

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE UNTUK
PROMOSI PADA UD RIZKY ANANTA MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

ALFINA NUR HALIZA

23.22.2517

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE UNTUK
PROMOSI PADA UD RIZKY ANANTA MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

ALFINA NUR HALIZA

23.22.2517

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN


SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE UNTUK
PROMOSI PADA UD RIZKY ANANTA MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Alfina Nur Haliza
23.22.2517

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 23 Januari 2025

Dosen Pembimbing


Nur Widjijanti, M.Kom
NIK. 190302425

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE UNTUK
PROMOSI PADA UD RIZKY ANANTA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Alfian Nur Haliza

23.22.2517

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 23 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ir. Rum Mahamad Andri K. Rasyid, M.Kom
NIK. 190302011

Ismah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302182

Nur Widiawati, M.Kom
NIK. 190302425

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alfina Nur Haliza
NIM : 23.22.2517

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX dan Front End Website untuk Promosi pada UD Rizky Ananta Menggunakan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : Nur Widhiyati, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH dipublikasikan 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 makalah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan 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 Januari 2025

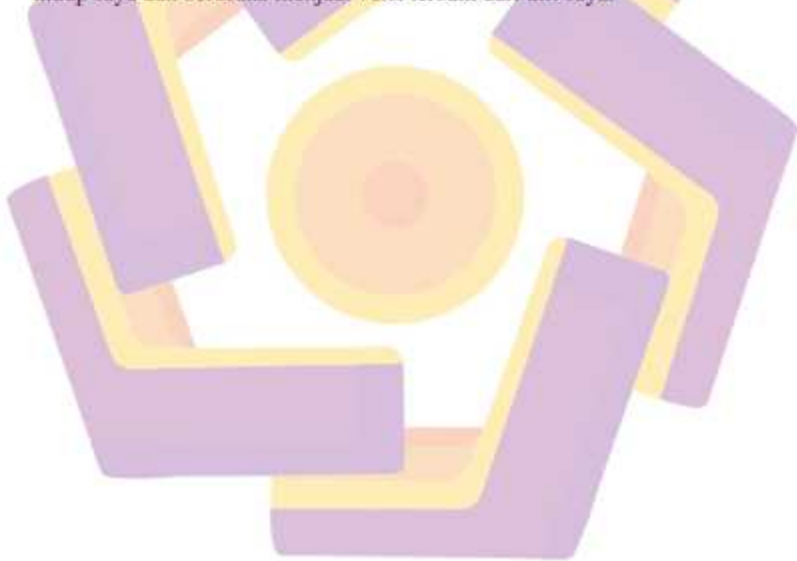
Yang Menyatakan,



Alfina Nur Haliza

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas karunia dan ridho Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan membekali dengan ilmu, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu dan Bapak atas doa yang tak pernah putus, dukungan, semangat yang selalu diberikan dan mengingatkan saya untuk pantang menyerah. Kepada dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, waktu, dan ilmunya. Kepada teman-teman terdekat yang selalu memberikan motivasi dan semangat. Serta kepada tiga belas member Seventeen yang memotivasi dalam perjalanan hidup saya dan berusaha menjadi versi terbaik dari diri saya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat Menyusun serta menyelesaikan skripsi berjudul “Perancangan UI/UX dan Front End Website untuk Promosi pada UD Rizky Ananta Menggunakan Metode Design Thinking”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan skripsi ini telah mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan segala hormat, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

