

**RANCANG ULANG UI/UX DAN FRONT END  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA  
WEBSITE PENJUALAN PAKAIAN LUPPYLICIOUS**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ALFADI DAKSANA**

**20.12.1760**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**RANCANG ULANG UI/UX DAN FRONT END  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA  
WEBSITE PENJUALAN PAKAIAN LUPPYLICIOUS**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ALFADI DAKSANA**

**20.12.1760**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG ULANG UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE PENJUALAN  
PAKAIAN LUPPYLICIOUS**

yang disusun dan diajukan oleh

**Alfadi Daksana**

**20.12.1760**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



**Nur'aini, M.Kom**  
**NIK. 190302066**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG ULANG UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE PENJUALAN  
PAKAIAN LUPPYLICIOUS**

yang disusun dan diajukan oleh

**Alfadi Daksana**

**20.12.1760**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Jeki Kuswanto, M.Kom**  
**NIK. 190302456**

**Nur Widjayati, M.Kom**  
**NIK. 190302425**

**Nur'aini, M.Kom**  
**NIK. 190302066**

**Tanda Tangan**



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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Alfadi Daksana**  
**NIM : 20.12.1760**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Rancang Ulang UI/UX Dan Front End Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Penjualan Pakaian Luppylicious**

Dosen Pembimbing : Nur'aini, 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, 29 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Alfadi Daksana

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Penelitian ini saya persembahkan untuk mama saya tercinta Dra.Ningkar Widyawati yang selalu memberikan dukungan, doa, serta kasih sayang tiada henti, terima kasih atas segala pengorbanan yang telah mama berikan demi pendidikan dan masa depan saya yang menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup saya



## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis mengucapkan terima kasih atas anugrah hidup dan kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “RANCANG ULANG UI/UX DAN FRONT END MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE PENJUALAN PAKAIAN LUPPYLICIOUS”

Penulis menyadari bahwa penyelesaian penelitian ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.Kom., Ph.D. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ibu Nur'aini, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya, memberi arahan, serta koreksi terhadap penelitian saya. Kontribusi dan wawasan beliau telah membantu penulis dalam menyempurnakan penelitian ini.
4. Bapak Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Kepada Mama saya tercinta Dra.Ningkar Widyawati yang telah memberikan doa dan support kepada penulis secara moril maupun materil hingga penelitian dapat terselesaikan.
6. Kepada teman teman TamanAsix yang selalu memberi support dalam penelitian ini
7. Kepada Luthfiana Qurrotu'Aini yang telah meluangkan waktu dan dukungan untuk menyelesaikan penelitian ini

