

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END SISTEM  
INFORMASI WEB PADA KAFE SEMEDULUR COFFE  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**SAHILAL THORIQ WAHAYANAN**

**21.12.2137**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2025**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END SISTEM  
INFORMASI WEB PADA KAFE SEMEDULUR COFFE  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**SAHILAL THORIQ WAHAYANAN**

**21.12.2137**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END SISTEM INFORMASI WEB  
PADA KAFE SEMEDULUR COFFE MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

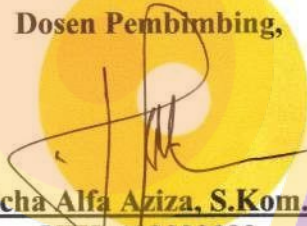
yang disusun dan diajukan oleh

**SAHILAL THORIQ WAHAYANAN**

**21.12.2137**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 April 2025

**Dosen Pembimbing,**



**Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302392**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END SISTEM INFORMASI WEB  
PADA KAFE SEMEDULUR COFFE MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

**SAHILAL THORIQ WAHAYANAN**

**21.12.2137**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 April 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302354**

**Nur Widjiyati, M.Kom**  
**NIK. 190302425**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302392**



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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.**  
**NIK. 190302106**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : SAHILAL THORIQ WAHAYANAN  
NIM : 21.12.2137

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END SISTEM INFORMASI WEB  
PADA KAFE SEMEDULUR COFFE MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN 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 April 2025

Yang Menyatakan,



SAHILAL THORIQ WAHAYANAN

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang telah disusun. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.kom selaku ketua program Sistem Informasi
4. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tak pernah putus selama penulis menyelesaikan pendidikan.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang telah disusun. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusri, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.kom selaku ketua program Sistem Informasi
4. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tak pernah putus selama penulis menyelesaikan pendidikan.
6. Pemilik Samedulur Coffe yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan proses penelitian skripsi
7. Teman Teman Terdekat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi semangat dan Dukungan

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

Yogyakarta, 22 April 2025

Sahilal Thoriq Wahayanan

## DAFTAR ISI

|                                          |      |
|------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                 | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                 | v    |
| KATA PENGANTAR.....                      | vi   |
| DAFTAR ISI.....                          | vii  |
| DAFTAR TABEL .....                       | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                      | xi   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                    | xiii |
| DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....        | xiv  |
| DAFTAR ISTILAH .....                     | xv   |
| INTISARI.....                            | xvi  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                    | xvii |
| 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.....                              | 5    |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| TINJAUAN PUSTAKA.....            | 5  |
| 1. Studi Literatur .....         | 5  |
| 2. Dasar Teori.....              | 13 |
| 2.1.1 User Interface (UI) .....  | 13 |
| 2.1.2 User Experience .....      | 13 |
| 2.1.3 Design Thinking .....      | 14 |
| 2.1.4 Emphatize.....             | 14 |
| 2.1.5 Define.....                | 14 |
| 2.1.6 Ideate .....               | 15 |
| 2.1.7 Prototype .....            | 15 |
| 2.1.8 Testing.....               | 15 |
| 2.1.9 Wireframe.....             | 16 |
| 2.1.10 Html.....                 | 16 |
| 2.1.11 CSS.....                  | 16 |
| 2.1.12 Usability Testing .....   | 17 |
| BAB III METODE PENELITIAN.....   | 18 |
| 3.1 Objek Penelitian .....       | 18 |
| 3.2 Alur Penelitian.....         | 19 |
| 3.2.1 Design Thinking .....      | 20 |
| 3.2 Alat dan Bahan .....         | 21 |
| 3.2.1 Data Penelitian .....      | 21 |
| 3.2.1 Alat/Instrumen.....        | 22 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 23 |
| 4.1. Emphatize.....              | 26 |
| 4.1.1 Wawancara.....             | 26 |
| 4.1.2 Kuesioner.....             | 27 |
| 4.1.3 Emphaty map .....          | 34 |

