

**PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN
THINKING: STUDI KASUS PADA PT LOKAL
KOMODITI INDONESIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma
Program Studi D3 Teknik Informatika



disusun oleh

ALDO DARMAWAN	(22.01.4789)
FAJAR BAGUS PAMBUDI	(22.01.4811)
ZAHMI ALZAREZAL LONGKOB	(22.01.4840)

kepada

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

2025

**PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN
THINKING: STUDI KASUS PADA PT LOKAL
KOMODITI INDONESIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma
Program Studi D3 Teknik Informatika



disusun oleh

ALDO DARMAWAN	(22.01.4789)
FAJAR BAGUS PAMBUDI	(22.01.4811)
ZAHMI ALZAREZAL LONGKOB	(22.01.4840)

Kepada

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN
THINKING: STUDI KASUS PADA PT LOKAL
KOMODITI INDONESIA**

yang disusun dan diajukan oleh

Zahmi Alzarezal Longkob

22.01.4840

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Ria Andriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN
THINKING: STUDI KASUS PADA PT LOKAL
KOMODITI INDONESIA

yang disusun dan diajukan oleh

Zahmi Alzarezal Longkob

22.01.4840

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hastari Utama, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302230

Melany Mustika Dewi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302455

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Zahmi Alzarezal Longkob
NIM : 22.01.4840

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking: Studi Kasus Pada PT Lokal Komoditi Indonesia

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, 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, 23 September 2025

