

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FRONT END WEBSITE TOKO
SEWA TENDA PONOROGO MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rafif Agtito Prayoga

20.12.1626

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FRONT END WEBSITE TOKO
SEWA TENDA PONOROGO MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rafif Agtito Prayoga

20.12.1626

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FRONT END WEBSITE TOKO
SEWA TENDA PONOROGO MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

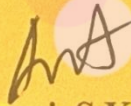
yang disusun dan diajukan oleh

Rafif Agtito Prayoga

20.12.1626

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal Selasa, 19 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302354

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN FRONT END WEBSITE TOKO
SEWA TENDA PONOROGO MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh
Rafif Agtito Prayoga

20.12.1626

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal Selasa, 19 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Heri Sismoro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302057



Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302330



Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302354



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Selasa, 19 Agustus 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 : Rafif Agtito Prayoga
NIM : 20.12.1626

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

ANALISIS DAN PERANCANGAN FRONT END WEBSITE TOKO SEWA TENDA PONOROGO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, 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, Selasa, 19 Agustus 2025

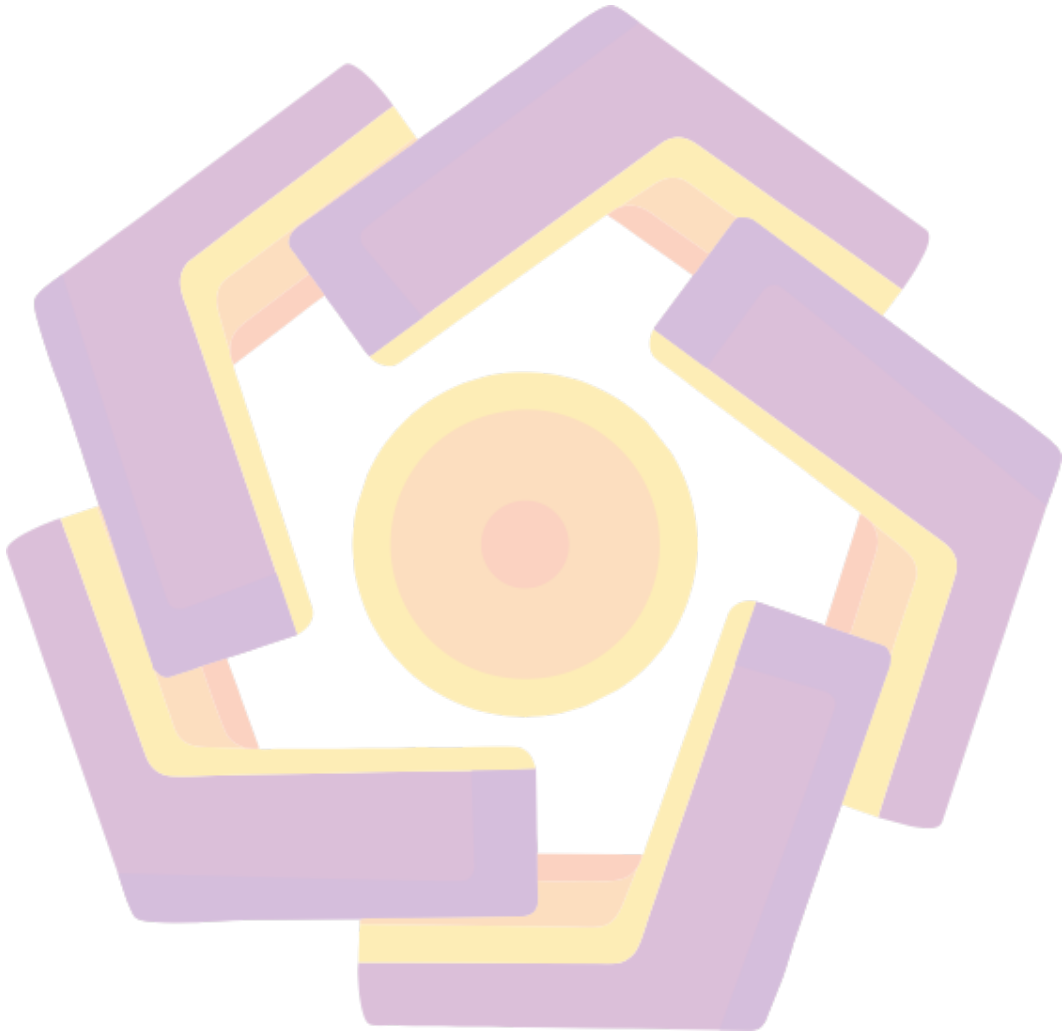
Yang Menyatakan,



Rafif Agtito Prayoga

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua, adek, dan keluarga besar.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

