

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE PADA
SUKAWA ICE CREAM MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1- *Sistem Informasi*



disusun oleh

TERRY ADAM YUDISTIRA SULISTIONO

22.12.2558

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE PADA
SUKAWA ICE CREAM MENGGUNAKAN DESIGN
THINKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1-*Sistem Informasi*



disusun oleh

TERRY ADAM YUDISTIRA SULISTIONO

22.12.2558

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE PADA SUKAWA ICE CREAM MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Terry Adam Yudistira Sulistiono

22.12.2558

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 September 2025

Dosen Pembimbing,



Nur Widjicati, M.Kom
NIK. 190302425

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE PADA SUKAWA ICE CREAM MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Terry Adam Yudistira Sulistiono

22.12.2558

Telah dipertalukan di depan Dewan Penguji
pada tanggal Jumat, 22 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nur'aini, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302066

Ismah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302282

Nur Widhiyati, M.Kom.
NIK. 1903022425

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Jumat, 22 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



010-3021

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Terry Adam Yudistira Sulistiono
NIM : 22.12.2588

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE PADA SUKAWA ICE CREAM MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : Nur Wuliyati, 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 atau 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, tanggal 14 Januari 2023

Yang Menyatakan,


Terry Adam Yudistira Sulistiono

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta yaitu Bapak Terry Eko Sulistiono dan Ibu Anita Pravitasari yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat yang tiada henti. Serta keluarga besar yang selalu memberikan dorongan, motivasi, dan doa terbaik. Semoga skripsi ini menjadi wujud kecil dari rasa terima kasih atas segala cinta, pengorbanan, dan dukungan yang telah diberikan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat, karunia, serta, kesempatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE PADA SUKAWA ICE CREAM MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

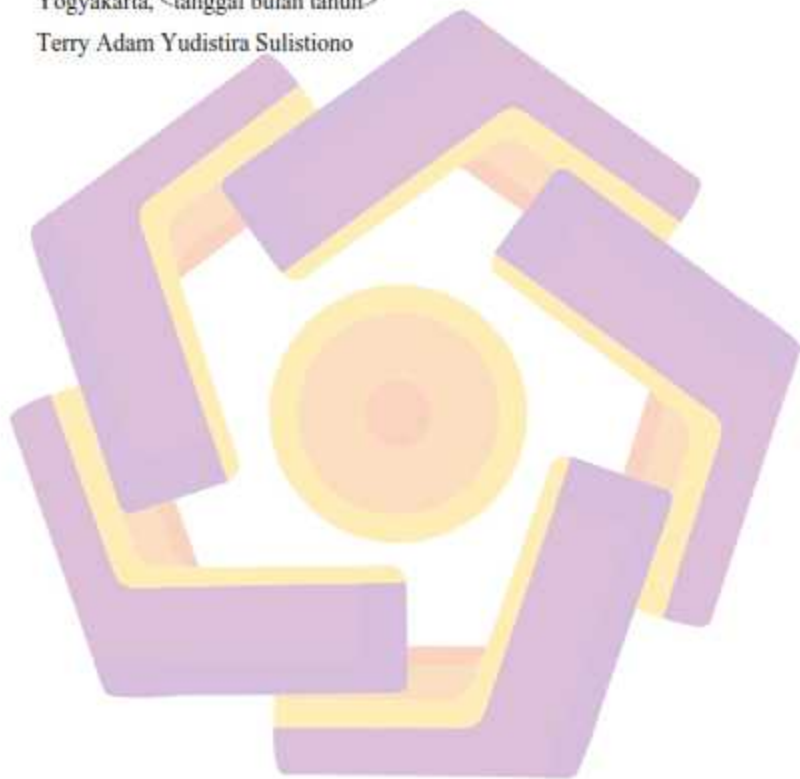
1. Bapak Prof. DR M. Suyanto, MM. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Nur Widjiyati, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang dengan sabar membimbing, memberikan masukan, serta koreksi yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.
5. Kedua orang tua tercinta, atas doa, kasih sayang, dan dukungan maupun materi yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat saya yaitu Terry Indra, Michael, Dewa dan Tobeng yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
7. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam memberikan waktu, tenaga dan pemikiran hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan belum mencapai hasil yang sempurna. Oleh karena itu,

penulis dengan senang hati menerima setiap kritik dan saran yang membangun, yang dapat disampaikan melalui terryadam0103@gmail.com. Sebagai penutup, penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Terry Adam Yudistira Sulistiono



