

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN ONLINE
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(Study Kasus Toko Speciallygift)**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

AISYAH HASNAA NURFITRI NIM(19.01.4371)

AISI AULIA RAHMAWATI NIM(19.01.4381)

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

2022

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN ONLINE
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(Study Kasus Toko Speciallygift)**

TUGAS AKHIR

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



diajukan oleh

AISYAH HASNAA NURFITRI NIM(19.01.4371)
AISI AULIA RAHMAWATI NIM(19.01.4381)

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

2022

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN ONLINE
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

(Study Kasus Toko Speciallygift)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aisyah Hasnaa Nurfitri 19.01.4371

Aisi Aulia Rahmawati 19.01.4381

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 April 2022

Dosen Pembimbing

Ahlihi Masruro, M.Kom.

NIK. 190302148

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN ONLINE MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Study Kasus Toko Speciallygift)

yang disusun dan diajukan oleh
Aisi Aulia Rahmawati
19.01.4381

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Ikmah Darwan, M.Kom
NIK. 190302282

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aisi Aulia Rahmawati
NIM : 19.01.4381

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

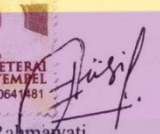
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PENJUALAN ONLINE MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Study Kasus Toko Specialygift)

Dosen Pembimbing : Ahlihi Masruro, 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 2022>

Yang Menyatakan,


Aisi Aulia Rahmawati



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya dan doa dari orang terkasih dalam penyelesaian Tugas Akhir ini yang dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, laporan tugas akhir ini penulis persembahkan dan ucapkan syukur untuk :

1. Terutama kedua orang tua Bapak Sutarya dan Ibu Sulastri yang telah memberikan segalanya untuk penulis dari kecil hingga sekarang, yang sudah tak terhitung berapa besar pengorbanan, usaha, doa, cinta serta kasih sayang yang telah diberikan.
2. Bapak dosen pembimbing, bapak Ahlihi Masruro, M.Kom., atas bimbingan dan arahan dalam pengerjaan Tugas Akhir sehingga saya dan teman saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak dosen wali, bapak Hastari Utama, M.Kom., atas saran dan bantuannya dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen D3 Teknik Informatika atas ilmu yang telah diberikan kepada kami.
5. Teman sekelompok saya Aisyah Hasnaa Nurfitri yang telah membantu dan bekerja sama dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Serta teman-teman D3 Teknik Informatika angkatan 2019.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmat, kesempatan, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan UI/UX Website Penjualan Online Menggunakan Metode Design Thinking (Study Kasus Toko Speciallygift”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ahli Madya di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada peneliti. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kedua Orangtua yang telah memberikan do'a, dukungan, dan nasihat kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.kom Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan berupa wawasan dan pemahaman selama pembuatan Laporan Tugas Akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen D3 Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu, pelajaran yang berguna dan bermanfaat bagi peneliti.
5. Semua teman-teman mahasiswa D3 Teknik Informatika angkatan 2019 yang telah berjuang bersama selama kuliah.
6. Pemilik Toko Buket Speciallygift yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
7. Semua pihak yang penulis sayang dan banggakan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terimakasih atas dorongan serta *support* kalian selama ini.

Yogyakarta, 21 Agustus 2022

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.....	xii
INTISARI.....	xiii
Abstract.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 <i>User Interface</i>	6
2.2.2 <i>User Experience</i>	6
2.2.3 <i>Design Thinking</i>	6
2.3 E-commerce.....	8
2.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	8
2.4.1 Aturan menghitung SUS.....	9

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	11
3.1 Design Thinking.....	11
3.2 Empathize.....	11
3.3 Define.....	13
3.4 Ideate.....	13
3.4.1 Mind Mapping.....	14
3.4.2 User Flow.....	14
3.5 Prototype.....	15
3.6 Testing.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1 Empathize.....	17
4.1.1 Wawancara.....	17
4.2 Define.....	19
4.3 Ideate.....	20
4.3.1 Mind Mapping.....	20
4.3.2 Perancangan User Flow.....	22
4.4 Prototype.....	23
4.4.1 Perancangan Wireframe.....	24
4.4.1.1 Wireframe Low Fidelity Admin.....	24
4.4.1.2 Wireframe Low Fidelity Calon Pengguna (konsumen).....	29
4.4.2.1 Wireframe High Fidelity Admin.....	40
4.4.2.2 Wireframe High Fidelity Calon Pengguna (konsumen).....	45
4.5 Testing.....	56
4.5.1 Uji System Usability System (SUS).....	57
4.5.2 Pembahasan Hasil Uji System Usability Scale (SUS).....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61