|           |                                                    |    |
|-----------|----------------------------------------------------|----|
| 4.2.      | Define .....                                       | 34 |
| 4.2.1     | User Persona .....                                 | 34 |
| 4.3.      | Ideate .....                                       | 38 |
| 4.3.1     | User Flow.....                                     | 38 |
| 4.3.2     | Wireframe.....                                     | 41 |
| 4.4.      | Prototyping .....                                  | 43 |
| 4.4.1     | Design Halaman Home .....                          | 43 |
| 4.4.2     | Design Halaman About .....                         | 44 |
| 4.4.3     | Design Halaman Contact.....                        | 45 |
| 4.4.4     | Design Halaman Shop .....                          | 46 |
| 4.4.5     | Design Halaman Cart .....                          | 47 |
| 4.4.6     | Design Halaman order pesanan.....                  | 48 |
| 4.5.      | Usability Testing .....                            | 49 |
| 4.5.1     | Implementasi kode dan tampilan Home .....          | 53 |
| 4.5.2     | Implementasi code dan tampilan About .....         | 55 |
| 4.5.3     | Implementasi Code dan tampilan Contact .....       | 57 |
| 4.5.4     | Implementasi code dan tampilan Shop .....          | 59 |
| 4.5.5     | Implementasi Code dan tampilan daftar pesanan..... | 61 |
| 4.5.6     | Implementasi code Halaman order pesanan .....      | 63 |
| BAB V     | PENUTUP.....                                       | 65 |
| 5.1       | Kesimpulan.....                                    | 65 |
| 5.2       | Saran.....                                         | 66 |
| REFERENSI | .....                                              | 67 |
| LAMPIRAN  | .....                                              | 69 |