Yang Menyatakan,

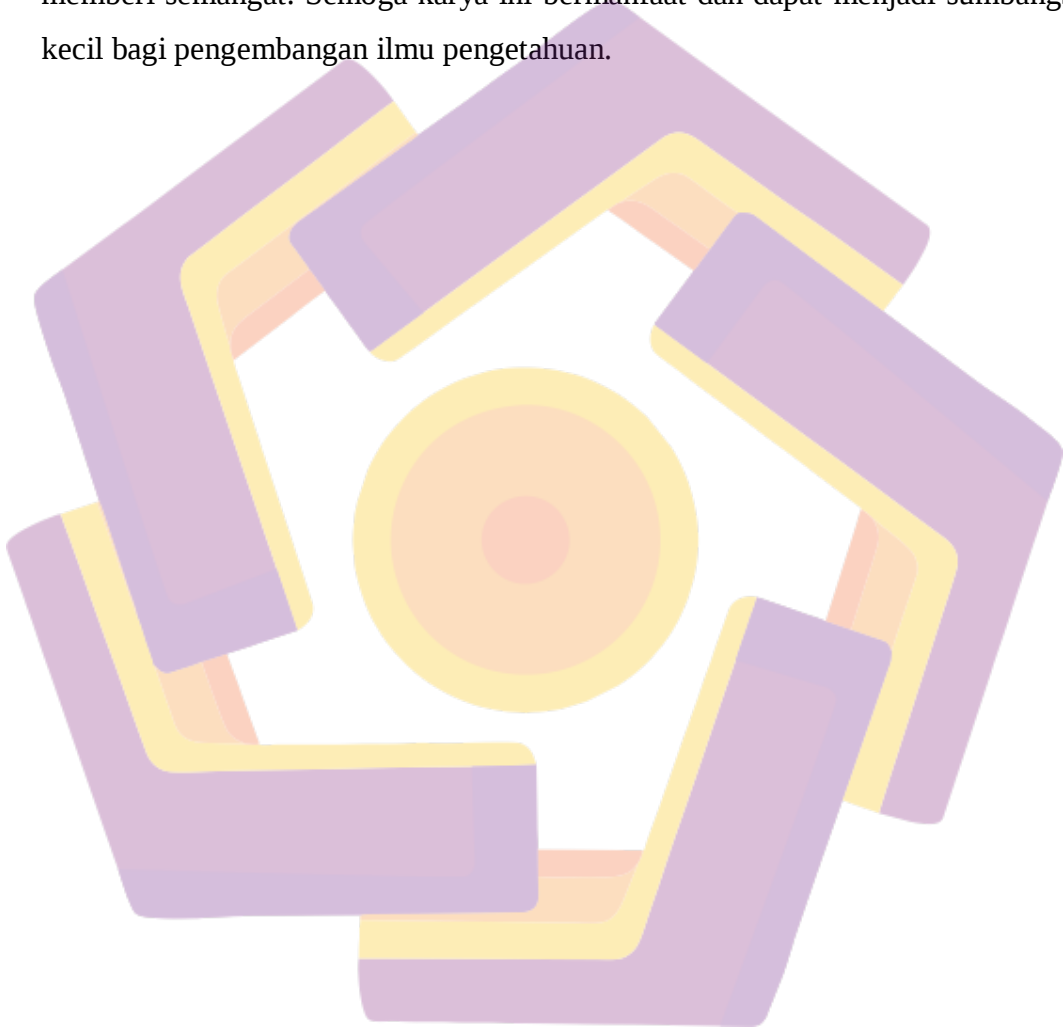



METERAI
TEMPEL
250DEANX011501677

Zahmi Alzarezal Longkob

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta atas doa dan dukungan yang tiada henti, para dosen serta pembimbing yang telah membagikan ilmu dan bimbingan, serta rekan-rekan seperjuangan yang senantiasa memberi semangat. Semoga karya ini bermanfaat dan dapat menjadi sumbangsih kecil bagi pengembangan ilmu pengetahuan.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul *“Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking: Studi Kasus pada PT Lokal Komoditi Indonesia”*. