

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX
DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA SITUS
WEB TOKO SEMBAKO RIFKY**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ALFITRA

21.12.1911

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX
DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA SITUS
WEB TOKO SEMBAKO RIFKY**

SKRIPSI

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

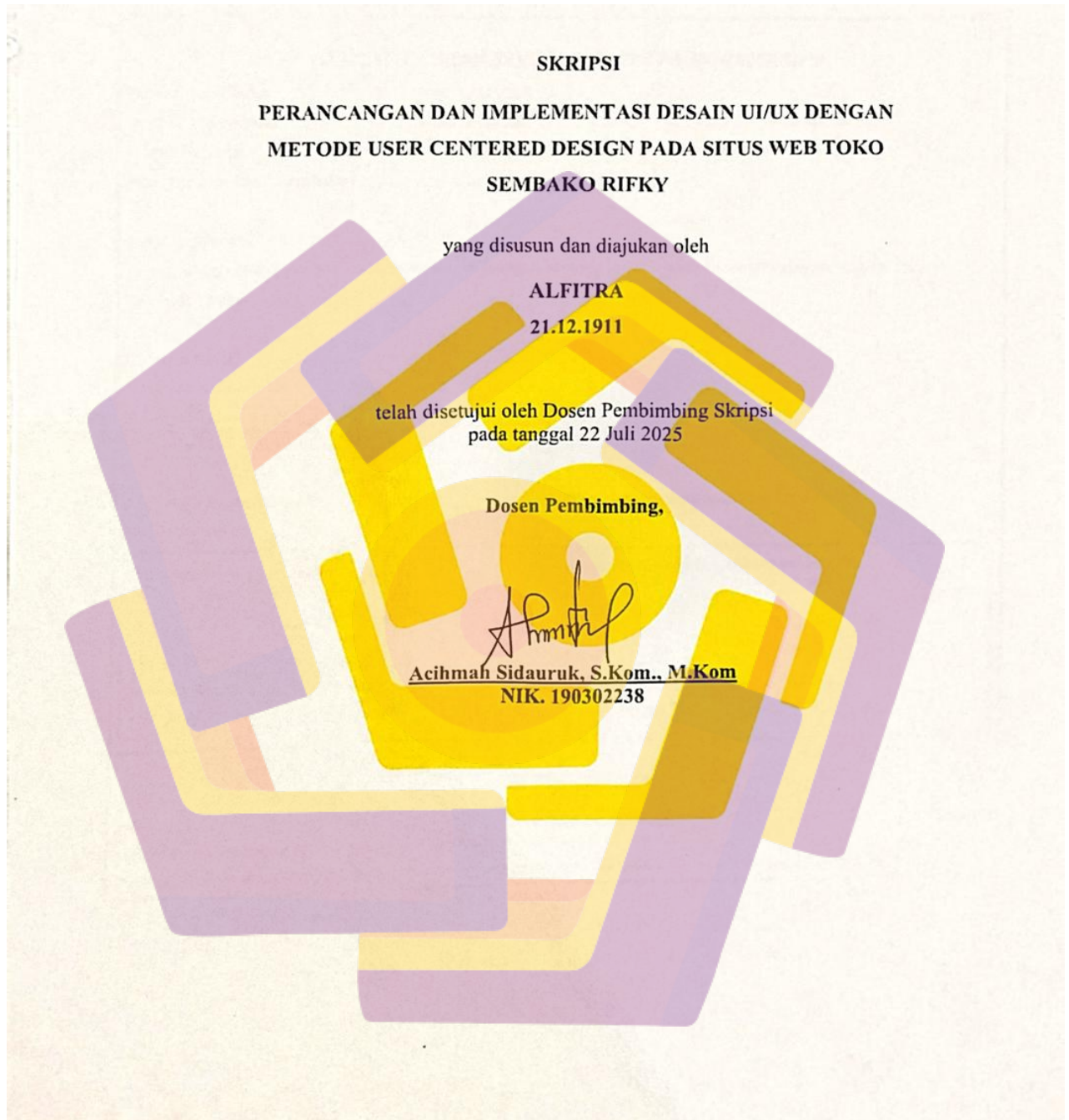


disusun oleh
ALFITRA
21.12.1911

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA SITUS WEB TOKO SEMBAKO RIFKY

yang disusun dan diajukan oleh

ALFITRA

21.12.1911

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

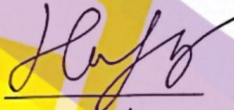
Nama Penguji

Norhikmah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302245

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302244

Aeihmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302238

Tanda Tangan



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : ALFITRA
NIM : 21.12.1911

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Implementasi Desain UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Toko Sembako Risky

