangan pernikahan digital semakin penting karena menawarkan kemudahan dan efisiensi dibandingkan dengan undangan cetak tradisional. Penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna melalui tahap-tahap *Design Thinking* yang meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi terhadap pengguna potensial, yang kemudian digunakan untuk merumuskan masalah utama dalam perancangan UI/UX. Prototipe *high-fidelity design* dibuat berdasarkan ide-ide yang dihasilkan pada tahap *Ideate*, dan diuji dengan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam merancang UI/UX yang *user-friendly* dan fungsional. Pengguna menyukai antarmuka yang intuitif dan desain yang modern, serta fitur yang memudahkan proses pembuatan dan pengiriman undangan digital. Pengujian SUS memberikan umpan balik positif mengenai kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan desain UI/UX untuk industri jasa undangan digital, serta menjadi referensi bagi pengembang lainnya dalam mengimplementasikan metode *Design Thinking* untuk menciptakan solusi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: UI/UX desain, frontend website, jasa undangan digital, Design Thinking, System Usability Scale (SUS).

ABSTRACT

This research focuses on designing the UI/UX for the frontend of a digital invitation service website using the Design Thinking method. In the current digital era, the presence of digital wedding invitations is increasingly important as they offer convenience and efficiency compared to traditional printed invitations. This study identifies user needs and preferences through the stages of Design Thinking, including Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through interviews and observations of potential users, which were then used to formulate the main issues in UI/UX design. High-fidelity prototypes were created based on ideas generated from brainstorming sessions and tested using the System Usability Scale (SUS) method to measure usability and user satisfaction.

The research findings indicate that the application of the Design Thinking method is effective in designing user-friendly and functional UI/UX. Users appreciated the intuitive interface and modern design, as well as features that facilitate the process of creating and sending digital invitations. SUS testing provided positive feedback regarding ease of use and user satisfaction. Thus, this research makes a significant contribution to the development of UI/UX design for the digital invitation service industry and serves as a reference for other developers in implementing the Design Thinking method to create innovative solutions that meet user needs.

Keywords: *UI/UX design, frontend website, digital wedding invitations, Design Thinking, System Usability Scale (SUS)*