

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX DAN FRONTEND DENGAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK PEMESANAN MENU
PADA KANTIN AR-ROZZAQ BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ZILVA NUR FAJRUL FALAQ

21.12.2169

Kepada

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

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX DAN FRONTEND DENGAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK PEMESANAN MENU
PADA KANTIN AR-ROZZAQ BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ZILVA NUR FAJRUL FALAQ

21.12.2169

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESIAN UI/UX DAN FRONTEND DENGAN METODE
DESIGN THINKING UNTUK PEMESANAN MENU PADA KANTIN AR-
ROZZAQ BERBASIS WEBSITE**

yang disusun dan diajukan oleh

Zilva Nur Fajrul Falaq

21.12.2169

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 April 2025

Dosen Pembimbing,



Sharazita Dyah Anggita, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302285

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESIAN UI/UX DAN FRONTEND DENGAN METODE
DESIGN THINKING UNTUK PEMESANAN MENU PADA KANTIN AR-
ROZZAQ BERBASIS WEBSITE**

yang disusun dan diajukan oleh

Zilva Nur Fajrul Falaq

21.12.2169

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302330

Sharazita Dyah Angelta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302285

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Zilva Nur Fajrul Falaq
NIM : 21.12.2169

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Desain UI/UX Dan Frontend Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Menu Pada Kantin Ar-Rozzaq Berbasis Website.

Dosen Pembimbing : Sharazita Dyah Anggita, 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,



Zilva Nur Fajrul Falaq

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya, sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh hormat dan terima kasih kepada Ibu dan Bapak tercinta atas do'a, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti mengiringi setiap langkah saya. Kepada dosen pembimbing, atas ilmu arahan, dan kesabaran dalam membimbing saya selama proses penyusunan skripsi. Kepada teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Sharazita Dyah Anggita, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang memberikan banyak waktu, ilmu, arahan, bimbingan, saran, dan motivasi terhadap penulis selama penyusunan laporan skripsi ini.
5. Kedua orang tua serta keluarga yang selalu memberikan do'a, dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis selama masa kuliah hingga sekarang ini.
6. Teman-teman yang telah memberikan semangat, motivasi, inspirasi, serta dukungan selama pengerjaan laporan skripsi.
7. Kepada kantin Ar-rozzaq yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Yogyakarta, 10 April 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.....	VII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR LAMPIRAN	XII
INTISARI	XIII
ABSTRACT.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 STUDI LITERATUR	5
2.2 DASAR TEORI.....	13
2.2.1 User Interface (UI).....	13
2.2.2 User Experience (UX).....	13
2.2.3 Design Thinking.....	14
2.2.4 System Usability Scale (SUS).....	15
2.2.5 Figma	16
2.2.6 Flaticon	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 OBJEK PENELITIAN	18
3.2 ALUR PENELITIAN.....	18
3.3 ALAT DAN BAHAN	25

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1	IDENTIFIKASI MASALAH	27
4.2	IMPLEMENTASI DESIGN THINKING	27
4.2.1	Empathize	27
4.2.2	Define	32
4.2.3	Ideate	34
4.2.3.1	Sitemap	34
4.2.3.2	User Flow	35
4.2.4	Prototype	38
4.2.4.1	Wireframe Low Fidelity	38
4.2.4.2	Wireframe High Fidelity	46
4.2.5	Testing	53
4.2.6	Implementasi Frontend	58
4.2.6.1	Implementasi Halaman Home	58
4.2.6.2	Implementasi Halaman Menu	59
4.2.6.3	Implementasi Search Menu	61
4.2.6.4	Implementasi Filter Menu berdasarkan Kategori	63
4.2.6.5	Implementasi Sidebar Keranjang	65
4.2.6.6	Implementasi Halaman Checkout	67
4.2.6.7	Implementasi Halaman Pembayaran	70
4.2.6.8	Implementasi Halaman Status Pesanan	71
BAB V	PENUTUP	74
5.1	KESIMPULAN	74
5.2	SARAN	74
	DAFTAR PUSTAKA	76
	LAMPIRAN	80

