

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI WEBSITE LAYANAN
MAKE-UP ARTIST HAWA MUSTIKA MAKEUP
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Nama : Chrisangga Bagus Tri D

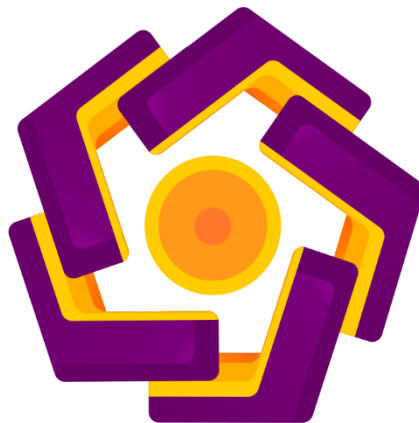
NIM : 21.01.4614

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI WEBSITE LAYANAN
MAKE-UP ARTIST HAWA MUSTIKA MAKEUP
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Chrisangga Bagus Tri D

NIM : 21.01.4614

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI WEBSITE LAYANAN MAKE-UP ARTIST
HAWA MUSTIKA MAKEUP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chrisangga Bagus Tri Destamon

21.01.4614

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 5 Maret 2025

Dosen Pembimbing



Toto Indriyatmoko, M.Kom.

NIK. 190302407

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI WEBSITE LAYANAN

MAKE-UP ARTIST HAWA MUSTIKA MAKEUP

MENGGUNAKAN METODE

DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Chrisangga Bagus Tri Destamon

21.01.4614

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Maret 2025

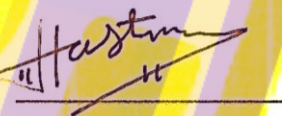
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya S.Kom, M.Kom
NIK. 190302126

Hastari Utama M.Cs
NIK. 190302230

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 6 Maret 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Chrisangga Bagus Tri Destamon
NIM : 21.01.4614

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI WEBSITE LAYANAN MAKE-UP ARTIST
HAWA MUSTIKA MAKEUP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Dosen Pembimbing : Toto Indriyatmoko,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,

