

**PERANCANGAN UI/UX DALAM PENGEMBANGAN FRONT  
END WEBSITE “COFFEPEDIA” DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS INFORMASI  
COFFEESHOP DI BALIKPAPAN)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RAIHAN FARIS AMRULLAH**

**20.12.1528**

Kepada

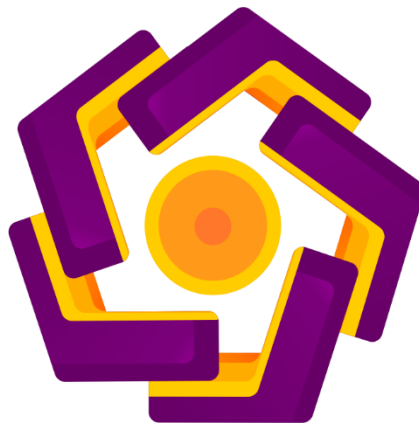
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN UI/UX DALAM PENGEMBANGAN FRONT  
END WEBSITE “COFFEPEDIA” DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS INFORMASI  
COFFEESHOP DI BALIKPAPAN)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RAIHAN FARIS AMRULLAH**

**20.12.1528**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DALAM PENGEMBANGAN FRONT END  
WEBSITE "COFFEPEDIA" DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING (STUDI KASUS INFORMASI COFFEESHOP DI  
BALIKPAPAN)

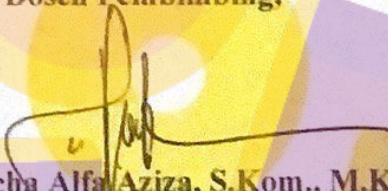
yang disusun dan diajukan oleh

**Raihan Faris Amrullah**

**20.12.1528**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX DALAM PENGEMBANGAN FRONT END  
WEBSITE “COFFEPEDIA” DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING (STUDI KASUS INFORMASI COFFEESHOP DI  
BALIKPAPAN)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Raihan Faris Amrullah**

**20.12.1528**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hendra Kurniawan, M. Kom  
NIK. 190302244

Ali Mustopa, M. Kom  
NIK. 190302192

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Juli 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 : Raihan Faris Amrullah  
NIM : 20.12.1528

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan UI/UX Dalam Pengembangan Front End Website “Coffepedia” Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Informasi Coffeshop Di Balikpapan)**

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., 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.

