

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE PADA
COWLIST YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hot Maritho Panenthree Marbun

21.12.2064

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE PADA
COWLIST YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hot Maritho Panenthree Marbun

21.12.2064

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE PADA
COWLIST YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Hot Maritho Panenthree Marbun

21.12.2064

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Nur Widjiyati, M.Kom
NIK. 190302425

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE PADA
COWLIST YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Hot Maritho Panenthree Marbun

21.12.2064

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302192

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Nur Widjiyati, M.Kom
NIK. 190302425

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hot Maritho Panenthree Marbun
NIM : 21.12.2064

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT-END WEBSITE PADA PERUSAHAAN COWLIST YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : Nur Widjiyati, 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 peneliti 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 peneliti, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini peneliti buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka peneliti bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Hot Maritho Panenthree Marbun

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. Kusrini, S.Kom., M.Kom selaku dekan program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartatanto, S.Kom ,M.kom selaku ketua program Sistem Informasi
4. Ibu Nur Widjiyati, 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. Kusriani, S.Kom., M.Kom selaku dekan program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartatanto, S.Kom .,M.kom selaku ketua program Sistem Informasi
4. Ibu Nur Widjiyati, 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. Ibu Intan Kusuma Wardani Putri selaku pemilik Cowlist Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan proses penelitian skripsi
7. Terima kasih kepada teman-teman terdekat atas motivasi dan dukungannya. Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan ke depan.

Yogyakarta, 18 Juni 2025



Hot Maritho Panenthree Marbun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	12
DAFTAR GAMBAR.....	13
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	15
DAFTAR ISTILAH.....	16
INTISARI.....	17
ABSTRACT.....	18
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Secara Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Secara Praktis.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.1.1 User Interface (UI).....	9
2.1.2 User Experience (UX).....	9
2.1.3 Design Thinking.....	9
2.1.4 Empathize.....	10

2.1.5 Define.....	10
2.1.6 Ideate.....	10
2.1.7 Prototype.....	10
2.1.8 Testing.....	11
2.3 Branding Produk Cowlist Yogyakarta.....	11
2.4 Analisis Kompetitor Digital Cowlist.....	12
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Objek Penelitian.....	13
3.2 Alur Penelitian.....	15
3.2.1 Mulai.....	15
3.2.2 Studi Literatur.....	15
3.2.3 Empathize.....	16
3.2.4 Define.....	16
3.2.5 Ideate.....	16
3.2.6 Prototype.....	16
3.2.7 Testing.....	17
3.2.8 Implementasi Front-End.....	17
3.2.9 Selesai.....	17
3.3 Alat dan Bahan.....	17
3.5.1 Data Penelitian.....	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	18
Tabel 3.1 data penelitian.....	18
3.5.2 Alat/Instrumen.....	18
Tabel 3.2 Alat dan Bahan.....	19
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1. Empathize.....	20
4.1.1 Wawancara.....	20
Tabel 4.1 Bio data Owner.....	20
Tabel 4.2 Hasil wawancara Kepada Pemilik.....	21
Tabel 4.3 Hasil Rangkuman Wawancara.....	22
4.1.2 Kuesioner.....	23
Tabel 4.4 Kriteria Calon pengguna Website.....	23
Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	23
4.1.3 Grafik Hasil Responden Terhadap Pertanyaan Kuesioner.....	24
Gambar 4.1 Persentase Pertanyaan 1.....	24
Gambar 4.2 Persentase Pertanyaan 2.....	24