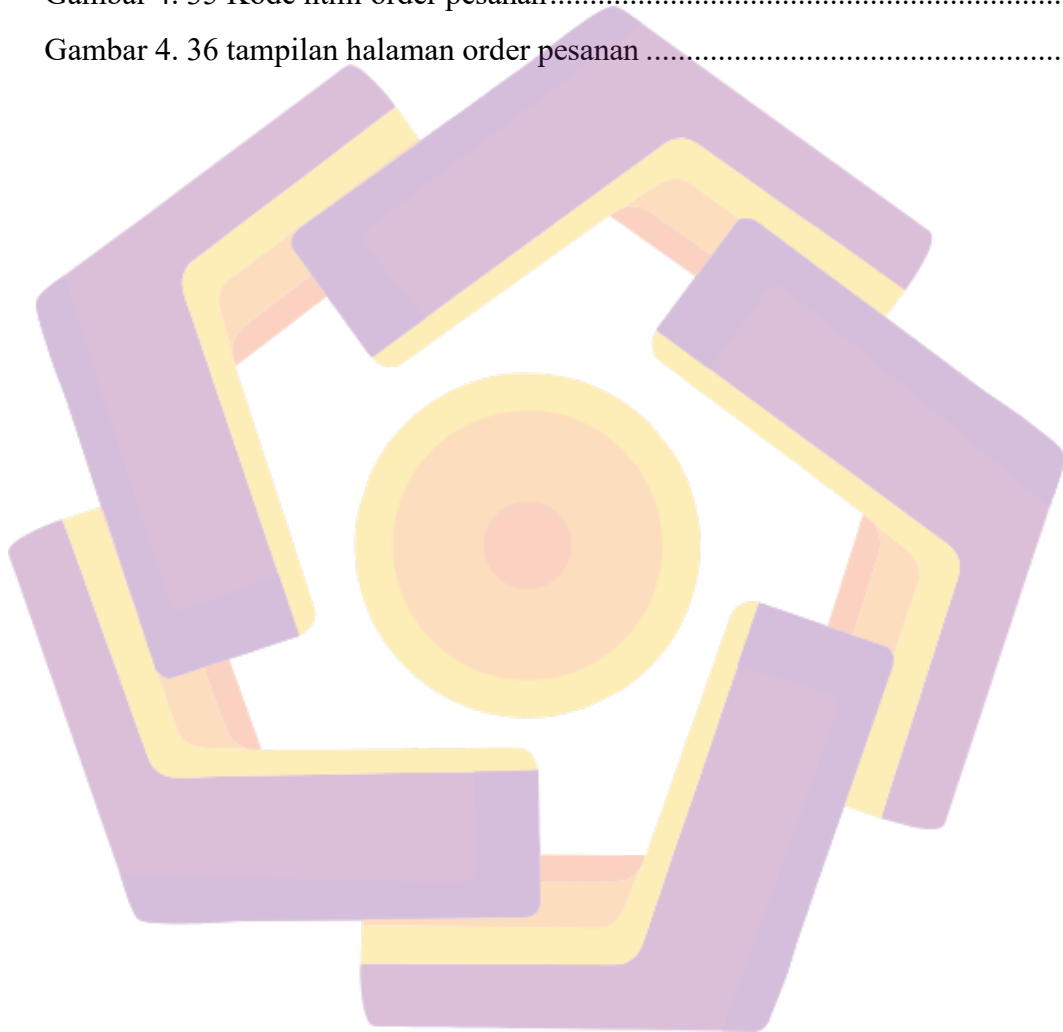
## DAFTAR TABEL

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| <a href="#"><u>Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian</u></a> ..... | 9  |
| Tabel 3. 1 data penelitian .....                            | 22 |
| Tabel 3. 2 Alat Dan Bahan .....                             | 22 |
| Tabel 4. 1 Studi Literatur .....                            | 23 |
| Tabel 4. 2 Profil Pemilik Usaha Cafe .....                  | 26 |
| Tabel 4. 3 Hasil wawancara Kepada Pemilik .....             | 26 |
| Tabel 4. 4 Hasil Rangkuman Wawancara .....                  | 27 |
| Tabel 4. 5 Kriteria Calon pengguna Website .....            | 27 |
| Tabel 4. 6 Daftar Pertanyaan Kuesioner .....                | 28 |
| Tabel 4. 7 Hasil rangkuman Kuesioner .....                  | 32 |
| Tabel 4. 8 Data Asli Kuesioner .....                        | 49 |
| Tabel 4. 9 Hasil Pengujian .....                            | 52 |
| Tabel 4. 10 Skor Sus .....                                  | 52 |