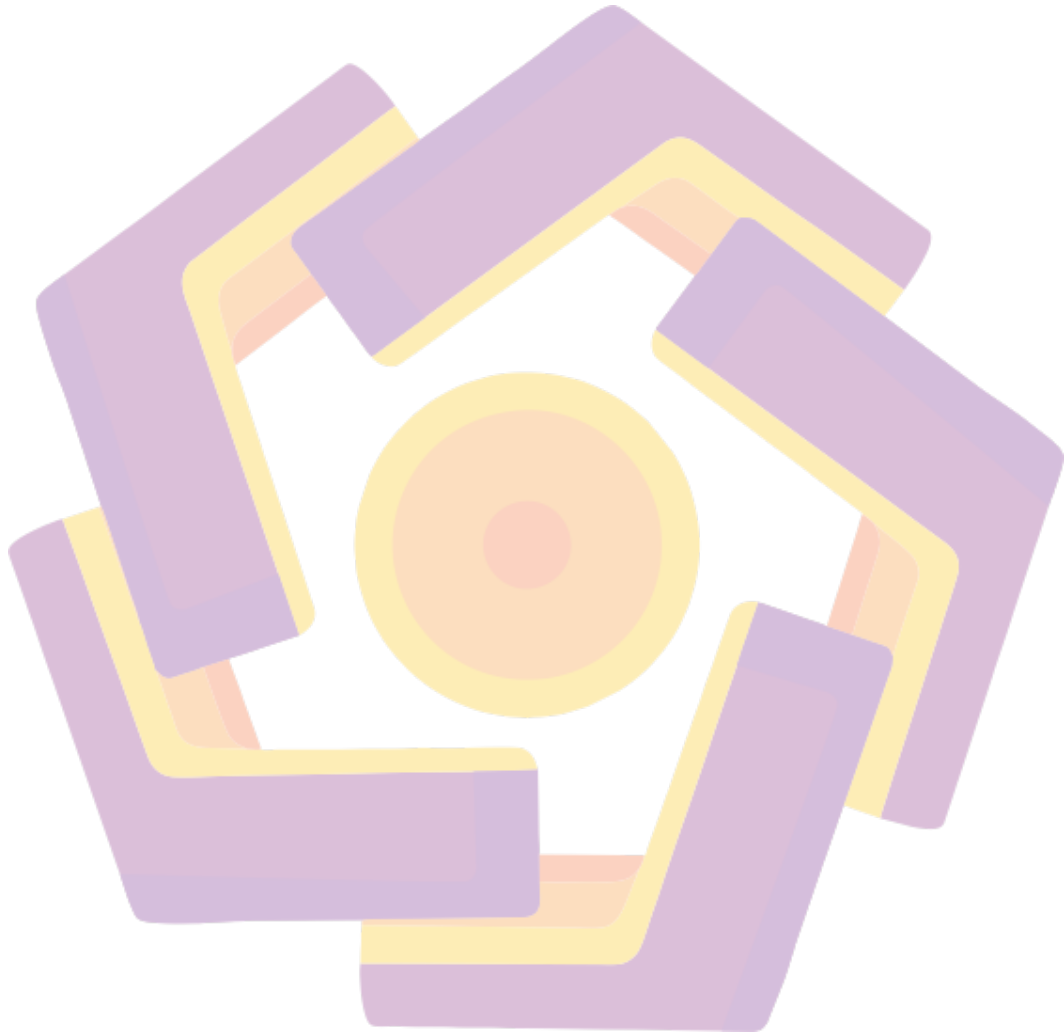
Yogyakarta, 30 Juli 2024

Yang Menyatakan,

  
Raihan Faris Amrullah

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk keluarga, teman, dan orang-orang istimewa yang selalu membantu, memberi dukungan dan doa dalam penulisan skripsi dan juga dalam hidup saya.



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. yang dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini berjudul “Perancangan *UI/UX* Dalam Pengembangan *Website Coffepedia* Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus Informasi Coffeeshop Di Balikpapan)”. Penulisan skripsi ini dilakukan dengan tujuan memenuhi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana (S1) Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah ikut turut membantu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat, antara lain:

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom selaku Pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dan masukan berharga dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu yang tak terbatas selama duduk di bangku perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu Staf Karyawan yang telah membantu dan memberikan pelayanan dalam kelancaran proses penulisan skripsi ini.
6. Kedua Narasumber yang telah meluangkan waktu untuk memberikan wawasan, dan informasi dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk memberikan tanggapan dan evaluasi yang berharga dalam penulisan skripsi ini

8. Kedua orang tua penulis, Bapak Muhammad Jailani dan Ibu Nur Isniyati yang telah memberikan dukungan, motivasi, doa, serta cinta dan kasih sayang selama ini.
9. Kedua saudara penulis, Nur Amalia Walidayni dan Fauzan Amrullah yang telah memberikan dukungan, motivasi, doa, serta cinta dan kasih sayang selama ini.
10. Keluarga besar penulis, Kakek, Nenek, Om, dan Tante yang senantiasa memberikan dukungan selama proses penulisan skripsi ini.
11. Sahabat penulis, Muhammad Haekal, Nabil Attar Firdaus, Abdillah Wirasakti, Ichsan Ade Noor Aji, Vivin Tamara, Khaerul Khamzah, Diar Nanda Sarayudi, Muhammad Hammam Hidayat Taslim, Agustinus Tri Bosko, Bona Arydhipa, dan Indra Setyabudi yang telah memberikan ide, hiburan, dan motivasi selama ini.
12. Lula Juliana, yang telah memberikan ide, hiburan, dukungan, doa, serta kasih sayang yang mendalam selama ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang ikut turut serta berperan dalam proses penulisan skripsi.

