

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK SEMBARANG SECOND

SKRIPSI

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



disusun oleh

JULIAN TERANO 20.12.1796

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK SEMBARANG SECOND

SKRIPSI

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



disusun oleh

JULIAN TERANO 20.12.1796

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

2

SKRIPSI


PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING UNTUK SEMBARANG SECOND

yang disusun dan diajukan oleh

Julian Terano
20.12.1796

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,


Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M. Kom
NIK. 190302011

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK SEMBARANG SECOND
yang disusun dan diajukan oleh
Julian Terano
20.12.1796
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2024

Nama Penguji	Susunan Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Rum Muhammad Andri Kr, Jr, M.Kom</u> NIK. 190302011		
<u>Ria Andriani, M.Kom</u> NIK. 190302458		
<u>Ade Pujiyanto, M.Kom</u> NIK. 190302494		

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Julian Terano
NIM : 20.12.1796

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK SEMBARANG SECOND

Dosen Pembimbing : Rum Mohamad Andri Kr, Ir, 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, 13 Agustus 2024

Yang Menyatakan,

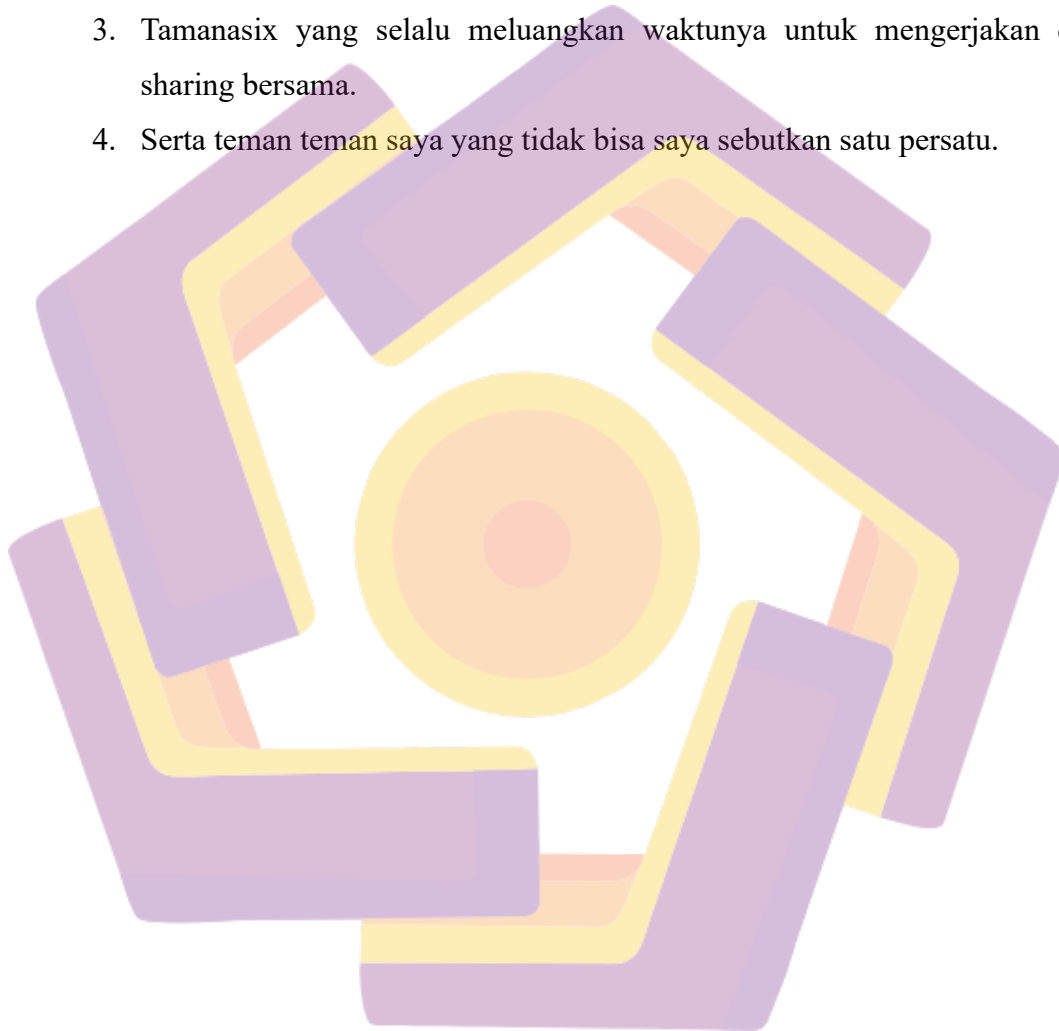


Julian Terano

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dari kedua orang tua, pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada;

