

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT-END SITUS WEB  
KENES BAKERY DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Sistem Informasi



disusun oleh

**FIRMAN DAVID SAPUTRA**

**20.12.1783**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT-END SITUS WEB KENES  
BAKERY DENGAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Sistem Informasi



disusun oleh

**FIRMAN DAVID SAPUTRA**

**20.12.1783**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

# HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT-END SITUS WEB  
KENES BAKERY DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**Firman David Saputra**  
20.12.1783

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 November 2024

Dosen Pembimbing,

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

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT-END SITUS WEB  
KENES BAKERY DENGAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

**Firman David Saputra**  
12.20.1783

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal Senin, 18 November 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Norbikmah, M.Kom

NIK. 190302245

Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

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

NIK. 190302096

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 November 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 : Firman David Saputra  
NIM : 20.12.1783

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DAN FRONT-END SITUS WEB KENES BAKERY DENGAN METODE DESIGN THINKING**

Dosen Pembimbing : Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

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, 18 November 2024

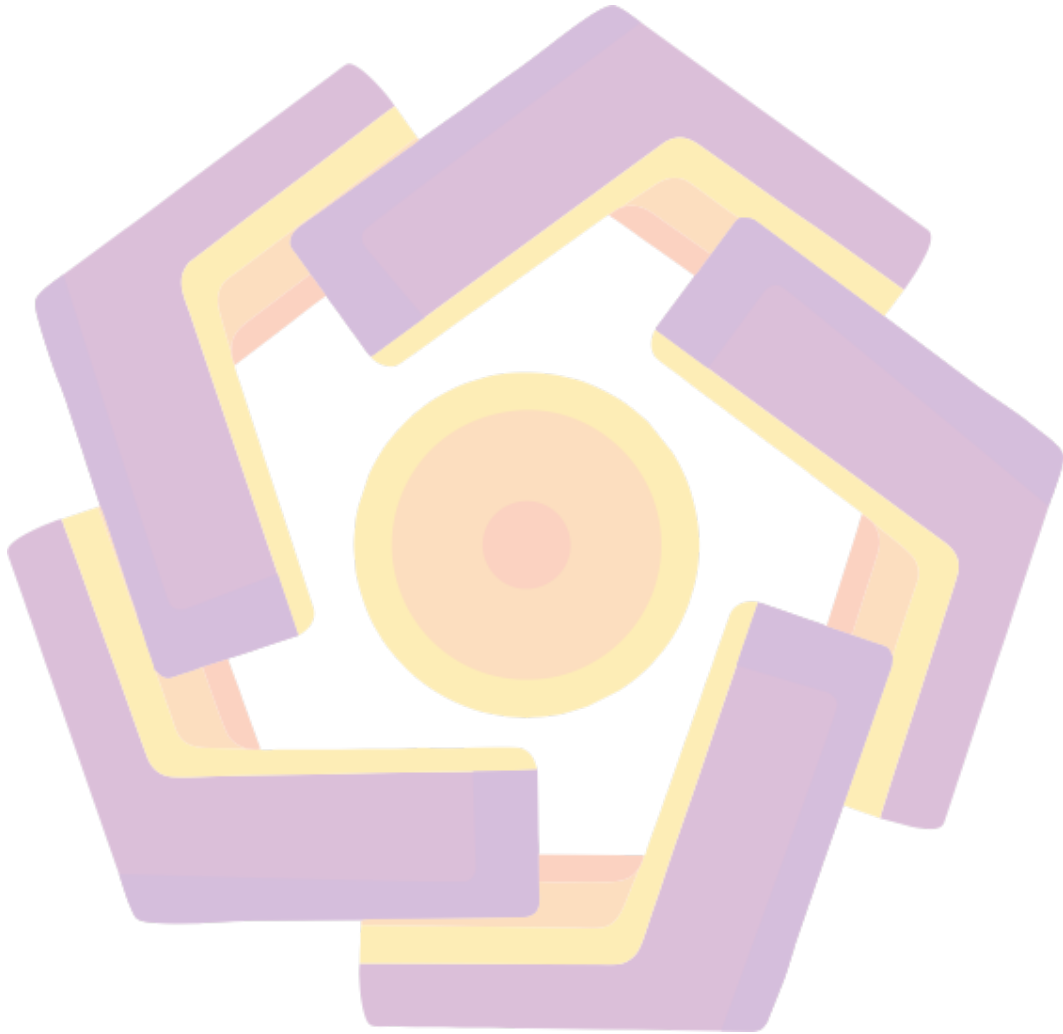
Yang Menyatakan,



Firman David Saputra

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

(Bila ada) Halaman ini berisi kepada siapa skripsi dipersembahkan. Ditulis dengan singkat, resmi, sederhana, tidak terlalu banyak, serta tidak menjurus ke penulisan informal sehingga mengurangi sifat resmi laporan ilmiah.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Perancangan Ulang UI/UX dan Front-End Situs Web Kenes Bakery Dengan Metode Design Thinking**" dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini, **Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D** selaku Dosen Pembimbing, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat menjadi referensi yang bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 5 Oktober 2024

Firman David Saputra

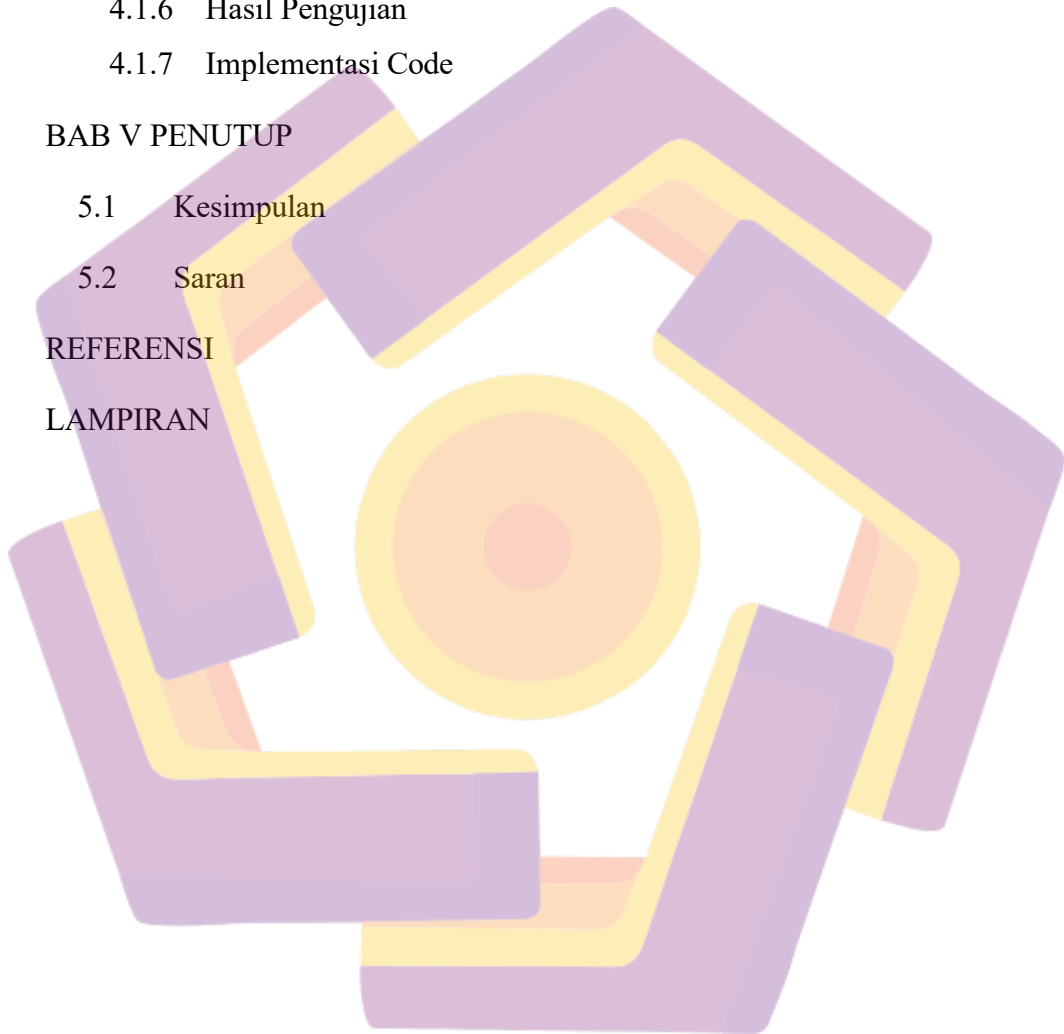
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 User Interface	14



