

**PERANCANGAN UI/UX DAN PENGEMBANGAN FRONT
END WEBSITE KATALOG PRODUK MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAHTIAR RAHMAN

22.12.2579

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN UI/UX DAN PENGEMBANGAN FRONT
END WEBSITE KATALOG PRODUK MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAHTIAR RAHMAN

22.12.2579

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DAN PENGEMBANGAN FRONT END WEBSITE KATALOG PRODUK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Bahtiar Rahman

22.12.2579

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Mei 2026

Dosen Pembimbing,


Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng

NIK. 190302329

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN UI/UX DAN PENGEMBANGAN FRONT END
WEBSITE KATALOG PRODUK MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING

yang disusun dan diajukan oleh

Bahtiar Rahman

22.12.2579

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Alfie Nur Rahmi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302240



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



Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Bahtiar Rahman**
NIM : **22.12.2579**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX dan Pengembangan Front End Website Katalog Produk Menggunakan Metode Design Thinking

Dosen Pembimbing : **Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng**

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, 22 Mei 2026

Yang Menyatakan,

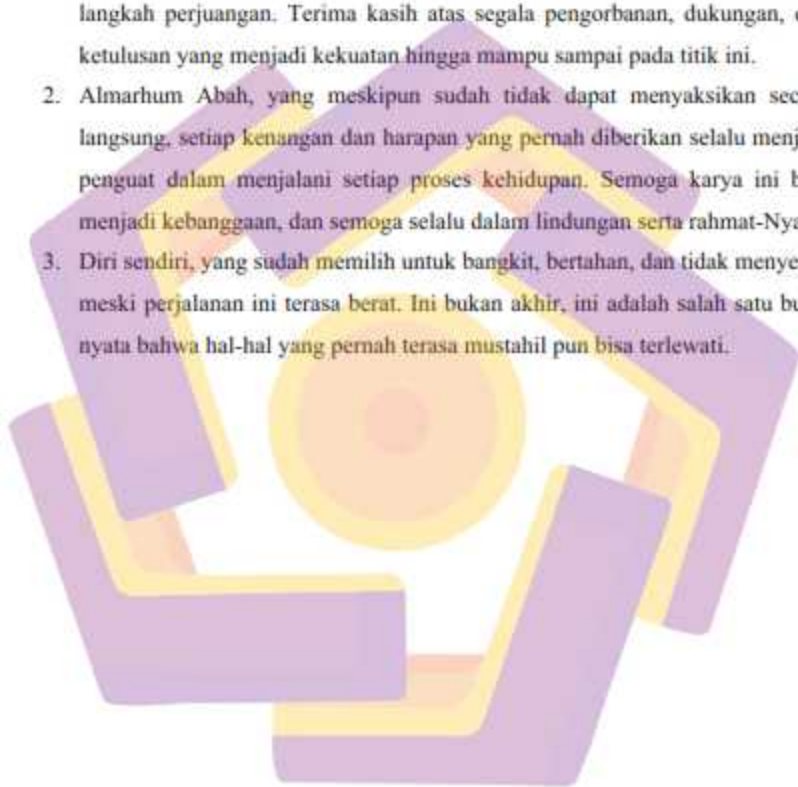


Bahtiar Rahman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Mamah tercinta, yang doa dan kasih sayangnya selalu mengiringi setiap langkah perjuangan. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, dan ketulusan yang menjadi kekuatan hingga mampu sampai pada titik ini.
2. Almarhum Abah, yang meskipun sudah tidak dapat menyaksikan secara langsung, setiap kenangan dan harapan yang pernah diberikan selalu menjadi penguat dalam menjalani setiap proses kehidupan. Semoga karya ini bisa menjadi kebanggaan, dan semoga selalu dalam lindungan serta rahmat-Nya.
3. Diri sendiri, yang sudah memilih untuk bangkit, bertahan, dan tidak menyerah meski perjalanan ini terasa berat. Ini bukan akhir, ini adalah salah satu bukti nyata bahwa hal-hal yang pernah terasa mustahil pun bisa terlewati.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa perkuliahan.
6. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan tanpa henti.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 21 April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xviii
INTISARI	xxiii
ABSTRACT	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.1 Tujuan Penelitian	4
1.2 Manfaat Penelitian	4
1.3 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori	15

