

**PERANCANGAN *UI/UX* DAN *FRONT END* DESAIN PADA
WEBSITE PENJUALAN PRODUK UMKM KOLAKA TIMUR
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

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



disusun oleh

DWI ALDHI SETIAWAN

20.12.1629

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN *UI/UX* DAN *FRONT END* DESAIN PADA
WEBSITE PENJUALAN PRODUK UMKM KOLAKA TIMUR
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

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



disusun oleh

DWI ALDHI SETIAWAN

20.12.1629

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *UI/UX* DAN *FRONT END* DESAIN PADA
WEBSITE PENJUALAN PRODUK UMKM KOLAKA TIMUR
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh

Dwi Aldhi Setiawan

20.12.1629

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



M Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *UI/UX* DAN *FRONT END* DESAIN PADA
WEBSITE PENJUALAN PRODUK UMKM KOLAKA TIMUR
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

yang disusun dan diajukan oleh

Dwi Aldhi Setiawan

20.12.1629

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bety Wulan Sari, M.Kom
NIK. 190302254

Nur'aini, M.Kom
NIK. 190302066

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dwi Aldhi Setiawan
NIM : 20.12.1629

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan *UI/UX* dan *Front End Desain* pada website penjualan produk
UMKM Kolaka Timur menggunakan metode *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, 28 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Dwi Aldhi Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

Ayah saya (Husen Nurdin) dan Mama saya (Agustina Paunu), selalu memberikan ketenangan, kenyamanan, dan motivasi yang tiada henti sepanjang perjalanan akademik saya. Dengan doa terbaik mereka, dukungan finansial yang disisihkan demi pendidikan saya. Peran dan pengorbanan mereka sangat berarti dalam pencapaian ini, dan untuk itu, saya sangat berterima kasih.

Kakak dan Adik saya terima kasih telah memberikan dukungan dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Semoga kita dapat terus saling mendukung dan bekerja keras, sehingga kelak kita bisa menjadi anak-anak yang membanggakan kedua orang tua kita.

Dosen Pembimbing Skripsi Bapak M. Nuraminudin, M.Kom yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan serta saran selama penulisan skripsi ini, Berkat bimbingan yang diberikan oleh bapak, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Atas segala bantuan dan dedikasinya, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Sahabat-sahabat saya dari masa kecil, masa SMK dan masa kuliah Panji, Aping Aan, Balla, Osin, Dilla, Yuyu, Yuni, Umi, Milsy, Rio, Aldo, Hakim, Azrun, Muy, Rahman, Hasym, Panji Karindra, Danang, Dimas dan Tia. yang sudah mau mendengarkan semua keluh kesah, menjadi tempat curhat, memberikan semangat dan senantiasa memberikan arahan, dukungan, serta motivasi selama perkuliahan sampai akhir menyelesaikan masa studi saya.

Yaumil Khairiyah yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Pelajaran yang telah diberikan kemarin telah menguatkan diri saya. Meski mungkin sulit pada saat itu, namun saya sadar bahwa itu semua adalah bagian dari pertumbuhan dan pembentukan menjadi lebih kuat. Terima kasih atas segalanya, Semoga kebaikan selalu menyertai dalam setiap langkah yang kamu ambil.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT, yang dengan kasih sayang-Nya yang tak terbatas telah memberikan berkah, rezeki, dan kesehatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kami panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi cahaya bagi umat Islam, membimbing dari masa kegelapan menuju terangnya kehidupan sekarang.

Skripsi ini, berjudul "PERANCANGAN UI/UX DAN *FRONT END DESAIN* PADA WEBSITE PENJUALAN PRODUK UMKM KOLAKA TIMUR MENGGUNAKAN *DESIGN THINKING*", disusun sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis sadar akan adanya kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan ini, dan dengan rendah hati, kami menerima segala saran dan kritik untuk meningkatkan kualitas skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Yogyakarta, 7 Juni 2024

Penulis

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.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I 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.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5

2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori.....	12
2.2.1.	Design Thinking.....	12
2.2.1.	<i>Website</i>	13
2.2.2.	<i>Front End</i>	13
2.2.3.	<i>User Interface (UI)</i>	14
2.2.4.	<i>User Experience (UX)</i>	15
2.2.5.	System Usability Scale (SUS)	15
2.2.6.	Figma	16
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Objek Penelitian	17
3.2	Alur Penelitian.....	17
3.2.1	Perencanaan Penelitian	18
3.2.2	Design Thinking.....	19
3.2.3	Implementasi.....	24
3.3	Alat dan Bahan	24
3.3.1	Data Penelitian	24
3.3.2	Alat/Instrumen	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	<i>Emphatize</i>	27
4.1.1	Wawancara.....	27
4.1.2	Kuisioner	37
4.1.3	<i>Empathy Map</i>	43
4.2	Define	44
4.2.1	<i>User Persona</i>	45