2.3	User Experience	14
2.4	Front-End	14
2.5	Metode Pengembang Sistem	15
2.5.1	Design Thinking	15
2.6	Metode Penguji	16
2.6.1	SUS {System Usability Testing)	16
2.7	Website	16
2.8	HTML	17
2.9	Cascading Style Sheets (CSS)	17
2.10	User Persona	17
2.11	Prototype	18
2.12	UI KIT	18
2.13	Wareframe	18
2.14	Figma	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		20
3.1	Objek Penelitian	20
3.2	Alur Penelitian	20
3.1	Emphatize	22
3.2	Define	23
3.3	Idea	23
3.4	Prototype	23
3.5	Testing	24
3.6	Implementasi	24
3.3	Alat dan Bahan	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		26

4.1 Implementasi	26
4.1.1 Emphetize	26
4.1.2 Define	28
4.1.3 Ideate	30
4.1.4 Prototype	32
4.1.5 System Usability Scale	50
4.1.6 Hasil Pengujian	71
4.1.7 Implementasi Code	85
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	94
<b>REFERENSI</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>98</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan metode	10
Tabel 2.2. Rangkuman Tinjauan Pustaka	11
Tabel 3. 1 Tabel Pertanyaan	20
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak	22
Tabel 3. 3 Perangkat Keras	252
Tabel 4. 1 Pertanyaan Semi struktur Wawancara	24
Tabel 4. 3 User Screen	25
Tabel 4. 4 Evaluator Kuisisioner	57
Tabel 4. 5 Tugas pada Maze	58
Tabel 4. 6 Pertanyaan System Usability Scale	59