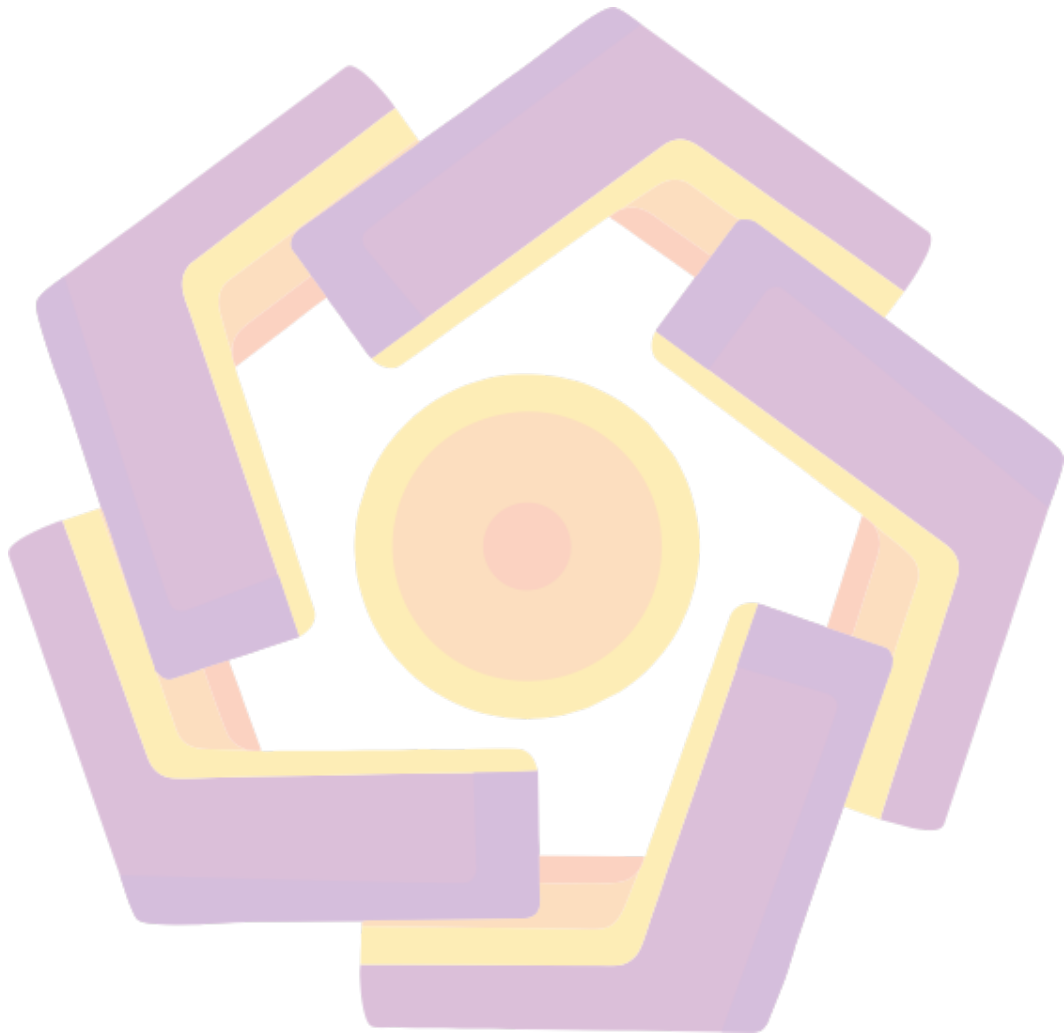
1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof.Dr Kursini, M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartono, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Ibu Irma Wulansari, S.Pd., M.Eng selaku dosen wali yang telah meluangkan waktu memberikan kesempatan konsultasi dan arahan dari semester 1 sampai lulus perkuliahan.
6. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.
7. Teman-teman SI-04 yang telah menemani selama perkuliahan dan membuat kenangan yang indah serta memberikan dukungan, motivasi
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih ada banyak kekurangan oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran sang