1. Allah SWT, karena hanya izin dan karunianya lah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ibu dan bapak saya yang telah memberikan dukungan penuh dalam segi doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya.
3. Teman-teman yang selalu meluangkan waktunya untuk mengerjakan dan sharing bersama.
4. Serta teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "*PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK SEMBARANG SECOND*". Karya ini disusun untuk memenuhi tugas dalam mata kuliah skripsi yang diampu oleh Bapak Rum Mohamad Andri Kr,Ir,M.Kom.

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Rum Mohamad Andri Kr,Ir,M.Kom atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan karya ini. Tanpa bantuan Bapak, kami tidak akan mampu menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Tidak lupa, kami juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan karya ini. Kami menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

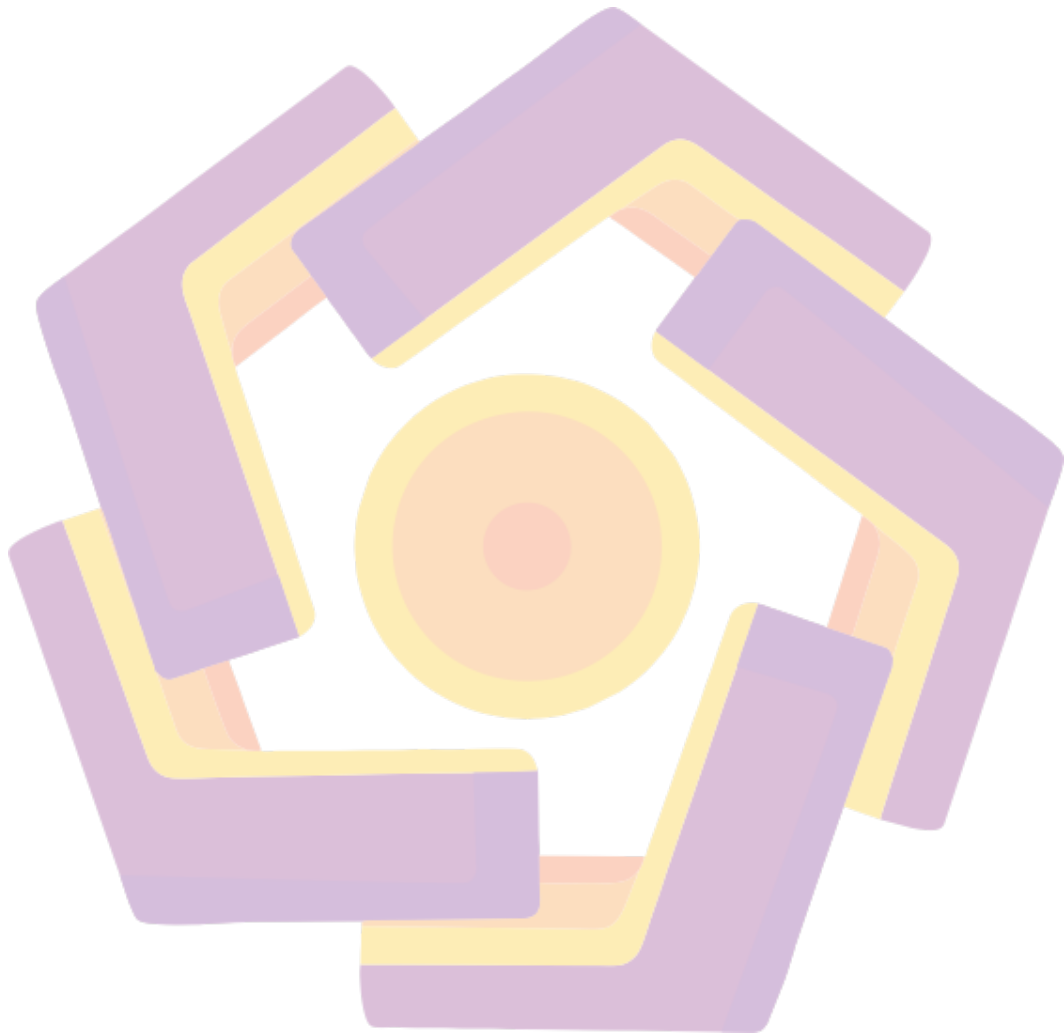
Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