Yogyakarta, 29 Juli 2024

Alfadi Daksana

## DAFTAR ISI

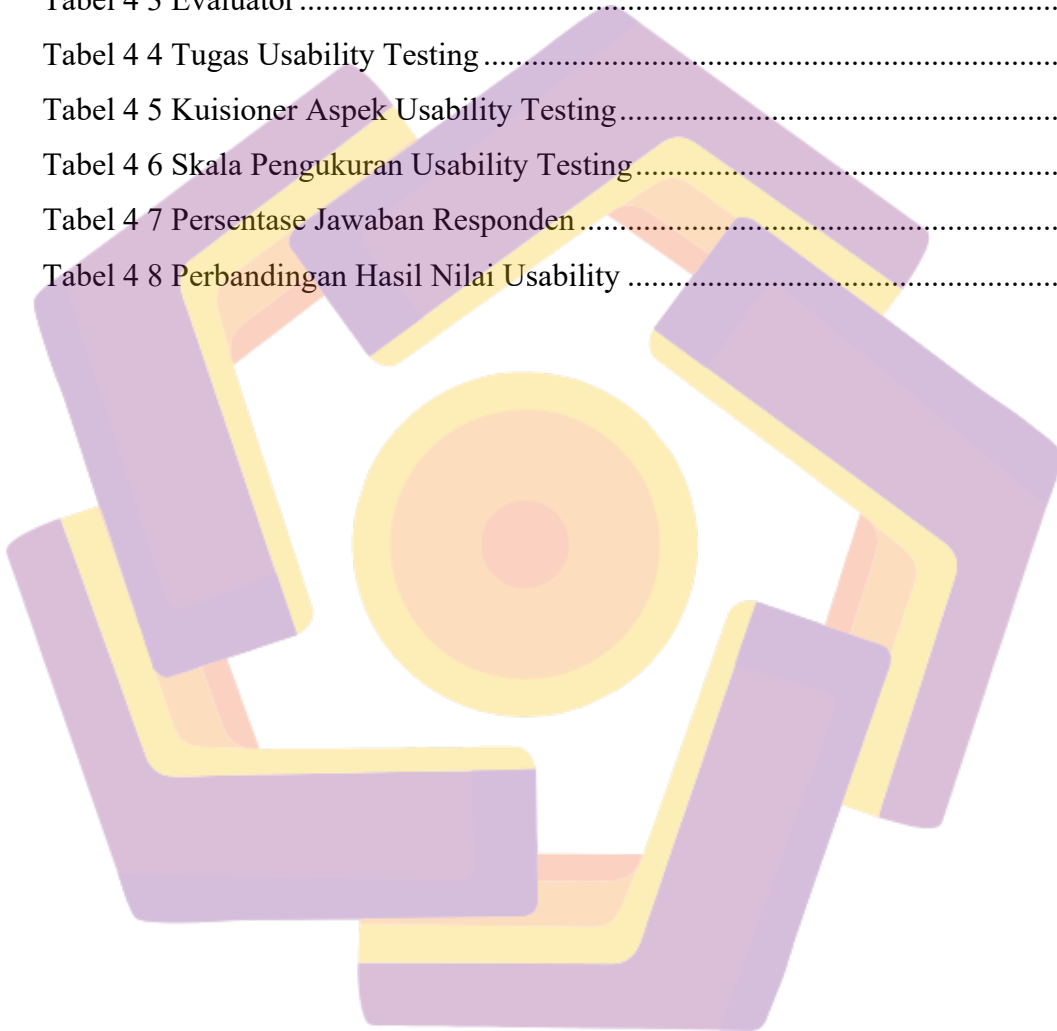
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
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 .....	2
1.6    Sistematika Penulisan .....	3



BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Studi Literatur .....	4
2.2 Dasar Teori.....	15
BAB III METODE PENELITIAN .....	19
3.1 Objek Penelitian.....	19
3.2 Alur Penelitian .....	19
3.3 Alat dan Bahan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	24
BAB V PENUTUP .....	84
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	84
REFERENSI .....	85
LAMPIRAN.....	87

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Keaslian Penelitian .....	6
Tabel 4 1 Hasil Interview Dengan Owner Toko .....	25
Tabel 4 2 Hasil Interview Dengan Calon Pelanggan .....	25
Tabel 4 3 Evaluator .....	53
Tabel 4 4 Tugas Usability Testing .....	55
Tabel 4 5 Kuisisioner Aspek Usability Testing .....	57
Tabel 4 6 Skala Pengukuran Usability Testing .....	62
Tabel 4 7 Persentase Jawaban Responden .....	73
Tabel 4 8 Perbandingan Hasil Nilai Usability .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Contoh User Interface .....	15
Gambar 2 2 Contoh User Experience .....	16
Gambar 2 3 Design Thinking Proses .....	17
Gambar 3 1 Alur Penelitian .....	20
Gambar 4 1 User Persona Aldiva.....	26
Gambar 4 2 User Persona Elesaa .....	27
Gambar 4 3 User Journey Map .....	27
Gambar 4 4 Sitemap.....	29
Gambar 4 5 Wireframe Halaman Home .....	32
Gambar 4 6 Wireframe Halaman Shop.....	33
Gambar 4 7 Wireframe Halaman Sale .....	34
Gambar 4 8 Wireframe Halaman Cart .....	35
Gambar 4 9 Wireframe Halaman Detail Produk.....	36
Gambar 4 10 Wireframe Halaman Pembayaran .....	37
Gambar 4 11 Wireframe Halaman Pembayaran Sukses .....	38
Gambar 4 12 Wireframe Halaman Shipping Information .....	38
Gambar 4 13 Wireframe Halaman Return Information .....	39
Gambar 4 14 Mockup Halaman Home .....	40
Gambar 4 15 Mockup Halaman Shop.....	41
Gambar 4 16 Mockup Halaman Sale .....	42
Gambar 4 17 Mockup Halaman Detail Produk.....	43
Gambar 4 18 Mockup Halaman Shop.....	44
Gambar 4 19 Mockup Halaman Pembayaran .....	45
Gambar 4 20 Mockup Halaman Pembayaran Sukses .....	46
Gambar 4 21 Mockup Halaman Shipping Infoemation .....	47
Gambar 4 22 Mockup Halaman Return Information .....	48
Gambar 4 23 Prorotyping Desain Figma .....	49
Gambar 4 24 Coding Halaman Home.....	50
Gambar 4 25 Coding Halaman Shop .....	50