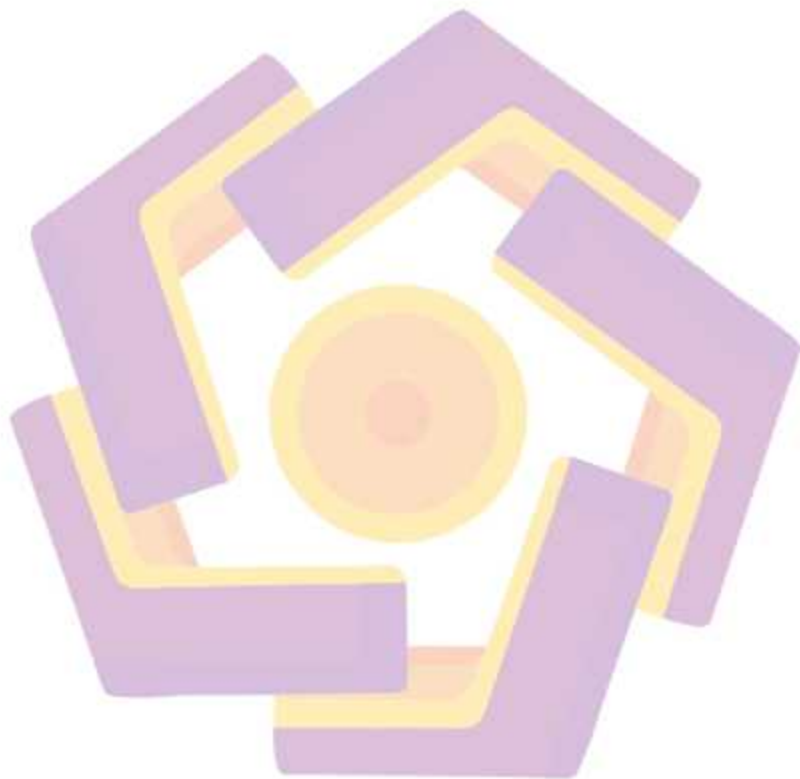
1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Nur Widjiyati, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak waktu, ilmu, arahan, bimbingan, dan berbagai pengalaman kepada penulis selama penyusunan laporan skripsi ini.
5. Kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan doa yang tiada henti, dukungan yang tulus dan semangat tiada henti yang diberikan kepada penulis.
6. UD Rizky Ananta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dalam proses penyusunan laporan skripsi.
7. Teman-teman terdekat yang telah memberikan motivasi, inspirasi, dukungan, dan bantuan selama pengerjaan laporan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dalam isi maupun bentuk penyisiran dan materinya. Oleh sebab itu, penulis menerima kritik dan saran dari pembaca untuk

menyempurnakan laporan skripsi ini agar penulis dapat berkembang lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 5 Januari 2025

Penulis



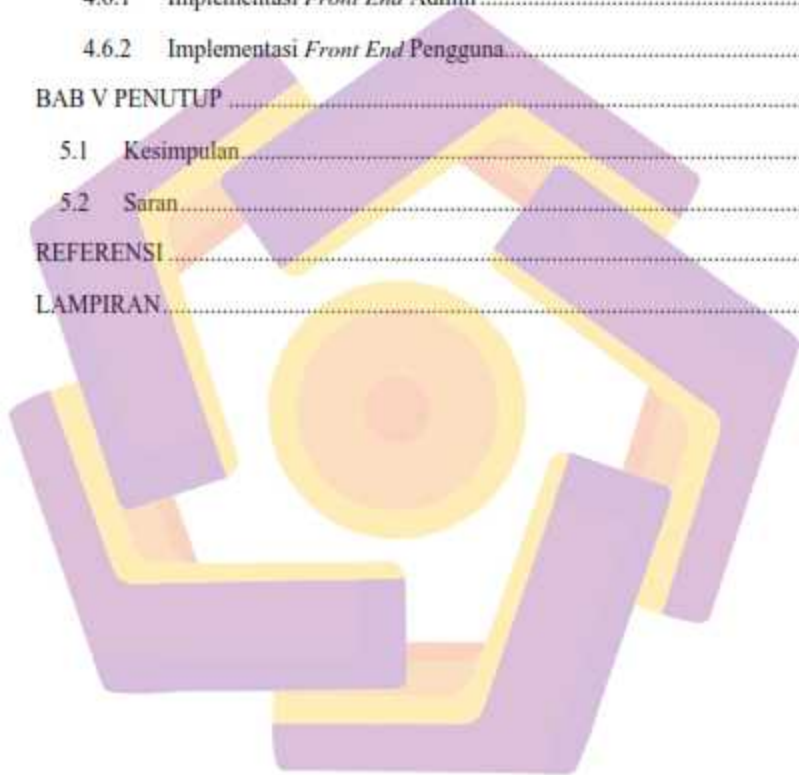
DAFTAR ISI

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 UMKM.....	13

2.2.2	Penggilingan Padi	13
2.2.3	Desain Antarmuka	13
2.2.4	<i>User Interface</i>	15
2.2.5	<i>User Experience</i>	15
2.2.6	<i>Front End</i>	16
2.2.7	Website	16
2.2.7.1	Jenis Website	16
2.2.8	HTML	17
2.2.9	PHP	17
2.2.10	CSS	17
2.2.11	<i>Design Thinking</i>	18
2.2.11.1	Tahapan Design Thinking	18
2.2.12	Figma	20
2.2.13	Visual Studio Code	21
2.2.14	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Objek Penelitian	25
3.2	Alur Penelitian	25
3.2.1	Studi Literatur	25
3.2.2	<i>Empathize</i>	25
3.2.3	<i>Define</i>	28
3.2.4	<i>Ideate</i>	29
3.2.5	<i>Prototype</i>	29
3.2.6	<i>Test</i>	30
3.2.7	Implementasi Front End	30