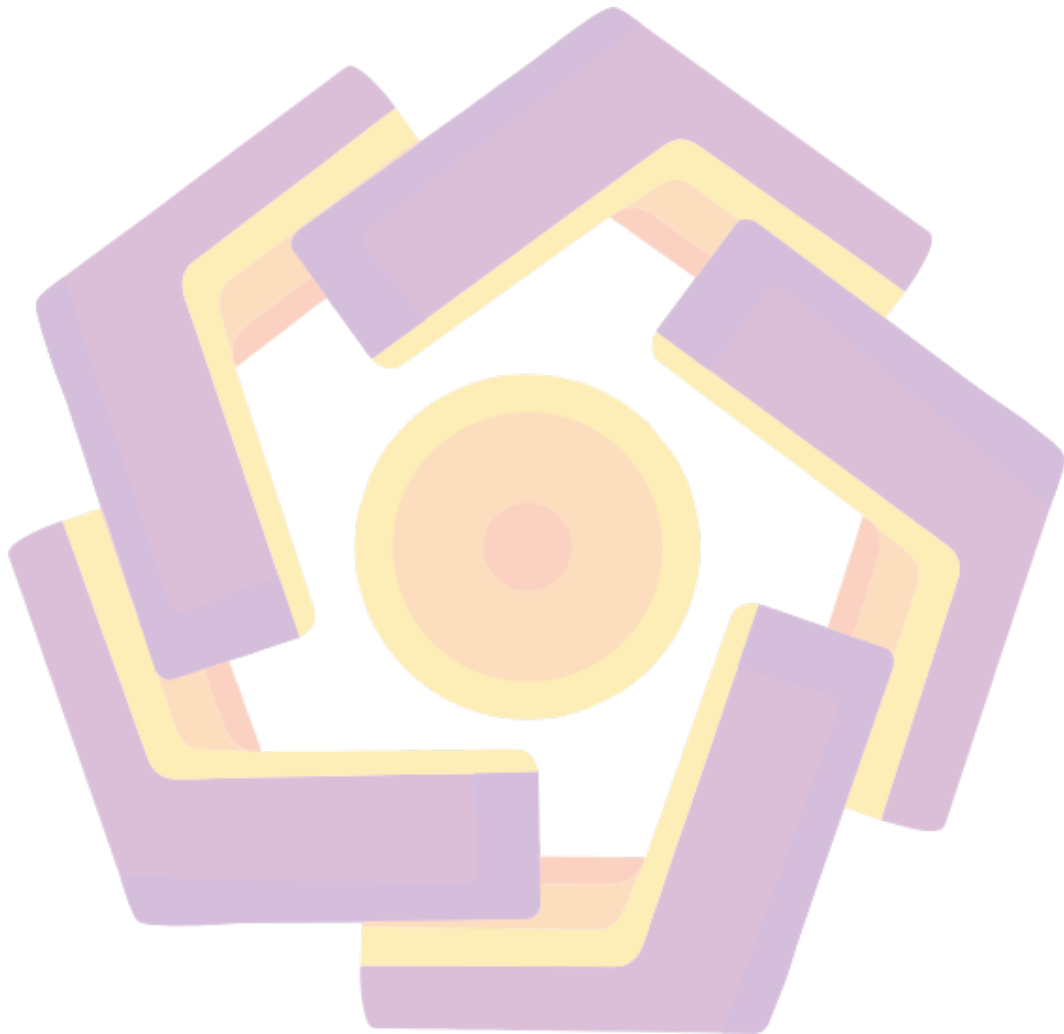


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Diagram	10
Gambar 2.2. Skema Diagram Alir	11
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	19
Gambar 4. 1 User Persona Pengguna	26
Gambar 4. 2 Gambar Journey map	27
Gambar 4. 3 Sitemap Toko Roti Kenes	29
Gambar 4. 4 Wireframe Home	30
Gambar 4. 5 Wireframe Promo	31
Gambar 4. 6 Wireframe About Us	32
Gambar 4. 7 Wireframe Outlets	33
Gambar 4. 8 Wireframe FAQ	33
Gambar 4. 9 Wireframe Karir	34
Gambar 4. 10 Wireframe Kontak	35
Gambar 4. 11 Wireframe Privacy Policy	35
Gambar 4. 12 Wireframe Menu	36
Gambar 4. 13 Wireframe Detail Produk	36
Gambar 4. 14 Prototype Homepage	38
Gambar 4. 15 Prototype Promo	39
Gambar 4. 16 Prototype About Us	40
Gambar 4. 17 Prototype Outlets	41
Gambar 4. 18 Prototype FAQ	42
Gambar 4. 19 Prototype Career	43
Gambar 4. 20 Prototype Kontak	44
Gambar 4. 21 Prototype Privacy Policy	45
Gambar 4. 22 Prototype Menu	46
Gambar 4. 23 Prototype Detail Produk	47
Gambar 4. 24 Kode Halaman Homepage	48
Gambar 4. 25 Kode Halaman Promo	48
Gambar 4. 26 Kode Halaman About Us	49

Gambar 4. 27 Kode halaman Outlets	49
Gambar 4. 28 Kode Halaman FAQ	50
Gambar 4. 29 Kode Halaman Karir	50
Gambar 4. 30 Kode Halaman Kontak	51
Gambar 4. 31 Kode Halaman Privacy	51
Gambar 4. 32 Hasil Tugas Maze Pemesanan	60
Gambar 4. 33 Usability Breakdown Pemesanan	60
Gambar 4. 34 Hitmap Screen 1 Pemesanan	61
Gambar 4. 35 Hitmap Screen 2 Pemesanan	61
Gambar 4. 36 Hasil Tugas Maze Promo	62
Gambar 4. 37 Usability Breakdown	62
Gambar 4. 38 Hitmap Screen 1 Promo	63
Gambar 4. 39 Hitmap Screen 2 Promo	63
Gambar 4. 40 Navigation Overview Maze	64
Gambar 4. 41 Navigation Overview Step 2	64
Gambar 4. 42 Navigation Overview Step 3	65
Gambar 4. 43 Navigation Overview Step 4	65
Gambar 4. 44 Navigation Overview step 5	66
Gambar 4. 45 Navigation Overview Step 6	66
Gambar 4. 46 Navigation Overview Step 7	67
Gambar 4. 47 Navigation Overview Step 8	67
Gambar 4. 48 Navigation Overview Step 9	68
Gambar 4. 49 Navigation Oerview Step 10	68
Gambar 4. 50 Navigation Overview tahap 11	69
Gambar 4. 51 Navigation Overview Step 12	69
Gambar 4. 52 Tabel Pertanyaan SUS	70
Gambar 4. 53 SUS SCALE source <a href="https://www.edisusilo.com/">https://www.edisusilo.com/</a>	82
Gambar 4. 55 Front End Homepage	83
Gambar 4. 56 Front End Promo	84
Gambar 4. 57 Front End About Us	85
Gambar 4. 58 Front End Outlets	86