4.2.2	<i>User Journey</i>	46
4.3	<i>Ideate</i>	47
4.3.1	<i>User Flow</i>	47
4.3.2	<i>Sitemap</i>	49
4.3.3	Wireframe	50
4.3.4	UI Style Guide	57
4.4	Prototyping.....	60
4.4.1	Desain halaman Home	61
4.4.2	Desain Halaman Shop.....	63
4.4.3	Desain Halaman Detail Produk.....	65
4.4.4	Desain Halaman Cart	68
4.4.5	Desain Halaman Checkout.....	70
4.4.6	Desain Halaman Contact.....	72
4.5	Test.....	74
BAB V PENUTUP		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81
REFERENSI		83
LAMPIRAN.....		85

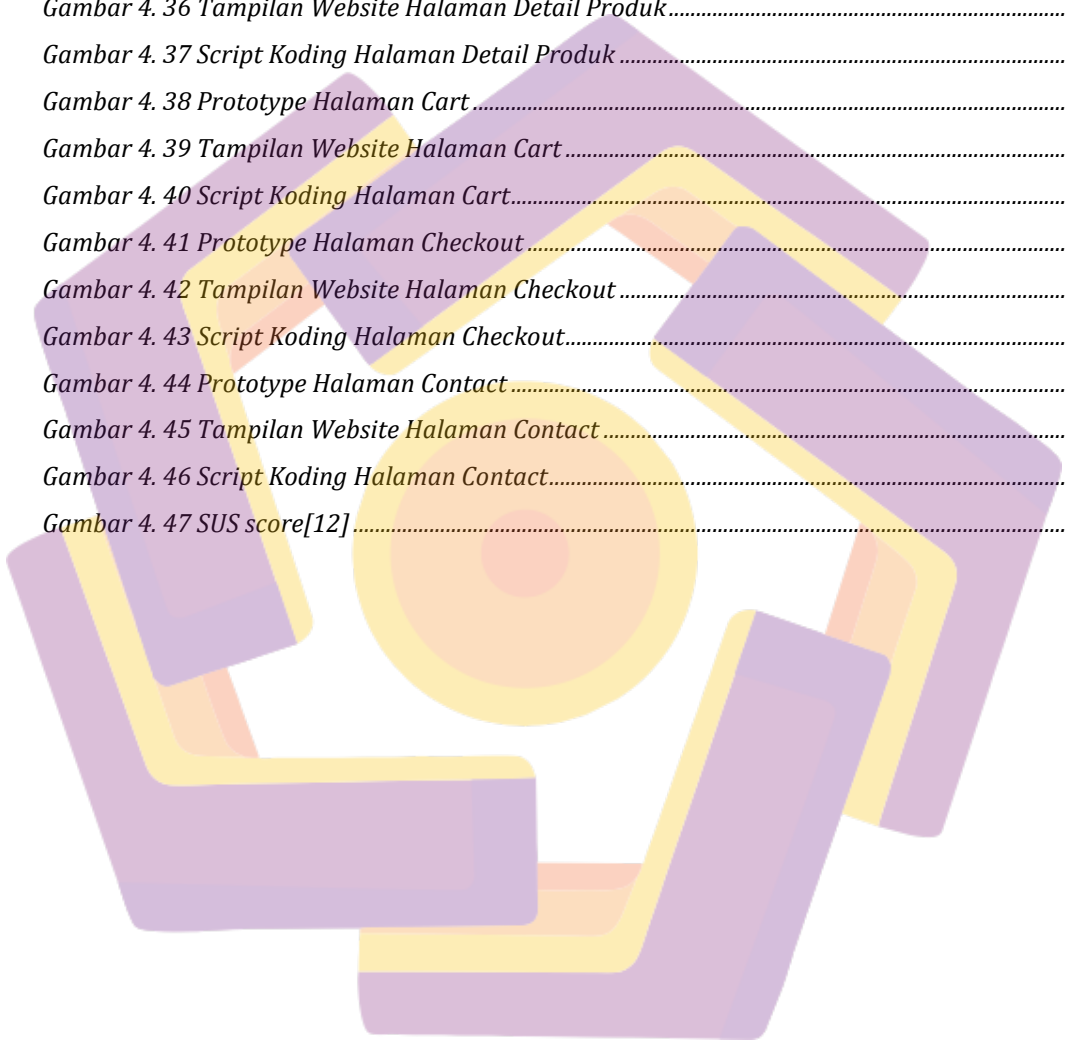
DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....</i>	<i>7</i>
<i>Tabel 3. 1 Data Penelitian.....</i>	<i>24</i>
<i>Tabel 3. 2 Alat Dan Bahan.....</i>	<i>25</i>
<i>Tabel 4.1 Profil Pemilik Usaha Alif Rustam Snack.....</i>	<i>27</i>
<i>Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Pemilik usaha Alif Rustam Snack.....</i>	<i>28</i>
<i>Tabel 4. 3 Profil Pemilik Usaha KSALYA.....</i>	<i>29</i>
<i>Tabel 4. 4 Hasil Wawancara dengan Pemilik usaha KSALYA.....</i>	<i>29</i>
<i>Tabel 4. 5 Profil Pemilik Usaha Masagena.....</i>	<i>31</i>
<i>Tabel 4. 6 Hasil Wawancara dengan Pemilik usaha Masagena.....</i>	<i>31</i>
