

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN ONLINE
BERBASIS WEBSITE PADA TOKO BUKET
SPECIALLYGIFT MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

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 APLIKASI PENJUALAN ONLINE
BERBASIS WEBSITE PADA TOKO BUKET
SPECIALLYGIFT MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEBSITE
PADA TOKO BUKET SPECIALYGIFT MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

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 APLIKASI PENJUALAN ONLINE
BERBASIS WEBSITE PADA TOKO BUKET
SPECIALYGIFT MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

AISYAH HASNAA NURFITRI 19.01.4371

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agit Amrullah, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302356

Firman Asharudin, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302315

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 19 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 : AISYAH HASNAA NURFITRI
NIM : 19.01.4371

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEBSITE PADA TOKO BUKET SPECIALLYGIFT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

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, 19 Agustus 2022

Yang Menyatakan



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tercinta, pada akhirnya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianyalah maka Tugas Akhir ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ibu saya, Ibu Mugi Handayani yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan do'a yang tercapai dari orang tua.
3. Bapak dosen pembimbing, bapak Ahlihi Masruro,M.Kom atas bimbingannya sehingga saya dan teman saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen D3 Teknik Informatika yang telah memberi pengajaran dan ilmu kepada kami.
5. Bude Tari yang selalu memberi dukungan penuh semangat dan kasih sayang.
6. Teman sekelompok saya, Aisi Aulia Rahmawati yang telah membantu dan bekerja sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Serta teman-teman D3 Teknik Informatika angkatan 2019.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala, atas rahmat, kesempatan, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Online Berbasis Website pada Toko Buket Speciallygift Menggunakan Metode Design Thinking”** 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 peneliti.
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 peneliti sayang dan banggakan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terimakasih atas dorongan serta *support* kalian selama ini.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