Yang Menyatakan,

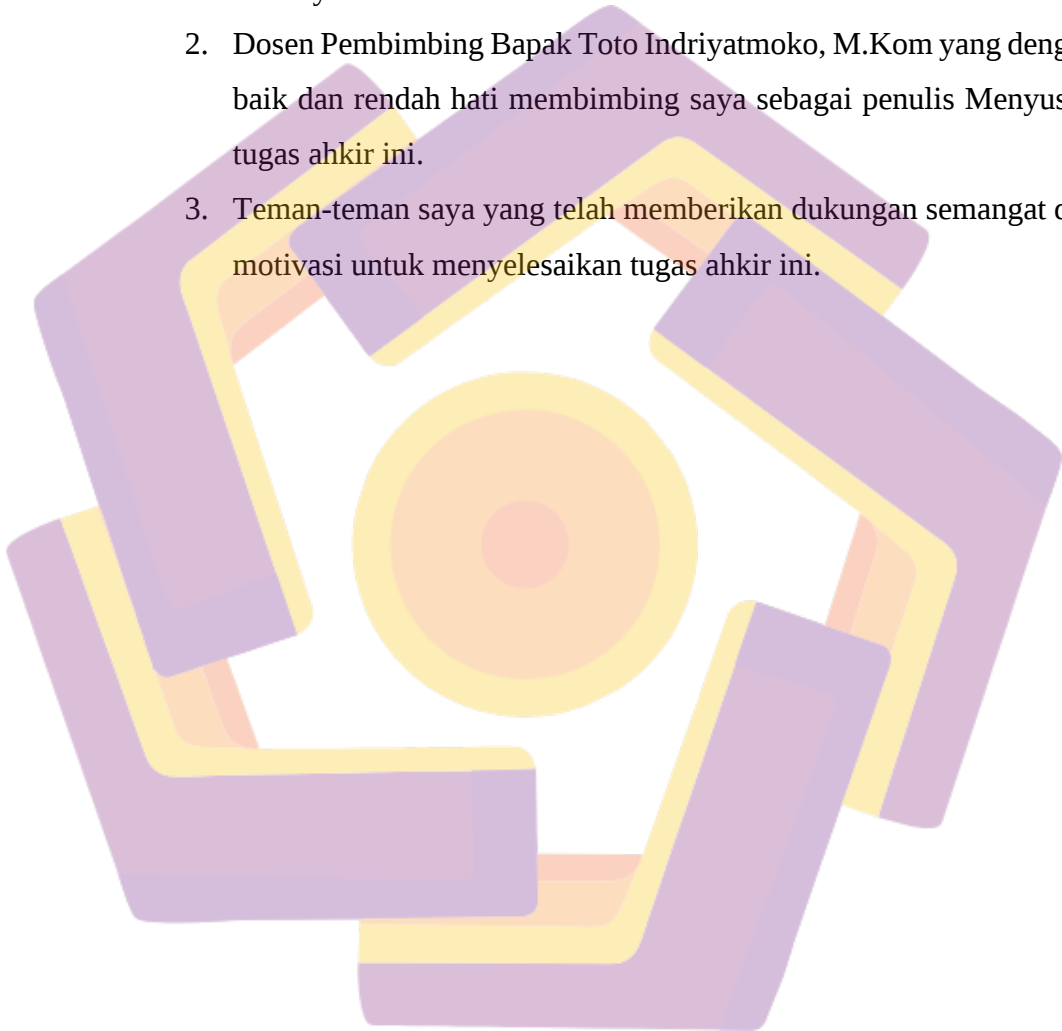


Chrisangga Bagus Tri Destamon

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur , Saya sebagai penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang berikut yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini :

1. Orang tua saya yang senantiasa selalu mendukung dan tiada hentinya mendoakan.
2. Dosen Pembimbing Bapak Toto Indriyatmoko, M.Kom yang dengan baik dan rendah hati membimbing saya sebagai penulis Menyusun tugas akhir ini.
3. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan kasih-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jalur regular di Fakultas Ilmu Komputer Program Studi D3-Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini telah mendapatkan arahan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala rasa hormat, Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua penulis yang senantiasa selalu mendukung dan tiada hentinya mndoakan.
2. Dosen Pembimbing Bapak Toto Indriyatmoko, M.Kom yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga akhir proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Seluruh jajaran dosen Program Studi D3-Teknik Informatika dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada Penulis selama perkuliahan.
4. Teman-teman kelas D3 Teknik Informatika 01 atas kerjasamanya dan bantuannya selama proses perkuliahan.
5. Responden yang telah berpartisipasi dalam studi penulis atau memberikan data yang diperlukan.
6. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu.

