

**IMPLEMENTASI UI DAN UX DESIGN PADA APLIKASI
CROPSHOP DENGAN METODE DESAIN THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

YUDHA PRATAMA PUTRA

18.11.2375

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI UI DAN UX DESIGN PADA APLIKASI
CROPSHOP DENGAN METODE DESAIN THINKING**

**HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

YUDHA PRATAMA PUTRA

18.11.2375

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI UI DAN UX DESIGN PADA APLIKASI CROPSHOP
DENGAN METODE DESAIN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Yudha Pratama Putra

18.11.2362

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 April 2022

Dosen Pembimbing,


Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., M.kom.

NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI UI DAN UX DESIGN PADA APLIKASI CROPSHOP DENGAN
METODE DESAIN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Yudha Pratama Putra

18.11.2375

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dwi Nurani, S.kom., M.kom.
NIK. 190302236

Nafiatun Sholihah, S.kom., M.Cs
NIK. 190302524

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., M.kom
NIK. 190302392

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2025

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 : Yudha Pratama Putra

NIM : 18.11.2375

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI UI DAN UX DESIGN PADA APLIKASI CROPSHOP DENGAN METODE DESAIN THINKING

Dosen Pembimbing : Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., 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, 22 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Yudha Pratama Putra

PERSEMBAHAN

Walaupun skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, ada banyak pihak yang sudah membantu penulis sehingga penulis berhasil menyusun skripsi ini sampai selesai. Pakai toga sampak esok-lusa, semoga kebaikan kalian dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah saya persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Kedua orang tua dan adik saya, yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta motivasi tiada henti.
2. Dosen pembimbing saya bapak Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., M.kom . yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
3. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
4. Orang tua saya yang memberikan dukungan dan motivasi selama proses pengerjaan skripsi.
5. Pakde dan budhe saya yang memberikan dukungan dan motivasi selama proses pengerjaan skripsi.
6. Teman-teman satu perbimbingan dan kakak tingkat yang memberikan dukungan dan motivasi selama proses pengerjaan skripsi.
7. Teman-teman kelas 18-IF-08 yang telah menemani dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayahnya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“IMPLEMENTASI UI DAN UX DESIGN PADA APLIKASI CROPSHOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) Jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Selanjutnya penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, dengan dukungan moril maupun materiel, karena tanpa dukungan berbagai pihak, dirasa berat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dengan selesainya skripsi ini, saya ucapkan khusus terima kasih kepada;

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.kom., M.kom . yang memberi nasehat serta arahan sebagai dosen pembimbing
3. Orang tua, ibu Wiwik Suharti , dan bapak Suparyadi yang telah mendukung saya dari dukungan doa, moril, maupun materiel.
4. Pakde saya Hendi Prasetiawan dan Budhe saya Sukitri yang telah mendukung saya dari dukungan doa, moril, maupun materiel
5. Teman-teman yang mendukung dan mensupport yang telah meminjamkan laptop dan komputer untuk menunjang kebutuhan pembuatan skripsi.