Terima kasih yang sebesar-besarnya atas kontribusi, dukungan dan kerjasama yang diberikan, semoga segala bantuan dan upaya yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal.

Penulis mengetahui bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat membutuhkan kritik dan saran membangun untuk menjadi acuan bagi penulis sehingga dapat melakukan yang lebih baik di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebesar-besarnya untuk para pembaca kedepannya.

Yogyakarta, 4 Juli 2024

Penulis



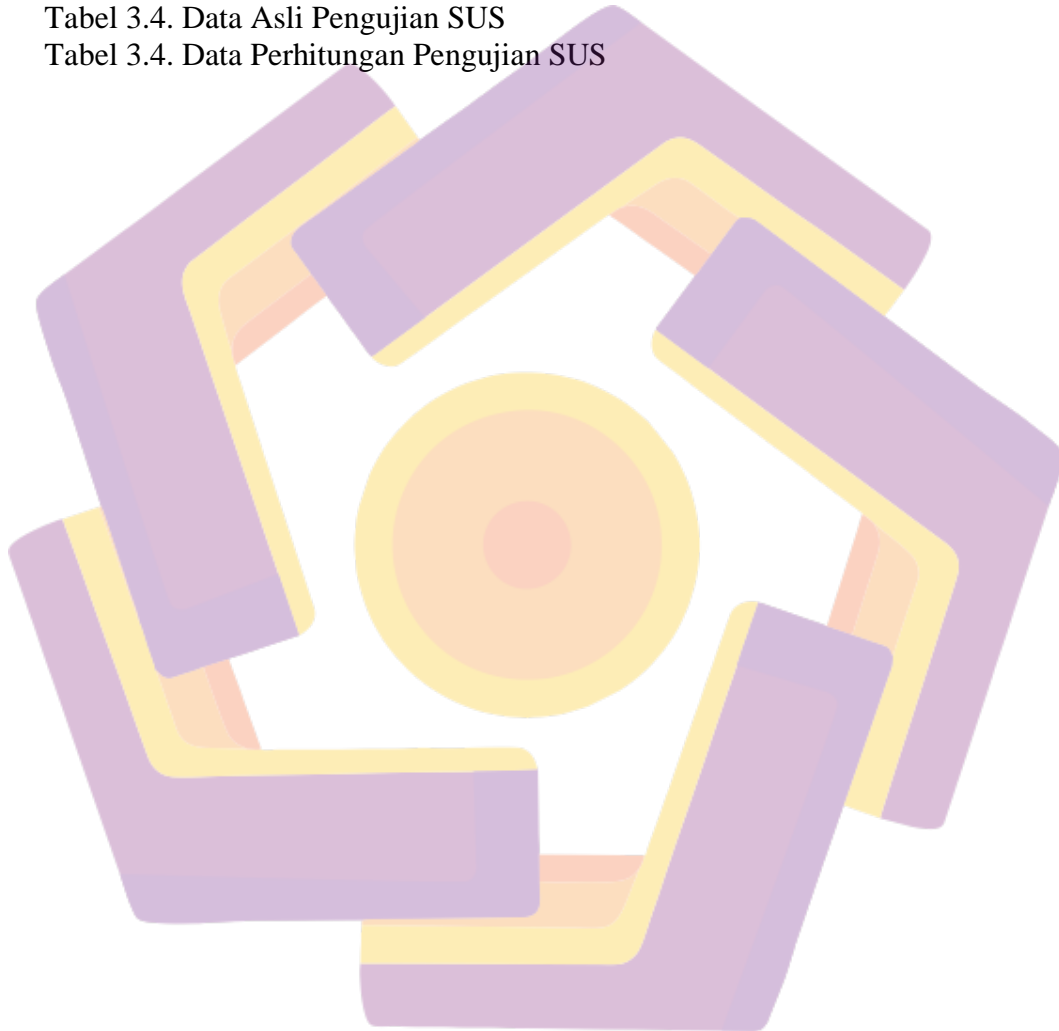
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	14
BAB III METODE PENELITIAN	26