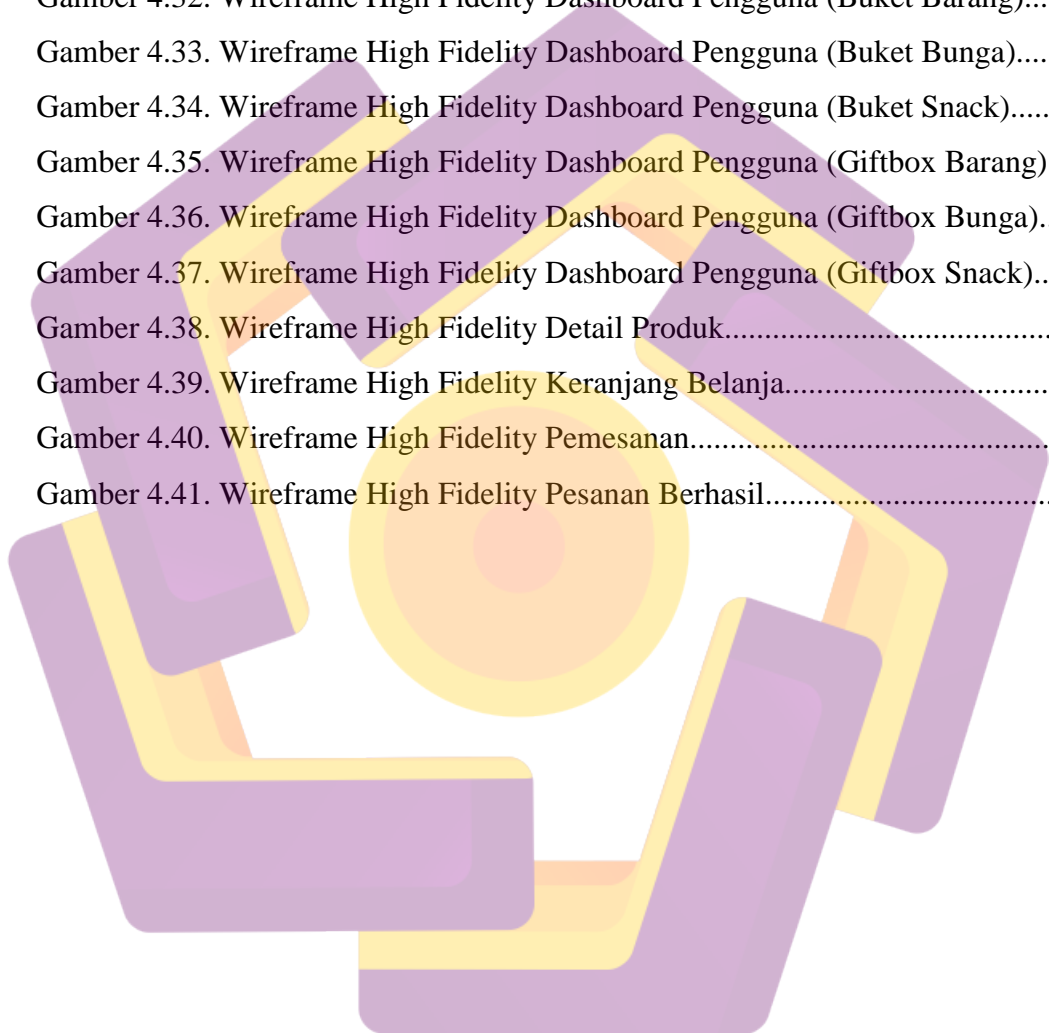
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terkait.....	4
Tabel 2.2	Item Pertanyaan System Usability Scale.....	8
Tabel 3.1	Pertanyaan Wawancara Kepada Pemilik Toko Buket Speciallygift....	12
Tabel 3.2	Rancangan Tabel Analisis Permasalahan.....	13
Tabel 3.3	Rancangan Tabel Kebutuhan Pengguna.....	13
Tabel 4.1	Hasil Wawancara.....	17
Tabel 4.2	Analisis Permasalahan.....	19
Tabel 4.3	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	20
Tabel 4.4	Kriteria Responden Calon Pengguna (Konsumen).....	57
Tabel 4.5	Data asli hasil kuisisioner responden.....	57
Tabel 4.6	Hasil Uji Perhitungan menggunakan SUS.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking (<i>Stanford School</i>)	6
Gambar 3.1 Tahapan Mind Mapping.....	14
Gambar 3.2 Contoh User Flow.....	15
Gambar 4.1 Hasil Mind Mapping.....	16
Gambar 4.2 User Flow Website Toko Online Buket Speciallygift.....	21
Gambar 4.3 Wireframe Low Fidelity Login Admin.....	24
Gambar 4.4 Wireframe Low Fidelity Dashboard Admin.....	25
Gambar 4.5 Wireframe Low Fidelity Halaman Detail produk Admin.....	25
Gambar 4.6 Wireframe Low Fidelity Halaman Data Barang Admin.....	26
Gambar 4.7 Wireframe Low Fidelity Halaman Edit Data Barang Admin.....	26
Gambar 4.8 Wireframe Low Fidelity Halaman Invoice Admin.....	27
Gambar 4.9 Wireframe Low Fidelity Registrasi Pengguna (Konsumen).....	27
Gambar 4.10 Wireframe Low Fidelity Login Pengguna (Konsumen).....	28
Gambar 4.11 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Belum Login).....	28
Gambar 4.12 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Sudah Login).....	29
Gambar 4.13 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Bunga).....	29
Gambar 4.14 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Snack).....	30
Gambar 4.15 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Barang).....	30
Gambar 4.16 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Bunga).....	31
Gambar 4.17 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Gifybox Snack).....	31
Gambar 4.18 Wireframe Low Fidelity Detail Produk.....	32
Gambar 4.19 Wireframe Low Fidelity Keranjang Belanja.....	32
Gambar 4.20 Wireframe Low Fidelity Pemesanan.....	33
Gambar 4.21 Wireframe Low Fidelity Pesanan Berhasil.....	33
Gambar 4.22. Wireframe High Fidelity Login Admin.....	34
Gambar 4.23. Wireframe High Fidelity Dashboard Admin.....	34
Gambar 4.24. Wireframe High Fidelity Detail Produk Admin.....	35
Gambar 4.25. Wireframe High Fidelity Halaman Data Barang Admin.....	36
Gambar 4.26. Wireframe High Fidelity Halaman Edit Data Barang Admin.....	37