## DAFTAR GAMBAR

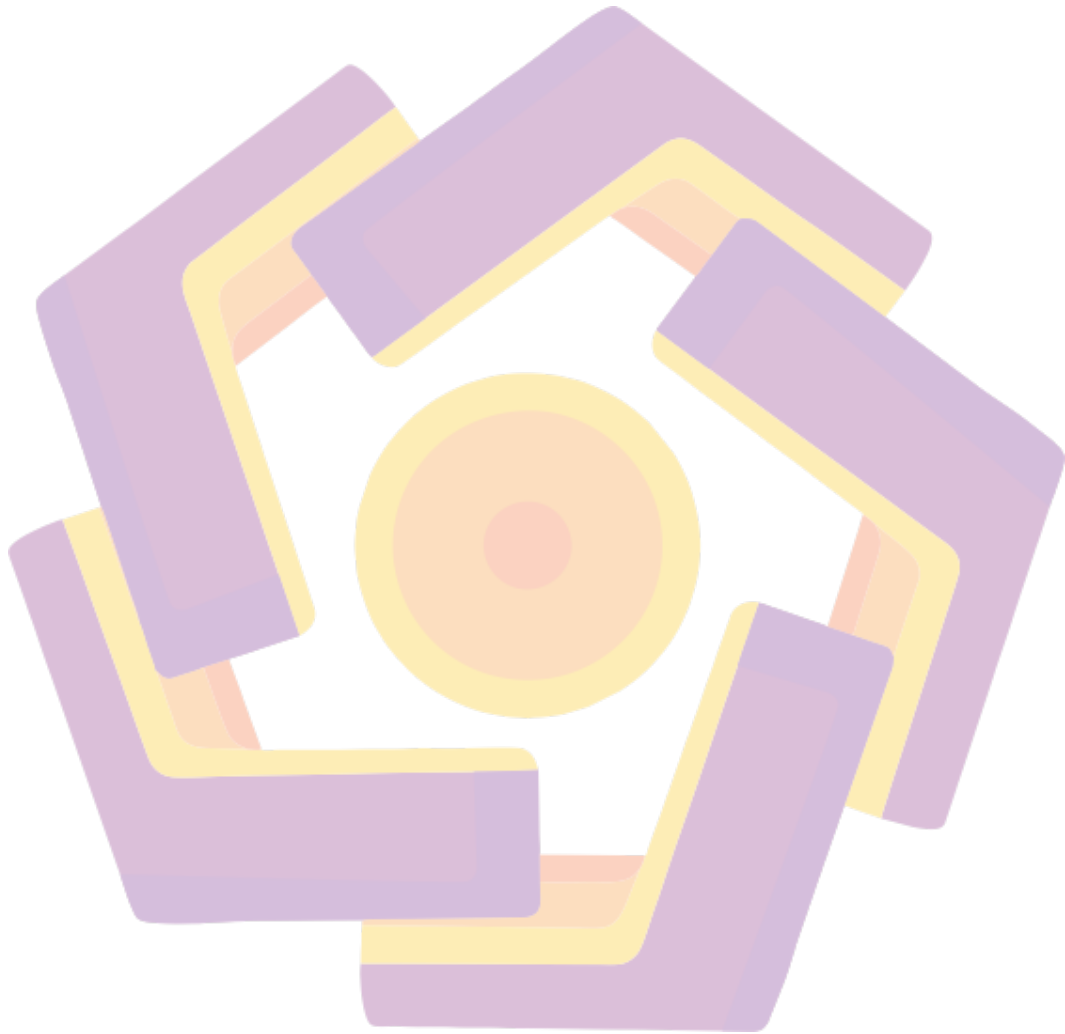
|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 1 Presentase Pertanyaan 1 .....                  | 28 |
| Gambar 4. 2 Presentase pertanyaan 2.....                   | 29 |
| Gambar 4. 3 Presentase pertanyaan 3.....                   | 29 |
| Gambar 4. 4 Presentase pertanyaan 4.....                   | 30 |
| Gambar 4. 5 presentase pertanyaan 5.....                   | 30 |
| Gambar 4. 6 presentase pertanyaan 6.....                   | 31 |
| Gambar 4. 7 presentase pertanyaan 7.....                   | 31 |
| Gambar 4. 8 Presentase pertanyaan 8.....                   | 32 |
| Gambar 4. 9 Emphaty Map Hasil Wawancara dan Kuesioner..... | 34 |
| Gambar 4. 10 User persona 1 Owner .....                    | 35 |
| Gambar 4. 11 User persona 2 Rasyid.....                    | 36 |
| Gambar 4. 12 User Persona 3 Pelanggan Semedulur Coffe..... | 37 |
| Gambar 4. 13 User Flow Shop .....                          | 38 |
| Gambar 4. 14 User Flow Contact.....                        | 39 |
| Gambar 4. 15 User Flow About .....                         | 39 |
| Gambar 4. 16 User Flow Chart.....                          | 40 |
| Gambar 4. 17 Wireframe/ Low Fi website.....                | 41 |
| Gambar 4. 18 Design System UI UX.....                      | 42 |
| Gambar 4. 19 Design Halaman Home.....                      | 43 |
| Gambar 4. 20 Desain Halaman About.....                     | 44 |
| Gambar 4. 21 Desain Halaman Contact Us.....                | 45 |
| Gambar 4. 22 Desain Halaman Shop .....                     | 46 |
| Gambar 4. 23 Desain Halaman Daftar Pesanan .....           | 47 |
| Gambar 4. 24 Desain Orderan Pesanan.....                   | 48 |
| Gambar 4. 25 kode html halaman home.....                   | 53 |
| Gambar 4. 26 Implementasi Halaman Home .....               | 54 |
| Gambar 4. 27 Kode Html halaman About.....                  | 55 |
| Gambar 4. 28 Implementasi Halaman About.....               | 56 |
| Gambar 4. 29 Kode html halaman contact .....               | 57 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 30 Implementasi Halaman Contact.....     | 58 |
| Gambar 4. 31 Kode Html Halaman Shop.....           | 59 |
| Gambar 4. 32 Implementasi Halaman Shop.....        | 60 |
| Gambar 4. 33 Kode Html Daftar Pesanan.....         | 61 |
| Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Daftar Pesanan ..... | 62 |
| Gambar 4. 35 Kode html order pesanan.....          | 63 |
| Gambar 4. 36 tampilan halaman order pesanan .....  | 64 |