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	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 <i>User Experience</i>	13
2.2.2 User Interface	14

2.2.3 Design Thinking	15
2.2.4 Usability Testing	16
2.2.5 Website	16
2.2.6 Figma	16
2.2.7 CSS	17
2.2.8 Java Script	17
2.2.9 User Persona	17
2.2.10 WareFrame	17
2.2.11 Prototype	18
2.2.12 Ui Kit	18
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Objek Penelitian	18
3.3 Alat dan Bahan	19
3.2 Alur Penelitian	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Tahapan	36
4.1.1 Tahap	12
4.1.2 Tahap <i>In-Depth Interview</i> Pengguna	25
4.2 Tahap Define	26
4.2.1 User	21
4.2.1 Journey Maps	27
4.3 Tahap Ideate	29
4.4 Tahap Prototype	30
4.4.1 Warframe	31
4.4.2 Prototype	38
4.4.3 Implementasi code	47
4.5 Usability Testing	51
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79

5.2	Saran	80
REFERENSI		80
LAMPIRAN.....		83



DAFTAR TABEL

Table 2 1 table studi literatur	7
Table 4 1A.	27
Table 4 2B.	28
Table 4 34.1,1	29
Table 4 4Tahap In-Depth Interview Pengguna	25
Table 4 5 Table pertanyaan	67
Table 4 6 Hasil kuesioner.....	68
Table 4 7 Hasil Pengujian	71
Tabel 4 1 Table Evaluator	51
Table 4 2 Table Tugas Usability Testing	52
Tabel 4 3 kuesioner responden.....	53

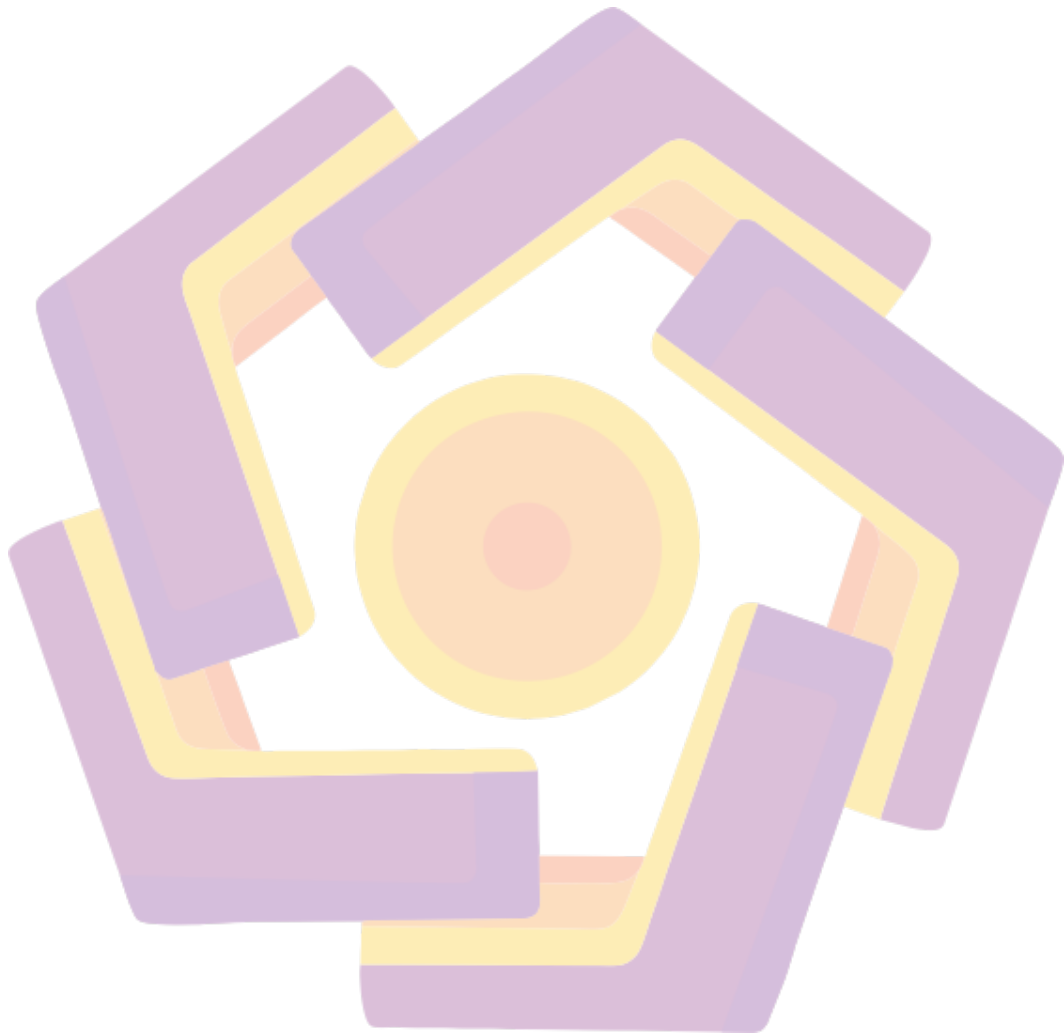
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Iptek Digital – Contoh UX	13
Gambar 2 2 Smarteshop-Contoh UI	14
Gambar 2 3 dibimbing.id – Contoh Design thinking	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian	21
Gambar 4 1 User Persona Owner	26
Gambar 4 2 User Persona Pengguna	27
Gambar 4 3 Journey Maps	27
Gambar 4 4 4.3.1 Sitemap Website	29
Gambar 4 5 Home	31
Gambar 4 6 Shop	32
Gambar 4 7 Detail	33
Gambar 4 8 Discount	34
Gambar 4 9 Like	35
Gambar 4 10 Cart	36
Gambar 4 11 About	37
Gambar 4 12 Home	38
Gambar 4 13 Shop	39
Gambar 4 14c.	40
Gambar 4 15 Discount	41
Gambar 4 16 Like	42
Gambar 4 17 Cart	43
Gambar 4 18 Pembayaran Berhasil	44
Gambar 4 19 About	45
Gambar 4 20 Tampilan Prototype	46
Gambar 4 21 Implementasi code home.....	47
Gambar 4 22 Implementasi code Shop	48
Gambar 4 23 Implementasi code Discount	48
Gambar 4 24 Implementasi code Detail	49
Gambar 4 25 Implementasi code Like	49
Gambar 4 26 Implementasi code Cart.....	50
Gambar 4 27 Implementasi code About	50
Gambar 4 28 usability breakdown home	55
Gambar 4 29 hitmap screen home	56