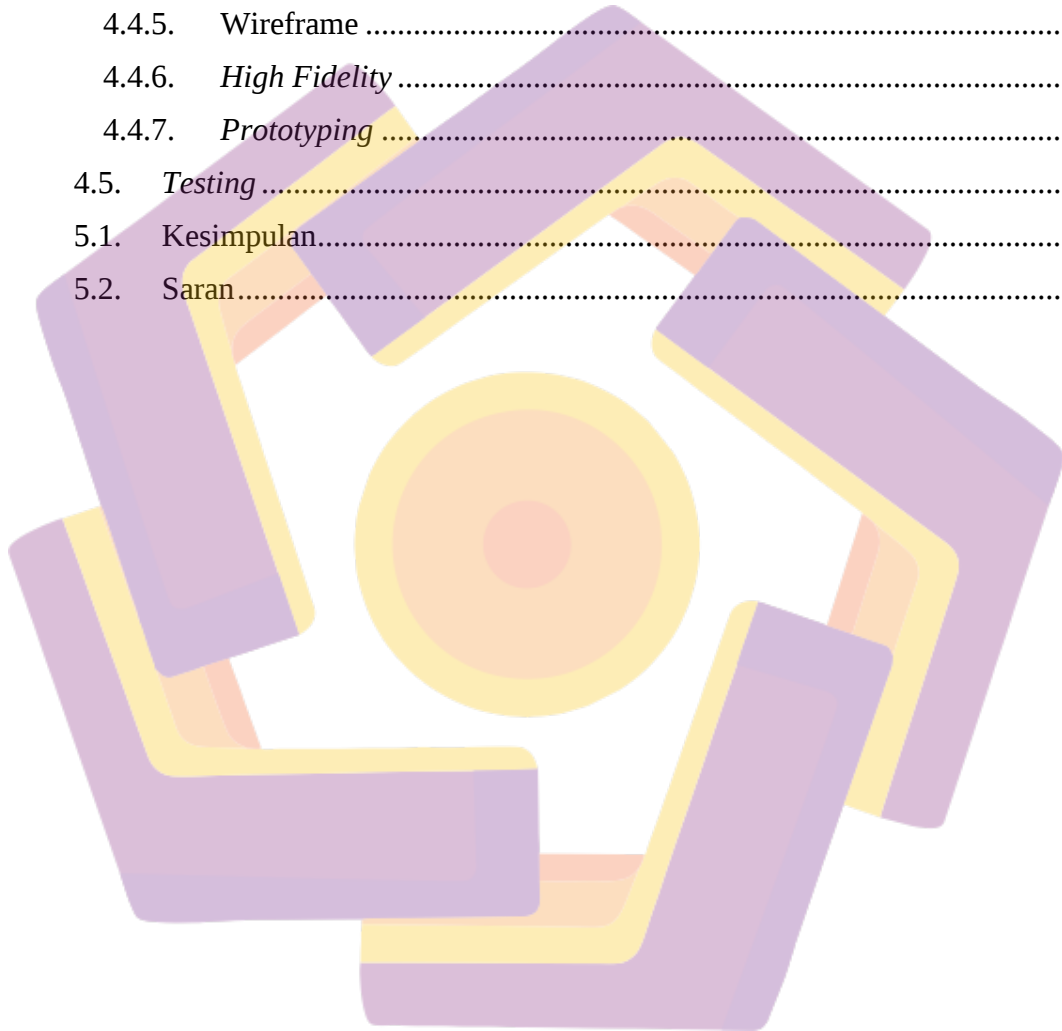
Yogyakarta, 6 Januari 2025

Chrisangga Bagus Tri Destamon

DAFTAR ISI

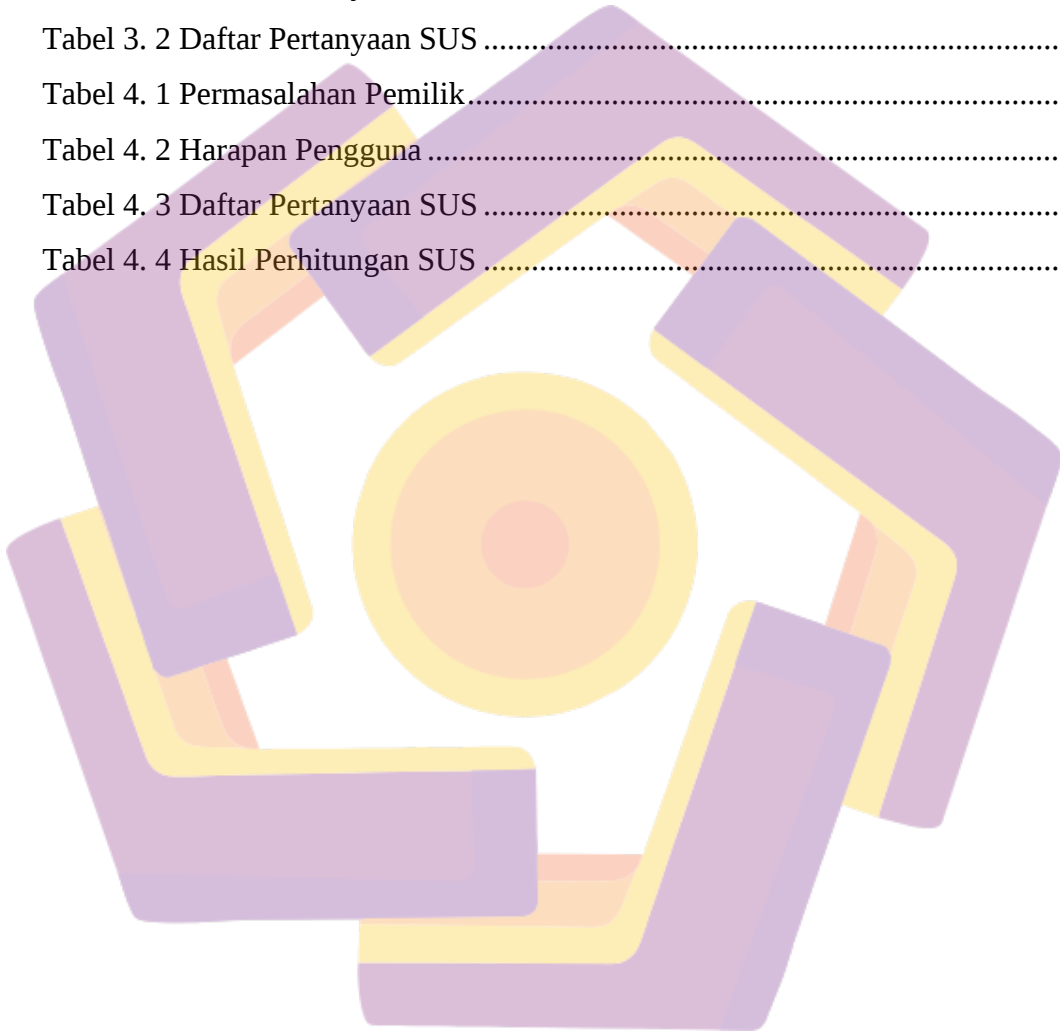
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI	xvi
Abstract	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Literature Review	4
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1. User Interface.....	10
2.2.2. User Experience	10
2.2.3. Prototype	11
2.2.4. System Usability Scale	11
2.2.5. Design thinking.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1. Alur Penelitian.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1. <i>Emphatize</i>	28
4.2. <i>Define</i>	34