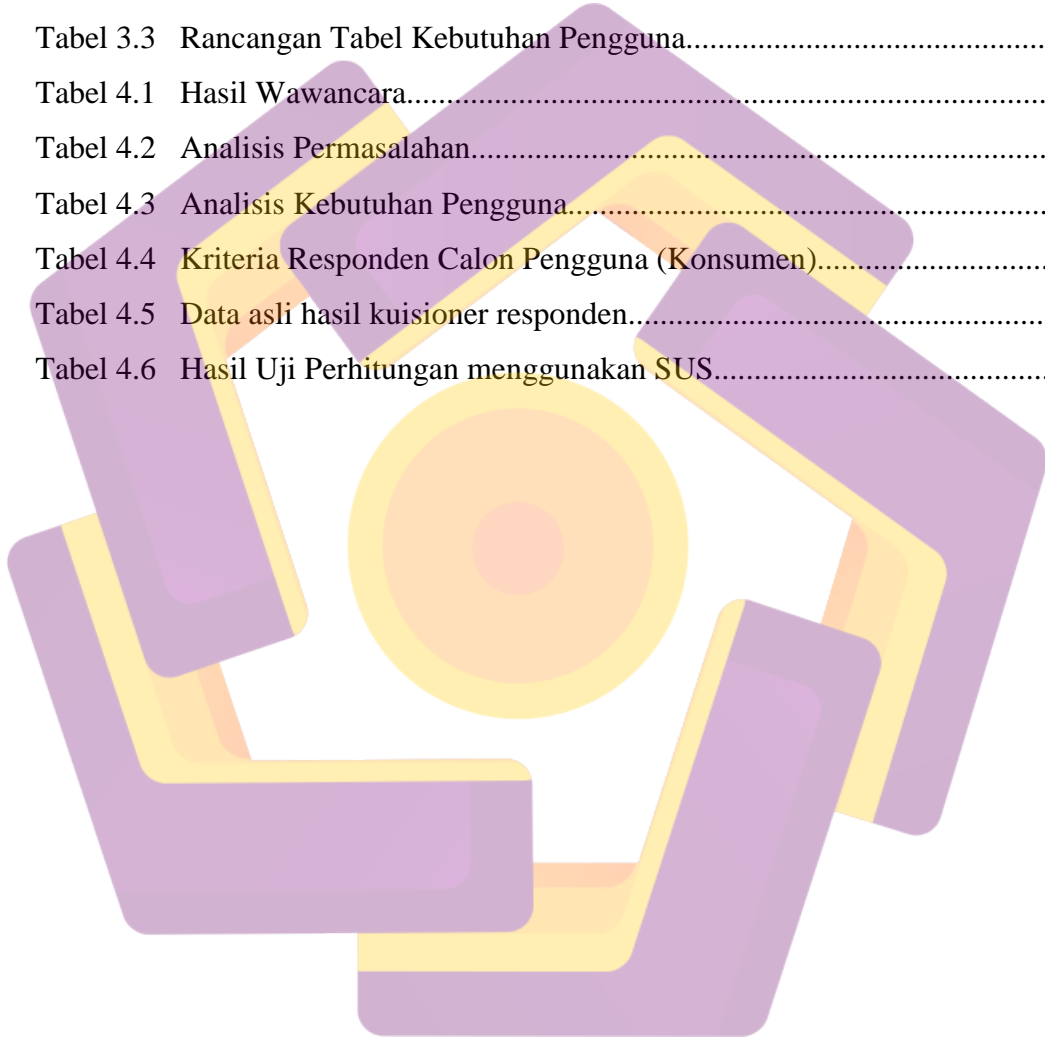
DAFTAR ISI

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 3.3 Flowchart Pengujian.....	16
Gambar 4.1 Hasil Mind Mapping.....	21
Gambar 4.2 User Flow Website Toko Online Buket Speciallygift.....	22
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.....	26
Gambar 4.6 Wireframe Low Fidelity Halaman Data Barang Admin.....	27
Gambar 4.7 Wireframe Low Fidelity Halaman Edit Data Barang Admin.....	27
Gambar 4.8 Wireframe Low Fidelity Halaman Invoice Admin.....	28
Gambar 4.9 Wireframe Low Fidelity Registrasi Pengguna (Konsumen).....	29
Gambar 4.10 Wireframe Low Fidelity Login Pengguna (Konsumen).....	30
Gambar 4.11 Wireframe Low Fidelity Dashboard Homepage(Belum Login).....	30
Gambar 4.12 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Sudah Login).....	31
Gambar 4.13 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Bunga).....	32
Gambar 4.14 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Snack).....	33
Gambar 4.15 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Barang)...	34
Gambar 4.16 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Bunga)....	35
Gambar 4.17 Wireframe Low Fidelity Dashboard Pengguna (Gifybox Snack)....	36
Gambar 4.18 Wireframe Low Fidelity Detail Produk.....	37
Gambar 4.19 Wireframe Low Fidelity Keranjang Belanja.....	38
Gambar 4.20 Wireframe Low Fidelity Pemesanan.....	39
Gambar 4.21 Wireframe Low Fidelity Pesanan Berhasil.....	40
Gambar 4.22. Wireframe High Fidelity Login Admin.....	41
Gambar 4.23. Wireframe High Fidelity Dashboard Admin.....	41
Gambar 4.24. Wireframe High Fidelity Detail Produk Admin.....	42
Gambar 4.25. Wireframe High Fidelity Halaman Data Barang Admin.....	42

Gambar 4.26. Wireframe High Fidelity Halaman Edit Data Barang Admin.....	43
Gambar 4.27. Wireframe High Fidelity Halaman Invoice Admin.....	44
Gambar 4.28. Wireframe High Fidelity Registrasi Pengguna (Konsumen).....	45
Gambar 4.29. Wireframe High Fidelity Login Pengguna (Konsumen).....	45
Gambar 4.30. Wireframe High Fidelity Dashboard Homepage (Belum Login)....	46
Gambar 4.31. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Sudah Login).....	47
Gambar 4.32. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Barang)....	48
Gambar 4.33. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Bunga).....	49
Gambar 4.34. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Buket Snack).....	50
Gambar 4.35. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Barang). 51	
Gambar 4.36. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Bunga)...	52
Gambar 4.37. Wireframe High Fidelity Dashboard Pengguna (Giftbox Snack)...	53
Gambar 4.38. Wireframe High Fidelity Detail Produk.....	53
Gambar 4.39. Wireframe High Fidelity Keranjang Belanja.....	54
Gambar 4.40. Wireframe High Fidelity Pemesanan.....	55
Gambar 4.41. Wireframe High Fidelity Pesanan Berhasil.....	56

DAFTAR IAMPIRAN

Lampiran Gambar A.1 Data asli responder untuk perhitungan SUS.....	62
Lampiran Gambar B.1 Data Nama Responden.....	63
Lampiran Gambar B.2 Grafik Data Umur Responden.....	63
Lampiran Gambar B.3 Grafik Data Pekerjaan Responden.....	64
Lampiran Gambar B.4 Grafik Data Jenis Kelamin Responden.....	64
Lampiran Gambar B.5 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 1.....	64
Lampiran Gambar B.6 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 2.....	65
Lampiran Gambar B.7 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 3.....	65
Lampiran Gambar B.8 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 4.....	65
Lampiran Gambar B.9 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 5.....	66
Lampiran Gambar B.10 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 6.....	66
Lampiran Gambar B.11 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 7.....	66
Lampiran Gambar B.12 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 8.....	67
Lampiran Gambar B.13 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 9.....	67
Lampiran Gambar B.14 Grafik Data Kuesioner Pertanyaan 10.....	67

INTISARI

Pesatnya perkembangan teknologi, salah satunya pada bidang internet sangat berpengaruh pada perubahan pola pikir dan cara hidup masyarakat mulai dari cara berinteraksi, media sosial, hingga belanja. Kebutuhan masyarakat akan belanja online membuat pemilik toko-toko berusaha memasarkan produk mereka melalui website. Tujuannya untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar dan dapat menjangkau wilayah yang lebih luas. Toko Buket Speciallygift merupakan toko buket dan giftbox yang menjual produk seperti buket giftbox makanan, barang, uang dan lain sebagainya. Pada toko buket ini masih memiliki cukup kendala karena dengan banyaknya produk yang dijual di toko buket dan giftbox ini sendiri belum mempunyai suatu perancangan desain prototype penjualan online dan website itu sendiri. Oleh sebab itu, perancangan desain *user interface* dan *user experience* sangat dibutuhkan. 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)*. Hasil skor akhir rata-rata penilaian terhadap 10 responden memperoleh nilai 74,5 maka hasil ini menunjukkan bahwa perancangan desain website dapat diterima oleh penggunanya dan berada diatas standar nilai rata-rata *usability* yang telah ditetapkan.

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

Abstract

The rapid development of technology, one of which is in the internet sector, is very influential on changes in people's mindsets and ways of life, starting from how to interact, social media, to shopping. People's need for online shopping makes shop owners try to market their products through websites. The goal is to gain greater profits and be able to reach a wider area. Speciallygift Bouquet Shop is a bouquet and giftbox shop that sells products such as food, goods, money and so on. This bouquet shop still has enough problems because with the many products sold in the bouquet and giftbox shop, they don't have a prototype design for online sales and the website itself. Therefore, the design of the user interface and user experience is very much needed. The influence of User Interface and User Experience in designing website prototype designs 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), and 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) calculation. The final score of the average assessment of 10 respondents obtained a value of 74.5, this result indicates that the design of the website design is acceptable to its users and is above the standard usability average value that has been set.

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