

**PENERAPAN UI/UX PADA SITUS TOKO KUE RIZKA FAMILY HOME
PRODUK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat

Sarjana Sistem Informasi



disusun oleh

RICHE ARDILA VERONICA

20.12.1618

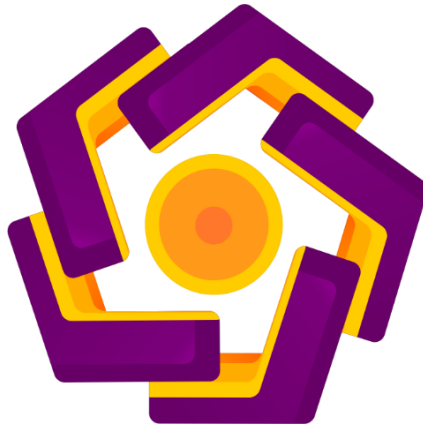
Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PENERAPAN UI/UX PADA SITUS TOKO KUE RIZKA FAMILY HOME
PRODUK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



disusun oleh

RICHE ARDILA VERONICA

20.12.1618

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENERAPAN UI/UX PADA SITUS TOKO KUE RIZKA FAMILY
HOMEPRODUK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

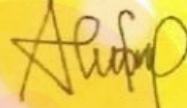
yang disusun dan diajukan oleh:

RICHE ARDILA VERONICA

20.12.1618

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 September 2024

Dosen Pembimbing,



Acihmah Sidauruk, M.Kom

NIK. 190302238

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN UI/UX PADA SITUS TOKO KUE RIZKA FAMILY HOME
PRODUK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

RICHE ARDILA VERONICA

20.12.1618

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 September 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

Ike Verawati, M.Kom

NIK. 190302237

Dwi Nurani, M.Kom

NIK. 190302236

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer Tanggal 23 September 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 : Riche Ardila Veronica

NIM : 20.12.1618

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PENERAPAN UI/UX PADA SITUS TOKO KUE RIZKA FAMILY HOME
PRODUK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Dosen Pembimbing : Acihmah Sidauruk, 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, 23 September 2024


Riche Ardila Veronica
NIM: 20.12.1618

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberikan saya kesehatan, kekuatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana. Rasa syukur dan bahagia yang kurasakan ini akan aku persembahkan kepada orang-orang hebat yang ku sayangi yang selalu menjadi penyemangat dan berarti dalam hidupku:

1. Kedua orang tua saya yang menjadi sebuah alasan utama saya untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang saya jalani selama perkuliahan untuk Ayah Jaka Murdiyanto dan Ibu Sriyanti, yang selalu memberikan ketenangan, kenyamanan, motivasi, doa terbaik, serta dukungan finansial dari awal perkuliahan hingga penyelesaian studi. Kalian sangat berarti bagi penulis.
2. Keluarga Besar Sukarno dan Sutinah, Kakak sepupu saya Heri Widiyatmoko, S.Tr.Stsn, Novita Purwaningsih, Amd.Kep, Adi Teguh Wiyono, S.Tr.Stat, Teni Wahyuningsih, yang selalu memberikan semangat, dorongan dan motivasi hingga bisa ke tahap saat ini. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.
3. Dosen Pembimbing Skripsi saya, Ibu Acihmah Sidauruk, M.Kom yang telah membimbing, memberi masukan, dan saran selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman dan juga sahabat saya Rizka Nanda Salsabila, Muhammad faiz raihan, Dimas Maliandi, M Nashihuddin Hakim, Dwi Aldhi Setiawan, Fatimah, Fitri yang selalu menemani proses saya, memberikan dukungan, motivasi dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat yang sangat luar biasa sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini, terimakasih selalu ada dalam setiap masa-masa sulit saya.
5. Sahabat saya Frizha Wira Halinda, Yustika Kusna Wijayanti, Audy Kesuma Hayuningratri yang selalu memberikan semangat dan memotivasi saya, menjadi tempat keluh kesah dan terimakasih sudah senantiasa menemani saya.
6. Terimakasih untuk diri sendiri. Karena telah mampu berusaha keras dan

berjuang sejauh ini.