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma pada Program Studi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses penyusunan, penulis banyak mendapat bimbingan, dorongan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi [D3 Teknik Informatika].
4. Ibu Ria Andriani, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis.
5. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.
6. *Dan lain-lain yang ingin disebutkan*

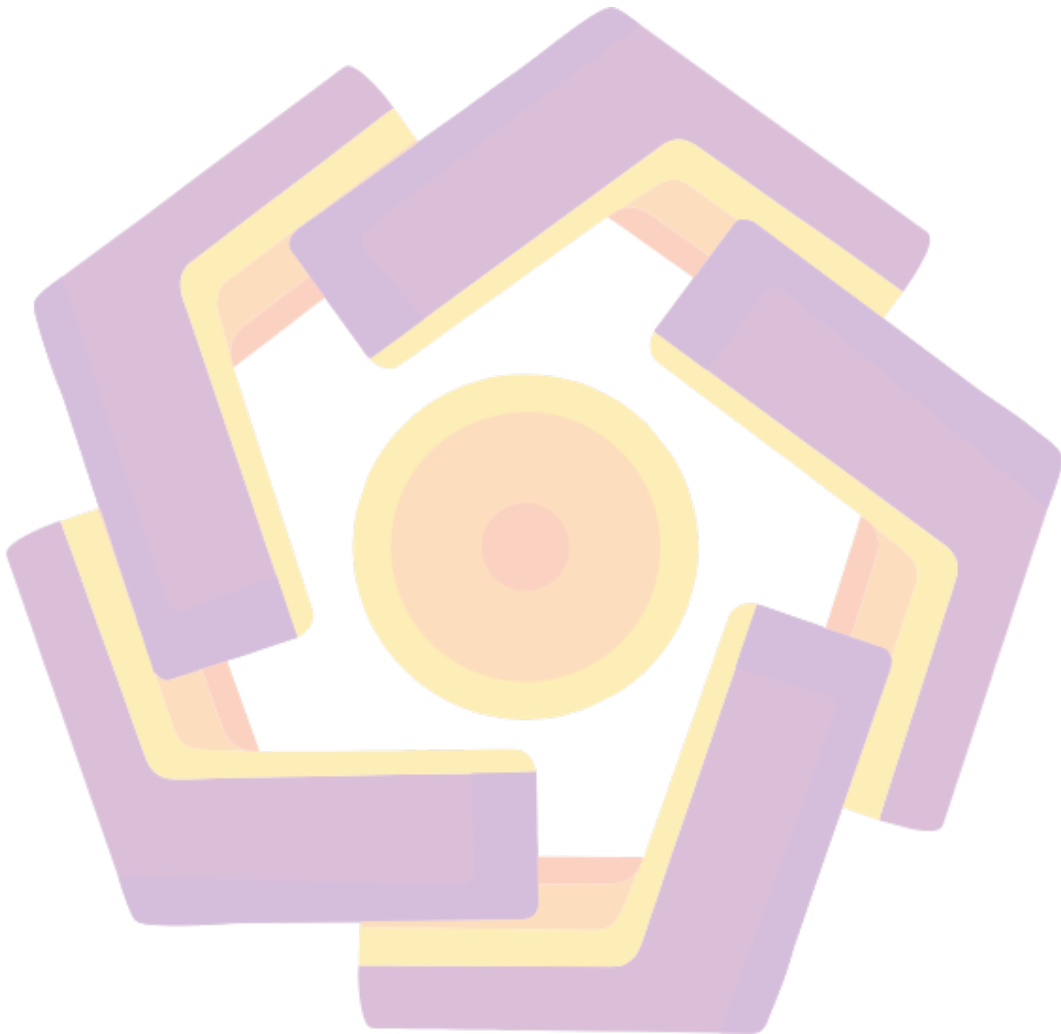
Yogyakarta, 20 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
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
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	6
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Objek Penelitian	9
3.2 Alur Penelitian	9
3.3 Alat dan Bahan.....	10