3.1. Objek Penelitian	26
3.2. Alur Penelitian	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>37</b>
4.1. Logo	37
4.2. <i>Font</i>	38
4.3. <i>Color Pallette</i>	38
4.4. <i>Low Fidelity Prototype</i>	39
4.2. High Fidelity Prototype	51
4.3. System Usability Scale	55
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
<b>REFERENSI</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

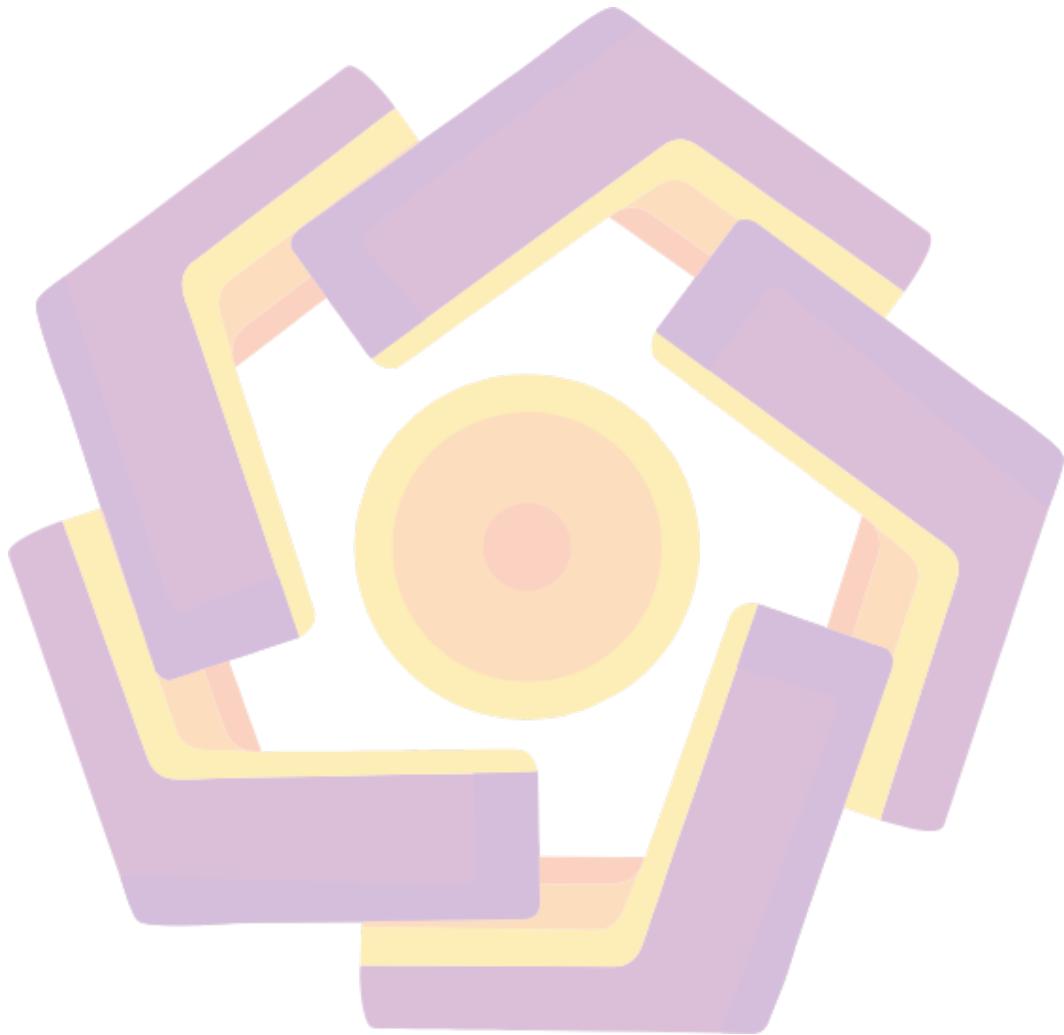
Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1. Pertanyaan Wawancara	24
Tabel 3.2. Jawaban Narasumber	25
Tabel 3.3. <i>User Persona</i> Lula	27
Tabel 3.4. <i>User Persona</i> Nabil.	28
Tabel 3.4. Data Asli Pengujian SUS	53
Tabel 3.4. Data Perhitungan Pengujian SUS	54