Dosen Pembimbing : Acihmah Sidauruk, 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 Juli 2025

Yang Menyatakan,



ALFITRA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan dukungan dan doa dari orang tercinta, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Skripsi ini saya persembahkan kepada Bapak dan Ibu sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang mendalam atas segala dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Skripsi ini saya persembahkan kepada kakak dan adik sebagai ungkapan terima kasih atas segala dukungan, doa dan semangat yang selalu diberikan.
3. Skripsi ini saya persembahkan kepada teman teman seperjuangan, terima kasih atas setiap kebersamaan, diskusi, bantuan, dan semangat yang telah kita bagi bersama.
4. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang yang saya cintai, yang senantiasa menemani saya dalam kesulitan dan tanpa lelah untuk memberikan semangat kepada saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang maha segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Implementasi Desain UI/UX Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web Toko Sembako Rifky” ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Acihmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Skripsi ini.
2. Ibu Norhikmah, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan sarannya.
3. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi atas ilmu dan wawasan yang diberikan.
4. Bapak dan ibu tercinta. Terima kasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama ini.
5. Pihak Toko Sembako Rifky atas kesempatan penelitian yang diberikan.
6. Teman teman seperjuangan atas motivasi dan kebersamaannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi yang berarti dalam bidang ilmu terkait.

Yogyakarta, 22 Juli 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.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 User Interface	11
2.2.2 User Experience	12
2.2.3 User Centered Design	13
2.2.4 Website	14
2.2.5 E-commerce	15
2.2.6 Figma	17
2.2.7 Visual Studio Code	18
2.2.8 System Usability Scale (SUS)	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian	22
3.2 Alur Penelitian	22
3.2.1 Understand Context of Use	24
3.2.2 Specify User Requirements	24
3.2.3 Design Solution	25
3.2.4 Evaluate Against Requirements	25
3.2.5 Implementasi Front-End	25
3.3 Alat dan Bahan	26
3.3.1 Alat	26
3.3.2 Bahan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Understand Context of Use	28
4.1.1 Menentukan Calon Pengguna	28

4.1.2	Wawancara.....	29
4.1.3	User Persona	39
4.1.4	Paint Point.....	42
4.2	Specify User Requirements	44
4.2.1	User Flow	44
4.2.2	Wireframe	48
4.3	Design Solution	61
4.3.1	Mockup	61
4.4	Evaluate Against Requirements	80
4.4.1	Maze Design	80
4.4.2	System Usability Scale (SUS)	93
4.5	Implementasi Design	97
BAB V PENUTUP		113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran	113
REFERENSI		115
LAMPIRAN.....		117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Skor dan Kriteria Jawaban	19
Tabel 2. 3 Pertanyaan yang digunakan dalam kuisisioner.....	20
Tabel 4. 1 Kriteria Responden	29
Tabel 4. 2 Wawancara dengan Pemilik Toko: Rika Wahyuni.....	30
Tabel 4. 3 Wawancara dengan pelanggan 1: Muhammad Zakir.....	32
Tabel 4. 4 Wawancara dengan pelanggan 2: Kusmawati	33
Tabel 4. 5 Wawancara dengan pelanggan 3: Randa Aprianto	35
Tabel 4. 6 Wawancara dengan pelanggan 4: Zahratunnura	37
Tabel 4. 7 Penjabaran <i>paint point</i>	42
Tabel 4. 8 Data Hasil Kuesioner	93
Tabel 4. 9 Hasil olah data perhitungan SUS	95

