

**PENGEMBANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA
APLIKASI SIBAKUL JOGJA, STUDI KASUS :
IMPLEMENTASI UI/UX UNTUK MENINGKATKAN
PENGALAMAN PENGGUNA**

TUGAS AKHIR

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



diajukan oleh

Raihan Indra Al-Fiqri 21.01.4687

Dewi Muliko 21.01.4718

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI SIBAKUL JOGJA, STUDI KASUS : IMPLEMENTASI UI/UX UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raihan Indra Al-Fiqri 21.01.4687

Dewi Muliko 21.01.4718

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 04 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Toto Indrivatmoko, M.Kom

NIK. 190302407

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI SIBAKUL JOGJA, STUDI KASUS : IMPLEMENTASI UI/UX UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA

yang disusun dan diajukan oleh

Raihan Indra Al-Fiqri

21.01.4687

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pramudhita Ferdiansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302409

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 22 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI SIBAKUL JOGJA, STUDI KASUS : IMPLEMENTASI UI/UX UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA

yang disusun dan diajukan oleh

Dewi Muliko

21.01.4718

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, S.Kom., M.Kom.

NIK. : 190302126

Arvin C Frobenius, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302495

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 25 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Raihan Indra Al-Fiqri
NIM : 21.01.4687

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pengembangan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi SiBakul Jogja, Dengan Studi Kasus : Implementasi UI/UX untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna.

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, 22 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Raihan Indra Al-Fiqri

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dewi Muliko
NIM : 21.01.4718

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pengembangan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi SiBakul Jogja, Dengan Studi Kasus : Implementasi UI/UX untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna.

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, 25 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Dewi Muliko

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PENGEMBANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI SIBAKUL JOGJA, STUDI KASUS : IMPLEMENTASI UI/UX UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA”. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan, penulis mendapatkan bantuan, dukungan, dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Toto Indriyatmoko, M.Kom selaku dosen pembimbing
2. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis berharap laporan ini memberikan manfaat dan pengetahuan bagi pembaca.

Yogyakarta, Juli 2025

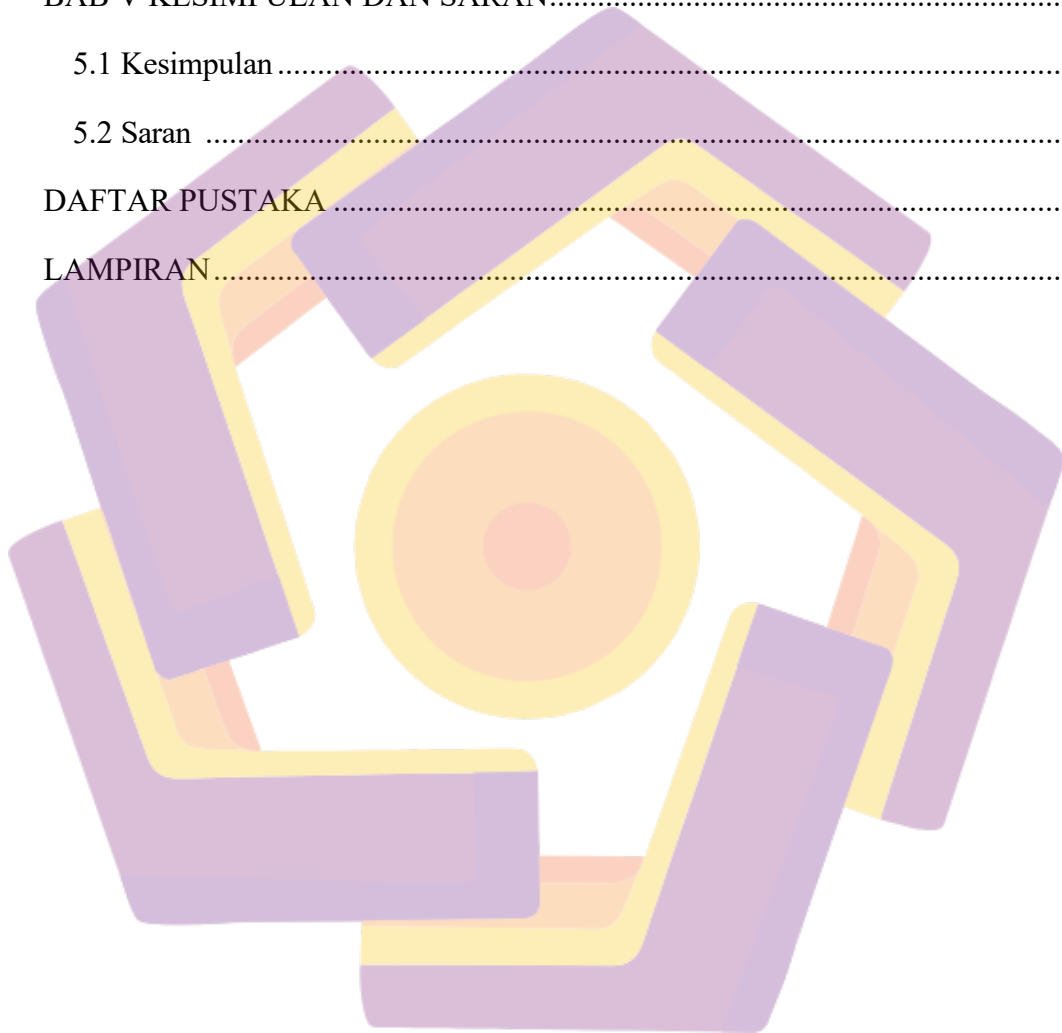
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR SINGKATAN	ix
DAFTAR ISTILAH	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Literature Review	4
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1 User interface	7
2.2.2 User experience.....	8