Yogyakarta, Penulis

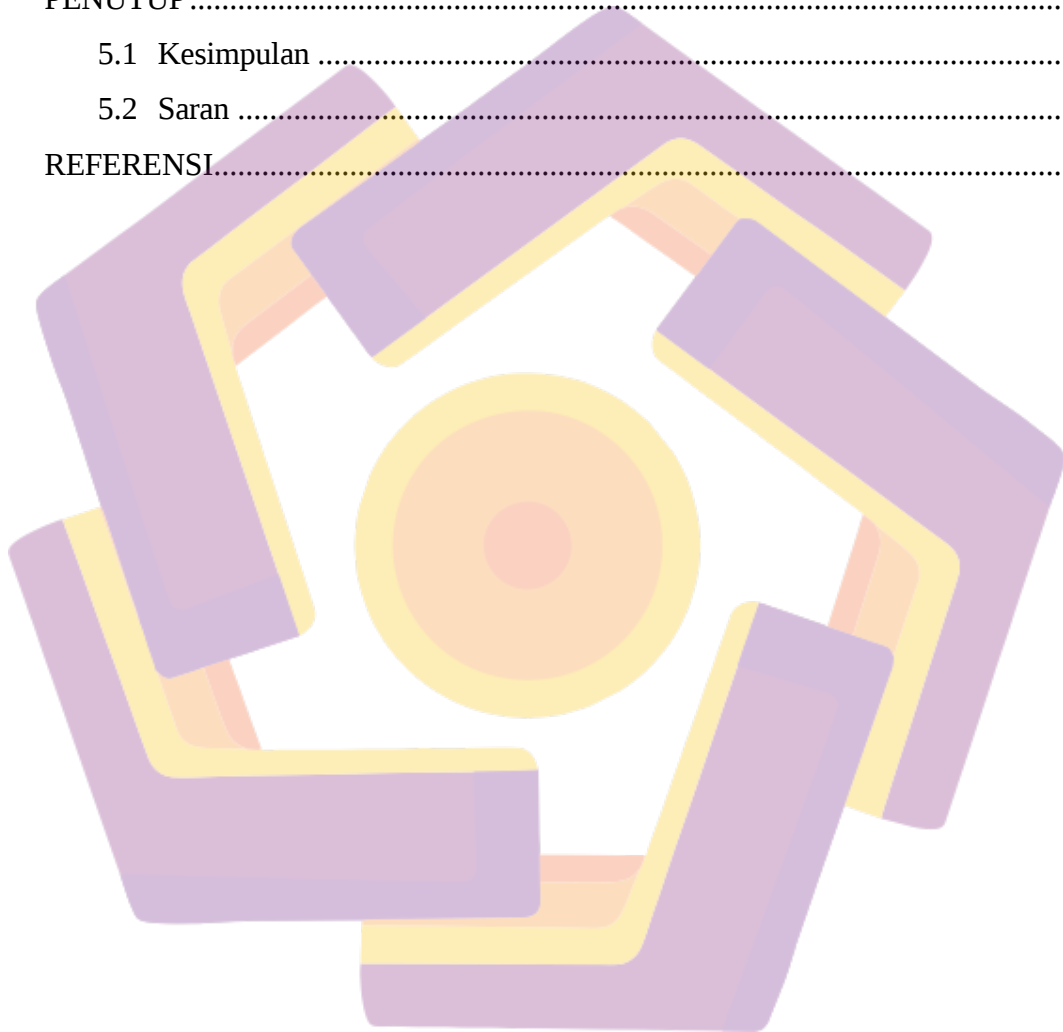
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
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 Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan data	4
1.6.1.1 Metode Observasi.....	4
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	4
1.6.1.3 Metode Studi Literatur	4
1.6.2 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	14

2.2.1	User Interface DAFTAR ISI	14
2.2.2	User Experience	14
2.2.3	Metode <i>Design Thinking</i>	14
2.2.4	<i>Mobile Application</i>	18
2.2.5	<i>Maze</i>	19
2.2.6	<i>Customer Satisfaction Index</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Objek Penelitian	20
3.2	Waktu Penelitian	20
3.3	Alur Penelitian	20
3.5.1	Observasi	22
3.5.2	Wawancara	22
3.6	<i>Emphatize</i>	23
3.6.1	<i>Emphatize Map</i>	23
3.7	<i>Define</i>	23
3.7.1	User Persona	23
3.7.2	<i>User Scenario</i>	24
3.7.3	<i>Customer Journey Map</i>	24
3.8	<i>Ideate</i>	24
3.9	<i>Prototype</i>	24
3.10	<i>Testing</i>	24
3.11	Tahap Implementasi	25
3.12	Metode Analisis <i>Customer Satisfaction Index</i>	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1	<i>Emphatize</i>	26
4.2	<i>Define</i>	26
4.2.1	User Persona	26
4.2.2	User Scenarios	27
4.3	Empathy Map	29
4.4	<i>Cutomer Journey Map</i>	30
4.5	<i>Ideate</i>	33
4.5.1	User Flow	33