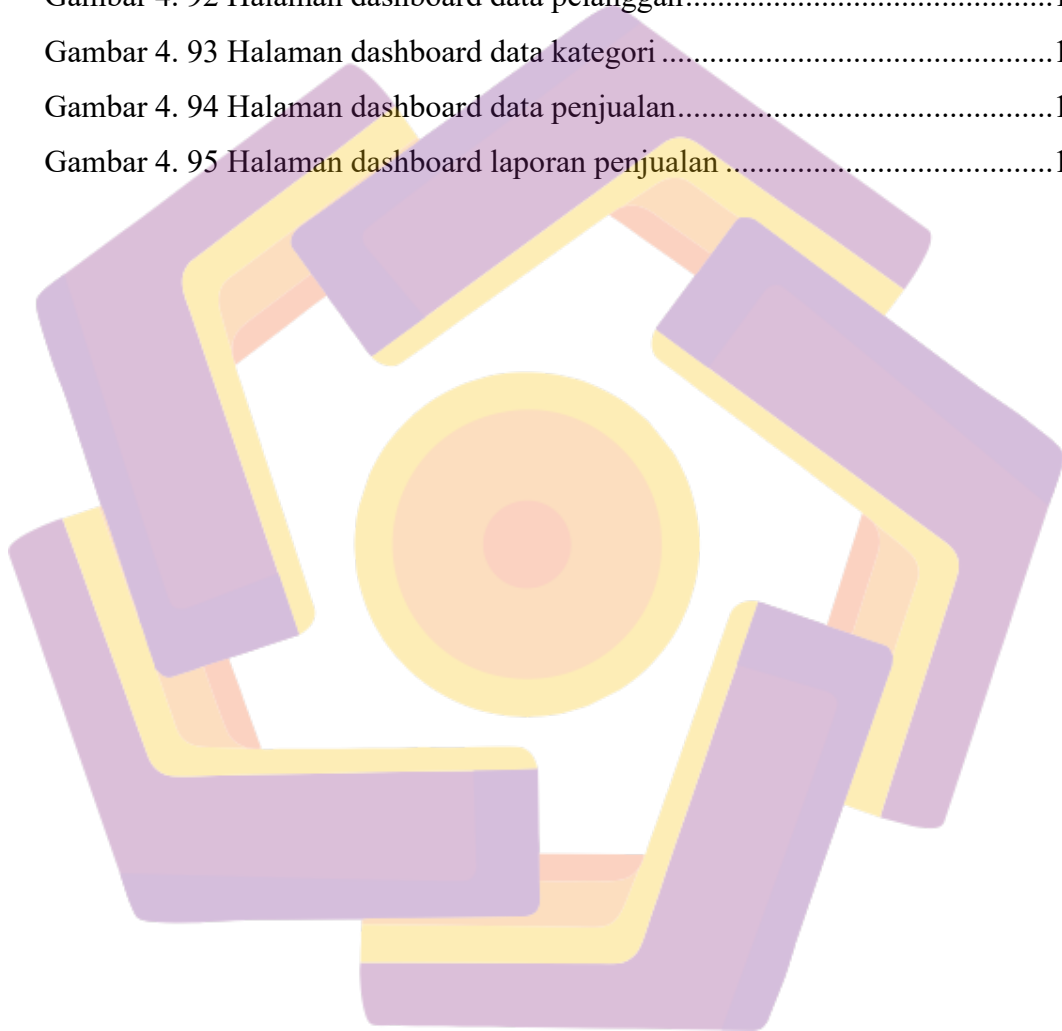
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Metode User Centered Design (UCD)	14
Gambar 2. 3 Figma	18
Gambar 2. 4 Visual Studio Code	19
Gambar 2. 5 Rentang Skor Nilai Rata-Rata SUS	21
Gambar 3. 1 Alur penelitian.....	23
Gambar 4. 1 User persona pemilik	40
Gambar 4. 2 User persona pelanggan 1	40
Gambar 4. 3 User persona pelanggan 2	41
Gambar 4. 4 User persona pelanggan 3	41
Gambar 4. 5 User persona pelanggan 4	42
Gambar 4. 6 User flow daftar dan login.....	45
Gambar 4. 7 User flow pemesanan produk.....	46
Gambar 4. 8 User flow update status pesanan pada dashboard admin	47
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> halaman daftar akun	48
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> halaman login.....	49
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> halaman beranda	50
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> halaman kategori	51
Gambar 4. 13 <i>Wireframe</i> halaman detail produk.....	52
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> halaman keranjang	53
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> halaman pembayaran.....	54
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> halaman pesanan saya	55
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> halaman tentang	56
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> dashboard admin	57
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> dashboard data produk	58
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> dashboard data pelanggan	58
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> dashboard data kategori	59
Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> dashboard data penjualan	60
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> dashboard laporan penjualan	60
Gambar 4. 24 <i>Design guideline</i> web Toko Sembako Rifky	61