Gambar 4.3 Persentase Pertanyaan 3.....	25
Gambar 4.5 Persentase Pertanyaan 5.....	26
Gambar 4.6 Persentase Pertanyaan 6.....	26
Gambar 4.7 Persentase Pertanyaan 7.....	27
Gambar 4.8 Persentase Pertanyaan 8.....	27
Gambar 4.9 Persentase Pertanyaan 9.....	27
Gambar 4.10 Persentase Pertanyaan 10.....	28
Tabel 4.6 Hasil UAT Responden.....	29
Tabel 4.7 Hasil Persentase Pertanyaan UAT.....	30
Tabel 4.8 Interpretasi Skor.....	30
Gambar 4.11 Grafik Presentasi.....	33
4.1.3 EMPATHY MAP.....	33
Gambar 4.12 Emphaty Map Hasil Wawancara dan Kuesioner.....	33
4.2. Define.....	34
4.2.1 User Persona.....	35
Gambar 4.13 USER PERSONA.....	35
4.3. Ideate.....	36
4.3.1 User Flow.....	36
Gambar 4.14 Flowchart Login dan register.....	37
Gambar 4.15 Keranjang dan Checkout.....	37
4.3.2 Wireframe.....	38
Gambar 4.16 Low Fi website.....	38
4.4. Prototyping.....	39
4.4.1 Design Halaman Home.....	39
Gambar 4.17 Design Halaman home user.....	40
4.4.2 Design Login.....	40
Gambar 4.18 Desain Halaman Login.....	41
4.4.3 Design Halaman Register.....	41
Gambar 4.19 Desain Halaman Contact Us.....	42
4.4.4 Design Halaman Admin.....	42
Gambar 4.20 Desain Halaman Admin.....	43
4.5. Usability Testing.....	43
4.5.1 Perhitungan Nilai.....	44
Tabel 4.9 Hasil Analisis Usability Testing.....	44
4.6 Uji Validitas.....	46
Tabel 4.10 Hasil Uji Validasi.....	47
4.7 Uji Reliabilitas.....	48
Gambar 4.21 Data Responden.....	49
4.8 Implementasi Front End.....	50

4.6.1 Implementasi kode dan tampilan Home user.....	50
Gambar 4.22 kode html halaman home user.....	51
Gambar 4.23 Implementasi Halaman Home.....	54
Gambar 4.24 kode html halaman registrasi.....	56
Gambar 4.25 implementasi registrasi.....	59
Gambar 4.26 kode program login.....	61
Gambar 4.28 Kode html halaman cart atau keranjang.....	65
Gambar 4.29 Implementasi Halaman keranjang (cart).....	70
Gambar 4.30 Implementasi kode program admin.....	72
Gambar 4.31 implementasi halaman admin.....	75
Gambar 4.32 kode program halaman costumer.....	77
Gambar 4.33 implementasi halaman costumer.....	79
Gambar 4.34 kode program halaman produk.....	81
Gambar 4.35 implementasi halaman costumer.....	82
BAB V	
PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
REFERENSI.....	86
LAMPIRAN.....	88
Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	88
Lampiran 2 Surat Balasan Perusahaan.....	89
Lampiran 3 Form Responden.....	90
Lampiran 4 Foto Bersama Owner Cowlist Yogyakarta.....	90
Lampiran 5 Foto owner dan karyawan perusahaan.....	91
Lampiran 6 Foto product cowlist yogyakarta.....	91
Lampiran 7 Foto Toko Cowlist Yogyakarta.....	92