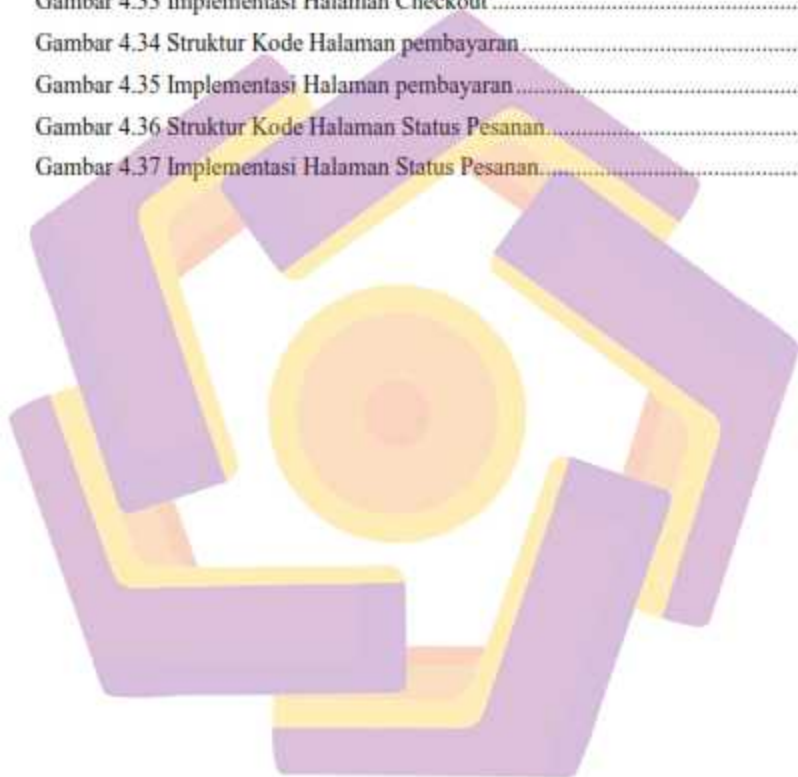
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	21
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan SUS	22
Tabel 3.3 Data Penelitian	25
Tabel 3.4 Alat dan Bahan.....	26
Tabel 4.1 Jawaban Wawancara	28
Tabel 4.2 Emphaty Map.....	31
Tabel 4.3 Pain dan Gain	32
Tabel 4.4 Affinity Diagram.....	33
Tabel 4.5 Hasil Data Kuesioner Respdn	54
Tabel 4.6 Proses perhitungan	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Foto Lokasi Penelitian	18
Gambar 3.2 Alur Penelitian	19
Gambar 4.1 Sitemap.....	34
Gambar 4.2 User Flow Home	35
Gambar 4.3 User Flow Menu.....	36
Gambar 4.4 User Flow Keranjang	37
Gambar 4.5 User Flow Checkout.....	37
Gambar 4. 6 User Flow Pembayaran	38
Gambar 4.7 Wireframe Low Fidelity Home	39
Gambar 4.8 Wireframe Low Fidelity Menu	40
Gambar 4.9 Wireframe Low Fidelity Detail Menu.....	41
Gambar 4.10 Wireframe Low Fidelity Halaman Checkout.....	42
Gambar 4.11 Wireframe Low Fidelity Halaman Pembayaran	43
Gambar 4.12 Wireframe Low Fidelity Halaman Status Pesanan	44
Gambar 4.13 Wireframe Low Fidelity Sidebar Checkout.....	45
Gambar 4.14 Wireframe High Fidelity Halaman Home.....	47
Gambar 4.15 Wireframe High Fidelity Halaman Menu	48
Gambar 4.16 Wireframe High Fidelity Halaman Filter Kategori.....	49
Gambar 4. 17 Wireframe High Fidelity Sidebar Keranjang	50
Gambar 4.18 Wireframe High Fidelity Halaman Checokout Pesanan	51
Gambar 4.19 Wireframe High Fidelity Halaman Pembayaran.....	52
Gambar 4. 20 Wireframe High Fidelity Halaman Status Pesanan.....	53
Gambar 4.21 Range Score Metode SUS	57
Gambar 4.22 Struktur kode Halaman Home.....	58
Gambar 4.23 Implementasi Halaman Home.....	59
Gambar 4.24 Struktur kode halaman Menu	60
Gambar 4.25 Implemenasi Halaman Menu	61
Gambar 4.26 Struktur Kode Fitur Search Menu	62
Gambar 4. 27 Impelementasi Fitur Search Menu	63