7. Terakhir kepada seseorang yang pernah bersama saya terimakasih atas patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi yang sekarang bisa jadi pengingat untuk saya sehingga dapat membuktikan bahwa anda akan tetap menjadi alasan saya untuk tetap berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Terimakasih telah menjadi bagian menyenangkan dan menyakitkan dari proses pendewasaan penulis. Sampai berjumpa diversi terbaik menurut takdir. Karena penulis yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil'alamin, dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan dan menganugrahkan kasih sayang, rezeki, dan kesehatan serta atas berkah, ridho dan hidayah-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan UI/UX Pada Situs Toko Kue Rizka Family Home Produk Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Shalawat serta salam penulis panjatkan untuk Nabi Muhammad SAW yang mengantarkan kita dari zaman kebodohan kejaman yang terang benderang seperti sekarang ini, serta yang telah menjadi tauladan untuk umat islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

Skripsi ini tersusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan sekaligus pertanggungjawaban akhir penulis sebagai mahasiswa jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih ada kekurangan dan kesalahan, maka dari itu, penulis dengan penuh kerendahan hati mengharapkan dan menerima saran dan kritikan dari berbagai pihak untuk dijadikan bahan masukan dan evaluasi untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 23 September 2024

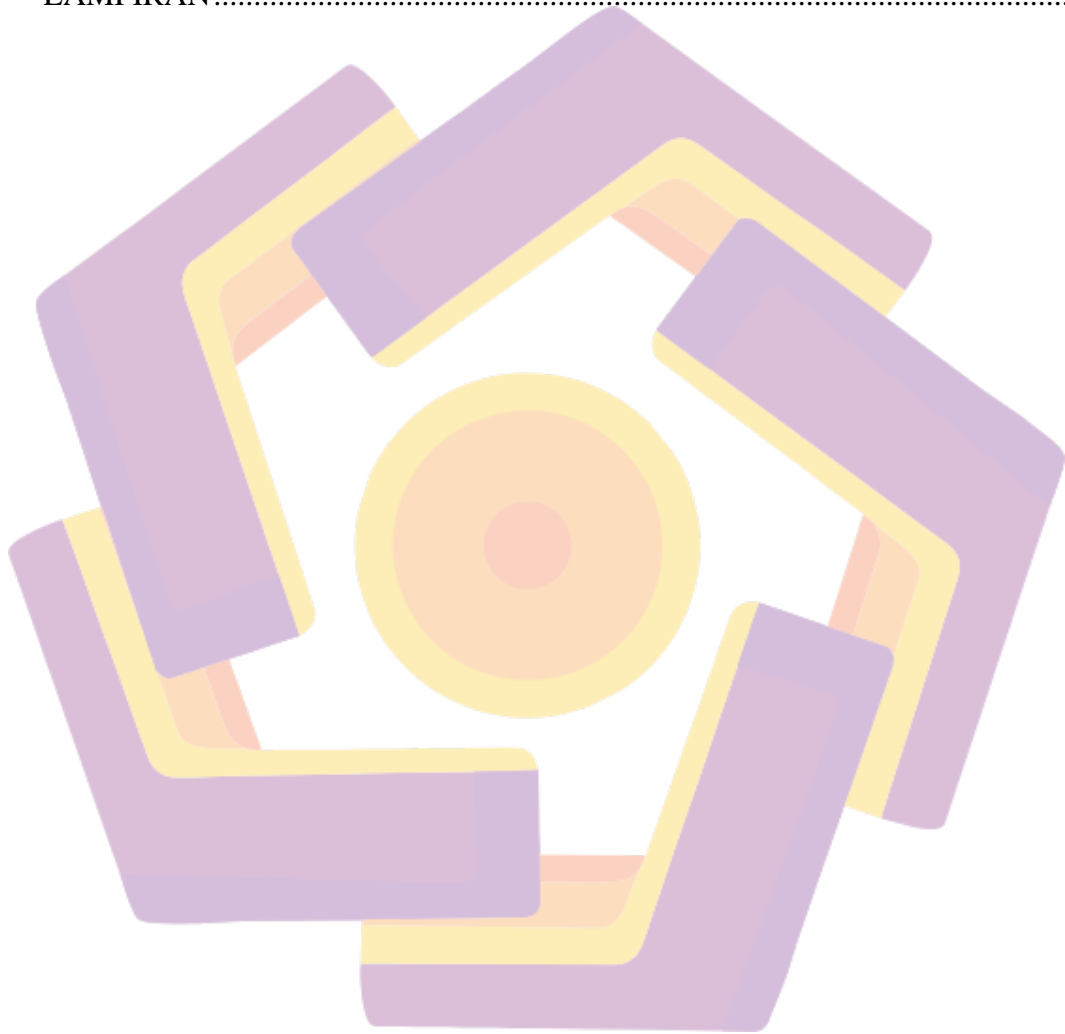
Riche Ardila Veronica

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 UI (<i>User Interface</i>).....	13
2.2.2 UX (<i>User Experience</i>).....	13
2.2.3 Design Thinking.....	13
2.2.4 SUS (<i>System Usability Scale</i>)	15
2.2.5 Figma	16