<i>Tabel 4. 7 Profil Pemilik Usaha PT ALTASEER.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabel 4. 8 Hasil Wawancara dengan Pemilik usaha PT ALTASEER.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabel 4. 9 Profil Pemilik Usaha PT. Bagea Sukses Bersama.....</i>	<i>34</i>
<i>Tabel 4. 10 Hasil Wawancara dengan Pemilik usaha PT. Bagea Sukses Bersama.....</i>	<i>35</i>
<i>Tabel 4. 11 Profil Pemilik Usaha Mas Pentol.....</i>	<i>35</i>
<i>Tabel 4. 12 Hasil Wawancara dengan Pemilik usaha Mas Pentol.....</i>	<i>36</i>
<i>Tabel 4. 13 Profil Kepala Bidang Dinas Perdagangan Perindustrian Koperasi Dan UKM Kabupaten Kolaka Timur</i>	<i>37</i>
<i>Tabel 4. 14 Hasil Wawancara dengan Kepala Bidang Dinas Perdagangan Perindustrian Koperasi Dan UKM Kabupaten Kolaka Timur.....</i>	<i>37</i>
<i>Tabel 4. 15 Kriteria Calon Pengguna Website UMKM KOLTIM.....</i>	<i>38</i>
<i>Tabel 4. 16 Daftar Pertanyaan Kuesioner</i>	<i>38</i>
<i>Tabel 4. 17 Color Palette.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabel 4. 18 Komponen Design</i>	<i>58</i>
<i>Tabel 4. 19 Icon</i>	<i>58</i>
<i>Tabel 4. 20 Pertanyaan kusioner.....</i>	<i>74</i>
<i>Tabel 4. 21 Data Hasil Responden Kuesioner</i>	<i>76</i>
<i>Tabel 4. 22 Hasil Penghitungan</i>	<i>78</i>