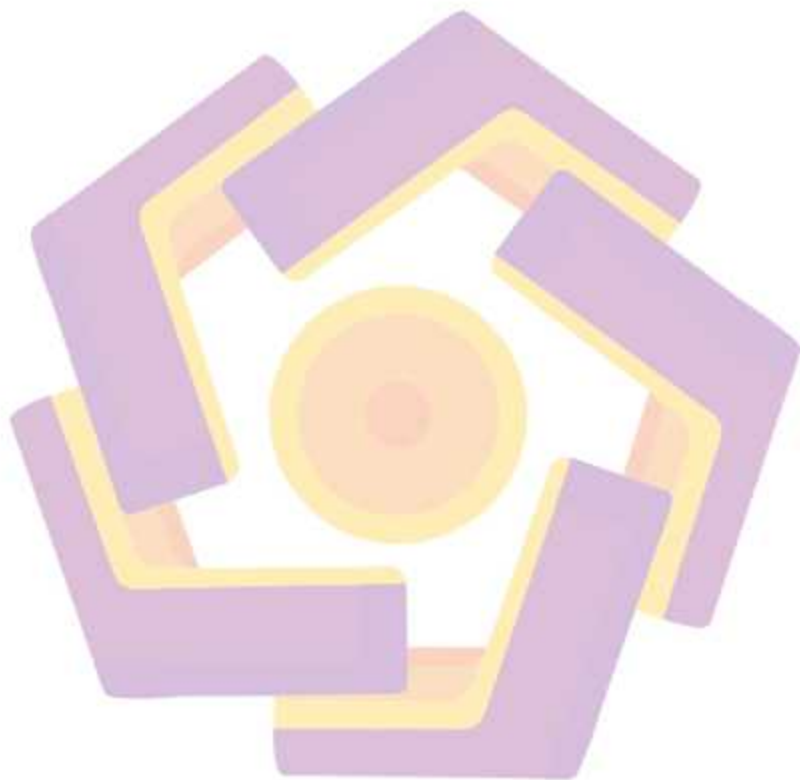
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3

1.5	Manfaat Penelitian	4
1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		6
2.1	Studi Literatur	6
2.2	Dasar Teori.....	14
2.2.1	<i>Figma</i>	14
2.2.2	<i>User Interface (UI)</i>	14
2.2.3	<i>User Experience (UX)</i>	14
2.2.4	<i>Front-End</i>	15
2.2.5	<i>Design Thinking</i>	15
2.2.6	<i>Usability Testing</i>	16
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.2	Alur Penelitian	19
3.3	Alat dan Bahan.....	21
3.3.1	Data Penelitian	21
3.3.2	Alat dan Instrument.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Tahapan <i>Empathize</i>	23
4.1.1	Analisis Kompetitor	23
4.1.2	Wawancara dan Observasi	24
4.2	Tahapan <i>Define</i>	30

4.2.1	User Persona	30
4.2.2	User Journey Map	32
4.3	Tahapan <i>Ideate</i>	33
4.3.1	Sitemap	33
4.3.2	User Flow	34
4.3.3	Design System	35
4.4	Tahapan <i>Prototype</i>	36
4.4.1	Wireframe	36
4.4.2	Prototype	47
4.4.3	Implementasi Kode	59
4.5	Usability Testing	73
4.5.1	Skenario Pengujian	73
4.5.1.1	Menentukan Evaluator	73
4.5.1.2	Membuat Tugas <i>Usability Testing</i>	75
4.5.1.3	Membuat Kuesioner Aspek <i>Usability Testing</i>	76
4.5.2	Melaksanakan <i>Usability Testing</i> Dengan <i>Maze Design</i>	79
4.5.3	Hasil Pengujian	98
4.5.3.1	Melakukan Analisa Data Hasil <i>Usability Testing</i>	98
4.5.3.2	Menyusun Rekomendasi Perbaikan Website	102
4.6	Implementasi Desain menjadi Website	102
BAB V PENUTUP		109
5.1	Kesimpulan	109

5.2	Saran	109
REFERENSI		110
LAMPIRAN.....		112



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 4. 1 Analisis Kompetitor.....	24
Tabel 4. 2 Profil Narasumber.....	27
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara.....	27
Tabel 4. 4 Evaluator	73
Tabel 4. 5 Tugas Usability Testing	75
Tabel 4. 6 Kuesioner Aspek <i>Usability Testing</i>	76
Tabel 4. 7 Skala Pengukuran <i>Usability Testing</i>	79
Tabel 4. 8 Presentase Jawaban Responden	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Proses Design Thinking</i>	15
Gambar 3. 1 Tempat Objek Penelitian.....	18
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	19
Gambar 4. 1 Alur Pertanyaan Responden Pengguna.....	26
Gambar 4. 2 <i>User Persona</i> Michael	31
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Alyn.....	31
Gambar 4. 4 <i>User Journey Map</i>	32
Gambar 4. 5 <i>Sitemap Website</i>	34
Gambar 4. 6 <i>User Flow</i>	35
Gambar 4. 7 <i>Low Fidelity Beranda</i>	37
Gambar 4. 8 <i>Low Fidelity Menu</i>	39
Gambar 4. 9 <i>Low Fidelity Detail Menu</i>	40
Gambar 4. 10 <i>Low Fidelity Pemesanan</i>	42
Gambar 4. 11 <i>Low Fidelity Pembayaran</i>	43
Gambar 4. 12 <i>Low Fidelity Notifikasi Pembayaran Berhasil</i>	44
Gambar 4. 13 <i>Low Fidelity Tentang Kami</i>	45
Gambar 4. 14 <i>Low Fidelity Hubungi Kami</i>	46