DAFTAR TABEL

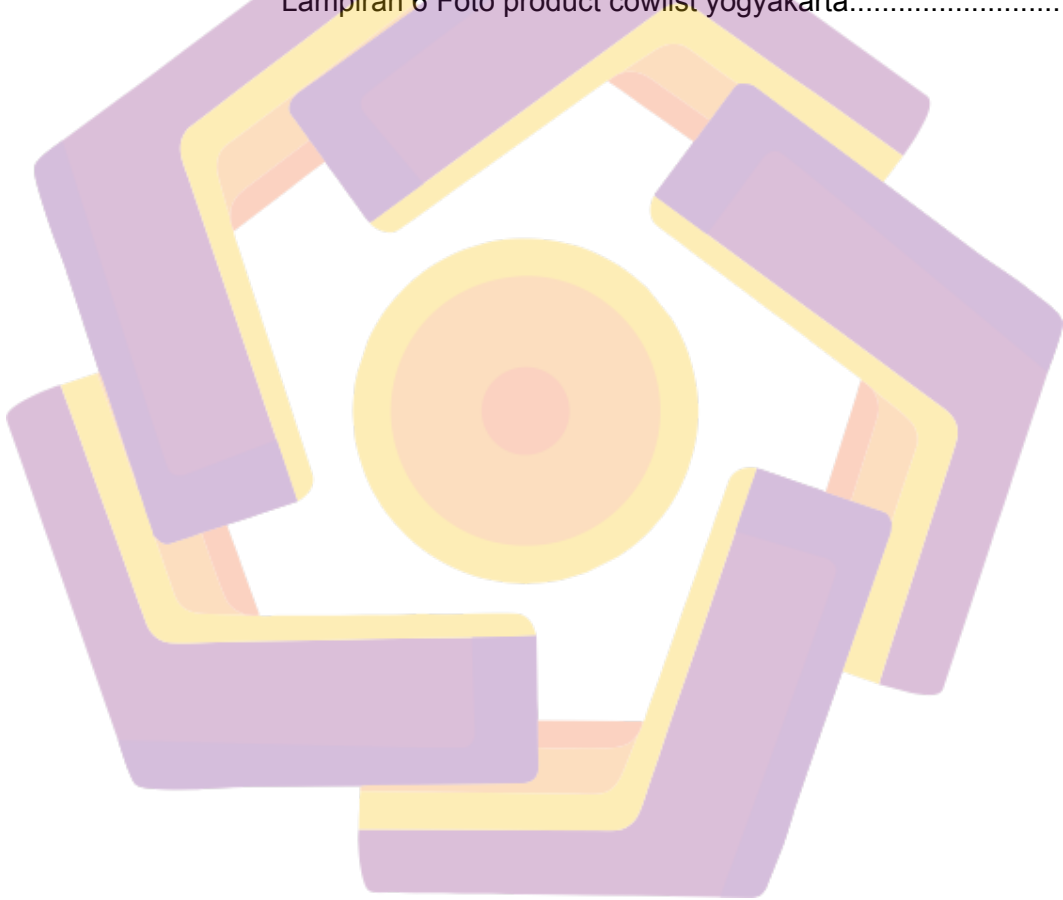
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3.1 data penelitian.....	17
Tabel 3.2 Alat dan Bahan.....	17
Tabel 4.1 Bio data Owner.....	18
Tabel 4.2 Hasil wawancara Kepada Pemilik.....	19
Tabel 4.3 Hasil Rangkuman Wawancara.....	20
Tabel 4.4 Kriteria Calon pengguna Website.....	21
Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	21
Tabel 4.6 Hasil UAT Responden.....	26
Tabel 4.7 Hasil Persentase Pertanyaan UAT.....	27
Tabel 4.8 Interpretasi Skor.....	28
Tabel 4.9 Hasil Analisis Usability Testing.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	15
Gambar 4.1 Persentase Pertanyaan 1.....	21
Gambar 4.2 Persentase Pertanyaan 2.....	21
Gambar 4.3 Persentase Pertanyaan 3.....	22
Gambar 4.5 Persentase Pertanyaan 5.....	23
Gambar 4.6 Persentase Pertanyaan 6.....	23
Gambar 4.7 Persentase Pertanyaan 7.....	24
Gambar 4.8 Persentase Pertanyaan 8.....	24
Gambar 4.9 Persentase Pertanyaan 9.....	24
Gambar 4.10 Persentase Pertanyaan 10.....	25
Gambar 4.11 Grafik Presentasi.....	30
Gambar 4.12 Emphaty Map Hasil Wawancara dan Kuesioner.....	31
Gambar 4.13 USER PERSONA.....	32
Gambar 4.14 USER PERSONA.....	33
Gambar 4.15 USER PERSONA.....	34
Gambar 4.16 USER PERSONA.....	35
Gambar 4.17 Flowchart Login dan register.....	37
Gambar 4.18 Keranjang dan Checkout.....	37
Gambar 4.19 Wireframe/ Low Fi website.....	38
Gambar 4.20 Design Halaman home user.....	40
Gambar 4.21 Desain Halaman Login.....	41
Gambar 4.24 kode html halaman home user.....	47
Gambar 4.25 Implementasi Halaman Home.....	50
Gambar 4.26 kode html halaman registrasi.....	52
Gambar 4.27 implementasi registrasi.....	55
Gambar 4.28 kode program login.....	57
Gambar 4.30 Kode html halaman cart atau keranjang.....	61
Gambar 4.31 Implementasi Halaman keranjang (cart).....	66
Gambar 4.32 Implementasi kode program admin.....	68
Gambar 4.33 implementasi halaman admin.....	71
Gambar 4.34 kode program halaman costumer.....	73
Gambar 4.35 implementasi halaman costumer.....	75
Gambar 4.36 kode program halaman produk.....	77
Gambar 4.37 implementasi halaman costumer.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	85
Lampiran 2 Surat Balasan Perusahaan.....	86
Lampiran 3 Form Responden.....	87
Lampiran 4 Foto owner dan karyawan perusahaan.....	87
Lampiran 5 Foto owner dan karyawan perusahaan.....	88
Lampiran 6 Foto product cowlist yogyakarta.....	88