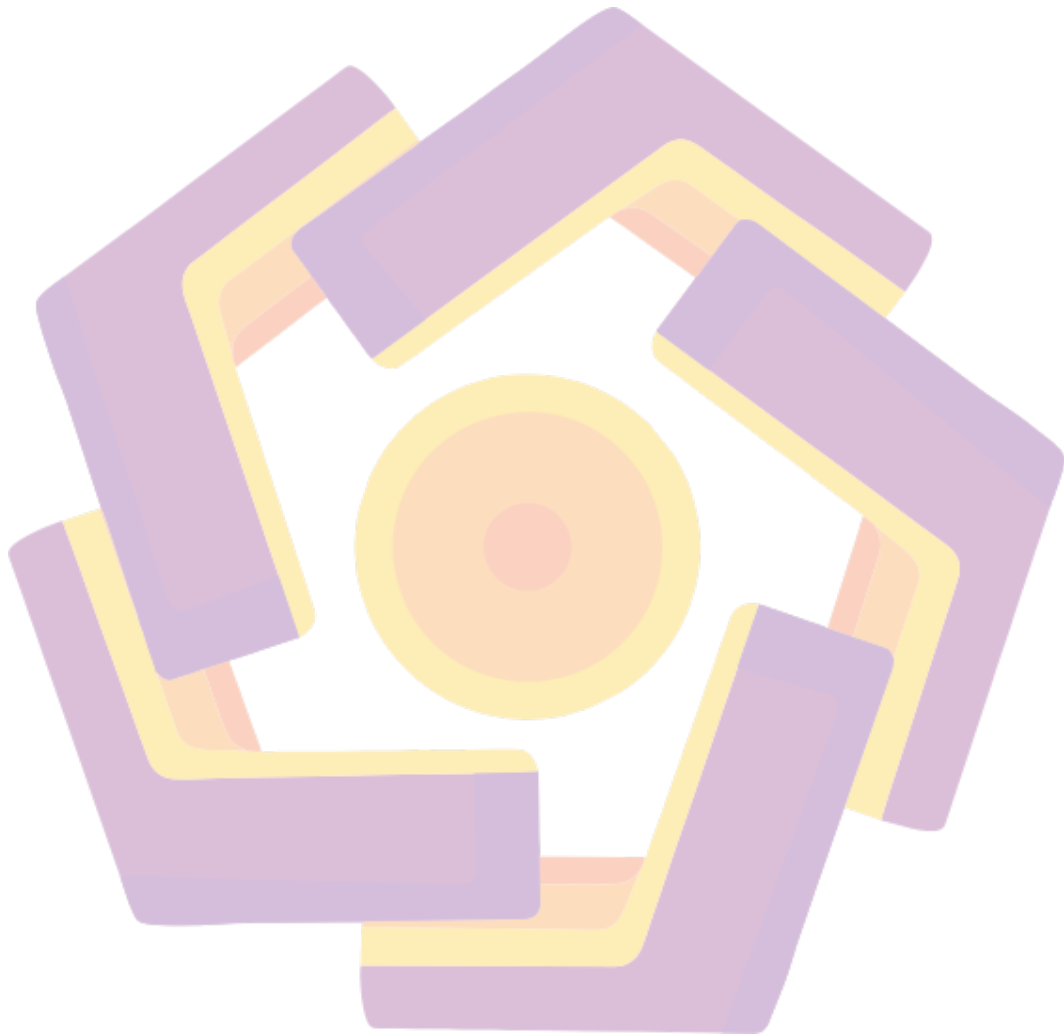
Gambar 4. 59 Front End FAQ	87
Gambar 4. 60 Front End Karir	88
Gambar 4. 61 Front End Policy	89
Gambar 4. 62 Front End Kontak	90