Gambar 4 26 Coding Halaman Sale.....	51
Gambar 4 27 Coding Halaman Detail Produk .....	51
Gambar 4 28 Coding Halaman Cart.....	52
Gambar 4 29 Coding Halaman Pembayaran.....	52
Gambar 4 30 Usability Breakdown Halaman Dasar .....	64
Gambar 4 31 Heatmap Screen Halaman Home .....	65
Gambar 4 32 Heatmap Screen Halaman Shop.....	66
Gambar 4 33 Heatmap Screen Halaman Detail Produk.....	66
Gambar 4 34 Heatmap Screen halaman Cart .....	67
Gambar 4 35 Heatmap Screen halaman Pembayaran .....	67
Gambar 4 36 Usability Breakdown Halaman Detail Produk Dan Pembayaran ...	68
Gambar 4 37 Heatmap Screen Home.....	69
Gambar 4 38 Heatmap Screen Halaman Shop.....	70
Gambar 4 39 Heatmap Screen Halaman Detail Produk.....	70
Gambar 4 40 Heatmap Screen Halaman Pembayaran .....	71
Gambar 4 41 Implementasi Desain Halaman home .....	79
Gambar 4 42 Implementasi Desain Halaman Shop .....	80
Gambar 4 43 Implementasi Desain Halaman Sale .....	81
Gambar 4 44 Implementasi Desain Halaman Detal Produk .....	81
Gambar 4 45 Implementasi Desain Halaman Cart .....	82
Gambar 4 46 Implementasi Desain Halaman Pembayaran.....	82
Gambar 4 47 Implementasi Desain Halaman Pembayaran Sukses Dan Pesanan Dikonfirmasi .....	83