4.6	Prototype.....	DAFTAR ISI.....	34
4.6.1	Low Fidelity Prototype		34
4.7	Implementasi		38
4.7.1	Halaman Splash.....		39
4.7.2	Halaman Register		40
4.7.3	Halaman Login		41
4.7.4	Halaman Home		42
4.7.5	Halaman Detail Product.....		43
4.7.6	Halaman Checkout		44
4.7.7	Halaman History.....		45
4.7.8	Halaman Setting		46
4.7.9	Halaman Splash.....		47
4.7.10	Halaman Login		48
4.7.11	Halaman Home Penjualan		49
4.7.12	Halaman Tambah Sayur		50
4.7.13	Halaman List Sayur		51
4.7.14	Halaman Transaksi Penjual		52
4.8	Usability Testing		54
4.8.1	Menentukan Evaluator		54
4.8.2	Membuat Tugas Usability Testing		54
4.8.3	Membuat Kuesioner Aspek Usability Test.....		55
4.9	Uji Coba Prototype dengan Usability Testing.....		57
4.9.1	Usability Testing Halaman Register.....		58
4.9.2	Usability Testing Halaman Login.....		59
4.9.3	Usability Testing Halaman Beli Produk.....		60
4.9.4	Usability Testing Halaman Pengaturan Akun		61
4.9.5	Hasil Pengujian Usability Testing menggunakan Maze.....		62
4.10	Analisis Customer Satisfaction Index		63
4.10.1	Membuat Kuesioner Customer Satisfaction Index		63
4.10.2	Uji Validitas dan Reliabilitas.....		66
4.10.3	Uji Validitas.....		66
4.10.4	Uji Reliabilitas.....		67

4.10.5	Menghitung Customer Satisfaction Index	68
4.11	Hasil Pengujian	69
4.11.1	Analisis dan Hasil <i>Usability Testing</i>	69
4.11.2	Analisis dan Hasil Customer Satisfaction Index	71
BAB V		72
PENUTUP		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	72
REFERENSI		73