## **DAFTAR LAMPIRAN**

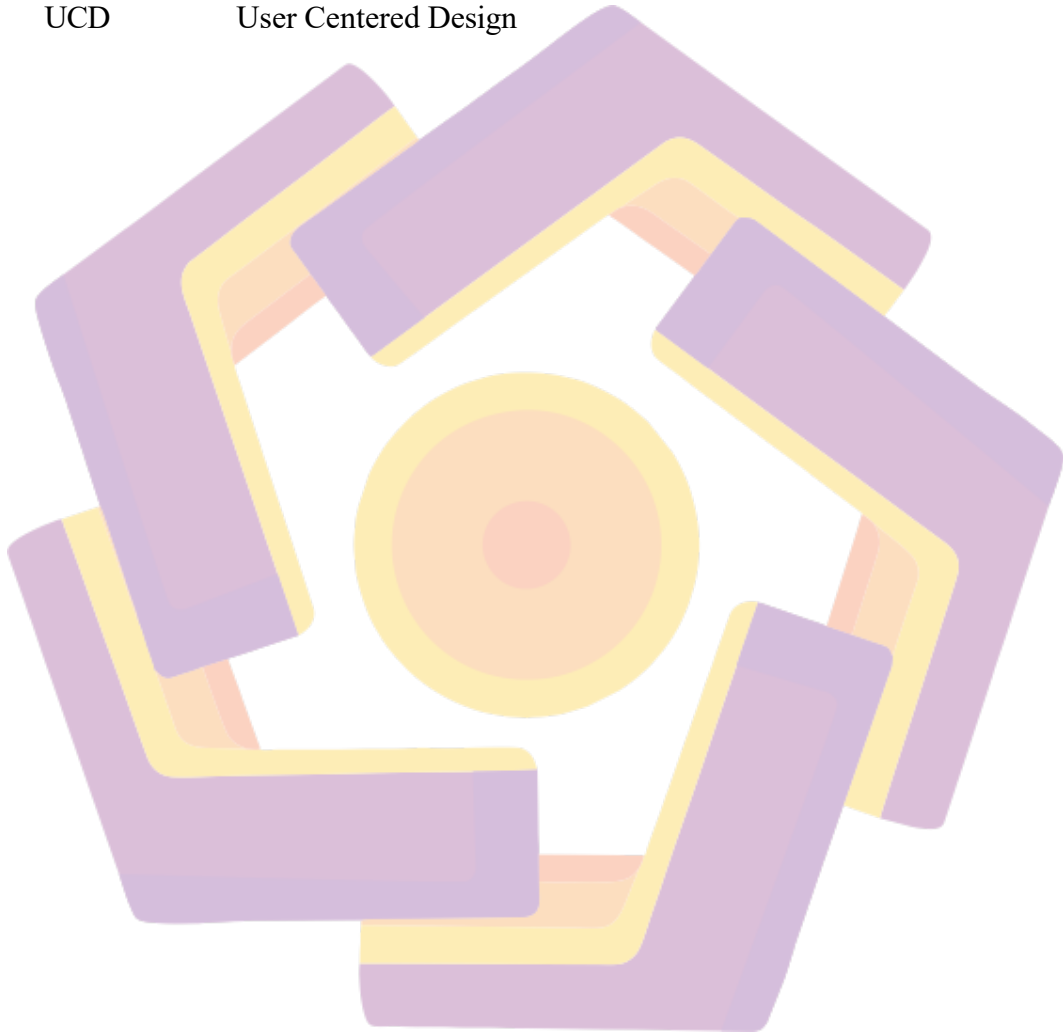
Lampiran 1. Hasil Usability Maze

Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara dan Observasi dengan HRD dan TIM IT