3.3	Alat dan Bahan	30
3.3.1	Data Penelitian	30
3.3.2	Alat/instrument	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	<i>Empathize</i>	32
4.1.1	Wawancara	32
4.1.2	Observasi	34
4.1.3	Kuesioner <i>Online</i>	34
4.1.4	<i>Empathy Map</i>	40
4.2	<i>Define</i>	41
4.2.1	<i>User Persona</i>	41
4.2.2	<i>Affinity Diagram</i>	42
4.3	<i>Ideate</i>	43
4.3.1	<i>Brainstorming</i>	43
4.3.2	Data Flow Diagram (DFD)	45
4.3.2.1	DFD Level 0	45
4.3.2.2	DFD Level 1	46
4.3.3	<i>User Flow</i>	46
4.3.3.1	<i>User Flow Admin</i>	46
4.3.3.2	<i>User Flow Pengguna</i>	48
4.4	<i>Prototype</i>	50
4.4.1	<i>Wireframe Low Fidelity</i>	50
4.4.1.1	<i>Wireframe Low Fidelity Admin</i>	51
4.4.1.2	<i>Wireframe Low Fidelity Pengguna</i>	54
4.4.2	<i>Wireframe High Fidelity</i>	57

4.4.2.1 <i>Wireframe High Fidelity Admin</i>	57
4.4.2.2 <i>Wireframe High Fidelity Pengguna</i>	60
4.5 <i>Test</i>	63
4.6 <i>Implementasi Front End</i>	66
4.6.1 <i>Implementasi Front End Admin</i>	66
4.6.2 <i>Implementasi Front End Pengguna</i>	71
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 <i>Kesimpulan</i>	78
5.2 <i>Saran</i>	78
REFERENSI.....	80
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

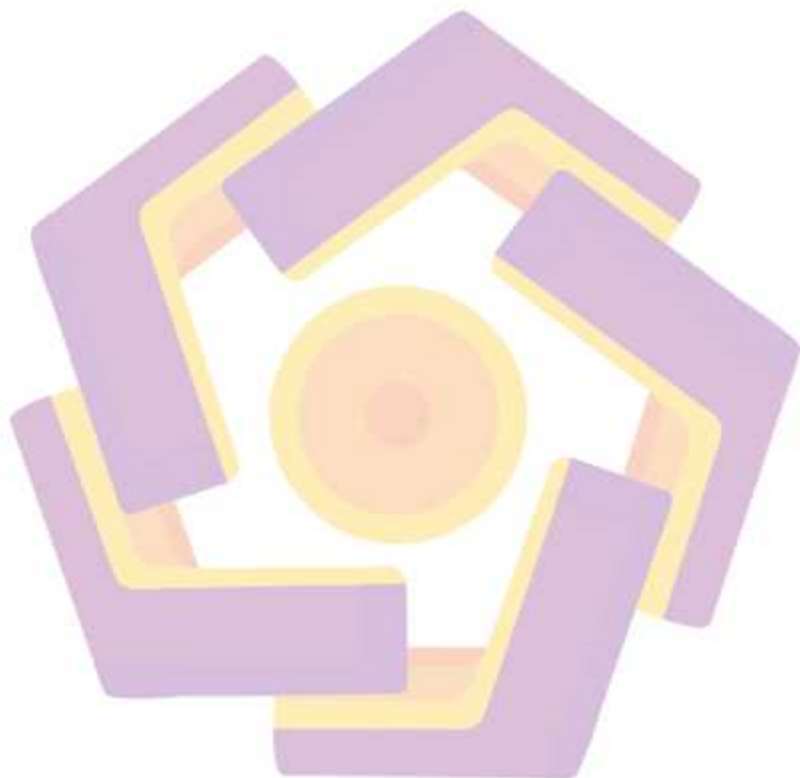
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	5
Tabel 2.2 Instrumen Pertanyaan Metode SUS	22
Tabel 2.3 Rincian Skor Skala <i>Likert</i>	23
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Narasumber	26
Tabel 3.2 Pertanyaan Observasi	27
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner <i>Online</i>	28
Tabel 3.4 Alat atau Instrumen Penelitian	31
Tabel 4.1 Jawaban Wawancara	32
Tabel 4.2 Jawaban Observasi	34
Tabel 4.3 Jawaban Kuesioner <i>Online</i>	35
Tabel 4.4 Detail Responden	63
Tabel 4.5 Hasil Data Kuesioner Responden	64
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Data Responden Metode SUS	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode Design Thinking.....	18
Gambar 2.2 Figma	20
Gambar 2.3 Logo Visual Studio Code.....	21
Gambar 2.4 <i>Range Score</i> Metode SUS.....	24
Gambar 3.1 Alur Penelitian	25
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Responden 1	40
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Responden 2	41
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Responden 1	42
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Responden 2.....	42
Gambar 4.5 <i>Affinity Diagram</i>	43
Gambar 4.6 <i>Brainstorming</i>	44
Gambar 4.7 <i>Impact-Effort Matrix</i>	45
Gambar 4.8 DFD Level 0.....	45
Gambar 4.9 DFD Level 1 Admin	46
Gambar 4.10 DFD Level 1 Pengguna.....	46
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Login	47
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Dashboard Admin	47
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Tambah Produk	48
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Edit Produk	48
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Hapus Produk	48
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Beranda	49
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Produk	49
Gambar 4.18 <i>User Flow</i> Tentang Kami.....	50
Gambar 4.19 <i>User Flow</i> Kontak Kami	50
Gambar 4.20 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Login.....	51
Gambar 4.21 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Dashboard Admin.....	52
Gambar 4.22 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Tambah Produk.....	52
Gambar 4.23 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Tambah Produk.....	53
Gambar 4.24 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Hapus Produk	54