sifatnya membangun. Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2025

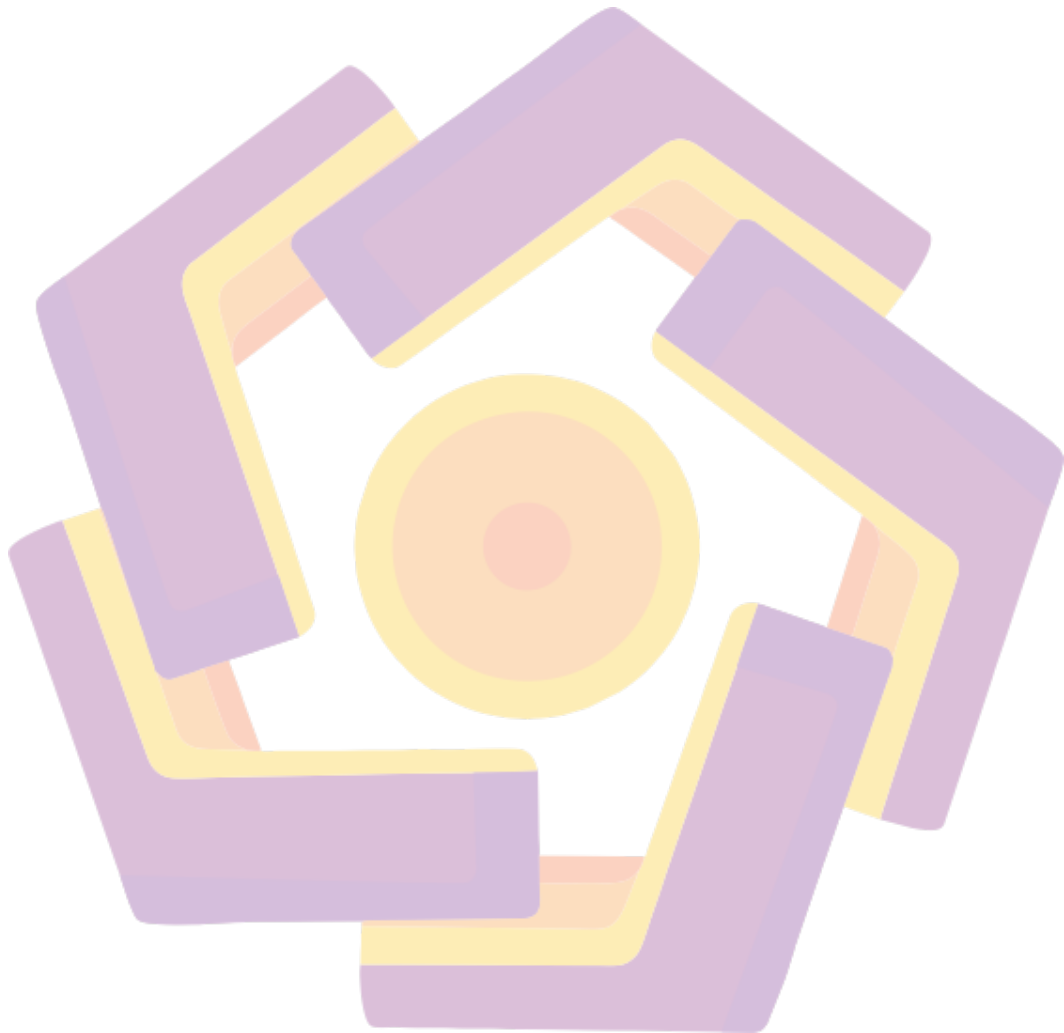
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
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	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian.....	22
3.2 Alur Penelitian	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72