4.3.	<i>Ideate</i>	35
4.4.	<i>Prototype</i>	36
4.4.1.	<i>User Flow</i>	36
4.4.2.	<i>User Flow</i> Pendaftaran akun dan <i>login</i>	37
4.4.3.	<i>User Flow</i> Pemesanan Layanan MUA	38
4.4.4.	<i>User Flow</i> Fitur Monitoring	39
4.4.5.	<i>Wireframe</i>	39
4.4.6.	<i>High Fidelity</i>	41
4.4.7.	<i>Prototyping</i>	47
4.5.	<i>Testing</i>	51
5.1.	Kesimpulan	56
5.2.	Saran	56



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Literatur 1	7
Tabel 2. 2 Studi Literatur 2	8
Tabel 2. 3 Studi Literatur 3	9
Tabel 2. 4 Studi Literatur 4	10
Tabel 2. 5 Daftar Pertanyaan SUS	12
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	16
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan SUS	23
Tabel 4. 1 Permasalahan Pemilik.....	28
Tabel 4. 2 Harapan Pengguna	29
Tabel 4. 3 Daftar Pertanyaan SUS	52
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan SUS	54

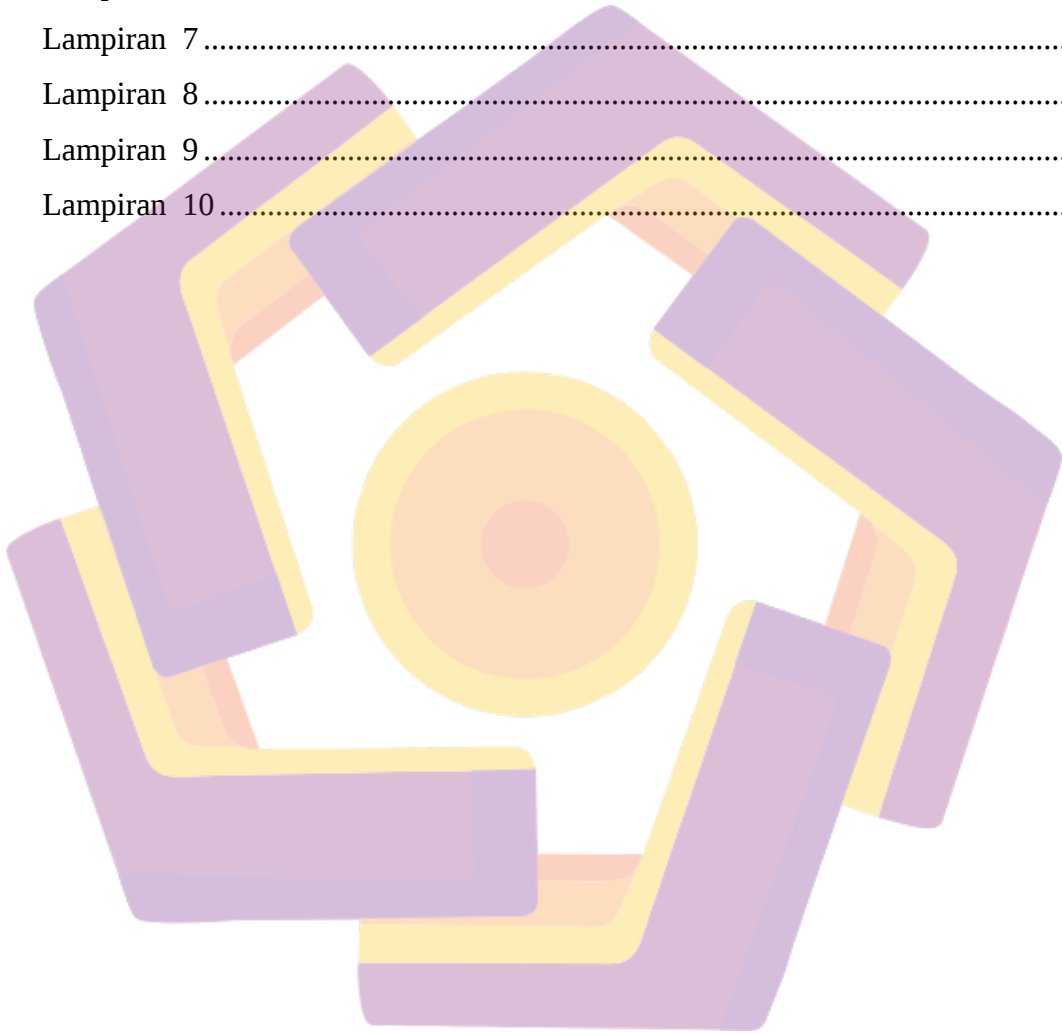


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Design Thinking	13
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	15
Gambar 3. 2 <i>Problem Statement</i>	20
Gambar 3. 3 How Might We.....	20
Gambar 3. 4 Informasi MUA.....	21
Gambar 3. 5 Harapan Pengguna	21
Gambar 4. 1 Problem Statement dan How Might We	34
Gambar 4. 2 Hasil Affinity Map	35
Gambar 4. 3 User Flow Login dan Pendaftaran Akun.....	37
Gambar 4. 4 User Flow Pemesanan Layanan	38
Gambar 4. 5 User Flow Monitoring	39
Gambar 4. 6 Wireframe User	40
Gambar 4. 7 Wireframe Admin	41
Gambar 4. 8 Tampilan Homepage	42
Gambar 4. 9 Tampilan About US	43
Gambar 4. 10 Tampilan Services, Payment dan Review Pelanggan	44
Gambar 4. 11 Tampilan Portofolio	45
Gambar 4. 12 Tampilan Contact us	46
Gambar 4. 13 Tampilan Login dan Sign Up.....	46
Gambar 4. 14 HTML 1	47
Gambar 4. 15 HTML 2	48
Gambar 4. 16 HTML 3	49
Gambar 4. 17 CSS.....	51