DAFTAR TABEL

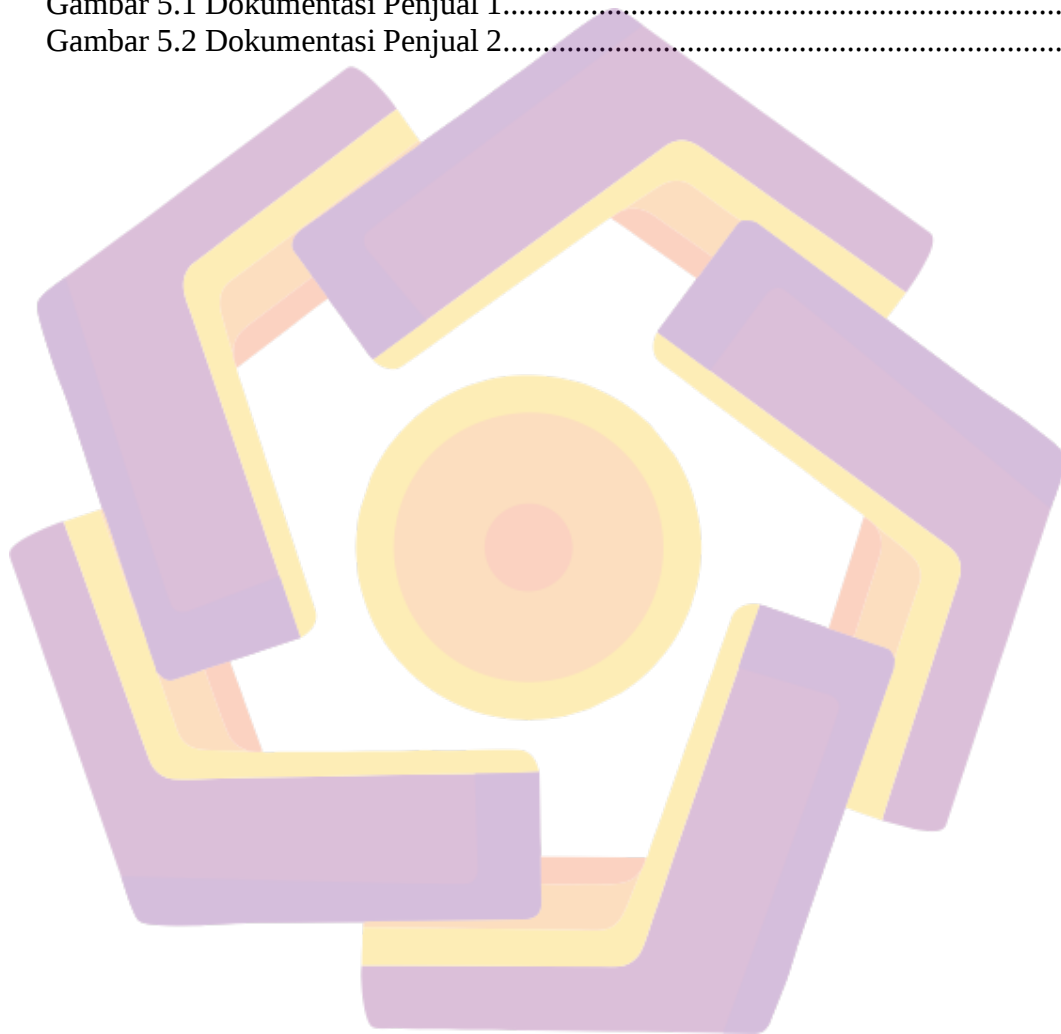
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 4.1 <i>User Persona</i> Penjual 1.....	26
Tabel 4.2 <i>User Persona</i> Penjual 2.....	27
Tabel 4.3 <i>User Scenario</i> Penjual 1.....	27
Tabel 4.4 <i>User Scenario</i> Penjual 2.....	28
Tabel 4.5 <i>Empathy Map</i>	29
Tabel 4.6 <i>Customer Journey Map</i> Penjual 1.....	31
Tabel 4.7 <i>Customer Journey Map</i> Penjual 2.....	32
Tabel 4.8 <i>Low Fidelity Prototype</i>	34
Tabel 4.9 <i>Detail Data Evaluator</i>	54
Tabel 4.10 <i>Fungsi Setiap Halaman</i>	55
Tabel 4.11 Kuesioner <i>Usability Testing</i> dengan Aspek <i>Learnability</i> dan <i>Memorability</i>	55
Tabel 4.12 Skala Pengukuran <i>Usability Testing</i>	56
Tabel 4.13 Pengujian <i>Prototype</i> dengan <i>Usability Testing</i>	57
Tabel 4.14 Detail Kuesioner <i>Tangibles</i>	63
Tabel 4.15 Detail Kuesioner <i>Reliability</i>	64
Tabel 4.16 Detail Kuesioner <i>Responsiveness</i>	64
Tabel 4.17 Detail Kuesioner <i>Assurance</i>	65
Tabel 4.18 Detail Kuesioner <i>Emphaty</i>	65
Tabel 4.19 Uji Validitas.....	67
Tabel 4.20 Uji Reliabilitas.....	68
Tabel 4.21 Skala <i>Customer Satisfaction Index</i>	69
Tabel 4.22 Hasil Jawaban Kuesioner.....	69
Tabel 4.23 Hasil Kuantitatif Responden Kuesioner.....	71
Tabel 4.24 Hasil Akhir Kuantitatif Responden Kuesioner.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	15
Gambar 2.2 <i>Low-fidelity Wireframes</i>	17
Gambar 2.3 <i>High-fidelity Wireframes</i>	17
Gambar 2.4 <i>Architecture of Android Operating System</i>	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian	21
Gambar 4.1 <i>User Flow</i> Penjual	33
Gambar 4.2 <i>User Flow</i> Pembeli	34
Gambar 4.3 Halaman <i>Splash</i>	39
Gambar 4.4 Halaman <i>Register</i>	40
Gambar 4.5 Halaman <i>Login</i>	41
Gambar 4.6 Halaman <i>Beranda</i>	42
Gambar 4.7 Halaman <i>Detail Produk</i>	43
Gambar 4.8 Halaman <i>Checkout</i>	44
Gambar 4.9 Halaman <i>History Transaksi</i>	45
Gambar 4.10 Halaman <i>Setting</i>	46
Gambar 4.11 Halaman <i>Splash</i>	47
Gambar 4.12 Halaman <i>Login</i>	48
Gambar 4.13 Halaman <i>Home Penjualan</i>	49
Gambar 4.14 Halaman <i>Tambah Sayur</i>	50
Gambar 4.15 Halaman <i>List Sayur</i>	51
Gambar 4.16 Halaman <i>Transaksi Penjual</i>	52
Gambar 4.17 Halaman <i>Profil Penjual</i>	53
Gambar 4.18 <i>Usability Breakdown</i> Halaman <i>Register</i>	58
Gambar 4.19 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Register</i>	58
Gambar 4.20 <i>Usability Breakdown</i> Halaman <i>Login</i>	59
Gambar 4.21 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Login</i>	59
Gambar 4.22 <i>Usability Breakdown</i> Halaman <i>Beli Produk</i>	60
Gambar 4.23 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Beli Produk</i>	61
Gambar 4.24 <i>Usability Breakdown</i> Halaman <i>Pengaturan Akun</i>	61
Gambar 4.25 <i>Heatmap</i> Halaman <i>Profil</i>	62
Gambar 4.26 Hasil Pengujian <i>Usability Testing</i> menggunakan <i>Maze</i>	63