5.2 Saran	73
REFERENSI	74
LAMPIRAN.....	76



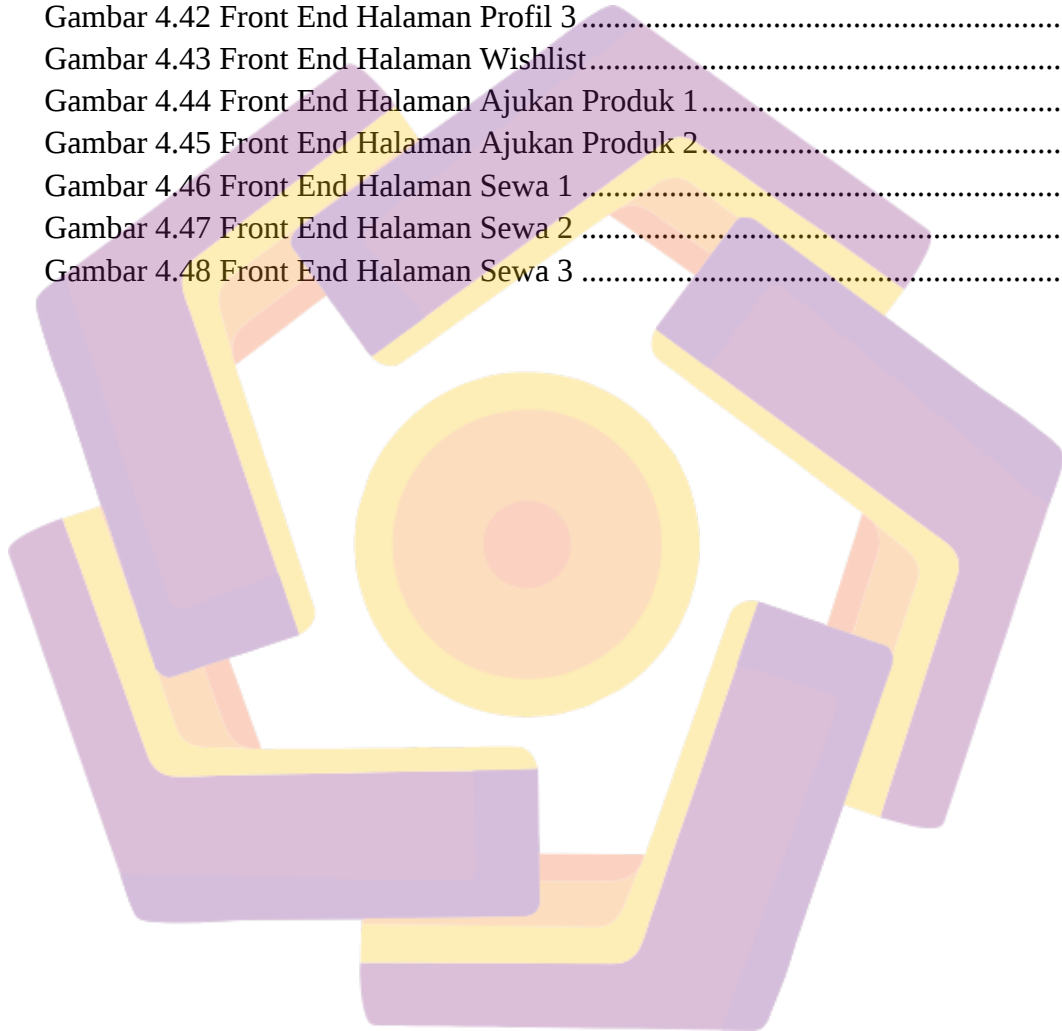
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Tabel Wireframe	14
Tabel 2.3 Elemen Design Web	15
Tabel 2.4 Interpretasi Skor SUS	17
Tabel 2.5 Contoh Tabel Kuesioner SUS	19
Tabel 2.6 Contoh Perhitungan SUS	20
Tabel 3.1 Alat Penelitian	24
Tabel 3.2 Bahan Penelitian	25
Tabel 3.3 Pernyataan Wawancara	26
Tabel 3.4 Hasil Wawancara	26
Tabel 3.5 Kriteria Responden	27
Tabel 4.1 Profil Narasumber	28
Tabel 4.2 Hasil Wawancara	28
Tabel 4.3 Palet Warna	45
Tabel 4.4 Komponen Desain	46
Tabel 4.5 Icon	47