Gambar 4.28 Struktur Kode Fitur Button Filter Menu	64
Gambar 4.29 Implementasi Fitur Button Filter Menu	65
Gambar 4.30 Struktur Kode Sidebar Keranjang	66
Gambar 4.31 Implementasi Sidebar Keranjang	67
Gambar 4. 32 Struktur Kode Halaman Checkout	69
Gambar 4.33 Implementasi Halaman Checkout	69
Gambar 4.34 Struktur Kode Halaman pembayaran	70
Gambar 4.35 Implementasi Halaman pembayaran	71
Gambar 4.36 Struktur Kode Halaman Status Pesanan	72
Gambar 4.37 Implementasi Halaman Status Pesanan.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Pertanyaan 1	80
Lampiran 2 Hasil Pertanyaan 2	80
Lampiran 3 Hasil Pertanyaan 3	80
Lampiran 4 Hasil Pertanyaan 4	81
Lampiran 5 Hasil Pertanyaan 5	81
Lampiran 6 Hasil Pertanyaan 6	81
Lampiran 7 Hasil Pertanyaan 7	82
Lampiran 8 Hasil Pertanyaan 8	82
Lampiran 9 Hasil Pertanyaan 9	82
Lampiran 10 Hasil Pertanyaan 10	83
Lampiran 11 Link Prototype	83

INTISARI

Kantin Ar-rozzaq adalah usaha yang berfokus pada bidang kuliner. Kantin Ar-rozzaq berada di sekitar lingkungan kantor pemerintahan Kabupaten Madiun. Penyajian informasi menu pada kantin ini sangat terbatas hanya berupa nama menu dan foto yang ditempel di dinding, serta proses pemesanan menu yang masih dilakukan secara manual baik secara langsung maupun melalui *WhatsApp*. Dampak dari masalah ini terlihat pada ketidakjelasan informasi produk yang membuat pelanggan kesulitan dalam menentukan pilihan, serta antrian panjang dan kekeliruan dalam urutan pemesanan pada saat jam sibuk, yang secara keseluruhan mengurangi efisiensi pelayanan dan kepuasan pelanggan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti melakukan perancangan UI/UX dan *frontend* berbasis website untuk pemesanan menu pada Kantin Ar-rozzaq dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* yang digunakan terdiri dari lima tahapan yaitu, *Emphasize*, *Define*, *Prototype*, Dan *Testing*. Dari tahapan ini perancangan UI/UX ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka yang berfokus pada pengguna dan intuitif.

Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan halaman *frontend* website yang menarik dan mudah dipahami. Dan menghasilkan halaman *frontend* website pemesanan yaitu home, menu, detail menu, sidebar keranjang, checkout, dan pembayaran, sehingga pelanggan di kantin Ar-rozzaq dapat melakukan pemesanan menu dengan lebih efisien.

Kata kunci: Kantin Ar-rozzaq, informasi menu terbatas, Pemesanan Manual, Design Thiking, UI/UX

ABSTRACT

Kantin Ar-rozzaq is a business that focuses on the culinary field. The Ar-rozzaq canteen is located around the Madiun Regency government office. The presentation of menu information at this canteen is very limited in the form of menu names and photos posted on the wall, and the menu ordering process is still carried out manually either directly or via WhatsApp. The impact of this problem can be seen in the unclear product information that makes it difficult for customers to make choices, as well as long queues and errors in the order sequence during peak hours, which overall reduces service efficiency and customer satisfaction.

With these problems, the researchers designed the UI/UX and website-based frontend for menu ordering at the Canteen Ar-rozzaq using the design thinking method. The design thinking method used consists of five stages, namely, Emphasize, Define, Prototype, and Testing. From these stages, this UI/UX design aims to produce a user-focused and intuitive interface.

The results of this study are to produce a website frontend page that is attractive and easy to understand. And produce frontend website ordering pages, namely home, menu, menu details, basket sidebar, checkout, and payment, so that customers in the Ar-rozzaq canteen can order menus more efficiently.

Keyword: *Kantin Ar-rozzaq, Limited Menu Information, Manual Ordering, Design Thinking, UI/UX*