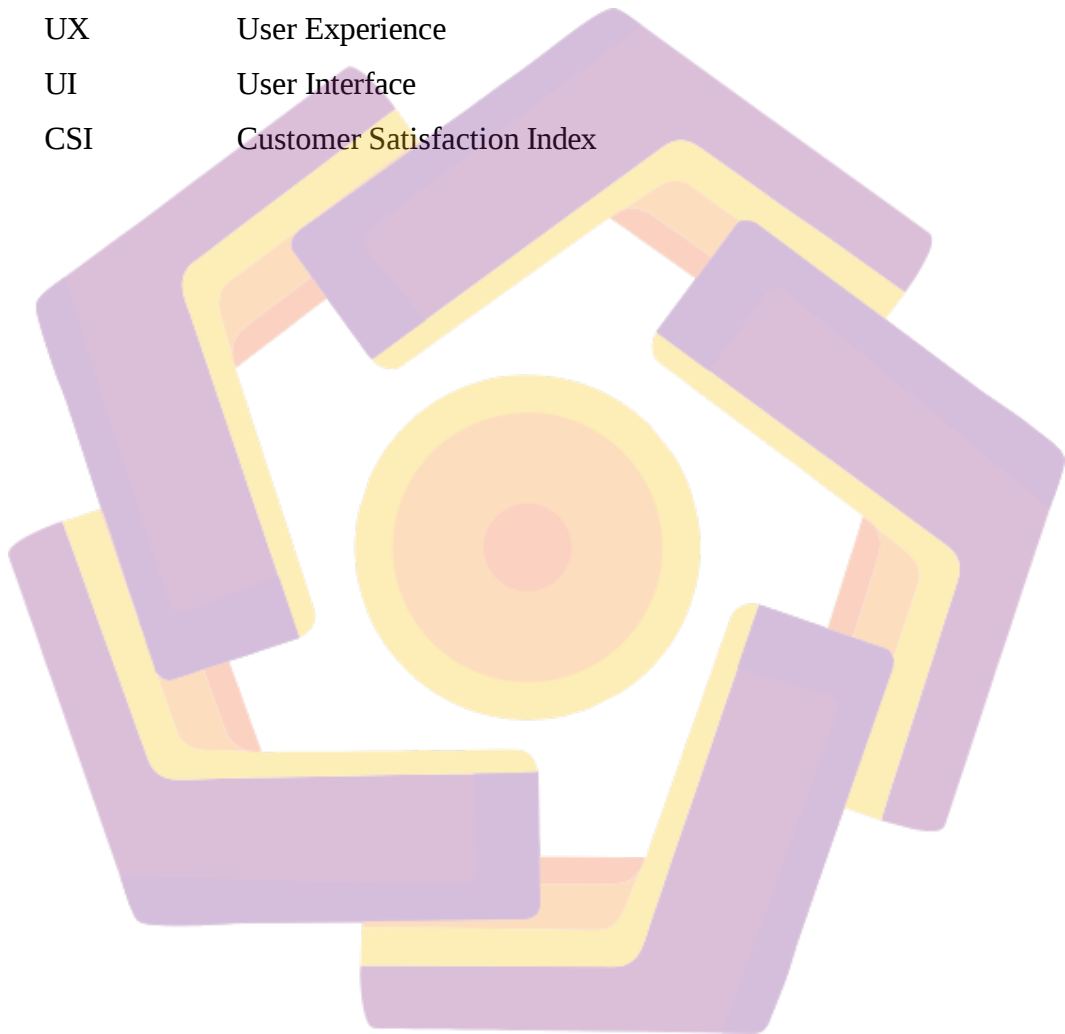
DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 5.1 Dokumentasi Penjual 1.....	75
Gambar 5.2 Dokumentasi Penjual 2.....	75