2.2.6 Website.....	16
2.2.7 <i>Front-end</i>	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Objek Penelitian.....	19
3.2 Alur Penelitian.....	19
3.2.1 Perencanaan Penelitian.....	21
3.2.2 <i>Design Thinking</i>	21
3.2.3 Implementasi.....	25
3.3 Alat dan Bahan	26
3.3.1 Data Penelitian	26
3.3.2 Alat/Instrumen.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Emphatize	29
4.1.1 Wawancara.....	29
4.1.2 Kuisioner	32
4.1.3 <i>Empathy Map</i>	38
4.2 Define	41
4.2.1 User Persona.....	41
4.2.2 <i>User Journey</i>	44
4.3 Ideate	46
4.3.1 <i>User Flow</i>	46
4.3.2 <i>Sitemap</i>	52
4.3.3 <i>Wireframe</i>	54
4.3.4 <i>UI Style Guide</i>	60
4.4 Prototyping	63
4.4.1 Desain Halaman Home.....	63
4.4.2 Desain Halaman Shop	65
4.4.3 Desain Halaman Detail Produk	67
4.4.4 Desain Halaman Cart	69
4.4.5 Desain Halaman Checkout	71
4.4.6 Desain Halaman Contact.....	73

4.5 Test	75
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran	83
REFERENSI	84
LAMPIRAN.....	86



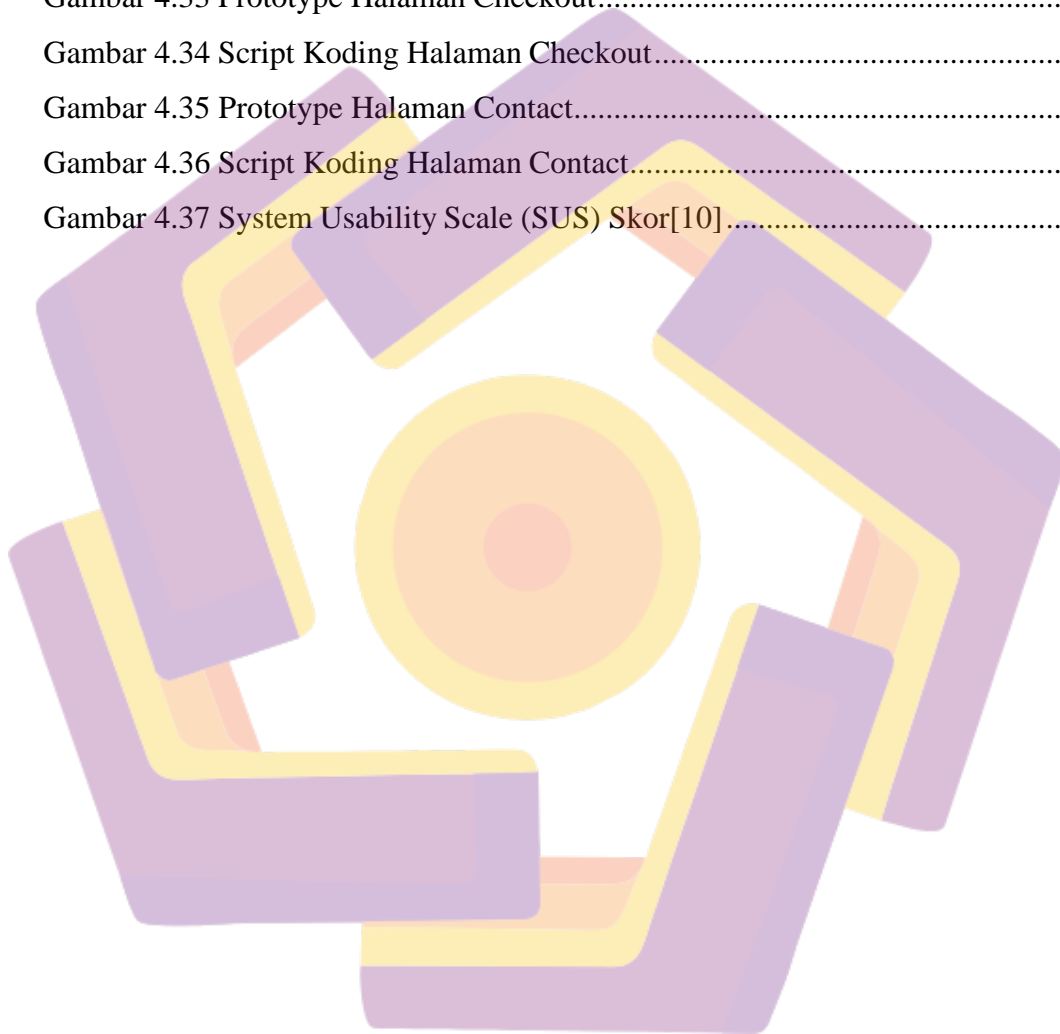
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Data Penelitian	26
Tabel 3.2 Alat/Instrument.....	27
Tabel 4.1 Profile Pemilik Toko Kue Rizka Family Home Produk.....	29
Tabel 4.2 Wawancara Pemilik Toko Kue Rizka Family Home Produk.....	30
Tabel 4.3 Kreteria Pengisi Kuisisioner	32
Tabel 4.4 List Pertanyaan Kuisisioner	32
Tabel 4.5 Color Palette.....	61
Tabel 4.6 Komponen Design.....	61
Tabel 4.7 Icon.....	62
Tabel 4.8 List Pertanyaan Kuisisioner SUS.....	76
Tabel 4.9 Data Hasil Responden SUS	77
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan	79