Gambar 4. 15 <i>Prototype Beranda</i>	48
Gambar 4. 16 <i>Prototype Menu</i>	50
Gambar 4. 17 <i>Prototype Detail Menu</i>	51
Gambar 4. 18 <i>Prototype Pemesanan</i>	53
Gambar 4. 19 <i>Prototype Pembayaran</i>	54
Gambar 4. 20 <i>Prototype Notifikasi Pembayaran Berhasil</i>	55
Gambar 4. 21 <i>Prototype Tentang Kami</i>	56
Gambar 4. 22 <i>Prototype Hubungi Kami</i>	57
Gambar 4. 23 <i>Prototype Keseluruhan</i>	58
Gambar 4. 24 <i>Screenshot Struktur Coding Prototype Front End Beranda</i>	61
Gambar 4. 25 <i>Screenshot Struktur Coding Prototype Front End Fitur Menu</i>	65
Gambar 4. 26 <i>Screenshot Struktur Coding Prototype Front End Fitur Detail Menu</i>	66
Gambar 4. 27 <i>Screenshot Struktur Coding Prototype Front End Fitur Pemesanan</i>	67
Gambar 4. 28 <i>Screenshot Struktur Coding Prototype Front End Fitur Pembayaran</i>	68
Gambar 4. 29 <i>Screenshot Struktur Coding Prototype Front End Fitur Notifikasi Pembayaran Berhasil</i>	68

Gambar 4. 30 Screenshot Struktur Coding Prototype Front End Fitur Tentang Kami	70
Gambar 4. 31 Screenshot Struktur Coding Prototype Front End Hubungi Kami	72
Gambar 4. 32 Usability Breakdown Halaman 4 Fitur Dasar	80
Gambar 4. 33 Heatmap Screen Halaman Beranda	81
Gambar 4. 34 Heatmap Screen Halaman Menu	83
Gambar 4. 35 Heatmap Screen Halaman Tentang Kami	84
Gambar 4. 36 Heatmap Screen Halaman Hubungi Kami	85
Gambar 4. 37 Usability Breakdown Halaman Pemesanan dan Hasil Pembayaran	86
Gambar 4. 38 Heatmap Screen Halaman Menu	87
Gambar 4. 39 Heatmap Screen Halaman Detail Menu	88
Gambar 4. 40 Heatmap Screen Halaman Pemesanan	89
Gambar 4. 41 Heatmap Screen Halaman Pemesanan - 2	90
Gambar 4. 42 Heatmap Screen Halaman Pemesanan - 3	91
Gambar 4. 43 Heatmap Screen Halaman Pembayaran	92
Gambar 4. 44 Heatmap Screen Halaman Notifikasi Berhasil	93
Gambar 4. 45 Usability Breakdown Fitur Hubungi Kami	94
Gambar 4. 46 Heatmap Screen Halaman Beranda	95

Gambar 4. 47 <i>Heatmap Screen Halaman Hubungi Kami</i>	96
Gambar 4. 48 <i>Heatmap Screen Halaman Hubungi Kami – 2</i>	97
Gambar 4. 49 <i>Implementasi Desain Halaman Beranda</i>	104
Gambar 4. 50 <i>Implementasi Desain Halaman Menu</i>	104
Gambar 4. 51 <i>Implementasi Desain Halaman Tentang Kami</i>	105
Gambar 4. 52 <i>Implementasi Desain Halaman Hubungi Kami</i>	106
Gambar 4. 53 <i>Implementasi Desain Halaman Detail Menu</i>	106
Gambar 4. 54 <i>Implementasi Desain Halaman Pemesanan</i>	107
Gambar 4. 55 <i>Implementasi Desain Halaman Pembayaran</i>	108