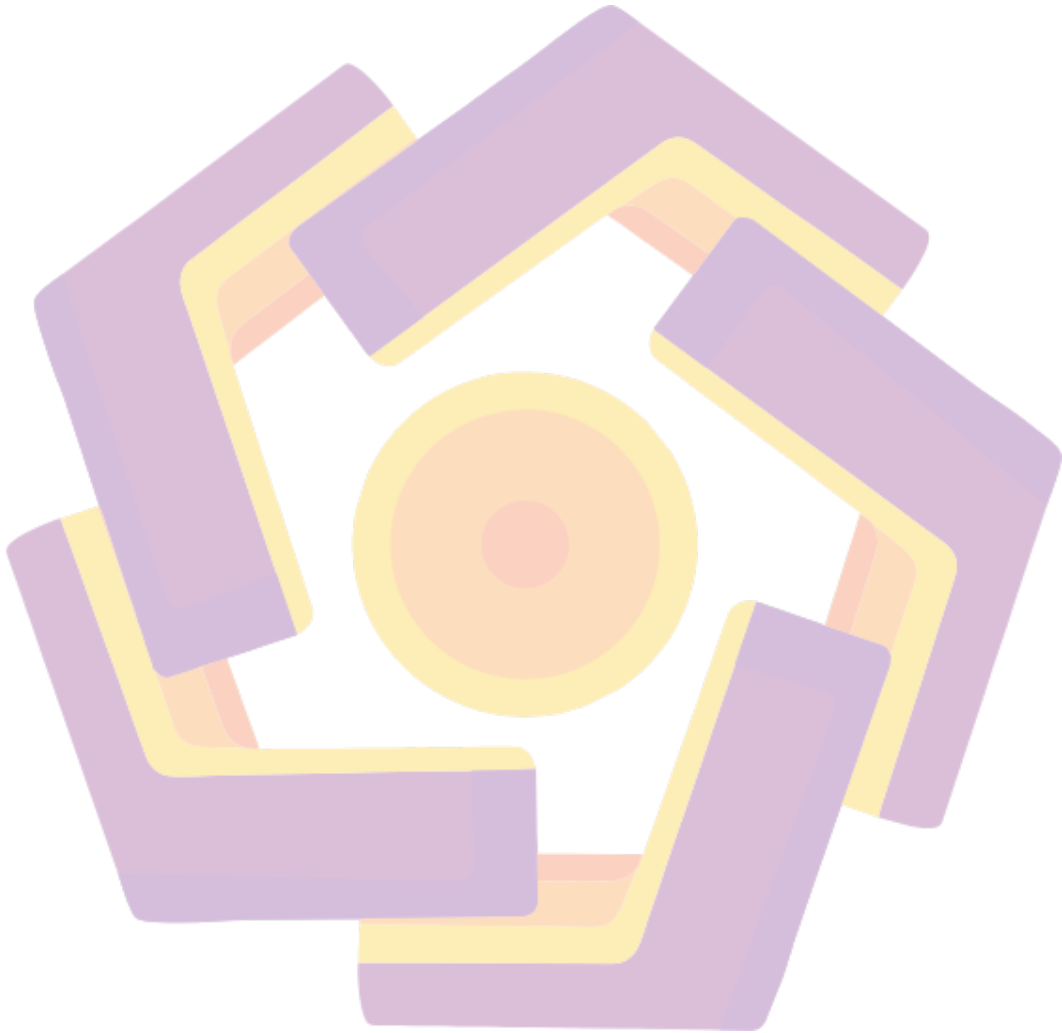
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	58
Lampiran 2	59
Lampiran 3	60
Lampiran 4	61
Lampiran 5	62
Lampiran 6	63
Lampiran 7	64
Lampiran 8	65
Lampiran 9	66
Lampiran 10	67



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

$\sum x$	Jumlah skor <i>System Usability Scale</i>
$\bar{x}$	Skor rata-rata
n	Jumlah Responden



DAFTAR ISTILAH



UI (User Interface)	Bagian dari sistem atau aplikasi yang dapat dilihat, didengar, atau digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan produk atau layanan.
UX (User Experience)	Semua aspek pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem, produk, atau layanan, termasuk kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna.
Design Thinking	Metode berpikir kreatif yang berfokus pada manusia untuk menghasilkan solusi inovatif, terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing.
Prototype	Versi awal atau model awal suatu produk untuk pengujian dan evaluasi sebelum pengembangan lebih lanjut.
High-Fidelity Mockup	Representasi visual dari desain produk yang mendekati hasil akhir dengan detail warna, bentuk, dan elemen grafis lainnya.
Wireframe	Kerangka dasar desain yang menunjukkan struktur dan tata letak elemen antarmuka tanpa detail visual.
System Usability Scale (SUS)	Alat untuk mengukur kegunaan suatu sistem atau produk melalui serangkaian pertanyaan survei kepada pengguna.
Affinity Map	Teknik visualisasi untuk mengelompokkan ide atau data berdasarkan kesamaan tema atau kategori.
User Flow	Diagram atau representasi langkah-langkah yang harus diikuti oleh pengguna untuk