## DAFTAR GAMBAR

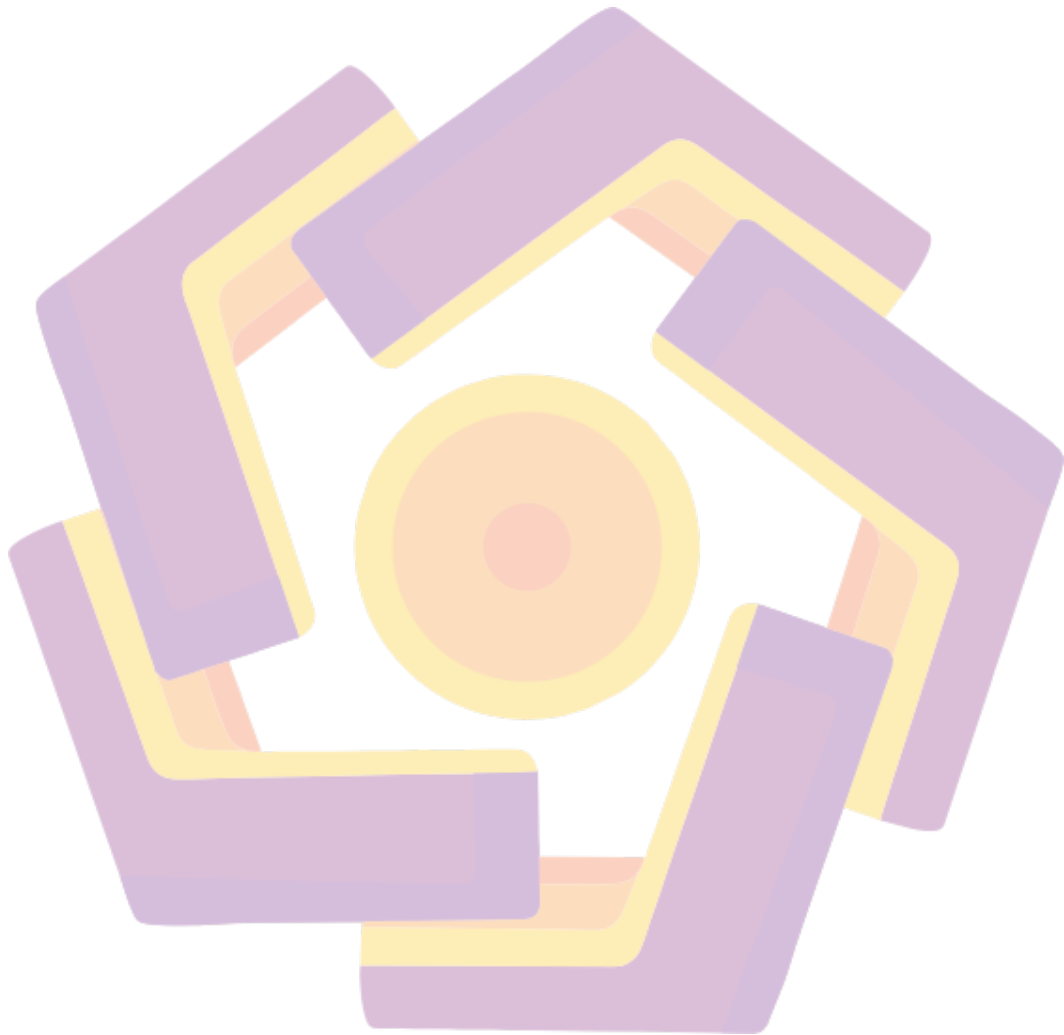
Gambar 2.1. Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	15
Gambar 2.2. Contoh <i>User Persona</i>	17
Gambar 2.3. Contoh <i>Empathy Map</i>	17
Gambar 2.4. Contoh <i>User Flow</i>	18
Gambar 2.5. Contoh <i>Site Map</i>	19
Gambar 2.6. Contoh <i>Low Fidelity Prototype</i>	20
Gambar 2.7. Contoh <i>High Fidelity Prototype</i>	20
Gambar 3.1. Alur Penelitian	23
Gambar 3.2. <i>Empathy Map</i> Lula	29
Gambar 3.3. <i>Empathy Map</i> Nabil	29
Gambar 3.4. <i>User Flow</i> Pencarian dan Pemilihan <i>Coffeeshop</i>	30
Gambar 3.5. <i>User Flow</i> Fitur <i>Sign In</i>	31
Gambar 3.6. <i>User Flow</i> Fitur <i>Search</i>	31
Gambar 3.7. <i>User Flow</i> Fitur <i>Map/Lokasi</i>	31
Gambar 3.8. <i>User Flow</i> Fitur <i>Kirim Ulasan</i>	31
Gambar 3.9. <i>User Flow</i> Fitur <i>Tambah Tempat</i>	32
Gambar 3.10. <i>User Flow</i> Fitur <i>Favorit</i>	32
Gambar 3.11. <i>User Flow</i> Fitur <i>Filter</i>	32
Gambar 3.5. <i>Site Map</i> <i>Coffepedia</i>	33
Gambar 4.1. Logo <i>Coffepedia</i>	34
Gambar 4.2. Huruf C	34
Gambar 4.3. Huruf P	34
Gambar 4.4. <i>Font</i> Plus Jakarta Sans	35
Gambar 4.5. <i>Color Pallet</i>	35
Gambar 4.6. <i>Low-Fid Prototype</i> Halaman Beranda	36