Gambar 4. 25 Tampilan halaman daftar akun.....	62
Gambar 4. 26 Tampilan halaman login.....	63
Gambar 4. 27 Tampilan halaman beranda	64
Gambar 4. 28 Tampilan halaman kategori.....	65
Gambar 4. 29 Tampilan halaman detail produk.....	66
Gambar 4. 30 Tampilan halaman keranjang	67
Gambar 4. 31 Tampilan halaman pembayaran	68
Gambar 4. 32 Tampilan halaman pembayaran(lanjutan).....	69
Gambar 4. 33 Tampilan halaman pesanan saya.....	70
Gambar 4. 34 Tampilan halaman tentang	71
Gambar 4. 35 Halaman dashboard admin.....	72
Gambar 4. 36 Halaman dashboard data produk.....	73
Gambar 4. 37 Halaman dashboard tambah produk.....	73
Gambar 4. 38 Halaman edit produk	74
Gambar 4. 39 Halaman data pelanggan	75
Gambar 4. 40 Halaman hapus data pelanggan.....	75
Gambar 4. 41 Halaman data kategori.....	76
Gambar 4. 42 Halaman tambah kategori produk	76
Gambar 4. 43 Tampilan halaman data penjualan.....	77
Gambar 4. 44 Tampilan halaman detail pesanan	77
Gambar 4. 45 Tampilan halaman update status pesanan	78
Gambar 4. 46 Halaman dashboard laporan penjualan	79
Gambar 4. 47 Halaman dashboard laporan penjualan(lanjutan).....	79
Gambar 4. 48 Hasil pengujian skenario 1	81
Gambar 4. 49 Hasil pengujian skenario 2	82
Gambar 4. 50 Hasil pengujian skenario 3	82
Gambar 4. 51 Hasil pengujian skenario 4	83
Gambar 4. 52 Hasil pengujian skenario 5	83
Gambar 4. 53 Hasil pengujian skenario 6	84
Gambar 4. 54 Hasil pengujian skenario 1	84
Gambar 4. 55 Hasil pengujian skenario 2	85