DAFTAR GAMBAR

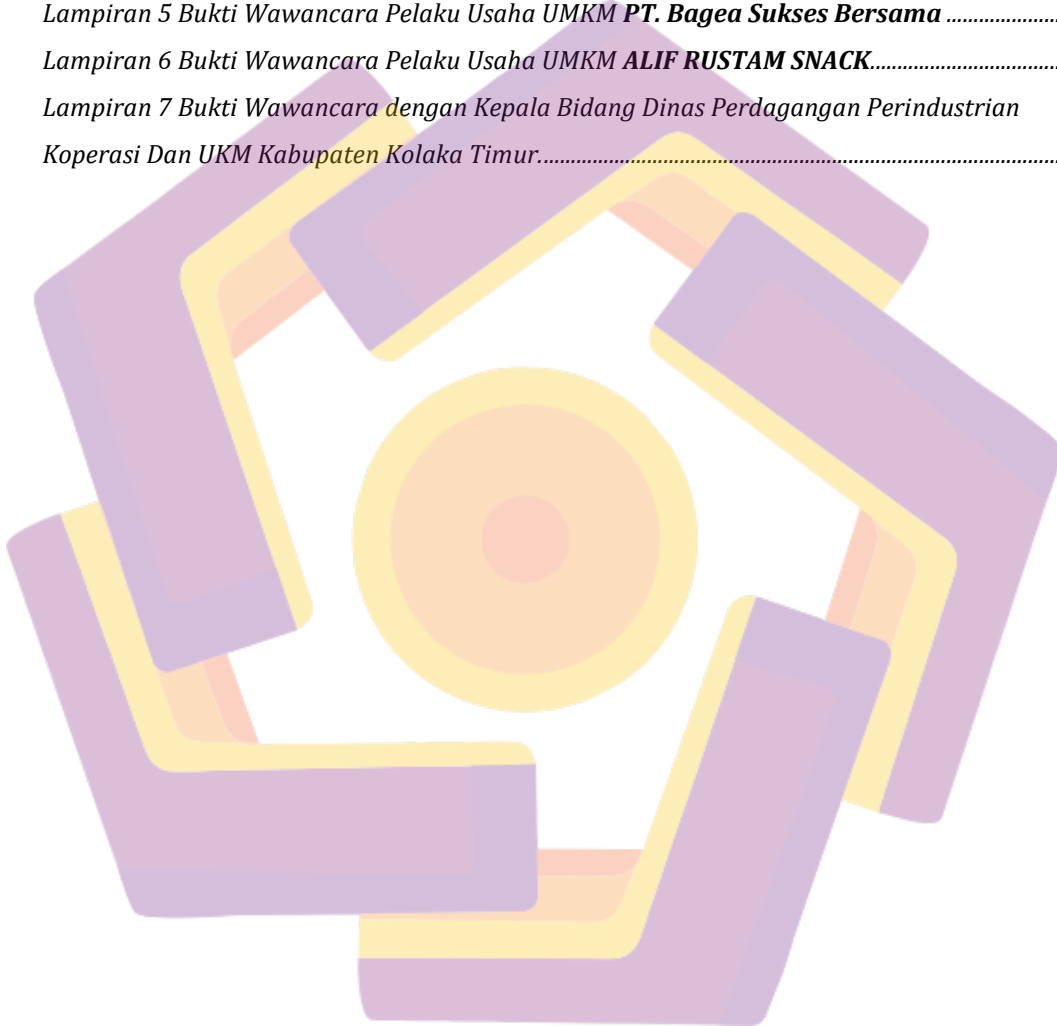
<i>Gambar 2. 1 Metode Design Thinking</i>	12
<i>Gambar 3. 1 Alur Penelitian</i>	18
<i>Gambar 4.1 Presentase Pertanyaan 1</i>	39
<i>Gambar 4. 2 Presentase Pertanyaan 2</i>	39
<i>Gambar 4. 3 Presentase Pertanyaan 3</i>	40
<i>Gambar 4. 4 Presentase Pertanyaan 4</i>	40
<i>Gambar 4. 5 Presentase Pertanyaan 5</i>	41
<i>Gambar 4. 6 Presentase Pertanyaan 6</i>	41
<i>Gambar 4. 7 Presentase Pertanyaan 7</i>	42
<i>Gambar 4. 8 Presentase Pertanyaan 8</i>	42
<i>Gambar 4. 9 Presentase Pertanyaan 9</i>	43
<i>Gambar 4. 10 Empathy Map Pelaku Usaha</i>	44
<i>Gambar 4. 11 Empathy Map Customer</i>	44
<i>Gambar 4. 12 User Persona 1</i>	45
<i>Gambar 4. 13 User Persona 2</i>	46
<i>Gambar 4. 14 User Journey</i>	47
<i>Gambar 4. 15 User Flow Shop</i>	48
<i>Gambar 4. 16 User Flow Detail Product</i>	48
<i>Gambar 4. 17 User Flow Contact</i>	48
<i>Gambar 4. 18 User Flow Cart</i>	49
<i>Gambar 4. 19 User Flow Checkout</i>	49
<i>Gambar 4. 20 Site Map Website UMKM Koltim</i>	50
<i>Gambar 4. 21 Wireframe Halaman Home</i>	51
<i>Gambar 4. 22 Wireframe Shop</i>	52
<i>Gambar 4. 23 Wireframe Detail Produk 1</i>	53
<i>Gambar 4. 24 Wireframe Detail Produk 2</i>	54
<i>Gambar 4. 25 Wireframe Halaman Cart</i>	55
<i>Gambar 4. 26 Wireframe Halaman Checkout</i>	56
<i>Gambar 4. 27 Wireframe Halaman Contact</i>	57
<i>Gambar 4. 28 Prototype Halaman Home</i>	62
<i>Gambar 4. 29 Tampilan Website Halaman Home</i>	63