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11
BAB V PENUTUP	13
5.1 Kesimpulan	13
5.2 Saran.....	13
REFERENSI.....	14
LAMPIRAN	15



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian	9
Tabel 3.1 Daftar Permasalahan Pada Objek Penelitian	17
Tabel 3. 2 Daftar Solusi	17
Tabel 3.3 Competitive Analysis	19
Tabel 3.5 Point of View	24
Tabel 3.10 User Persona (gambaran karakter pengguna)	25
Tabel 4.1 Implementasi Halaman Website Lokality.Id	33
Tabel 4.2. Usability Testing	48



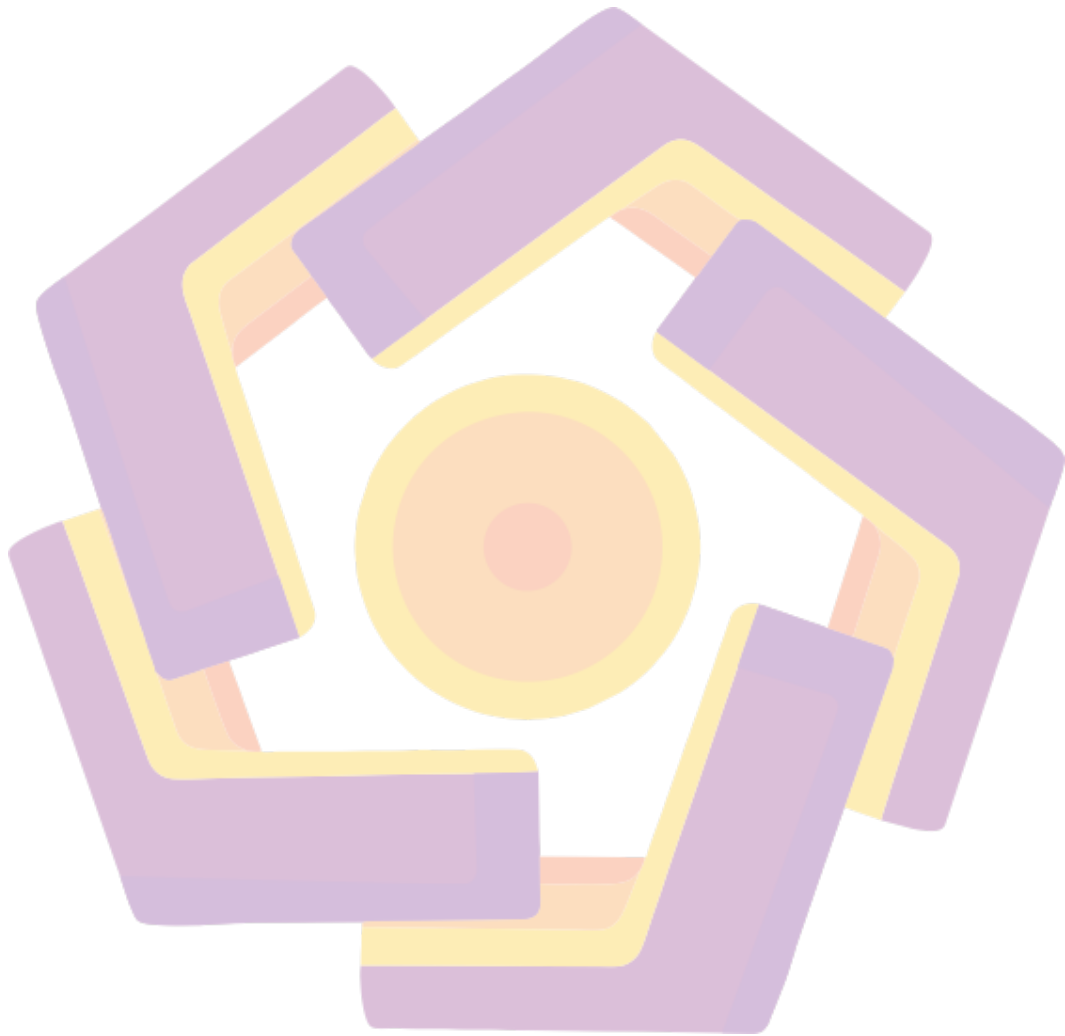
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Proses Design Thinking	12
Gambar 2.2 Aplikasi Figma	14
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian	24
Gambar 3.11 Information Architecture	26
Gambar 3.12 Project Manager	27
Gambar 3.13 Typography	28
Gambar 3.14 Colors	29
Gambar 3.15 Icon	30
Gambar 3.16 Buttons	31
Gambar 4.1 Low Fidelity Tampilan Home Page	31
Gambar 4.2 Low Fidelity tampilan product	32
Gambar 4.3 Low fidelity Tampilan About Me Page	33
Gambar 4.4 Low fidelity Tampilan Partnership	34
Gambar 4.5 Low fidelity Tampilan Blog Page	35
Gambar 4.6 Low fidelity Tampilan Contact	35
Gambar 4.5 High Fidelity Tampilan Home Page	36
Gambar 4.8 High Fidelity Tampilan Product Page	37
Gambar 4.9 High Fidelity Tampilan About Me Page	38
Gambar 4.10 High Fidelity Tampilan Partnership Page	39
Gambar. 4.11 High Fidelity Tampilan Blog Page	40
Gambar 4.12 High Fidelity Tampilan Contact	41
Gambar 4.13 Kuisiomer Seberapa sering mengakses website PT Lokal Komoditi Indonesia	42
Gambar 4.14 Kuesioner Desain Website	43
Gambar 4.15 Kuisiomer Gambar dan Ikon	44
Gambar 4.16 Kuesioner Navigasi Website	45
Gambar 4.17 Kuesioner Informasi	45
Gambar 4.18 Kuesioner Website Akses Perangkat Mobile	45
Gambar 4.19 Kuesioner Mencari Produk/Layanan	46