2.2.3 Figma	8
2.2.4 Desain sistem	8
2.2.5 Low Fidelity	9
2.2.5 High fidelity	9
2.2.6 User flow	10
2.2.7 Website	10
2.2.8 Desain Thinking	11
2.2.9 Empathize.....	11
2.2.10 Define	12
2.2.11 Ideation.....	12
2.2.12 Prototyping	13
2.2.13 Testing.....	13
2.2.14 Black Box	13
2.2.15 Pengujian menggunakan platform Maze.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Tahapan Penelitian	15
3.2 Empathize	16
3.3 Define	16
3.4 Ideate	17
3.5 User flow.....	18
3.6 Prototype	19
3.7 Testing	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Empathize	24
4.2 Define	24

4.3 Ideate	28
4.4 User flow	28
4.5 Prototype	29
4.6 Testing	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58



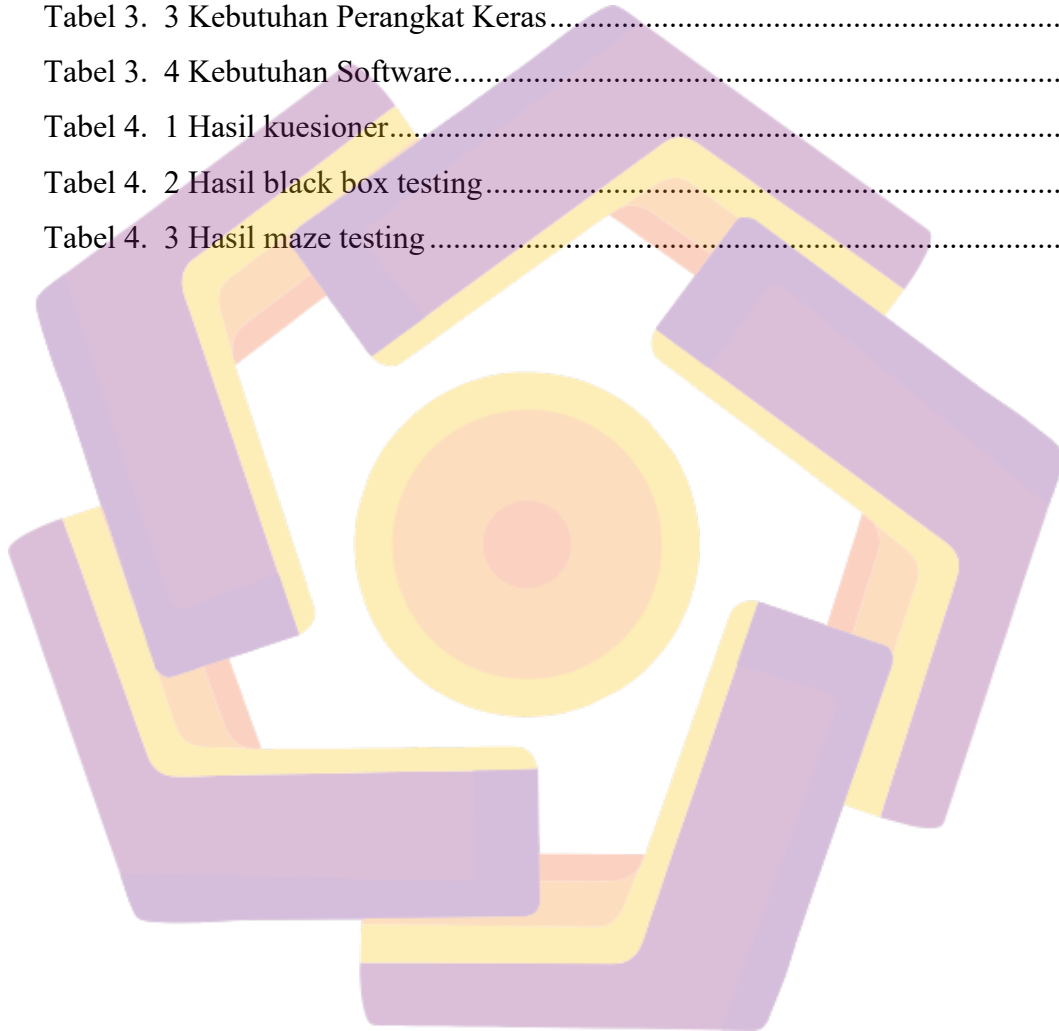
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Design Thinking	15
Gambar 3. 2 Alur penelitian.....	15