<i>Gambar 4. 30 Script Koding Halaman Home.....</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4. 31 Prototype Halaman Shop</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 32 Tampilan Website Halaman Shop</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 33 Script Koding Halaman Shop.....</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4. 34 Prototype Halaman Detail Produk 1</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4. 35 Prototype Halaman Detail Produk 2</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4. 36 Tampilan Website Halaman Detail Produk.....</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 37 Script Koding Halaman Detail Produk</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 38 Prototype Halaman Cart</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 39 Tampilan Website Halaman Cart</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 40 Script Koding Halaman Cart.....</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 41 Prototype Halaman Checkout</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 4. 42 Tampilan Website Halaman Checkout</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 4. 43 Script Koding Halaman Checkout.....</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 4. 44 Prototype Halaman Contact</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4. 45 Tampilan Website Halaman Contact</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4. 46 Script Koding Halaman Contact.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4. 47 SUS score[12].....</i>	<i>80</i>



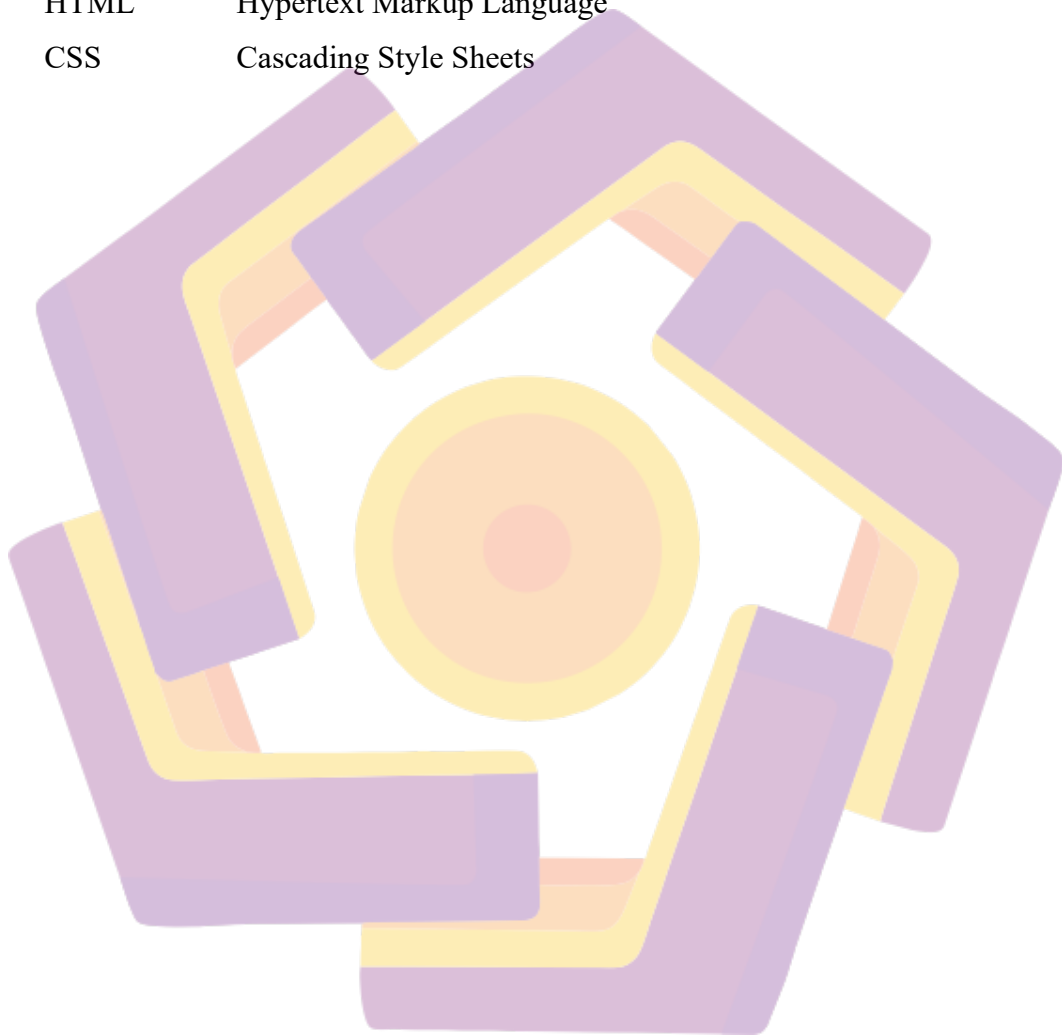
DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Bukti Wawancara Pelaku Usaha UMKM PT ALTASEER.....</i>	<i>85</i>
<i>Lampiran 2 Bukti Wawancara Pelaku Usaha UMKM KSALYA.....</i>	<i>85</i>
<i>Lampiran 3 Bukti Wawancara Pelaku Usaha UMKM MAS PENTOL.....</i>	<i>86</i>
<i>Lampiran 4 Bukti Wawancara Pelaku Usaha UMKM Masagena</i>	<i>86</i>
<i>Lampiran 5 Bukti Wawancara Pelaku Usaha UMKM PT. Bagea Sukses Bersama</i>	<i>87</i>
<i>Lampiran 6 Bukti Wawancara Pelaku Usaha UMKM ALIF RUSTAM SNACK.....</i>	<i>87</i>
<i>Lampiran 7 Bukti Wawancara dengan Kepala Bidang Dinas Perdagangan Perindustrian Koperasi Dan UKM Kabupaten Kolaka Timur.....</i>	<i>88</i>