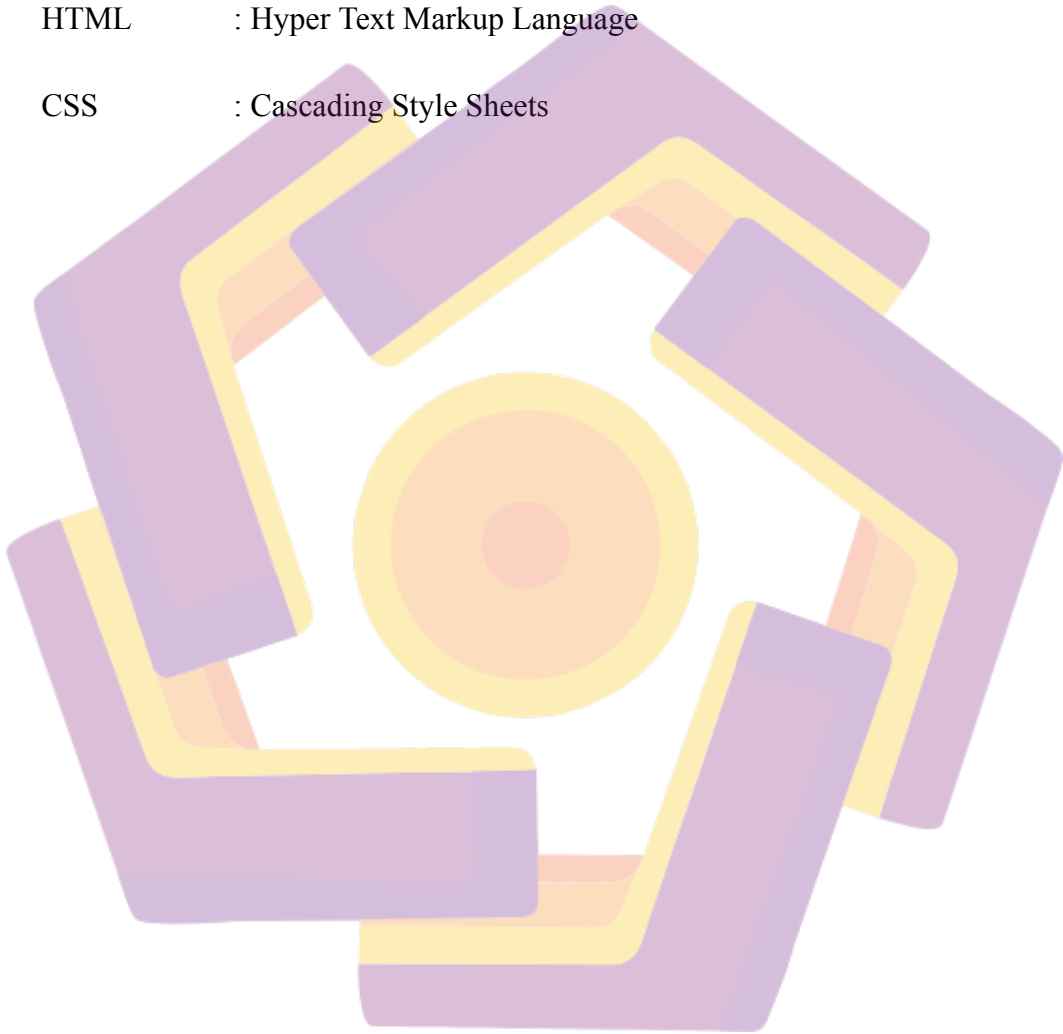
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI : User Interface