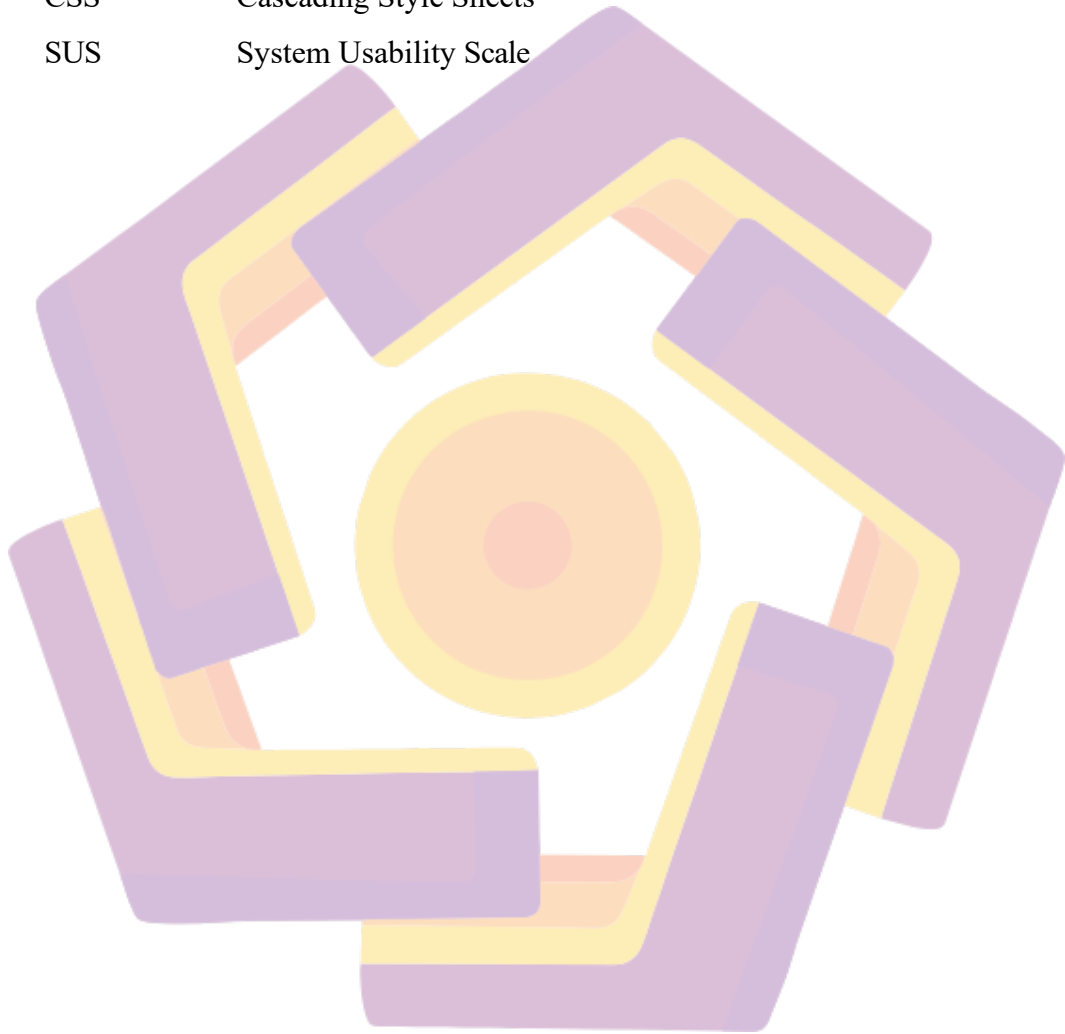
## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                            |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian .....</b>        | <b>69</b> |
| <b>Lampiran 2 Balasan Permohonan izin Penelitian .....</b> | <b>70</b> |