DAFTAR GAMBAR

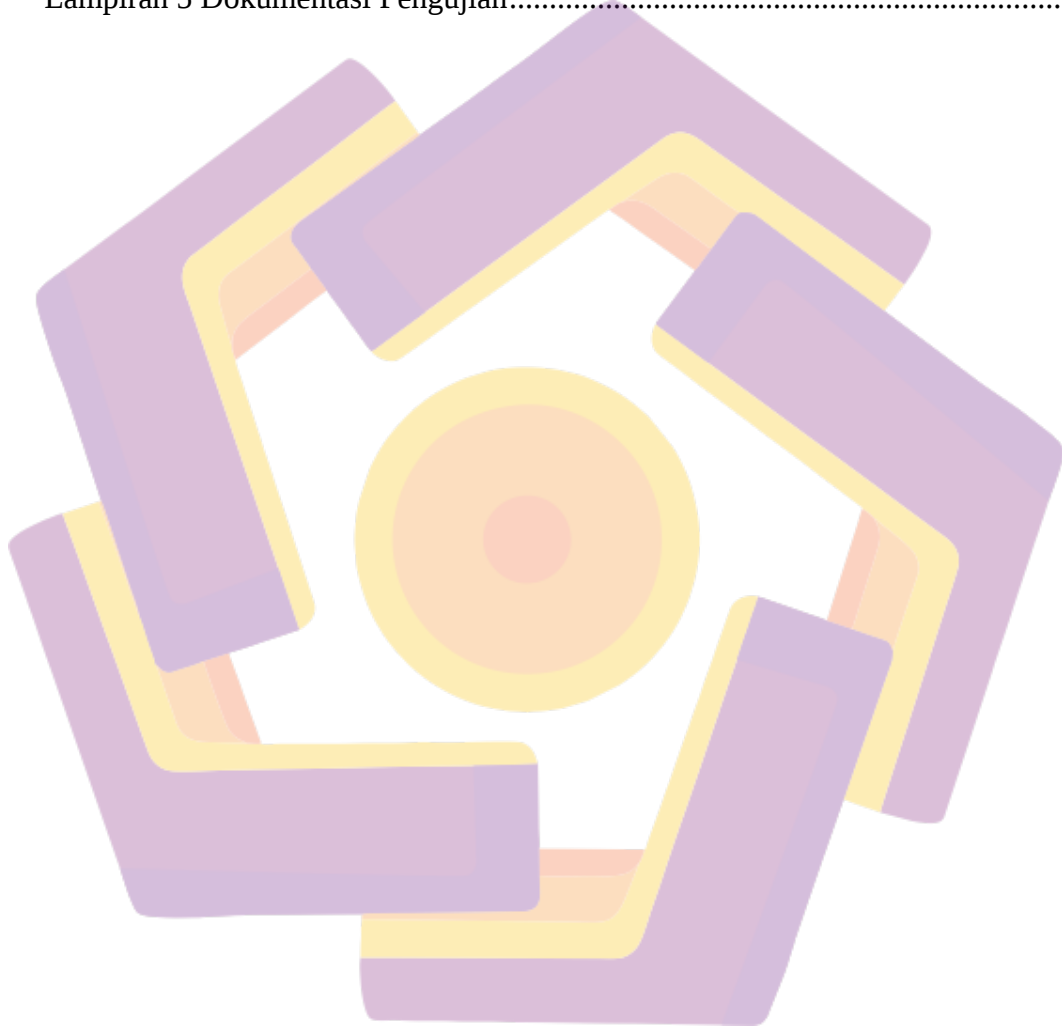
Gambar 2.1 User Persona.....	13
Gambar 2.2 User Flow	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 Presentase Pertanyaan 1	30
Gambar 4.2 Presentase Pertanyaan 2	30
Gambar 4.3 Presentase Pertanyaan 3	31
Gambar 4.4 Presentase Pertanyaan 4	31
Gambar 4.5 Presentase Pertanyaan 5	32
Gambar 4.6 Presentase Pertanyaan 6	32
Gambar 4.7 Presentase Pertanyaan 7	33
Gambar 4.8 Presentase Pertanyaan 8	33
Gambar 4.9 Emphaty Map	34
Gambar 4.10 User Persona Pelajar	35
Gambar 4.11 User Persona Mahasiswa.....	35
Gambar 4.12 User Persona Pekerja.....	36
Gambar 4.13 User Journey Map	36
Gambar 4.14 User Flow Home	37
Gambar 4.15 User Flow Profil.....	38
Gambar 4.16 User Flow Wishlist.....	38
Gambar 4.17 User Flow Ajukan Produk.....	38
Gambar 4.18 User Flow Sewa	38
Gambar 4.19 User Flow Detail Produk	39
Gambar 4.20 Site Map	39
Gambar 4.21 Wireframe Halaman Home	40
Gambar 4.22 Wireframe Halaman Profil.....	41
Gambar 4.23 Wireframe Halaman Wishlist.....	42
Gambar 4.24 Wireframe Halaman Ajukan Produk.....	43
Gambar 4.25 Wireframe Halaman Sewa	44
Gambar 4.26 Wireframe Halaman Detail Produk	45
Gambar 4.27 Prototype Halaman Home 1	48
Gambar 4.28 Prototype Halaman Home 2	49
Gambar 4.29 Prototype Halaman Profil 1.....	50
Gambar 4.30 Prototype Halaman Profil 2.....	51
Gambar 4.31 Prototype Halaman Wishlist	52
Gambar 4.32 Prototype Halaman Ajukan Produk	53
Gambar 4.33 Prototype Halaman Sewa 1	54
Gambar 4.34 Prototype Halaman Sewa 2	55