DAFTAR GAMBAR

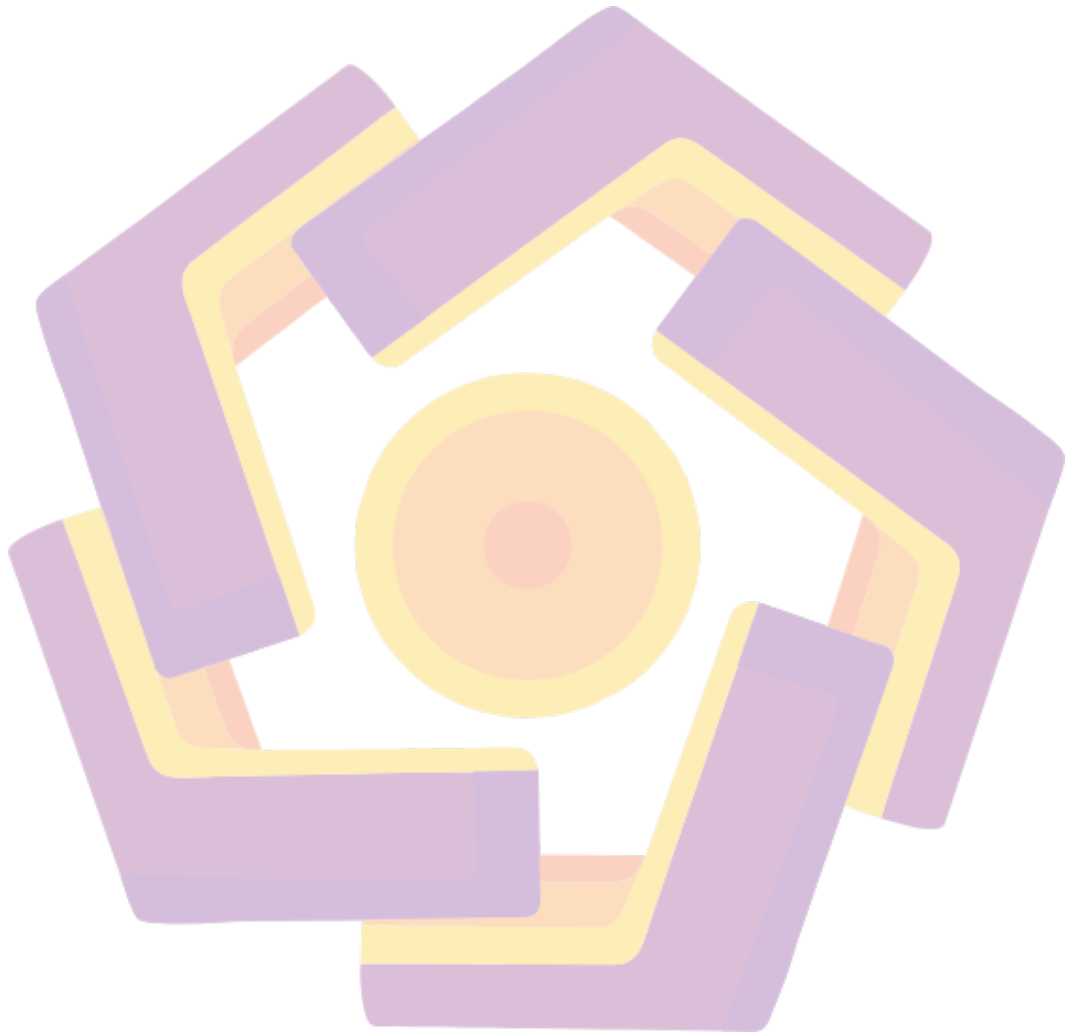
Gambar 2.1 Metode Design Thingking.....	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Presentase Pertanyaan 1	33
Gambar 4.2 Presentase Pentanyaan 2.....	33
Gambar 4.3 Presentase Pertanyaan 3	34
Gambar 4.4 Presentase Pertanyaan 4	35
Gambar 4.5 Presentase Pertanyaan 5	35
Gambar 4.6 Presentase Pertanyaan 6	36
Gambar 4.7 Presentase Pertanyaan 7	36
Gambar 4.8 Presentase pertanyaan 8.....	37
Gambar 4.9 Empaty Map Pengguna.....	38
Gambar 4.10 User Pesona Customer.....	41
Gambar 4.11 User Pesona Pemilik Usaha.....	43
Gambar 4.12 User Journey Customer	44
Gambar 4.13 User Flow Store.....	47
Gambar 4.14 User Flow Detail Product	48
Gambar 4.15 User Flow Contact.....	49
Gambar 4.16 User Flow Cart	50
Gambar 4.17 User Flow Checkout	51
Gambar 4.18 Site Map Website Toko Kue Rizka Family Home Produk.....	53
Gambar 4.19 Wireframe Halaman Home.....	55
Gambar 4.20 Wireframe Halaman Store	56
Gambar 4.21 Wireframe Halaman Detail Produk	57
Gambar 4.22 Wireframe Halaman Cart.....	58
Gambar 4.23 Wireframe Halaman Checkout	59
Gambar 4.24 Wireframe Tampilan Contact	60
Gambar 4.25 Protoype Halaman Home	64
Gambar 4.26 Script Koding Halaman Home	65
Gambar 4.27 Prototipe Halaman Shop.....	66

Gambar 4.28 Script Koding Halaman Store.....	67
Gambar 4.29 Prototype Halaman Detail Product.....	68
Gambar 4.30 Script Koding Halaman Detail Produk.....	69
Gambar 4.31 Prototype Halaman Cart	70
Gambar 4.32 Script Koding Halaman Cart	71
Gambar 4.33 Prototype Halaman Checkout.....	72
Gambar 4.34 Script Koding Halaman Checkout.....	73
Gambar 4.35 Prototype Halaman Contact.....	74
Gambar 4.36 Script Koding Halaman Contact.....	75
Gambar 4.37 System Usability Scale (SUS) Skor[10].....	81