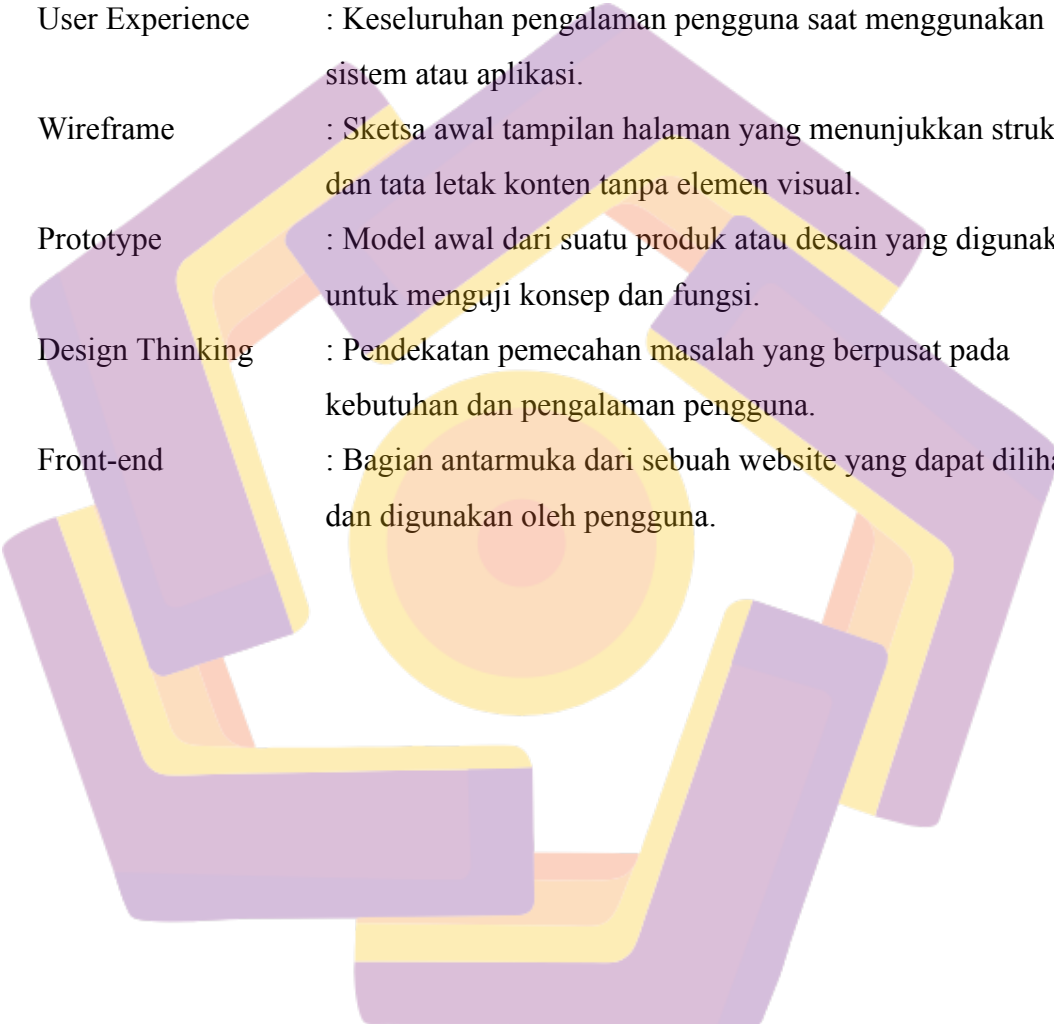
UX : User Experience

HTML : Hyper Text Markup Language

CSS : Cascading Style Sheets



DAFTAR ISTILAH



User Interface	: Tampilan visual dari suatu sistem atau aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna.
User Experience	: Keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan sistem atau aplikasi.
Wireframe	: Sketsa awal tampilan halaman yang menunjukkan struktur dan tata letak konten tanpa elemen visual.
Prototype	: Model awal dari suatu produk atau desain yang digunakan untuk menguji konsep dan fungsi.
Design Thinking	: Pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada kebutuhan dan pengalaman pengguna.
Front-end	: Bagian antarmuka dari sebuah website yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna.

INTISARI

Perkembangan teknologi digital mendorong setiap bisnis untuk beradaptasi dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, termasuk dalam industri pangan hewani seperti Cowlist Yogyakarta. Ketiadaan platform penjualan online resmi dan antarmuka pengguna yang belum optimal menjadi permasalahan utama yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk merancang UI/UX tampilan depan (front-end) website yang responsif, estetis, dan ramah pengguna.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototipe website yang dilengkapi fitur interaktif, seperti informasi produk dan promosi, yang telah menunjukkan peningkatan pada kepuasan pengguna melalui uji coba terbatas. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengelola Cowlist Yogyakarta maupun pelaku bisnis serupa dalam mengembangkan platform digital yang lebih efektif dan berpusat pada kebutuhan pengguna.

Kata kunci: Website, UI/UX, Design Thinking, Cowlist, Front-end

ABSTRACT

The advancement of digital technology requires businesses to adapt in creating optimal user experiences, including in the animal-based food industry such as Cowlist Yogyakarta. The absence of an official online sales platform and a suboptimal user interface are the main issues identified. This study employs the method, which consists of five stages: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*, to design a responsive, aesthetic, and user-friendly UI/UX for the front-end of the website.

The result of this research is a website prototype featuring interactive elements such as product information and promotions, which has shown an increase in user satisfaction through limited usability testing. These findings are expected to serve as a reference for Cowlist Yogyakarta's management and similar businesses in developing more effective, user-centered digital platforms.

Keywords: Website, UI/UX, Design Thinking, Cowlist, Front-end