Gambar 4.35 Prototype Halaman Sewa 3	55
Gambar 4.36 SUS Score	60
Gambar 4.37 Front End Halaman Home 1	61
Gambar 4.38 Front End Halaman Home 2	64
Gambar 4.39 Front End Halaman Home 3	65
Gambar 4.40 Front End Halaman Profil 1	66
Gambar 4.41 Front End Halaman Profil 2	66
Gambar 4.42 Front End Halaman Profil 3	67
Gambar 4.43 Front End Halaman Wishlist.....	67
Gambar 4.44 Front End Halaman Ajukan Produk 1.....	68
Gambar 4.45 Front End Halaman Ajukan Produk 2.....	68
Gambar 4.46 Front End Halaman Sewa 1	69
Gambar 4.47 Front End Halaman Sewa 2	69
Gambar 4.48 Front End Halaman Sewa 3	70



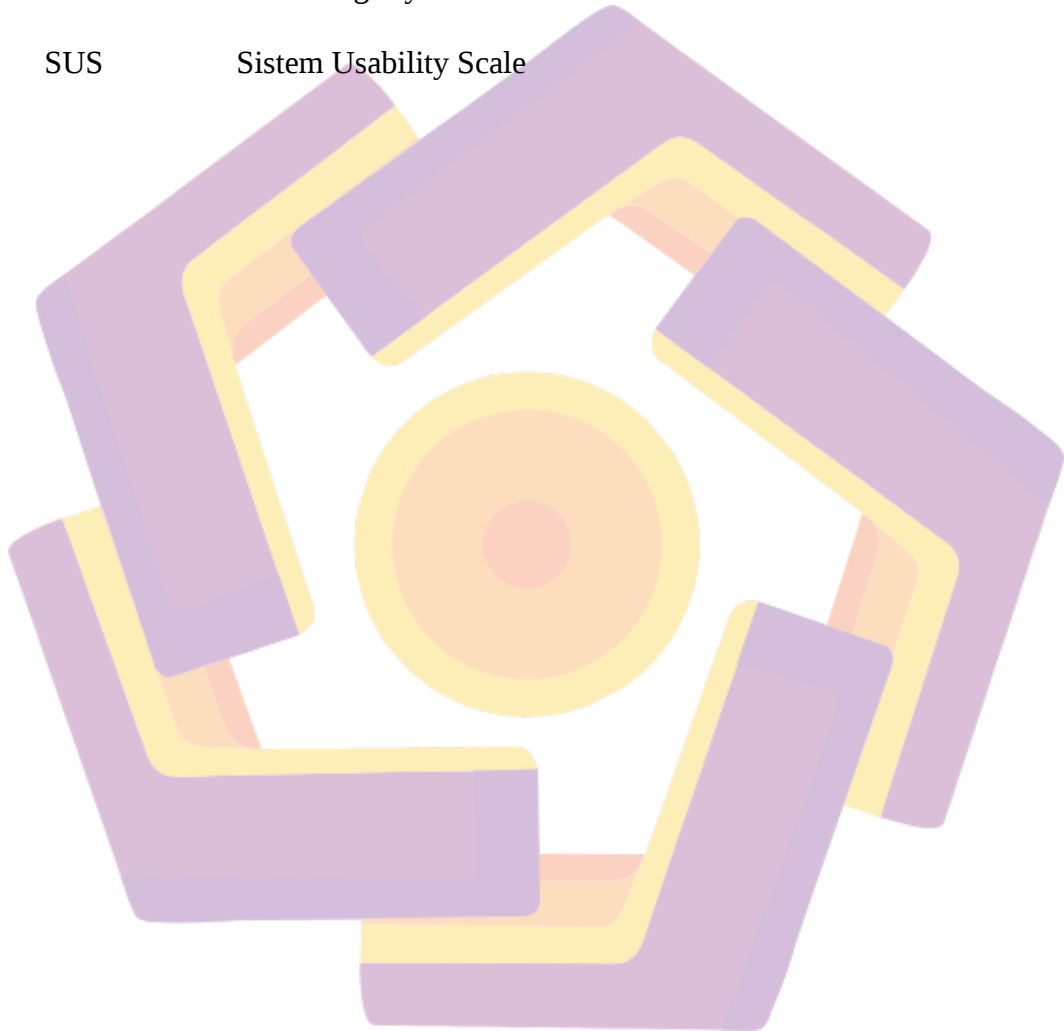
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 2 Balasan Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 3 Dokumentasi Hasil Survei dan Wawancara	77
Lampiran 4 Bukti Pengujian	78
Lampiran 5 Dokumentasi Pengujian.....	78