Gambar 4.7. <i>Low-Fid Prototype</i> <i>Navigation Bar</i>	37
Gambar 4.8. <i>Low-Fid Prototype</i> <i>Dropdown</i> <i>Telusuri</i>	37
Gambar 4.9. <i>Low-Fid Prototype</i> <i>Dropdown</i> <i>Ulasan</i>	38
Gambar 4.10. <i>Low-Fid Prototype</i> Halaman <i>Favorit</i>	38
Gambar 4.11. <i>Low-Fid Prototype</i> Halaman <i>Kategori</i>	41
Gambar 4.12. <i>Low-Fid Prototype</i> Fitur <i>Filter</i>	42
Gambar 4.13. <i>Low-Fid</i> Halaman <i>Detail Coffeeshop</i>	43
Gambar 4.14. <i>Low-Fid</i> Halaman <i>Tulis Ulasan</i>	44
Gambar 4.15. <i>Low-Fid</i> Halaman <i>Cari Coffeeshop</i> Untuk <i>Diulas</i>	45
Gambar 4.16. <i>Low-Fid</i> Halaman <i>Tambah Tempat</i>	46
Gambar 4.17. <i>Low-Fid</i> Halaman <i>Tentang Coffepedia</i>	47
Gambar 4.18. <i>High-Fid</i> Halaman <i>Beranda</i>	48
Gambar 4.19. <i>High-Fid</i> Halaman <i>Kategori</i>	49
Gambar 4.20. <i>High-Fid</i> Halaman <i>Detail Coffeeshop</i>	49
Gambar 4.21. <i>High-Fid</i> Halaman <i>Tulis Ulasan</i>	50
Gambar 4.22. <i>High-Fid</i> Halaman <i>Cari Coffeeshop</i> Untuk <i>Diulas</i>	50
Gambar 4.23. <i>High-Fid</i> Halaman <i>Tambah Coffeeshop</i>	51
Gambar 4.24. <i>High-Fid</i> Halaman <i>Tentang Coffepedia</i>	52