DAFTAR LAMPIRAN

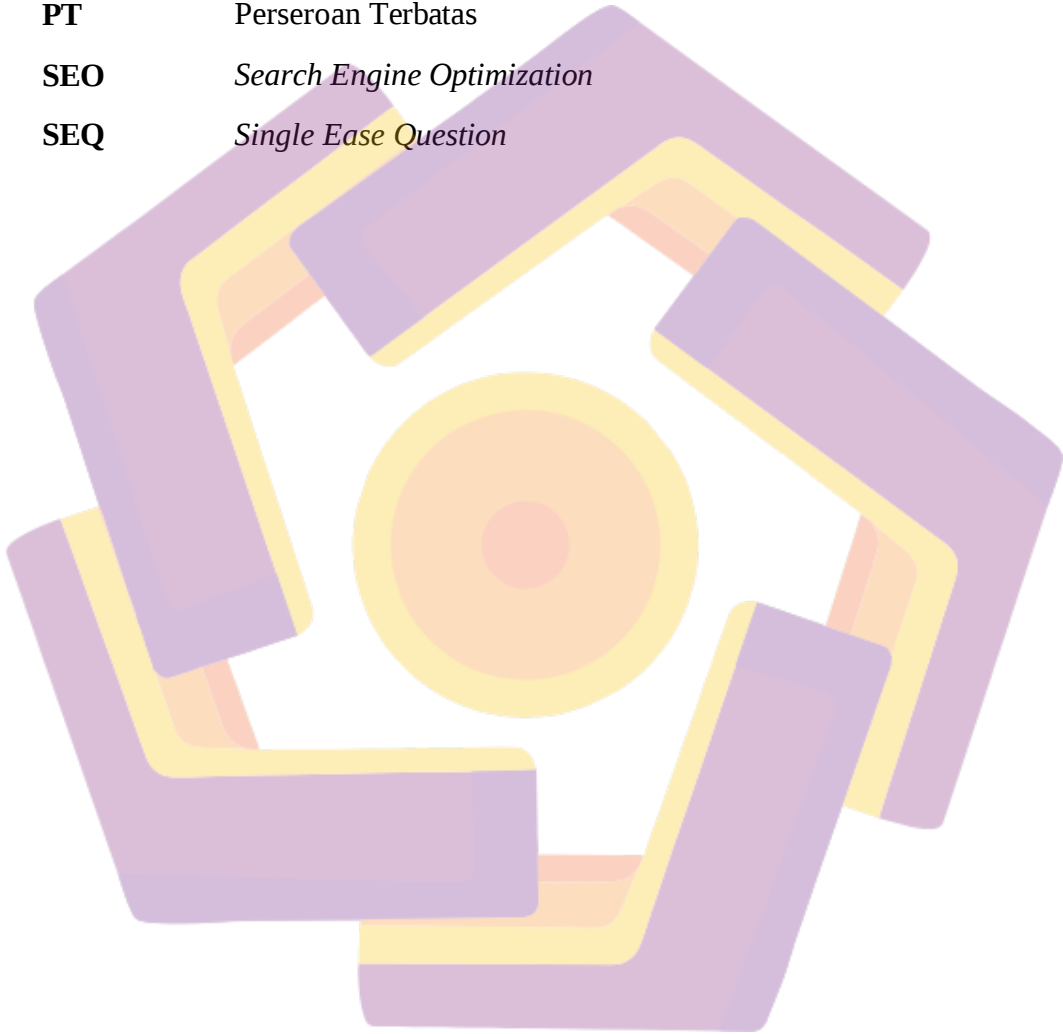
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi Mengerjakan Project



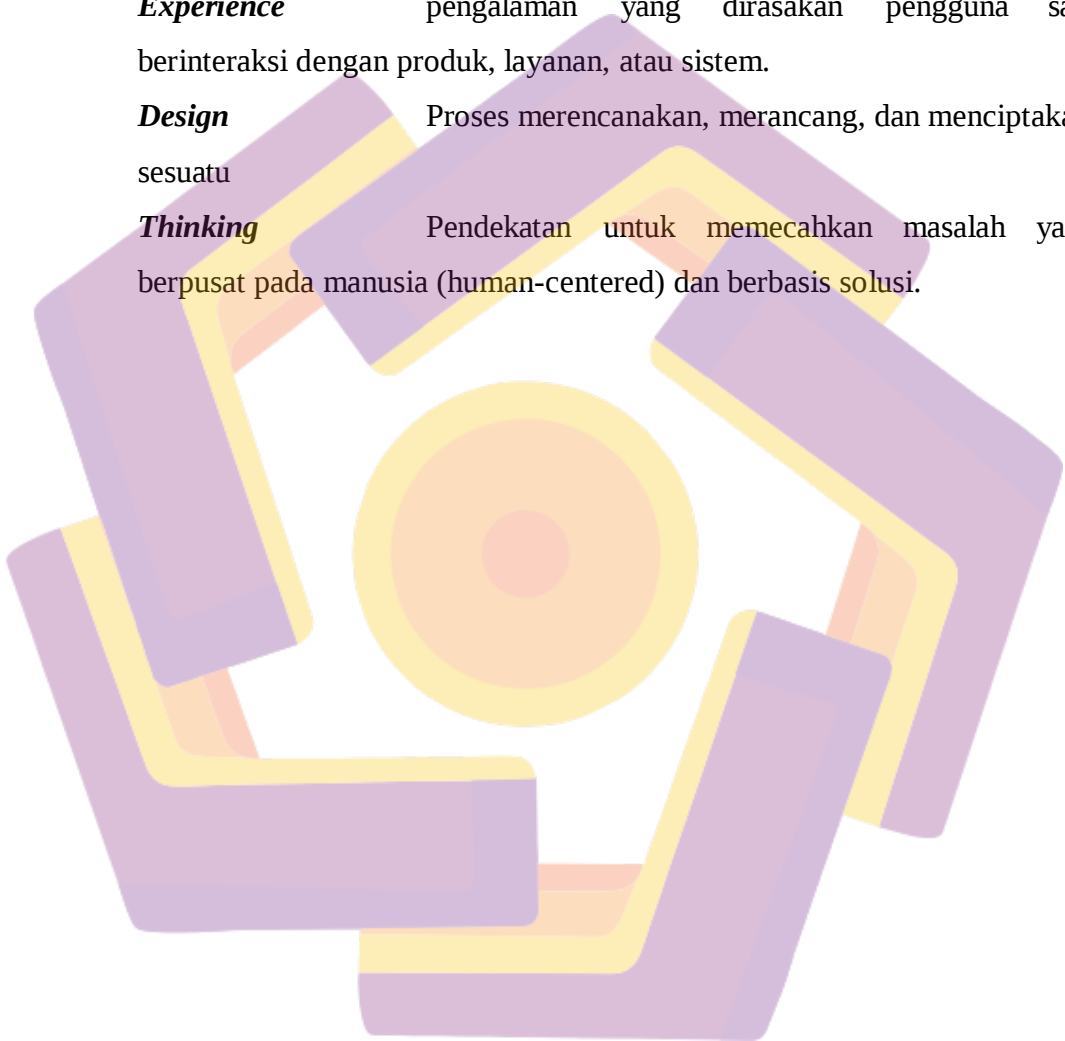
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
PT	Perseroan Terbatas
SEO	<i>Search Engine Optimization</i>
SEQ	<i>Single Ease Question</i>