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
CSS	Cascading Style Sheet
SUS	Sistem Usability Scale



DAFTAR ISTILAH



Design Thinking	metode penyelesaian masalah yang inovatif
Front End	tampilan depan website User Interface tampilan antar muka
User Experience	pengalaman antar pengguna
Prototype	rancangan tampilan dalam suatu pengembangan produk
Testing	pengujian
Website	kumpulan halaman-halaman situs
Internet	jaringan yang terhubung secara global
Online	terhubung dalam jaringan
Output	hasil atau keluaran
Usability	pengalaman berinteraksi
Figma	software untuk kebutuhan design interface
ReactJs	Framework interface
Low Fidelity	Detail desain tingkatan rendah atau kasar
High Fidelity	Detail desain tingkatan tinggi mendetail

INTISARI

Di era digitalisasi saat ini, toko memiliki banyak kesempatan untuk berkembang dan tetap bersaing dalam menghadapi tantangan yang ada, agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman. Salah satu kesempatan yang bisa dimanfaatkan adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan akses dan efisiensi pelayanan kepada pelanggan. Website toko sewa tenda ini memiliki 6 fitur utama dan 2 fitur tambahan yang saling terhubung. Penelitian ini berhasil membangun platform website toko sewa tenda menggunakan bahasa pemrograman JavaScript, CSS, dan React JS sebagai frameworknya.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian design thinking yang mana pada tahap akhir pengujian dilakukan oleh 60 orang responden yang merupakan pelanggan toko sewa tenda di Ponorogo dengan latar belakang yang beragam. Pengujian ini dapat disimpulkan berdasarkan pada hasil perhitungan System Usability Scale menunjukan score akhir 77 yang mana angka ini dikategorikan ke grade B yaitu dengan keterangan “Good atau Baik” berdasarkan interpretasi SUS score. Dengan menggunakan metode ini memudahkan pendekatan dan membuat inovasi terhadap kemungkinan pemanfaatan teknologi bagi toko Sewa Tenda Ponorogo.

. **Kata kunci:** SUS, design Thinking, UI/UX

ABSTRACT

In today's digital age, stores have many opportunities to grow and remain competitive in the face of challenges, so as not to be left behind by the times. One opportunity that can be exploited is to use information technology to improve access and efficiency of customer service. This tent rental store website has 6 main features and 2 additional features that are interconnected. This study successfully developed a tent rental store website platform using JavaScript, CSS, and React JS as the framework.

In this study, the author employed the design thinking research method, with the final testing phase conducted by 60 respondents who are customers of the tent rental store in Ponorogo with diverse backgrounds. The testing results, based on the System Usability Scale (SUS) calculations, showed a final score of 77, which is categorized as grade B, meaning “Good” according to the SUS score interpretation. Using this method facilitates the approach and enables innovation in the potential utilization of technology for the Ponorogo Tent Rental Store.

Keyword: SUS, design Thinking, UI/UX, Figma