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Screen Shot</i> Wawancara Daring dengan Narasumber Lula	61
Lampiran 2. <i>Screen Shot</i> Wawancara Daring Narasumber Nabil	61



## INTISARI

Berkumpul bersama kerabat atau teman-teman merupakan kegiatan yang sering dilakukan orang-orang pada masa sekarang. Kegiatan yang sering disebut “kongkow-kongkow” ini juga telah memberikan ruang kepada pengusaha kuliner untuk terus melakukan inovasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu kuliner yang sedang digandrungi masyarakat adalah *coffeeshop*. *Coffeeshop* juga mampu memberi dukungan dalam kebangkitan perekonomian di sektor kuliner, terkhusus pada Kota Balikpapan, yang saat ini disebut menjadi penyangga Ibu Kota Negara Indonesia yang baru. Selama tahun 2023, catatan Dinas Pariwisata Provinsi Kaltim menyebut hingga Oktober 2023 sudah ada 1.750.779 wisatawan berkunjung ke kota Minyak tersebut. (Prokal.co, 2023). Di Kota Balikpapan, terdapat banyak *coffeeshop* bertemakan modern sampai juga dengan bertemakan tradisional pun sudah bisa didapatkan di pinggiran jalan kota dan bahkan di lokasi yang termasuk *hidden gems* sekalipun. Dengan beragamnya *coffeeshop* yang ada, tentu saja banyak hal yang menjadi faktor untuk menentukan *coffeeshop* mana yang akan dipilih, diantaranya seperti harga, fasilitas, lokasi, dan lain-lain. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan terkait perancangan *User Interface* dan *User Experience* dalam pengembangan *front-end website* “Coffepedia” yang dapat memberikan informasi tentang *coffeeshop* yang berlokasi di Kota Balikpapan. Proses pengembangan UI/UX dilakukan dengan menggunakan metode *Design thinking* yang meliputi beberapa tahapan seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari penelitian ini berupa *front-end website* “Coffepedia” dan hasil pengujian aplikasi yang dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan untuk memperoleh tingkat kelayakan rancangan desain.

**Kata kunci:** Kedai Kopi, *User Interface*, *User Experience*, *Front-end*, *Website*.

## **ABSTRACT**

*Gathering with relatives or friends is an activity that people often do nowadays. This activity, which is often called "kongkow-kongkow", has also provided space for culinary entrepreneurs to continue to innovate according to the needs of the community. One of the culinary delights that is being loved by the public is coffeeshop. Coffeeshops are also able to provide support in the revival of the economy in the culinary sector, especially in Balikpapan City, which is currently called the buffer of the new Indonesian Capital City. According to the East Kalimantan Provincial Tourism Office, up to October 2023, there were 1,750,779 tourists visiting the Oil City. (Prokal.co, 2023). In Balikpapan City, there are many coffeeshops with modern themes to traditional themes that can be found on the outskirts of the city streets and even in locations that can be called as hidden gems. With the variety of coffeeshops available, of course many things become factors to determine which coffeeshop to choose, such as price, facilities, location, and others. Thus, this research aims to implement User Interface and User Experience design in the front-end development of "Coffepedia" website that can provide information about coffeeshops located in Balikpapan City. The UI/UX development process is conducted by using Design thinking method which includes several stages such as empathize, define, ideate, prototype, and test. The result of this research is in the form of front-end website "Coffepedia" and the result of application testing which is conducted using System Usability Scale (SUS) method to obtain the feasibility level of the design.*

**Keyword:** Coffeshop, User Interface, User Experience, Front-end, Website.