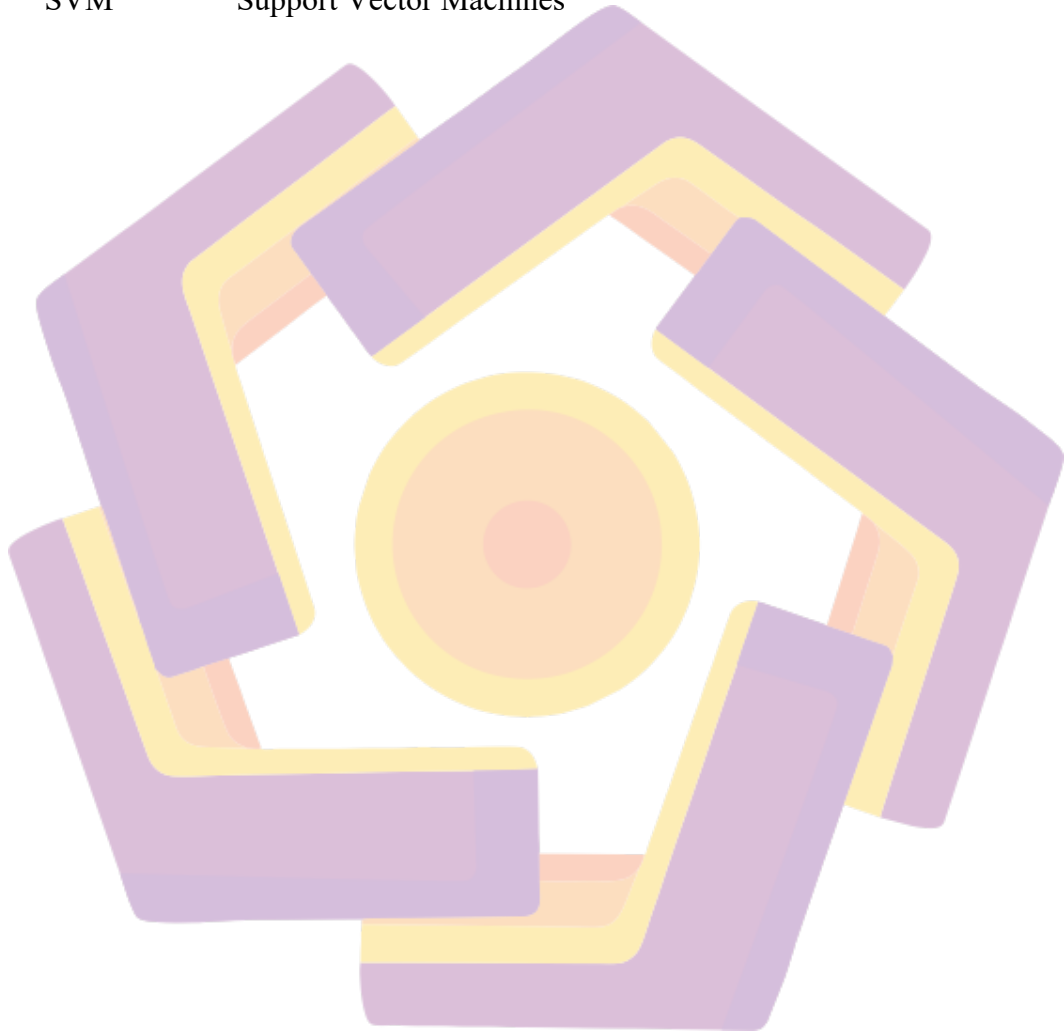
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuisisioner Usability Testing Menggunakan Maze .....	87
Lampiran 2 Penyerahan Produk Ke Objek .....	88



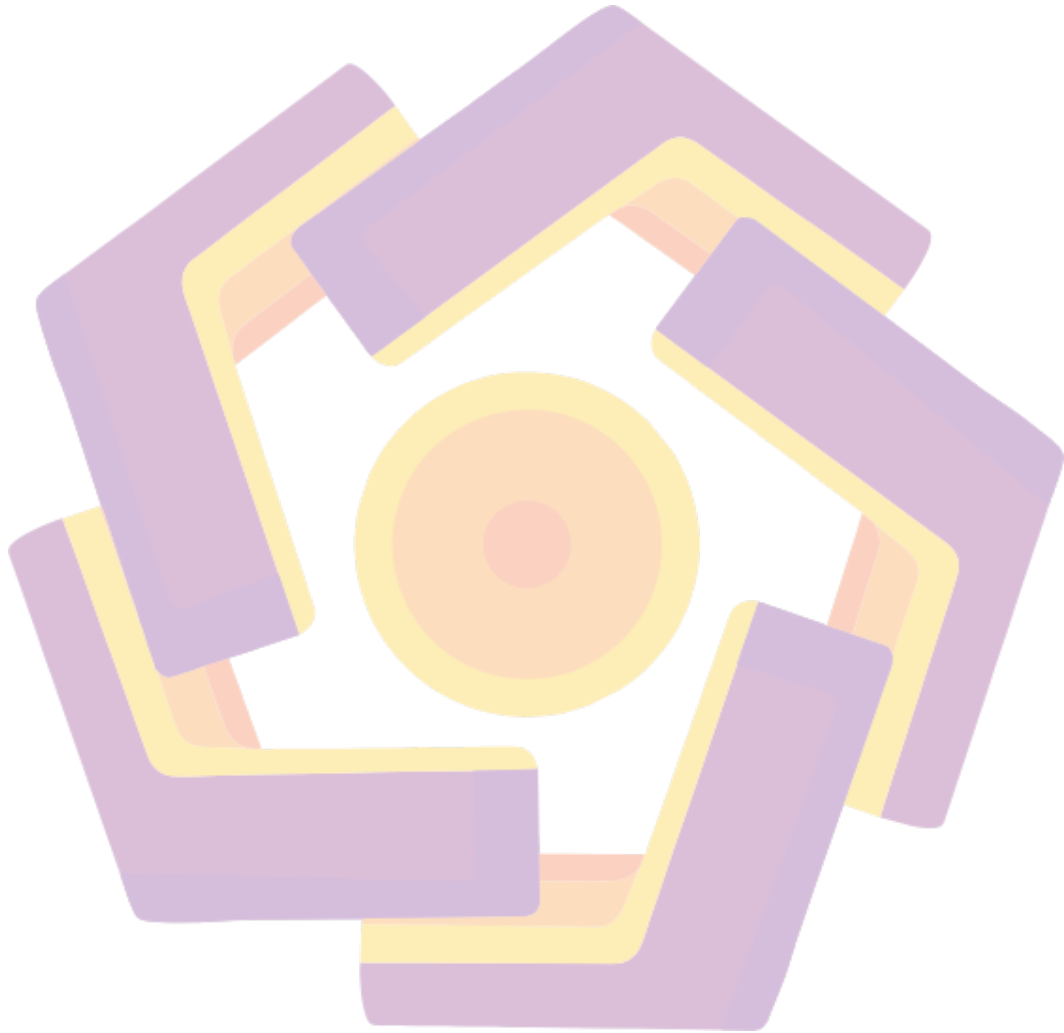
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