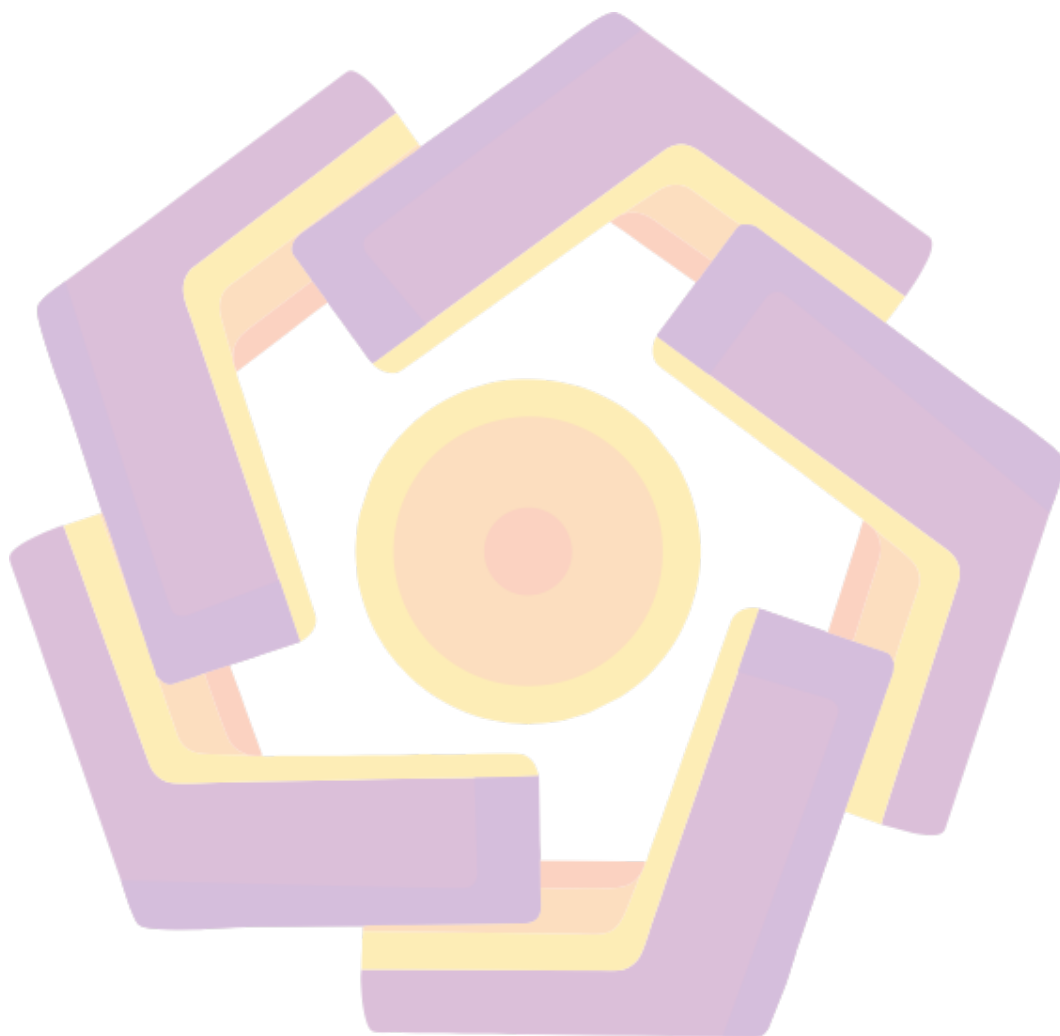
Gambar 4. 56 Hasil penujian skenario 3	85
Gambar 4. 57 Hasil pengujian skenario 4	86
Gambar 4. 58 Hasil pengujian skenario 5	86
Gambar 4. 59 Hasil sebelum perbaikan skenario 3	88
Gambar 4. 60 Hasil sesudah perbaikan skenario 3	88
Gambar 4. 61 Hasil sebelum perbaikan skenario 5	89
Gambar 4. 62 Hasil sesudah perbaikan skenario 5	89
Gambar 4. 63 Hasil sebelum perbaikan skenario 6	90
Gambar 4. 64 Hasil sesudah perbaikan skenario 6	90
Gambar 4. 65 Hasil sebelum perbaikan skenario 2	91
Gambar 4. 66 Hasil sesudah perbaikan skenario 2	91
Gambar 4. 67 Hasil sebelum perbaikan skenario 3	91
Gambar 4. 68 Hasil sesudah perbaikan skenario 3	92
Gambar 4. 69 Hasil sebelum perbaikan skenario 4	92
Gambar 4. 70 Hasil sesudah perbaikan skenario 4	92
Gambar 4. 71 Halaman daftar akun	97
Gambar 4. 72 Halaman Login	98
Gambar 4. 73 Halaman beranda	99
Gambar 4. 74 Halaman beranda (lanjutan)	99
Gambar 4. 75 Halaman beranda (lanjutan)	100
Gambar 4. 76 Halaman beranda (lanjutan)	100
Gambar 4. 77 Halaman beranda (lanjutan)	101
Gambar 4. 78 Halaman kategori	101
Gambar 4. 79 Halaman kategori (lanjutan)	102
Gambar 4. 80 Halaman kategori (lanjutan)	102
Gambar 4. 81 Halaman kategori (lanjutan)	103
Gambar 4. 82 Halaman keranjang	103
Gambar 4. 83 Halaman pembayaran	104
Gambar 4. 84 Halaman pembayaran(lanjutan)	105
Gambar 4. 85 Halaman pesanan saya	106
Gambar 4. 86 Halaman pesanan saya(lanjutan)	106