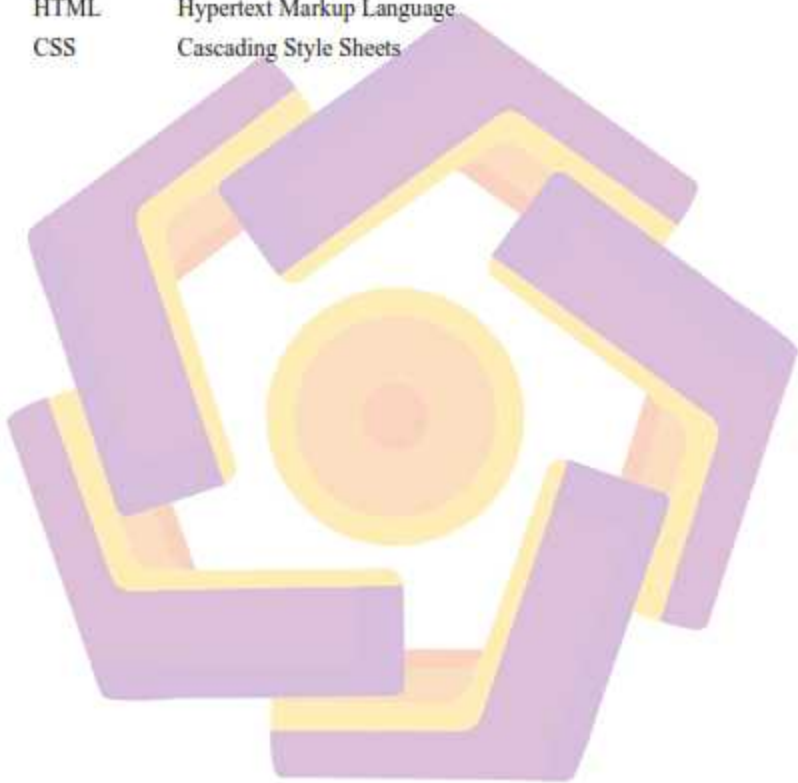


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing	112
Lampiran 2 Surat Penunjuk Dosen (SPD).....	113
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	114
Lampiran 4 Surat Balasan Izin Penelitian.....	115
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian Dengan Objek.....	116
Lampiran 6 Bukti Wawancara	117
Lampiran 7 Bukti Pengujian Maze	118
Lampiran 8 Surat Penyerahan Hasil Skripsi	119
Lampiran 9 Dokumentasi Penyerahan Objek	120

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience
SUS	System Usability Scale
HTML	Hypertext Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets



DAFTAR ISTILAH

Design Thinking	Metode desain berfokus pada pengguna
User Interface	Tampilan visual website
User Experience	Pengalaman pengguna saat memakai website
Front End	Tampilan depan website
Wireframe	Rancangan dasar (kerangka) tampilan halaman website
Empathize	Memahami kebutuhan pengguna
Define	Menetapkan masalah utama
Ideate	Menghasilkan ide solusi
Prototype	Membuat contoh rancangan
Test	Menguji rancangan pada pengguna
Usability Testing	Menilai kemudahan penggunaan suatu sistem



INTISARI

Sukawa Ice Cream merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan es krim dengan fokus pada kualitas rasa, tampilan, dan pengalaman pengguna. Namun, Proses promosi dan pemesanan produk yang masih dilakukan secara konvensional menyebabkan jangkauan pemasaran serta interaksi dengan pelanggan belum optimal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang website berbasis UI/UX dan *front-end* sebagai media digital yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Metode ini meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Hasil penelitian berupa rancangan antarmuka UI/UX dan *front-end* website Sukawa Ice Cream yang memiliki tampilan menarik, navigasi yang mudah, serta desain responsif. Website ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas promosi, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat citra merek di ranah digital.

Kata kunci: UI/UX, front-end, website, Design Thinking, Sukawa Ice Cream

ABSTRACT

Sukawa Ice Cream is a business engaged in the sale of ice cream, focusing on product quality, presentation, and customer experience. However, since product promotion and ordering are still carried out conventionally, the marketing reach and interaction with customers are not yet optimal. The purpose of this study is to design the UI/UX and front-end website of Sukawa Ice Cream as an interactive, attractive, and user-friendly digital platform by applying the Design Thinking method.

The Design Thinking method consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. In the Empathize stage, customers and management were interviewed and observed to understand current user needs and problems. In the Define stage, the main problems were formulated and design objectives were determined. The Ideate stage generated creative ideas, including layout and feature design that enhance the user experience. In the Prototype stage, wireframes and high-fidelity design were created to be tested in the Test stage, allowing for design improvements before implementation.

The final result of this study is a UI/UX and front-end design for the Sukawa Ice Cream website that features an appealing interface, easy navigation, and a responsive layout. This website is expected to improve promotional effectiveness, expand market reach, and strengthen Sukawa Ice Cream's brand reputation in the digital space

Keyword: *UI/UX, front-end, Website, Design Thinking, Sukawa Ice Cream*