$\Omega$	Tahanan Listrik
$\mu$	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



## DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



## INTISARI

Perkembangan teknologi semakin maju dari tahun ketahun salah satunya adalah internet. Teknologi yang semakin maju tersebut mempermudah manusia dalam membantu aktivitasnya seperti dibidang penjualan. Luppylicious merupakan toko yang menjual produk pakaian dan aksesoris, tadinya toko masih berjualan offline dan melalui sosial media saja. Tetapi pembelian melalui toko offline dan platfrom sosial media masih kurang efisien dalam beberapa aspek.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancang ulang User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian serta memudahkan informasi tentang produk dengan jelas menggunakan metode Design Thinking yang mencakup tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Metode Design Thinking yang digunakan adalah untuk membuat solusi berdasarkan permasalahan agar menciptakan desain yang mudah digunakan dan dapat dipahami oleh pengguna.

Perancangan ini diuji menggunakan Usability Testing kepada 30 responden dengan menyuguhkan kuisisioner dan bantuan software Maze yang memperoleh hasil kualifikasi yang sangat baik yaitu 83,92% dan aspek memorability diperoleh hasil 99,31%, hasil total keseluruhan disimpulkan bahwa 91,3% responden menjawab “ya” dan 8,6% menjawab “tidak”. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil usability testing dikatakan berhasil dan sangat baik dan berhasil. Maka dar itu untuk pembuatan desain penjualan pakaian pada toko Luppylicious berbasis website berhasil dilakukan

**Kata kunci:** User Interface, User Experience, Design Thinking, Front End, Website



## ***ABSTRACT***

Technological developments are getting more advanced from year to year, one of which is the internet. Increasingly advanced technology makes it easier for humans to help with activities such as sales. Luppylicious is a shop that sells clothing and accessories, previously the shop still sold offline and only through social media. However, purchasing through offline stores and social media platforms is still less efficient in several aspects.

This research aims to redesign the User Interface (UI) and User Experience (UX) which makes it easier for buyers to make purchases and facilitates clear information about products using the Design Thinking method which includes the Empathize, Define, Ideate, Prototype and Testing stages. The Design Thinking method used is to create solutions based on problems in order to create designs that are easy to use and can be understood by users.

This design was tested using Usability Testing on 30 respondents by presenting a questionnaire and the help of Maze software which obtained very good qualification results, namely 83.92% and the memorability aspect obtained a result of 99.31%, the total result was concluded that 91.3% of respondents answered "yes" and 8.6% answered "no". So it can be concluded that the results of usability testing are said to be successful and very good and successful. Therefore, the website-based clothing sales design for the Luppylicious store was successfully carried out

***Keyword:*** User Interface, User Experience, Design Thinking, Front End, Website