Gambar 4. 1 Pain Ponts	25
Gambar 4. 2 How might we	26
Gambar 4. 3 Solution idea.....	27
Gambar 4. 4 Prioritization idea	27
Gambar 4. 5 User flow pendaftaran akun dan login	29
Gambar 4. 6 User flow home	29
Gambar 4. 7 landing page	30
Gambar 4. 8 Login	30
Gambar 4. 9 Daftar.....	31
Gambar 4. 10 Lupa password	31
Gambar 4. 11 Password yang telah di buat	32
Gambar 4. 12 Verifikasi NO.HP	33
Gambar 4. 13 Verifikasi Email	33
Gambar 4. 14 Dashboard.....	34
Gambar 4. 15 Fitur utama	34
Gambar 4. 16 Markethub	35
Gambar 4. 17 List kelengkapan data.....	35
Gambar 4. 18 Cek keanggotaan	36
Gambar 4. 19 progres isi data dan jadwal	36
Gambar 4. 20 info terbaru	37
Gambar 4. 21 Akun	37
Gambar 4. 22 Lihat Profil	38
Gambar 4. 23 Logo	38
Gambar 4. 24 Color style	38
Gambar 4. 25 Icon.....	39
Gambar 4. 26 Button fill	39
Gambar 4. 27 Header dan Sidebar	40