	menyelesaikan tugas tertentu dalam suatu aplikasi atau sistem.
Iteration	Proses pengulangan dalam desain atau pengembangan untuk memperbaiki hasil berdasarkan umpan balik.
Figma	Aplikasi berbasis web untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan membuat prototipe interaktif.
SEO (Search Engine Optimization)	Strategi dan teknik untuk meningkatkan visibilitas website di hasil pencarian mesin pencari, seperti Google.
Usability Testing	Proses evaluasi produk dengan melibatkan pengguna untuk mengukur seberapa mudah dan efektif mereka dapat menggunakan produk tersebut.
Empathy Map	Representasi visual untuk memahami apa yang dirasakan, dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh pengguna dalam konteks tertentu.
How Might We (HMW)	Teknik brainstorming untuk merumuskan masalah menjadi pertanyaan yang memicu ide solusi kreatif.
User Persona	Representasi semi-fiksi dari pengguna akhir yang didasarkan pada data nyata, digunakan untuk membantu memahami kebutuhan pengguna.
Mid-Fidelity Wireframe	Versi wireframe dengan detail lebih tinggi, tetapi tanpa elemen visual penuh seperti warna dan tipografi.
Design System	Panduan visual yang mencakup warna, tipografi, ikon, dan elemen desain lain untuk memastikan konsistensi dalam desain.
Mockup	Representasi statis dari desain produk yang menunjukkan tampilan akhir tetapi tidak interaktif.
Testing	Proses pengujian desain atau produk untuk mengidentifikasi kekurangan dan mendapatkan umpan balik pengguna.

INTISARI

Hawa Mustika Makeup merupakan sebuah jasa yang berfungsi membantu dalam mengaplikasikan riasan atau sering dikenal dengan layanan make-up artist (MUA). Layanan MUA kini tidak hanya tersedia secara konvensional namun juga melalui platform digital yang memudahkan akses bagi konsumen. Berakar dari pernyataan tersebut, penulis mengembangkan platform yang di desain agar menyelesaikan masalah yang ada. Pada penelitian kali ini penulis menggunakan sebuah metode yaitu *Design Thinking*. Metode yang mengutamakan kreatifitas untuk menyelesaikan masalah dan merancang solusi yang inovatif, Selain itu metode ini melibatkan pengguna untuk menghadirkan sebuah perspektif dari sisi pengguna. Metode *design thinking* melibatkan Langkah – Langkah seperti berikut, *Emphatisme*, untuk mendapatkan pemahaman empatik dari sebuah masalah yang dialami oleh pengguna, *Define* menguraikan dan menganalisa agar mendapatkan inti masalah, *Ideate* memberikan solusi atas masalah pengguna, *Prototype* versi produk berupa design mockup, *Test* pengujian design agar mendapatkan hasil maksimal, *iteration* berdasarkan umpan balik yang didapatkan dari tahap pengujian, tim melakukan iterasi atau perbaikan terhadap solusi yang diusulka. Hasil dari penelitian ini akan berupa *Prototype Website* dan desain UI/UX yang berfungsi sebagai dokumentasi dari perancangan layanan MUA Hawa Mustika Makeup.

Kata kunci: *user interface , user experience , design thinking , make-up artist*

Abstract

Hawa Mustika Makeup is a service that functions to assist in applying makeup or often known as a make-up artist (MUA). MUA services are now not only available conventionally but also through digital platforms that facilitate access for consumers. Stemming from this statement, the author develops a platform that is designed to solve existing problems. In this research, the author uses a method, namely Design Thinking. This method prioritizes creativity to solve problems and design innovative solutions, besides this method involves users to present a perspective from the user's side. The design thinking method involves steps such as the following, Emphasise to gain an empathic understanding of a problem experienced by users, Define describe and analyze in order to get to the core of the problem, Ideate provide solutions to user problems, Prototype a version of the product in the form of a design mockup, Test testing the design in order to get maximum results, iteration based on feedback obtained from the testing stage, the team makes iterations or improvements to the proposed solution. The results of this research will be a Prototype Website and UI/UX design that serves as documentation of the MUA Hawa Mustika Makeup service design.

Keyword: user interface , user experience , design thinking , make-up artist