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Σ	Jumlah data
p	Hasil pengujian usability test
UX	User Experience
UI	User Interface
CSI	Customer Satisfaction Index



INTISARI

Pedagang sayur keliling merupakan salah satu bentuk usaha eceran yang menjual dagangan berupa bahan kebutuhan pokok seperti sayur, umbi-umbian, buah dan ikan secara langsung kepada konsumen akhir. Di era teknologi informasi saat ini, mayoritas para pedagang sayur masih belum dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses berdagang secara maksimal. Salah satu faktor yang menghambat yaitu tampilan yang tidak *user friendly*.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis ingin membuat tampilan aplikasi yang memberikan pengalaman ramah terhadap pedagang sayur keliling menggunakan metode *design thinking* dengan harapan dapat menjadi solusi yang dibutuhkan agar dapat bersaing di kemajuan teknologi informasi saat ini. Perancangan pada penelitian ini menghasilkan model *UI/UX* pada aplikasi *cropshop*.

Pengujian dilakukan dengan melalui beberapa skenario tugas pada setiap responden menggunakan kuesioner dan *maze*. Berdasarkan hasil pengujian, metode *design thinking* dapat mendorong penulis untuk menggabungkan antara empati dan analisis ilmiah dalam mencari solusi sehingga mampu memberikan pengaruh yang besar dalam menciptakan inovasi dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *Design Thinking, Maze, UI/UX, Figma, User Friendly.*

ABSTRACT

Mobile vegetable traders are a form of retail business that sells goods in the form of basic necessities such as vegetables, tubers, fruit and fish directly to end consumers. In the current era of information technology, the majority of vegetable traders are still unable to take full advantage of technological developments in the trading process. One of the inhibiting factors is a display that is not user friendly.

Based on this problem, the author wants to create an application display that is friendly to mobile vegetable traders using the design thinking method in the hope that it can be the solution needed to be able to compete in today's advances in information technology. This design produces a UI/UX model for the cropshop application.

Testing was carried out with several task scenarios for each respondent using questionnaires and mazes. Based on the test results, the design thinking method can encourage writers to combine empathy and scientific analysis in finding solutions so that they can have a big influence in creating innovation and meeting user needs.

Keyword: Design Thinking, Maze, UI/UX, Figma, User Friendly