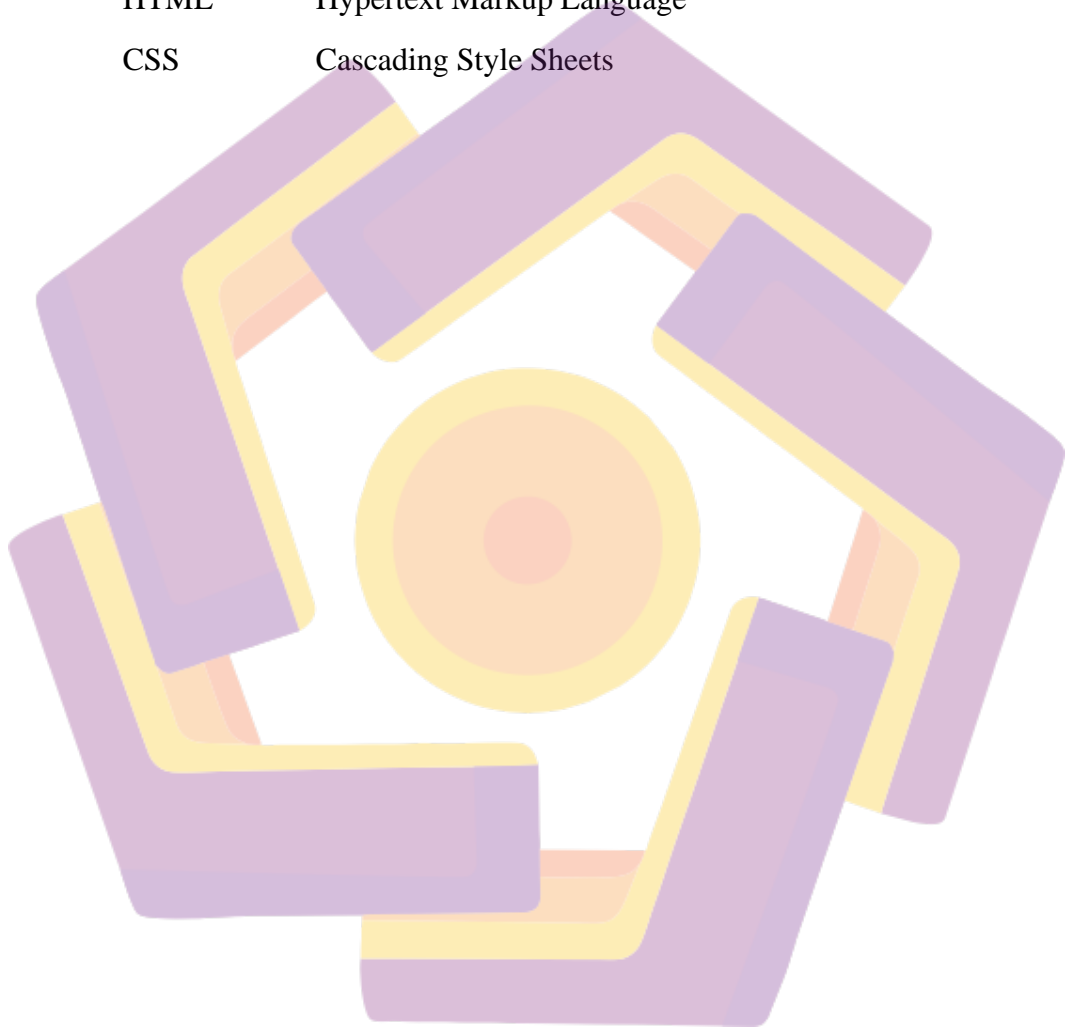
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Wawancara dengan pemilik usaha	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11