Gambar 4.27. Wireframe High Fidelity Halaman Invoice Admin.....	38
Gambar 4.28. Wireframe High Fidelity Registrasi Pengguna (Konsumen).....	39
Gambar 4.29. Wireframe High Fidelity Login Pengguna (Konsumen).....	39
Gambar 4.30. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Belum Login).....	40
Gambar 4.31. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Sudah Login).....	41
Gambar 4.32. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Barang)....	41
Gambar 4.33. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Bunga)....	43
Gambar 4.34. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Snack).....	44
Gambar 4.35. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Barang). 45	
Gambar 4.36. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Bunga)...	46
Gambar 4.37. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Snack)...	47
Gambar 4.38. Wireframe High Fidelity Detail Produk.....	47
Gambar 4.39. Wireframe High Fidelity Keranjang Belanja.....	48
Gambar 4.40. Wireframe High Fidelity Pemesanan.....	49
Gambar 4.41. Wireframe High Fidelity Pesanan Berhasil.....	50



DAFTAR IAMPIRAN

Lampiran Gambar A.1 Data asli responder untuk perhitungan SUS.....	56
Lampiran Gambar B.1 Data Nama Responden.....	57
Lampiran Gambar B.2 Grafik Data Umur Responden.....	71
Lampiran Gambar B.3 Grafik Data Pekerjaan Responden.....	72
Lampiran Gambar B.4 Grafik Data Jenis Kelamin Responden.....	72
Lampiran Gambar B.5 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 1.....	72
Lampiran Gambar B.6 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 2.....	73
Lampiran Gambar B.7 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 3.....	73
Lampiran Gambar B.8 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 4.....	73
Lampiran Gambar B.9 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 5.....	74
Lampiran Gambar B.10 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 6.....	74
Lampiran Gambar B.11 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 7.....	74
Lampiran Gambar B.12 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 8.....	75
Lampiran Gambar B.13 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 9.....	75
Lampiran Gambar B.14 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 10.....	75

INTISARI

Toko Buket Speciallygift merupakan toko buket dan giftbox yang menjual produk seperti buket giftbox makanan, barang, uang dan lain sebagainya. Namun seiring berkembangnya teknologi, banyak toko online yang menyediakan platformnya sendiri namun kebanyakan tidak memperhatikan visual untuk para pengguna, hingga pengalaman dalam setiap fitur yang digunakan. Termasuk pada toko buket ini yang masih memiliki cukup kendala, yaitu belum adanya aplikasi website yang berjalan sehingga jika ingin membangun sebuah sistem website harus mempunyai perancangan desain *user interface* terlebih dahulu. Maka dari itu pengaruh *User Interface* dan *User Experience* dalam perancangan desain prototype website sangat dibutuhkan agar pengguna merasa nyaman dan pengalaman yang diberikan mendapatkan hasil yang baik ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Pada penelitian ini kami merancang sebuah prototype dengan menerapkan metode *design thinking* dalam perancangan desain Toko Buket Speciallygift. Tahapan-tahapan yang digunakan yaitu *emphatize* (berempati), *define* (mendefinisikan masalah), *ideate* (membentuk ide), *prototype* (merealisasikan ide), dan *test* (pengujian). Hasil akhir penelitian ini berupa *high fidelity* desain dan prototype yang kemudian dilakukan pengujian kepada pengguna menggunakan perhitungan *system usability scale (SUS)*.

Kata kunci: *user interface, user experience, design thinking, toko online.*

Abstract

Speciallygift Bouquet Shop is a bouquet and giftbox shop that sells products such as food, goods, money and so on. However, as technology develops, many online stores have their own platforms, but most do not pay attention to the visuals for their users, to the experience in every feature used. Including this bouquet shop, it still has enough obstacles, namely there is no website application so if you want to build a website you must first design a user interface design. Therefore, the influence of User Interface and User Experience in designing website prototypes is needed so that users feel comfortable and the experience provided gets good results when using the application.

In this study, we designed a prototype by applying the design thinking method in the design of the Speciallygift Bouquet Shop. The stages used are empathize (empathy), define (define the problem), ideate (form an idea), prototype (realize the idea), test (test). The final result of this research is a high fidelity design and prototype which is then tested on users using the system usability scale (SUS).

Keyword: *user interface, user experience, design thinking, online store.*