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

SUS	System Usabilty Scale
UI	User Interface
UX	User Experience
HTML	Hypertext Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets



DAFTAR ISTILAH

Design Thinking	metode penyelesaian masalah yang inovatif
Website	Sekumpulan halaman diakses melalui internet
Internet	jaringan komunikasi global
Online	dalam jaringan
User Interface	tampilan antar muka
User experience	pengalaman user
Output	keluaran
Front End	tampilan untuk para pengguna
Prototype	purwarupa sebelum dikembangkan
Usability	kemudahan manusia untuk menggunakan sesuatu
Testing	proses pengujian
Figma	tools untuk mendesain melalui internet

INTISARI

Perancangan User Interface (UI), User Experience (UX), dan Front End Desain pada website penjualan produk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kolaka Timur merupakan sebuah inisiatif untuk meningkatkan kehadiran digital UMKM dan memperluas jangkauan pasar mereka. Dalam perancangan ini, metode Design Thinking digunakan sebagai pendekatan utama untuk memastikan keberlanjutan, kreativitas, dan fokus pada kebutuhan pengguna.

Metodologi penelitian melibatkan lima tahap utama dari Design Thinking, yaitu lima fase utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Pada tahap Empathize, dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan harapan pengguna serta karakteristik pasar UMKM Kolaka Timur. Tahap Define melibatkan pengumpulan data dan penentuan persoalan yang perlu diatasi dalam perancangan UI/UX dan Front End Desain. Tahap Ideate melibatkan proses brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah desain UI/UX yang memperhatikan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman berbelanja online yang memuaskan. Front End Desain kemudian diimplementasikan dengan memastikan responsivitas, kecepatan, dan keamanan website.

Dengan menerapkan metode Design Thinking, diharapkan perancangan ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan UMKM Kolaka Timur dalam ranah digital, mendukung pertumbuhan ekonomi lokal, dan menciptakan ekosistem bisnis yang berkelanjutan.

Kata kunci: UI/UX, Front End Desain, Website penjualan produk, UMKM, perancangan antarmuka pengguna, pengalaman pengguna.

ABSTRACT

The design of User Interface (UI), User Experience (UX), and Front End Design on the product sales website of Micro, Small, and Medium Enterprises ("UMKM") in East Kolaka is an initiative to increase the digital presence of UMKM and expand their market reach. In this design, the Design Thinking method is used as the main approach to ensure sustainability, creativity, and focus on user needs.

The research methodology involved the five main phases of Design Thinking, namely: Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. In the Empathize phase, an in-depth analysis of user needs and expectations as well as the characteristics of the East Kolaka UMKM market was conducted. The Define stage involves collecting data and determining the issues that need to be addressed in the UI/UX design and Front End Design. The Ideate stage involves a brainstorming process to generate creative ideas to meet user needs.

The final result of this design is a UI/UX design that takes into account user needs and provides a satisfying online shopping experience. The Front End Design is then implemented by ensuring the responsiveness, speed, and security of the website.

By applying the Design Thinking method, it is hoped that this design can make a positive contribution to the development of East Kolaka MSMEs in the digital realm, support local economic growth, and create a sustainable business ecosystem.

Keyword: *UI/UX, Front End Design, Product sales website, UMKM, user interface design, user experience.*