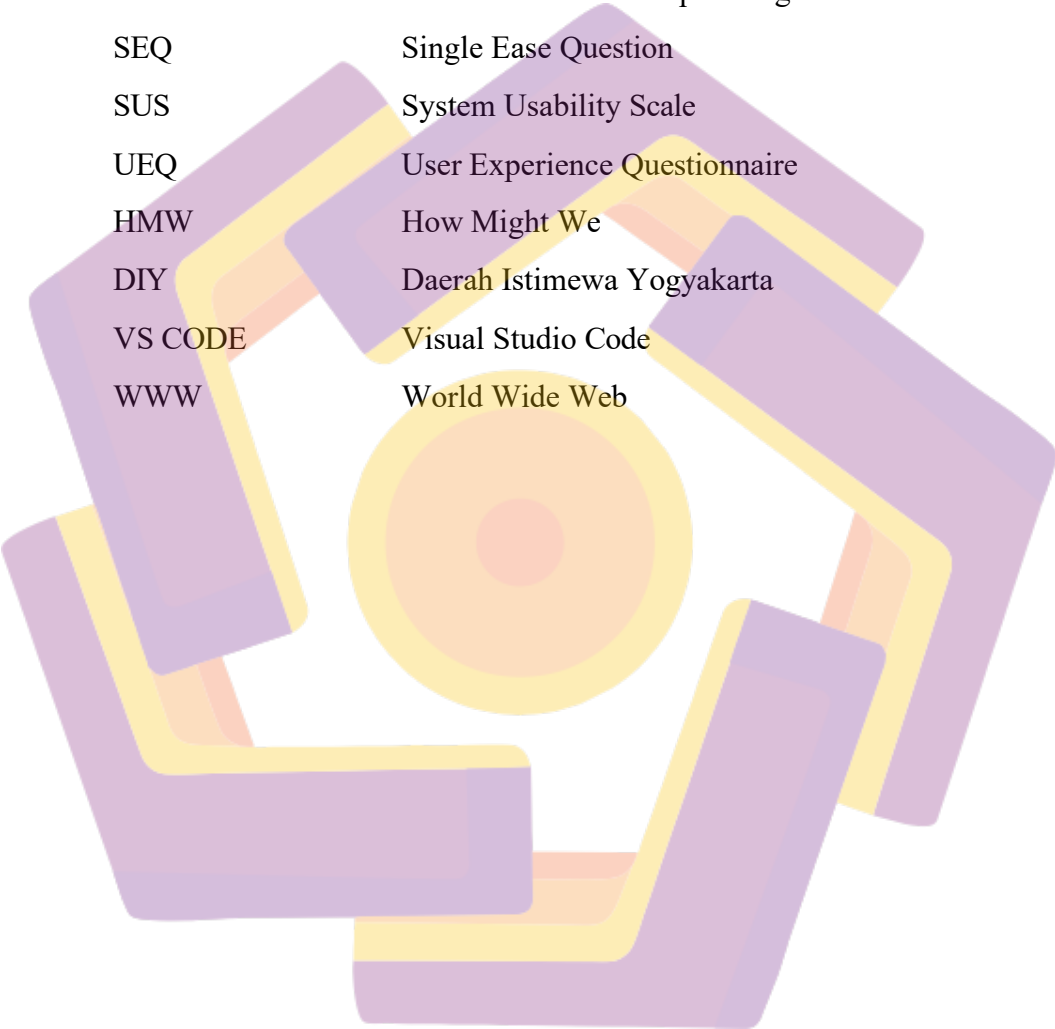
Gambar 4. 28 Typography	40
Gambar 4. 29 Card item	41
Gambar 4. 30 Landing page	41
Gambar 4. 31 login.....	42
Gambar 4. 32 Daftar.....	42
Gambar 4. 33 kode verifikasi	43
Gambar 4. 34 lupa password.....	43
Gambar 4. 35 lupa password.....	44
Gambar 4. 36 Dashboard.....	44
Gambar 4. 37 Fitur utama	45
Gambar 4. 38 Markethub	45
Gambar 4. 39 List kelengkapan data.....	46
Gambar 4. 40 Cek keanggotaan	46
Gambar 4. 41 Progres isi data	47
Gambar 4. 42 Info Terbaru.....	47
Gambar 4. 43 Fitur daftar.....	50
Gambar 4. 44 Fitur login.....	51
Gambar 4. 45 Fitur lupa password	51
Gambar 4. 46 Fitur lihat profil	52
Gambar 4. 47 Diagram hasil pengujian.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian terdahulu	5
Tabel 3. 1 Tabel kuesioner	16
Tabel 3. 2 Daftar pengujian black box	22
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras	23
Tabel 3. 4 Kebutuhan Software	23
Tabel 4. 1 Hasil kuesioner	24
Tabel 4. 2 Hasil black box testing	48
Tabel 4. 3 Hasil maze testing	52