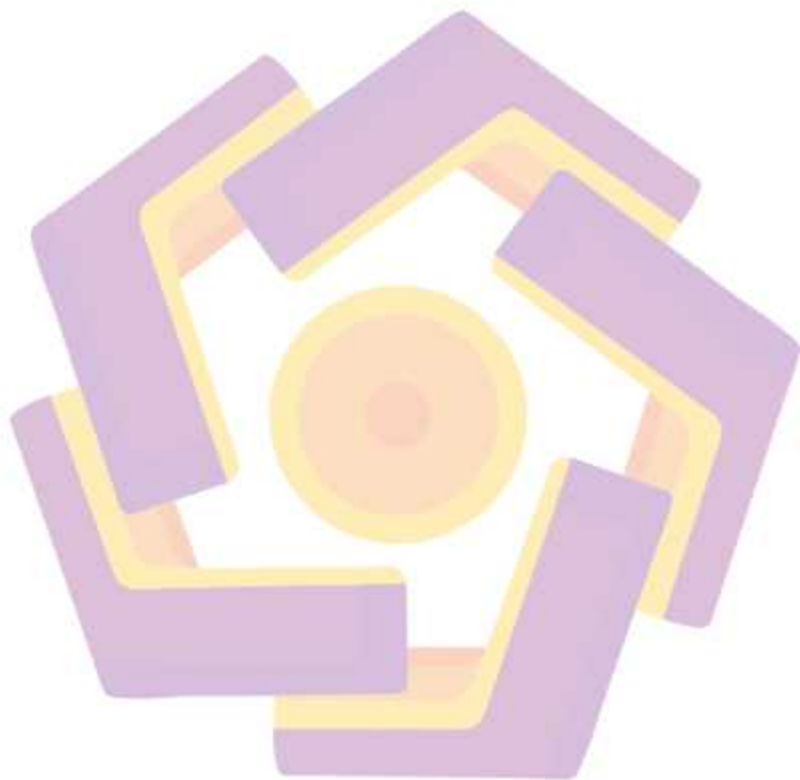
Gambar 4.25 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Beranda.....	55
Gambar 4.26 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Produk.....	56
Gambar 4.27 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Tentang Kami.....	56
Gambar 4.28 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Kontak Kami.....	57
Gambar 4.29 <i>Wireframe High Fidelity</i> Login.....	58
Gambar 4.30 <i>Wireframe High Fidelity</i> Dashboard Admin.....	58
Gambar 4.31 <i>Wireframe High Fidelity</i> Tambah Produk.....	59
Gambar 4.32 <i>Wireframe High Fidelity</i> Edit Produk.....	60
Gambar 4.33 <i>Wireframe High Fidelity</i> Hapus Produk.....	60
Gambar 4.34 <i>Wireframe High Fidelity</i> Beranda.....	61
Gambar 4.35 <i>Wireframe High Fidelity</i> Produk.....	62
Gambar 4.36 <i>Wireframe High Fidelity</i> Tentang Kami.....	62
Gambar 4.37 <i>Wireframe High Fidelity</i> Kontak Kami.....	63
Gambar 4.38 Struktur <i>Coding</i> Login.....	66
Gambar 4.39 Implementasi Tampilan Login.....	67
Gambar 4.40 Struktur <i>Coding</i> Dashboard Admin 1.....	68
Gambar 4.41 Struktur <i>Coding</i> Dashboard Admin 2.....	68
Gambar 4.42 Implementasi Tampilan Dashboard Admin.....	69
Gambar 4.43 Struktur <i>Coding</i> Tambah Produk.....	70
Gambar 4.44 Implementasi Tampilan Tambah Produk.....	70
Gambar 4.45 Struktur <i>Coding</i> Edit Produk.....	71
Gambar 4.46 Implementasi Tampilan Edit Produk.....	71
Gambar 4.47 Struktur <i>Coding</i> Beranda 1.....	72
Gambar 4.48 Struktur <i>Coding</i> Beranda 2.....	72
Gambar 4.49 Struktur <i>Coding</i> Beranda 3.....	73
Gambar 4.50 Struktur <i>Coding</i> Beranda 4.....	73
Gambar 4.51 Implementasi Tampilan Beranda.....	74
Gambar 4.52 Struktur <i>Coding</i> Produk.....	75
Gambar 4.53 Implementasi Tampilan Produk.....	75
Gambar 4.54 Struktur <i>Coding</i> Tentang Kami.....	76
Gambar 4.55 Implementasi Tampilan Tentang Kami.....	76