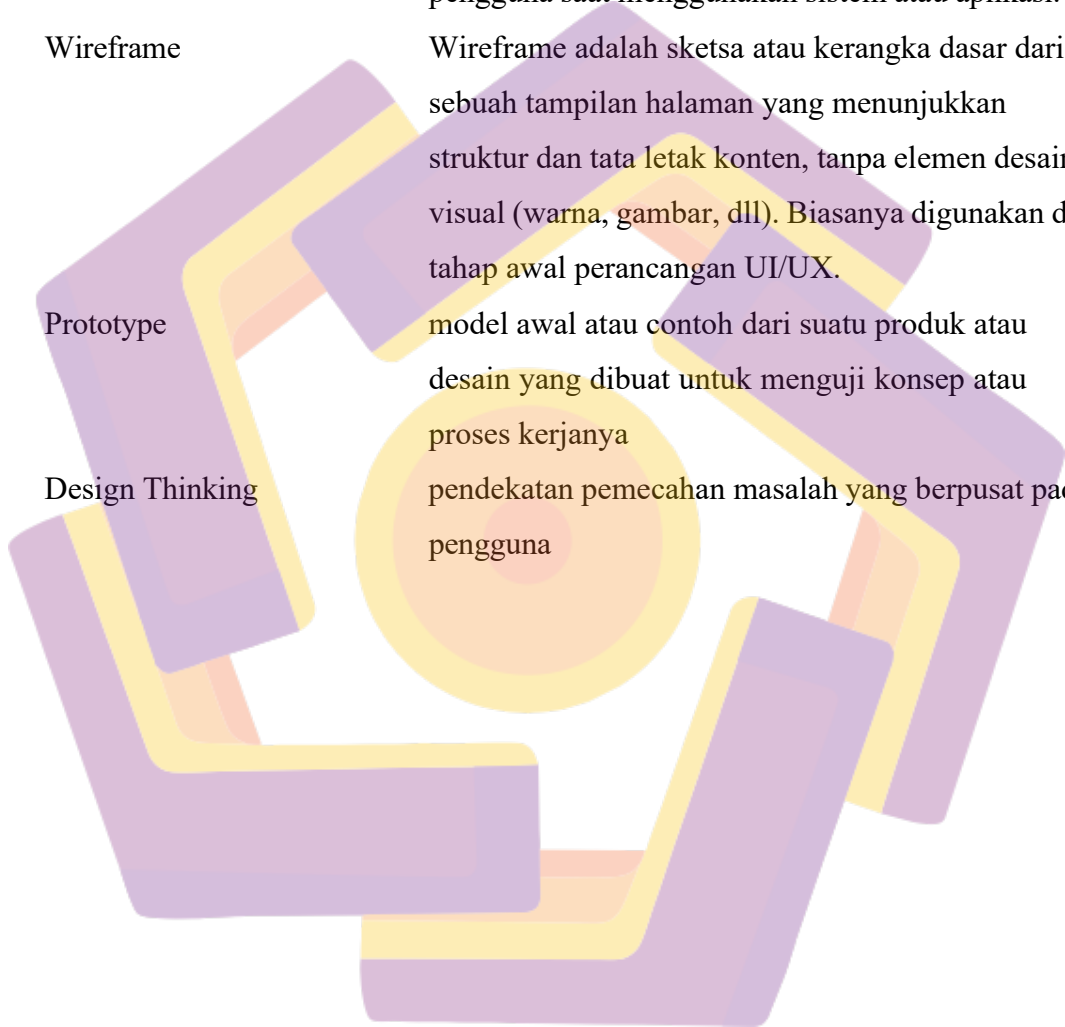
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