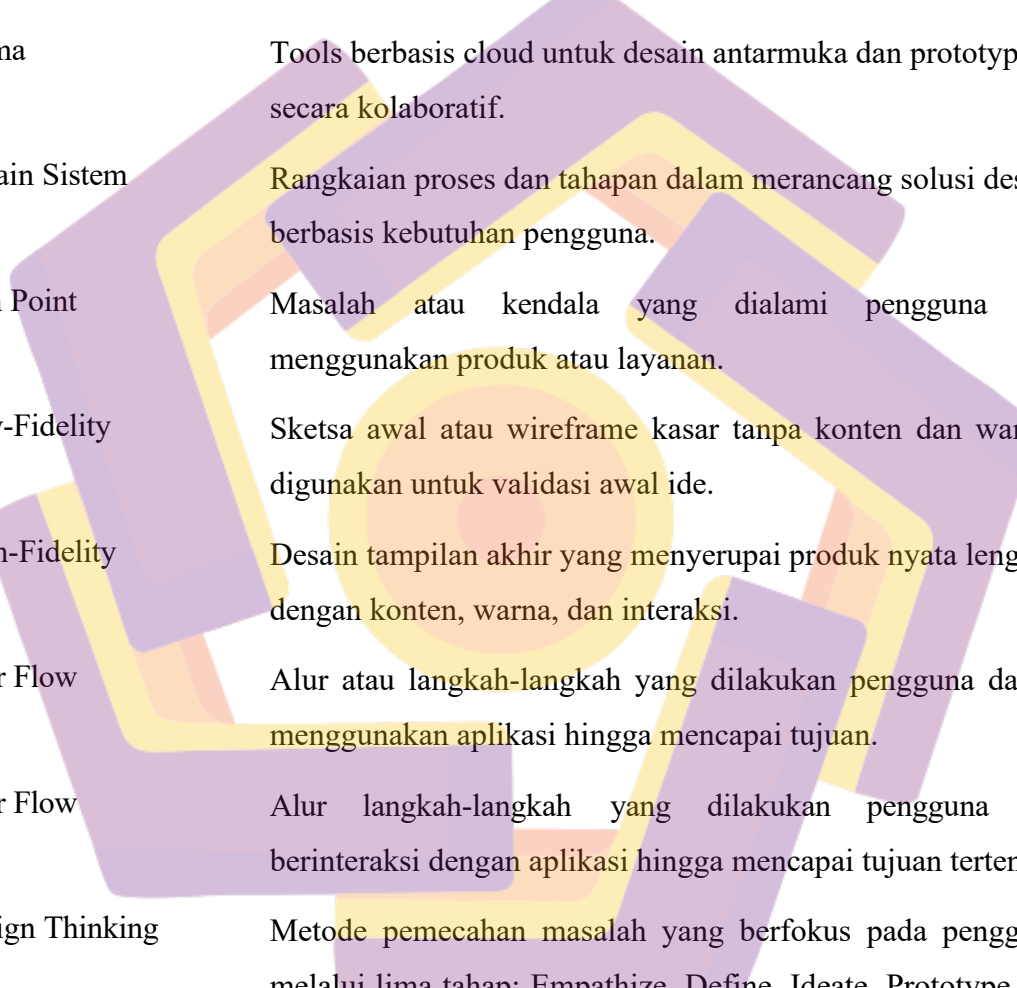


DAFTAR SINGKATAN



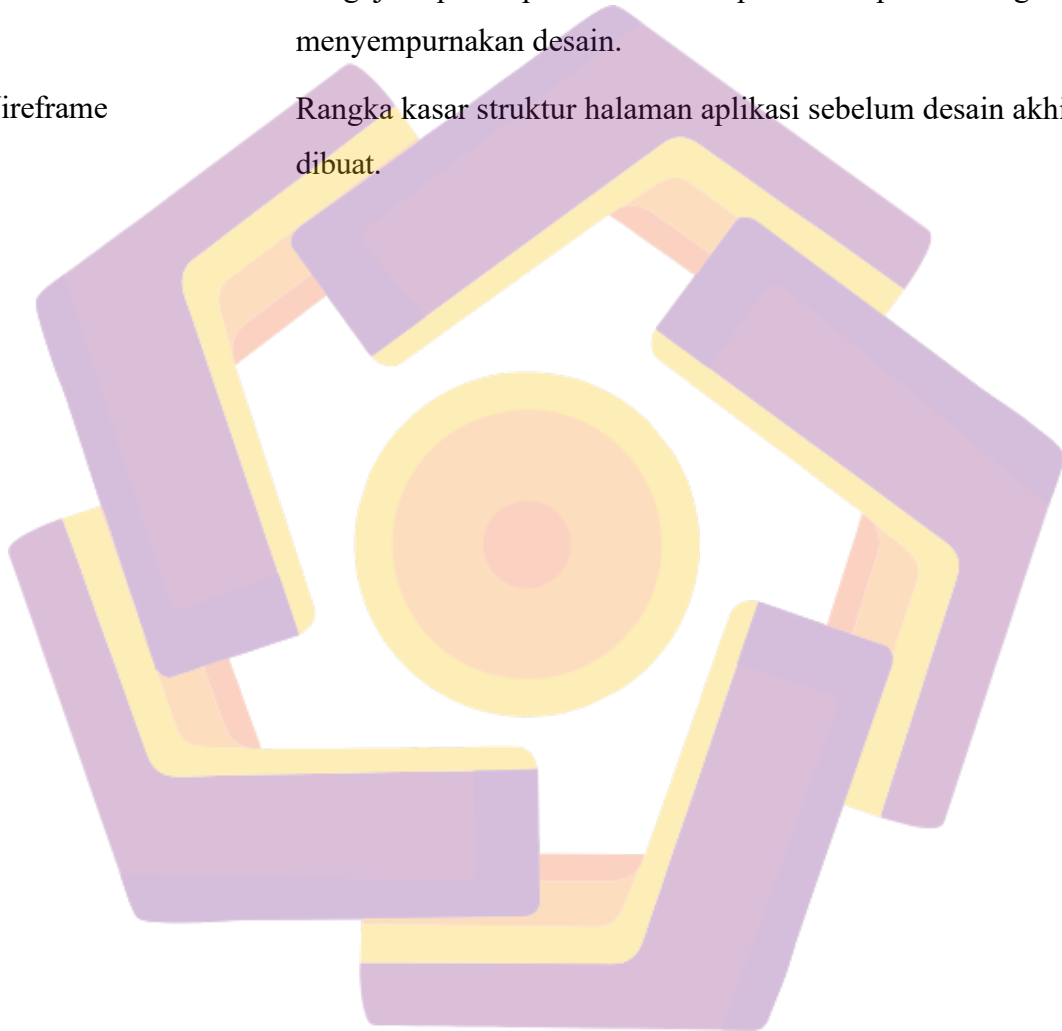
UMKM	Usaha Mikro Kecil Menengah
UI	User Interface
UX	User Experience
CRM	Customer Relationship Management
SEQ	Single Ease Question
SUS	System Usability Scale
UEQ	User Experience Questionnaire
HMW	How Might We
DIY	Daerah Istimewa Yogyakarta
VS CODE	Visual Studio Code
WWW	World Wide Web