Gambar 4.56 Struktur *Coding* Kontak Kami77
Gambar 4.57 Implementasi Tampilan Kontak Kami77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian (SIP)	84
Lampiran 2 Balasan Izin Penelitian	85



INTISARI

UD Rizky Ananta merupakan sebuah usaha dagang yang berpusat di Jl. Dsn. Miliran, RT.4/RW.5 Manggis, Kec. Mojosongo, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Usaha ini bergerak dalam bidang penggilingan padi dengan produk akhirnya adalah beras. Tantangan bagi UD Rizky Ananta saat ini adalah bersaing dengan pabrik yang berkapasitas produksi besar dan adanya beras BULOG (Badan Urusan Logistik) dari pemerintah yang mengambil beras import dan mendistribusikan ke pasar dengan harga yang murah.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang design antarmuka pengguna atau *UI/UX front end* berbasis website untuk promosi pada UD Rizky Ananta dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* yang digunakan terdiri dari lima tahapan yaitu, *Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test*. Pada tahapan-tahapan ini, perancangan *UI/UX* ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka yang intuitif, menarik dan memenuhi kebutuhan pelanggan.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah *front-end* website yang memperhatikan aspek desain *UI/UX* berdasarkan metode *design thinking* yang dimana website ini memiliki desain antarmuka yang menarik, responsive dan dilengkapi dengan fitur yang memudahkan pelanggan dalam melihat produk. Serta dapat mendorong pertumbuhan usaha UD Rizky Ananta dalam menjual produk.

Kata kunci: *UI/UX, Design Thinking, Website, Promosi, UD Rizky Ananta.*

ABSTRACT

UD Rizky Ananta is a trading business based on Jl. Dsn. Miliran, RT.4/RW.5 Manggis, Kec. Mojosongo, Boyolali Regency, Central Java. This business is engaged in rice milling with the final product is rice. The current challenge for UD Rizky Ananta is to compete with factories that have large production capacities and the presence of Bulog (Logistic Affairs Agency) rice from the government which takes imported rice and distributes it to the market at low prices.

Given these problems, this research aims to design a website-based front-end user interface or UI/UX design for promotion at UD Rizky Ananta using the Design Thinking method. The Design Thinking method used consists of five stages, namely, Empathize, Define, Ideate, Prototype and Test. At these stages, UI/UX design aims to produce an interface that is intuitive, attractive and meets customer needs.

The results achieved in this research are to produce a front-end website that pays attention to UI/UX design aspects based on the design thinking method, where this website has an attractive, responsive interface design and is equipped with features that make it easier for customers to see the product. And can encourage the growth of UD Rizky Ananta's business in selling products.

Keyword: *UI/UX, Design Thinking, Website, Promotion, UD Rizky Ananta.*