|      |                            |
|------|----------------------------|
| UI   | User Interface             |
| UX   | User Experience            |
| HTML | Hyper Text Markup Language |
| CSS  | Cascading Style Sheets     |
| SUS  | System Usability Scale     |



## DAFTAR ISTILAH

|                 |                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| User Interface  | tampilan visual dari suatu sistem atau aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna.                                                                                                                                    |
| User Experience | User Experience adalah keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan sistem atau aplikasi.                                                                                                                                  |
| Wireframe       | Wireframe adalah sketsa atau kerangka dasar dari sebuah tampilan halaman yang menunjukkan struktur dan tata letak konten, tanpa elemen desain visual (warna, gambar, dll). Biasanya digunakan di tahap awal perancangan UI/UX. |
| Prototype       | model awal atau contoh dari suatu produk atau desain yang dibuat untuk menguji konsep atau proses kerjanya                                                                                                                     |
| Design Thinking | pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna                                                                                                                                                                       |



## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini mendorong berbagai sektor bisnis, termasuk industri kafe, untuk beradaptasi dalam menciptakan pengalaman digital yang optimal bagi pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX dan front-end dari sistem informasi web pada Kafe Samedulur Coffe, yang berfungsi sebagai media promosi penjualan sekaligus meningkatkan interaksi pelanggan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode Design Thinking. digunakan dalam proses perancangan untuk memahami kebutuhan pengguna, mengeksplorasi solusi kreatif, dan merancang antarmuka yang intuitif. Langkah-langkah metode ini meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe UI/UX yang responsif dan user-friendly serta implementasi front-end yang menarik dengan fokus pada estetika dan fungsionalitas. Sistem ini dilengkapi fitur-fitur interaktif seperti informasi produk, informasi kafe, penawaran promosi, serta integrasi media sosial dan penjualan yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan menarik minat pelanggan baru. Pengujian menunjukkan bahwa sistem ini efektif dalam memperbaiki kualitas interaksi digital pelanggan dengan kafe

**Kata kunci:** Website, UI/UX, Design Thinking, Tampilan antarmuka.

## ***ABSTRACT***

The development of information technology today encourages various business sectors, including the cafe industry, to adapt in creating an optimal digital experience for customers. This study aims to design the UI/UX and front-end of the web information system at Semedulur Coffe Cafe, which functions as a sales promotion media while increasing customer interaction. The method used in this study is the Design Thinking Method. used in the design process to understand user needs, explore creative solutions, and design an intuitive interface. The steps of this method include the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The results of this study are a responsive and user-friendly UI/UX prototype and an attractive front-end implementation with a focus on aesthetics and functionality. This system is equipped with interactive features such as product information, cafe information, promotional offers, and social media and sales integration which are expected to improve user experience and attract new customers. Testing shows that this system is effective in improving the quality of digital customer interactions with the cafe

***Keyword:*** *UI/UX, Design thinking, Front End*