DAFTAR ISTILAH

<i>User</i>	Pengguna.
<i>Interface</i>	Pertemuan antara dua entitas, seperti pengguna dan sistem, atau dua perangkat keras/perangkat lunak.
<i>Experience</i>	pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan produk, layanan, atau sistem.
<i>Design</i>	Proses merencanakan, merancang, dan menciptakan sesuatu
<i>Thinking</i>	Pendekatan untuk memecahkan masalah yang berpusat pada manusia (human-centered) dan berbasis solusi.



INTISARI

Penelitian ini membahas perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada website PT Lokal Komoditi Indonesia dengan pendekatan *Design Thinking*. Latar belakang penelitian didasarkan pada kebutuhan perusahaan untuk memiliki platform digital yang informatif, interaktif, dan ramah pengguna dalam mendukung promosi dan penyebaran informasi terkait produk komoditas lokal. Metodologi *Design Thinking* diterapkan melalui lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* dilakukan dengan kuesioner pengguna untuk memahami kebutuhan dan kendala. Hasil analisis digunakan pada tahap *Define* untuk merumuskan permasalahan utama. Selanjutnya, tahap *Ideate* menghasilkan ide desain yang inovatif, yang kemudian divisualisasikan dalam bentuk *low fidelity* dan *high fidelity prototype*. Prototipe diuji kepada pengguna melalui *usability testing* untuk memperoleh umpan balik, yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan website yang memenuhi kebutuhan pengguna, meningkatkan kenyamanan navigasi, serta memperkuat citra perusahaan secara digital. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan UI/UX berbasis *user-centered design* pada sektor serupa.

Kata kunci: Perancangan UI/UX, Design Thinking, Website, Prototipe, Usability Testing, User-Centered Design, PT Lokal Komoditi Indonesia.

ABSTRACT

This study discusses the design of the user interface (UI) and user experience (UX) on the PT Lokal Komoditi Indonesia website using a Design Thinking approach. The background of the study is based on the company's need for an informative, interactive, and user-friendly digital platform to support the promotion and dissemination of information related to local commodity products. The Design Thinking methodology is applied through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The Empathize stage is carried out through questionnaire to understand needs and constraints. The analysis results are used in the Define stage to formulate the main problem. Next, the Ideate stage produces innovative design ideas, which are then visualized in the form of low-fidelity and high-fidelity prototypes. The prototype is tested with users through usability testing to obtain feedback, which is used as a basis for design improvements. The results of the study indicate that the Design Thinking approach is able to produce a website design that meets user needs, improves navigation comfort, and strengthens the company's digital image. This study is expected to be a reference for the development of user-centered design-based UI/UX in similar sectors.

Keyword: *UI/UX Design, Design Thinking, Website, Prototype, Usability Testing, User-Centered Design, PT Lokal Komoditi Indonesia.*