Gambar 4. 87 Halaman detail pesanan.....	107
Gambar 4. 88 Halaman tentang	107
Gambar 4. 89 Tampilan fitur <i>live chat</i>	108
Gambar 4. 90 Halaman dashboard admin.....	109
Gambar 4. 91 halaman dashboard data produk.....	109
Gambar 4. 92 Halaman dashboard data pelanggan.....	110
Gambar 4. 93 Halaman dashboard data kategori	111
Gambar 4. 94 Halaman dashboard data penjualan.....	111
Gambar 4. 95 Halaman dashboard laporan penjualan	112



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Dokumentasi wawancara:</i>	117
--	-----

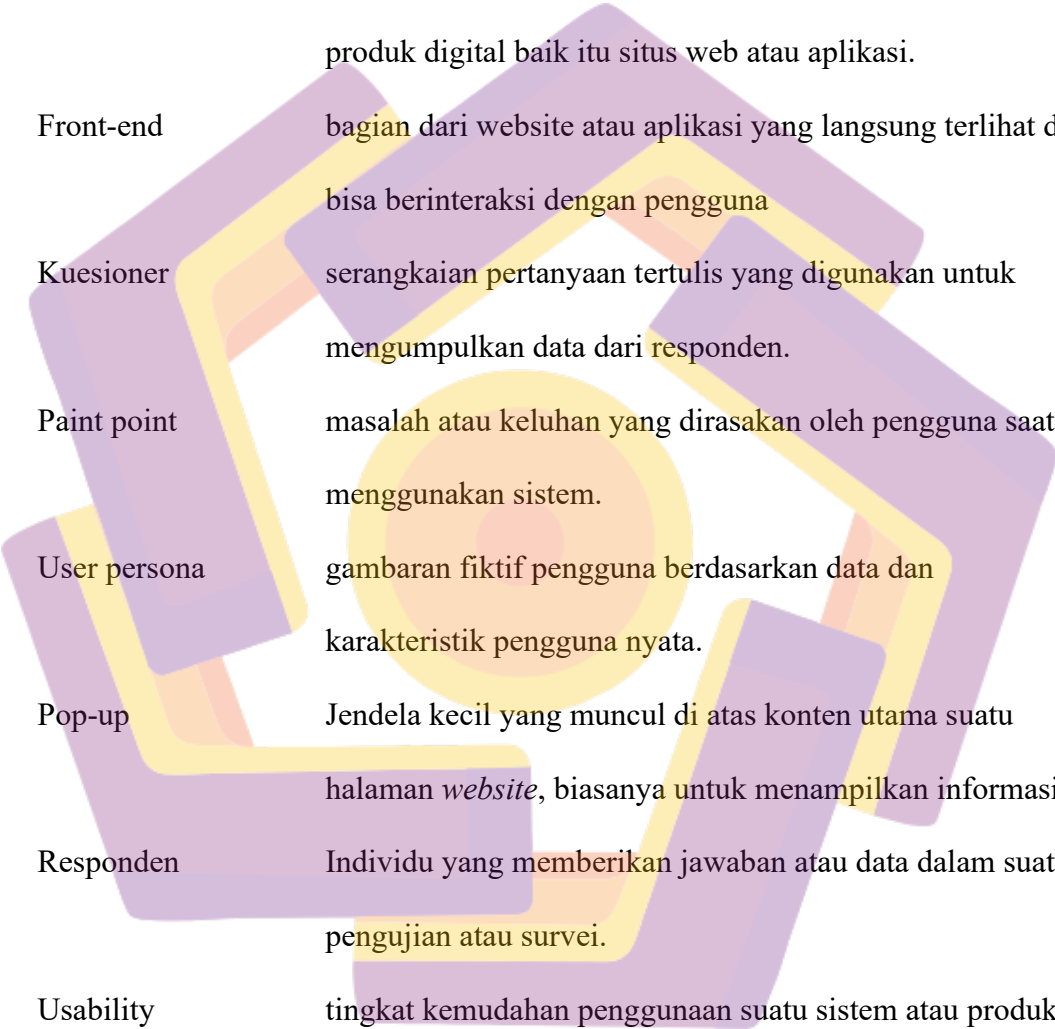


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



UI	User Interface
UX	User Experience
UCD	User Centered Design
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
PHP	Hypertext Preprocessor
SUS	System Usability Scale
COD	Cash On Delivery
QRIS	Quick Response Code Indonesian Standard
B2A	Business to Public Administration
B2B	Business to Business
B2C	Business to Consumer
C2B	Consumer to Business
C2C	Consumer to Consumer