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

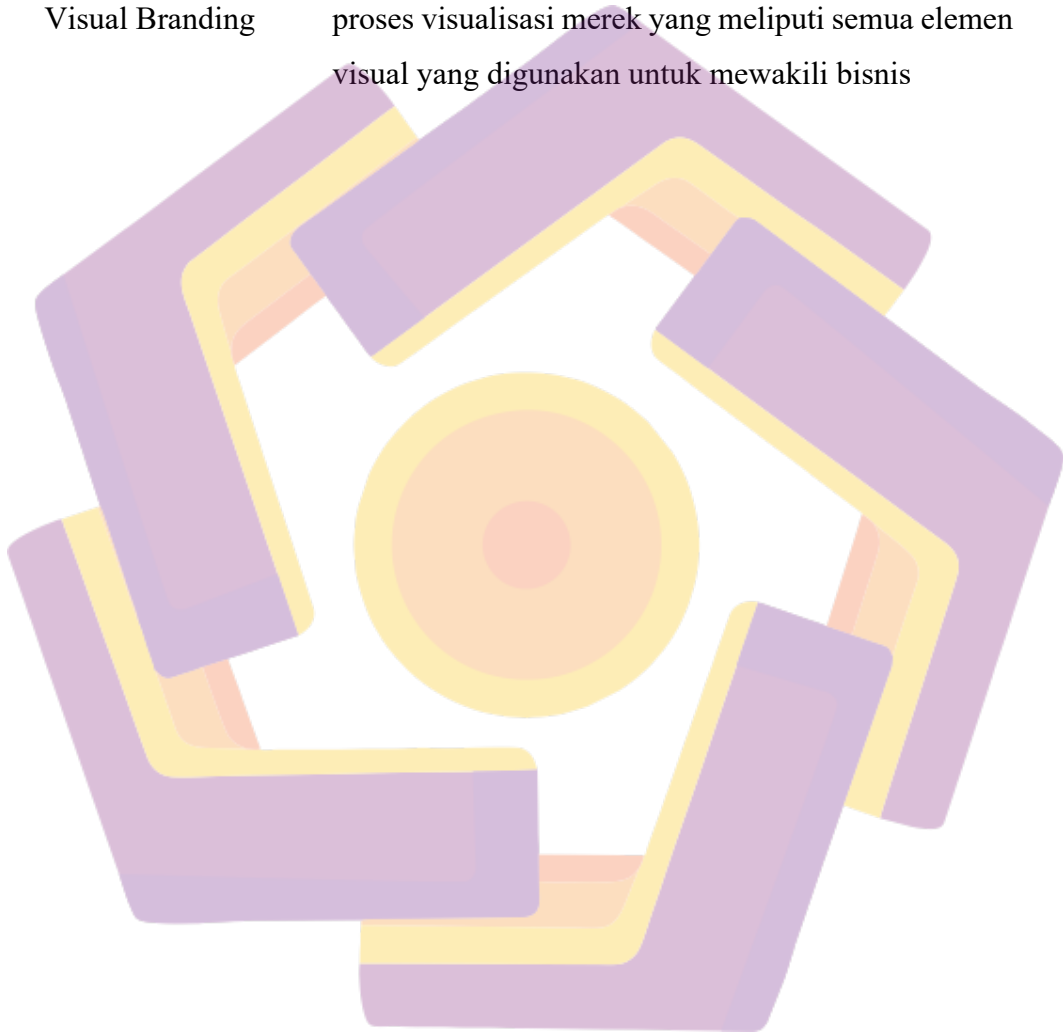
UI	User Interface
UX	user Experience
SUS	System Usability Scale
UCD	User Centered Design





## DAFTAR ISTILAH

User Friendly	mudah untuk digunakan atau dipelajari
Maze	pengujian kegunaan pada prototipe atau situs web aktif dalam platform
Visual Branding	proses visualisasi merek yang meliputi semua elemen visual yang digunakan untuk mewakili bisnis



## INTISARI

Toko Roti Kenes menghadapi tantangan dalam konversi dan kepuasan pengguna yang rendah pada situs web mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah ini dengan merancang ulang antarmuka pengguna (UI) menggunakan metode Design Thinking. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa desain situs web yang ada kurang optimal dalam menyajikan informasi produk dan mempermudah proses pencarian, yang berpengaruh negatif terhadap pengalaman pengguna dan penjualan. Dengan menggunakan pendekatan berbasis data dan pengujian prototipe melalui platform Maze, penelitian ini berfokus pada peningkatan aksesibilitas informasi produk, kemudahan navigasi, dan visual branding yang menarik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada skor System Usability Scale (SUS), yang mencerminkan peningkatan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap desain situs web yang baru. Kontribusi unik penelitian ini adalah penerapan metode Design Thinking dalam bisnis kuliner untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh dan mendorong konversi penjualan.

**Kata Kunci:** UI/UX, Design Thinking, Pengalaman Pengguna, Prototipe, Toko Roti Kenes, System Usability Scale (SUS), Bisnis Kuliner.

## ABSTRACT

*Kenes Bakery faces challenges with low conversion rates and user satisfaction on its website. This study aims to address these issues by redesigning the user interface (UI) using the Design Thinking method. The findings indicate that the existing website design is suboptimal in presenting product information and facilitating the search process, negatively affecting user experience and sales. Through a data-driven approach and prototype testing using the Maze platform, this research focuses on improving product information accessibility, navigation ease, and appealing visual branding. The research results show a significant improvement in the System Usability Scale (SUS) scores, reflecting enhanced effectiveness, efficiency, and user satisfaction with the new website design. The unique contribution of this study is the application of the Design Thinking method in the culinary business context to holistically improve the user experience and boost conversion rates.*

**Keyword:** *UI/UX, Design Thinking, User Experience, Prototype, Toko Roti Kenes, System Usability Scale (SUS), Culinary Business.*