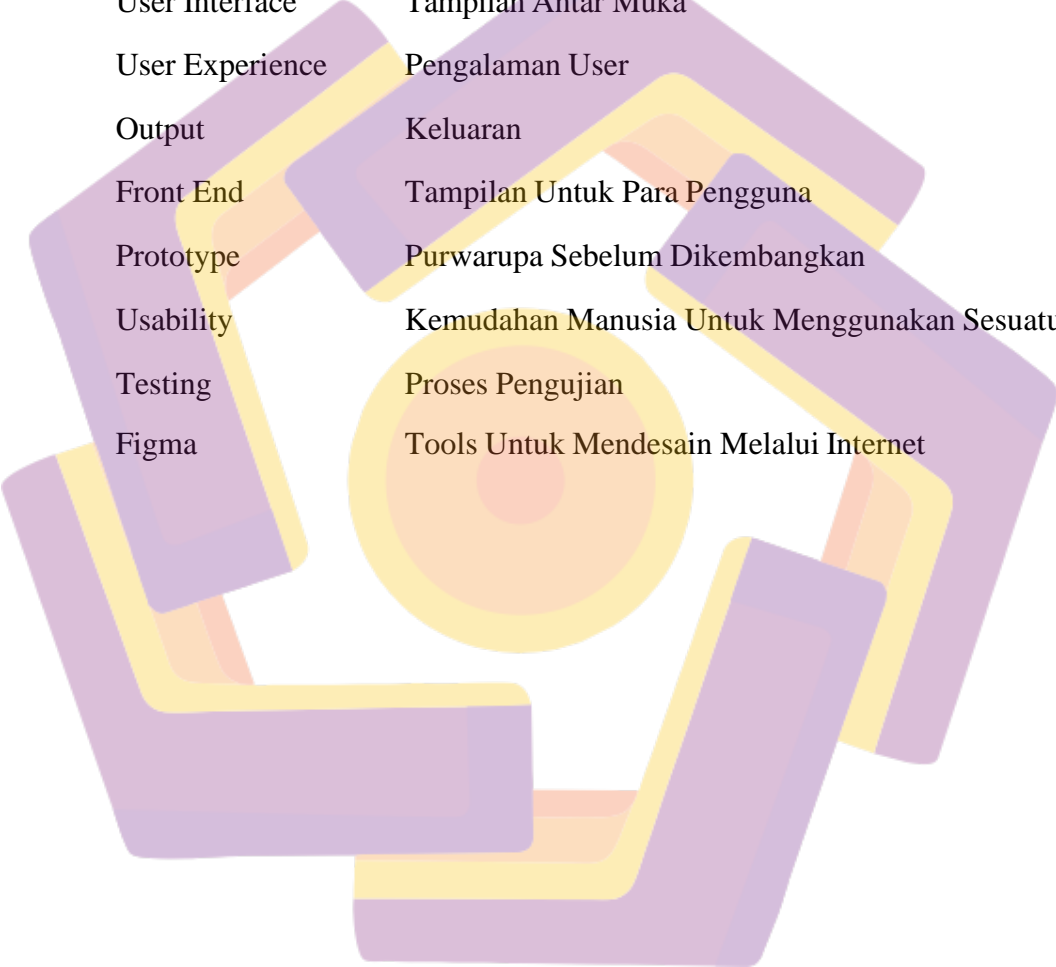


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

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

Semakin berkembangnya ilmu teknologi didalam dunia industri dan perdagangan saat ini, menyebabkan banyak perusahaan yang memanfaatkannya untuk memasarkan barang dan jasa. Perkembangan teknologi yang pesat membuat kita lebih mudah untuk memasarkan produk yang kita hasilkan dan juga memperkenalkannya melalui dunia internet, sebab memasarkan produk melalui media internet dapat sangat mempercepat proses pemasaran itu sendiri, dikarenakan melalui media tersebut jangkauan menjadi sangat luas dan seolah tak terbatas, dapat diakses dari mana saja dan dimana saja bahkan kapan saja. Disamping itu biaya dapat menjadi sangat murah. Pada usaha Rizka Family Home Produk ini merupakan usaha rumahan yang bergerak dalam pembuatan kue bolu yang sejak tahun 2014 dengan memberanikan diri untuk memulai mengembangkan usaha tersebut. Dalam industri kuliner, pemanfaatan teknologi internet memiliki pengaruh yang signifikan. Laporan dari Google dan Temasek pada tahun 2023 menunjukkan pertumbuhan yang pesat dalam sektor E-Commerce di Indonesia. Nilai transaksi ECommerce diprediksi akan mencapai 1.346 triliun rupiah. Pada media internet sebagai sarana pemasaran sebuah produk, tidak semua toko kue bisa memanfaatkan hal tersebut, karena itu dibuatlah solusi untuk pembuatan website yang memperhatikan pengguna dengan metode design thinking. Pembuatan website toko kue ini termasuk memasarkan produk serta memberikan informasi terkait toko kue rizka family home produk.

Kata kunci: *Internet, E-Commerce, Website, Cake Shop, Design Thinking*

ABSTRACT

The increasing development of technology in the world of industry and commerce today has caused many companies to use it to market goods and services. The rapid development of technology makes it easier for us to market the products we produce and also introduce them via the internet, because marketing products via internet media can greatly speed up the marketing process itself, because through this media the reach becomes very wide and seems unlimited, accessible from anywhere and everywhere even at any time. Besides that, costs can be very cheap. In the Rizka Family Home Product business, this is a home business that is engaged in making sponge cakes, which since 2014 has taken the courage to start developing this business. In the culinary industry, the use of internet technology has a significant influence. Reports from Google and Temasek in 2023 show rapid growth in the E-Commerce sector in Indonesia. The value of E-Commerce transactions is predicted to reach 1,346 trillion rupiah. In internet media as a means of marketing a product, not all cake shops can take advantage of this, therefore a solution was created to create a website that pays attention to users using the design thinking method. Creating this cake shop website includes marketing products and providing information regarding Rizka Family Home cake shop products.

Keyword: *Internet, E-Commerce, Website, Cake Shop, Design Thinking*