DAFTAR ISTILAH



User Interface (UI)	Antarmuka pengguna yang berinteraksi langsung dengan sistem, seperti tombol, menu, warna, dan layout.
User Experience (UX)	Pengalaman menyeluruh pengguna saat menggunakan produk digital, mencakup kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan.
Figma	Tools berbasis cloud untuk desain antarmuka dan prototyping secara kolaboratif.
Desain Sistem	Rangkaian proses dan tahapan dalam merancang solusi desain berbasis kebutuhan pengguna.
Pain Point	Masalah atau kendala yang dialami pengguna saat menggunakan produk atau layanan.
Low-Fidelity	Sketsa awal atau wireframe kasar tanpa konten dan warna, digunakan untuk validasi awal ide.
High-Fidelity	Desain tampilan akhir yang menyerupai produk nyata lengkap dengan konten, warna, dan interaksi.
User Flow	Alur atau langkah-langkah yang dilakukan pengguna dalam menggunakan aplikasi hingga mencapai tujuan.
User Flow	Alur langkah-langkah yang dilakukan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi hingga mencapai tujuan tertentu.
Design Thinking	Metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna, melalui lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing.
Empathize	Tahapan memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui observasi dan wawancara.
Define	Tahap mendefinisikan masalah utama berdasarkan data dan temuan dari tahap Empathize.

Ideation	Proses menghasilkan berbagai ide solusi dari permasalahan yang telah didefinisikan.
Prototype	Wujud visual awal dari solusi yang dirancang, untuk diuji dan divalidasi oleh pengguna.
Testing	Pengujian prototipe untuk mendapatkan umpan balik guna menyempurnakan desain.
Wireframe	Rangka kasar struktur halaman aplikasi sebelum desain akhir dibuat.



INTISARI

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperbaiki desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi SiBakul Jogja yang dikelola oleh Dinas Koperasi dan UMKM DIY. Aplikasi ini berperan sebagai alat digital untuk pelaku UMKM dalam mempromosikan dan menjual produk mereka, tetapi terdapat beberapa masalah seperti kesulitan dalam masuk, navigasi yang kurang jelas, dan fitur pencarian yang tidak efisien. Melalui pendekatan Design Thinking yang mencakup tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing, peneliti melakukan pengamatan menggunakan kuesioner guna menemukan kebutuhan dan titik masalah pengguna. Proses pengembangan menghasilkan prototipe yang didasarkan pada Figma, baik dalam bentuk low fidelity maupun high fidelity, dan diuji dengan metode Black Box dan Maze Testing. Hasil uji menunjukkan semua fitur utama berfungsi dengan baik, tetapi ada tingkat misclick yang tinggi pada fitur pendaftaran yang menunjukkan bahwa navigasi perlu diperbaiki. Penelitian ini berhasil menghasilkan desain antarmuka yang lebih efektif, user-friendly, dan memenuhi kebutuhan pengguna, serta memberikan sumbangan dalam peningkatan layanan digital untuk UMKM. Hasil ini diharapkan dapat digunakan oleh pengembang aplikasi pemerintah dan UMKM lainnya dalam menyediakan solusi yang berfokus pada pengguna berbasis teknologi.

Kata kunci: UMKM, UIUX, SiBakul, desain thinking, usability testing

ABSTRACT

This research aims to improve the user interface (UI) and user experience (UX) design of the SiBakul Jogja application managed by the Yogyakarta Cooperatives and MSMEs Office. This application serves as a digital tool for MSMEs to promote and sell their products, but it faces several issues such as login difficulties, unclear navigation, and an inefficient search feature. Using a Design Thinking approach encompassing the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing stages, researchers conducted observations using a questionnaire to identify user needs and pain points. The development process resulted in prototypes based on Figma, both low-fidelity and high-fidelity, which were tested using Black Box and Maze Testing methods. The test results showed all key features functioning well, but a high rate of misclicks in the registration feature indicated that navigation needed improvement. This research successfully produced a more effective, user-friendly interface design that meets user needs and contributes to improving digital services for MSMEs. These results are expected to be used by government and other MSME application developers in providing user-centric, technology-based solutions.

Keywords: UMKM, UIUX, Sibakul, Design Thinking, Usability Testing