Gambar 4 30 hitmap screen shop	57
Gambar 4 31 heatmap screen pembayaran	57
Gambar 4 32 usability breakdown shop	58
Gambar 4 33 hitmap home	59
Gambar 4 34 hitmap shop	59
Gambar 4 35 hitmap discount	60
Gambar 4 36 heatmap produk	60
Gambar 4 37 heatmap pembayaran	61
Gambar 4 38 hitmap home	62
Gambar 4 39 hitmap like	62
Gambar 4 40 heatmap pembayaran	63
Gambar 4 41 usability breakdown about	64
Gambar 4 42 hitmap home	65
Gambar 4 43 hitmap discount	65
Gambar 4 44 hitmap discount	66
Gambar 4 45 hitmap about	66
Gambar 4 46 SUS SCALE source https://www.edisusilo.com/	74
Gambar 4 47 halaman home	75
Gambar 4 48 halaman shop	75
Gambar 4 49 halaman discount	76
Gambar 4 50 halaman cart	76
Gambar 4 51 halaman like	77
Gambar 4 52 halaman detail produk	77
Gambar 4 53 halaman about	78

DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Usability Testing 1	83
---------------------------------	----



INTISARI

Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX dan front-end untuk *Sembarang Second*, sebuah toko online yang berfokus pada penjualan pakaian. Dengan menggunakan metode Design Thinking, penelitian ini melalui proses yang melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. Hasilnya adalah desain antarmuka yang intuitif dan responsif, serta implementasi front-end yang mendukung interaksi pengguna yang optimal. Diharapkan dengan pendekatan ini, *Sembarang Second* dapat meningkatkan daya saingnya di pasar ecommerce melalui peningkatan kepuasan dan loyalitas pelanggan.

Keyword: User Experience, User Interface, Design Thinking



ABSTRACT

In the current digital era, effective User Experience (UX) and User Interface (UI) design play a crucial role in determining the success of an e-commerce platform, especially in the face of increasingly fierce competition. This research aims to design the UI/UX and front-end for the Semarang Second online store using the Design Thinking methodology. This method was chosen for its ability to understand user needs and produce innovative, user-centric solutions. The design process involves five key stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The final result of this research is a UI/UX prototype and front-end implementation that is expected to enhance the user experience, attract more customers, and ultimately increase sales of Semarang Second's products..

Keyword: *User Experience, User Interface, Design Thinking*