DAFTAR ISTILAH



User Interface	gambaran visual dari produk digital, seperti aplikasi atau <i>website</i> .
User Experience	bagaimana perasaan seseorang saat berinteraksi dengan produk digital baik itu situs web atau aplikasi.
Front-end	bagian dari website atau aplikasi yang langsung terlihat dan bisa berinteraksi dengan pengguna
Kuesioner	serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden.
Paint point	masalah atau keluhan yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan sistem.
User persona	gambaran fiktif pengguna berdasarkan data dan karakteristik pengguna nyata.
Pop-up	Jendela kecil yang muncul di atas konten utama suatu halaman <i>website</i> , biasanya untuk menampilkan informasi.
Responden	Individu yang memberikan jawaban atau data dalam suatu pengujian atau survei.
Usability	tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem atau produk
Wireframe	kerangka awal desain antarmuka

INTISARI

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat berbelanja, namun Toko Sembako Rifky di Kabupaten Merangin, Jambi masih menerapkan sistem penjualan konvensional yang menimbulkan sejumlah masalah, seperti keterbatasan akses informasi stok barang dan metode pembayaran yang terbatas hanya pada tunai. Hal ini berdampak pada menurunnya kenyamanan pelanggan dan berpotensi mengurangi minat beli, khususnya dari kalangan muda yang terbiasa dengan layanan digital. Oleh karena itu, perlu dirancang sebuah sistem berbasis web untuk mendukung penjualan secara online dan memberikan pengalaman belanja yang lebih praktis dan fleksibel. Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) yang berfokus pada keterlibatan pengguna dalam setiap tahap perancangan. Prosesnya terdiri dari empat tahapan utama, yaitu Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, dan Evaluate Against Requirements. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pemilik dan pelanggan, penyusunan user persona, pembuatan wireframe, mockup, hingga evaluasi prototipe dengan pengujian menggunakan metode Maze Design dan System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian ini berupa prototipe dan implementasi desain front-end situs web e-commerce untuk Toko Sembako Rifky. Evaluasi menggunakan SUS menunjukkan skor 70,41, yang dikategorikan sebagai “Acceptable”, dengan ratings “Good” menandakan bahwa sistem yang dirancang memiliki tingkat usability yang cukup tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pemilik toko untuk meningkatkan efisiensi operasional toko.

Kata kunci: UI/UX, E-commerce, User Centered Design, Usability Testing, Toko Sembako Rifky.

ABSTRACT

The development of digital technology has transformed the way people shop; however, Toko Sembako Rifky in Merangin Regency, Jambi, still applies a conventional sales system that causes several issues, such as limited access to stock information and payment methods restricted to cash only. These limitations reduce customer convenience and potentially lower purchasing interest, especially among younger generations who are accustomed to digital services. Therefore, it is necessary to design a web-based system to support online sales and provide a more practical and flexible shopping experience. This study employs the User Centered Design (UCD) method, which emphasizes user involvement at every stage of the design process. The process consists of four main phases: Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, and Evaluate Against Requirements. Data were collected through interviews with the store owner and customers, development of user personas, creation of wireframes and mockups, followed by prototype evaluation using Maze Design and the System Usability Scale (SUS). The outcome of this study is a prototype and front-end implementation of an e-commerce website for Toko Sembako Rifky. The evaluation using SUS yielded a score of 70.41, categorized as “Acceptable” with a “Good” rating, indicating that the system designed has a relatively high level of usability and meets user needs. This research can be utilized by the store owner to improve operational efficiency store.

Keyword: UI/UX, E-commerce, User Centered Design, Usability Testing, Rifky Sembako Store.