2.2.1	Prototipe.....	15
2.2.2	Website	15
2.2.3	User Interface (UI).....	16
2.2.4	User Experience (UX)	17
2.2.5	Design Thinking	17
2.2.6	User Persona	20
2.2.7	User Journey Map.....	20
2.2.8	User Flow	21
2.2.9	Wireframe.....	21
2.2.10	Maze	22
2.2.11	UEQ (User Experience Questionnaire)	24
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian	26
3.2	Alur Penelitian	26
3.3	Alat dan Bahan	29
3.3.1	Data Penelitian.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Empathize	31
4.1.1	Wawancara Pemilik	31
4.1.2	Wawancara Pengguna.....	35
4.2	Define	47
4.2.1	User Persona	47
4.2.2	User Journey Map.....	49
4.3	Ideate	52
4.3.1	User Flow	52

4.3.2	Wireframe	62
4.4	Prototype	79
4.4.1	Fundamental UI	79
4.4.2	UI Design	82
4.4.3	Prototyping	96
4.5	Test	97
4.5.1	Analisis Pengujian Maze	97
4.5.2	Ringkasan Hasil Pengujian	102
4.5.3	Analisis Usability Skor	106
4.6	Implementasi Front-End	107
4.5.6	Implementasi Fron-End Pengguna	107
4.5.7	Implementasi Front-End Admin	123
4.7	Pengujian Usability (UEQ)	136
4.7.1	Data Excel	136
4.7.2	Data Pengujian	137
4.7.3	Data Hasil Konversi	138
4.7.4	Rata-rata Skala UEQ	140
4.7.5	Benchmark	142
4.7.6	Kesimpulan Pengujian Usability	143
BAB V	PENUTUP	145
5.1	Kesimpulan	145
5.2	Saran	146
REFERENSI		147
LAMPIRAN		154

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alat/Instrumen.....	30
Tabel 4. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Pemilik.....	31
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Pemilik	32
Tabel 4. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Pengguna	36
Tabel 4. 4 Rangkuman Hasil Wawancara	37
Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Pengujian.....	102
Tabel 4. 6 Ringkasan SCUS	104
Tabel 4. 7 Ringkasan MIUS	106
Tabel 4. 8 Data Hasil Pengujian.....	138
Tabel 4. 9 Data Hasil Konversi	139
Tabel 4. 10 Scale Means per Person.....	140
Tabel 4. 11 Rata-rata Skala UEQ	141
Tabel 4. 12 Benchmark.....	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Design Thinking.....	18
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Produk.....	27
Gambar 4. 1 User Persona Pengguna.....	48
Gambar 4. 2 User Persona Admin (Pemilik).....	49
Gambar 4. 3 User Journey Map Pengguna.....	50
Gambar 4. 4 User Journey Map Admin.....	51
Gambar 4. 5 User Flow Beranda.....	52
Gambar 4. 6 User Flow Katalog Produk.....	53
Gambar 4. 7 User Flow Fragrance Quiz.....	54
Gambar 4. 8 User Flow Keranjang.....	54
Gambar 4. 9 User Flow Checkout.....	55
Gambar 4. 10 User Flow Tentang Kami.....	56
Gambar 4. 11 User Flow Kontak.....	56
Gambar 4. 12 User Flow Login.....	57
Gambar 4. 13 User Flow Dashboard.....	57
Gambar 4. 14 User Flow Kelola Produk.....	58
Gambar 4. 15 User Flow Kelola Brand.....	59
Gambar 4. 16 User Flow Kelola Pesanan.....	60
Gambar 4. 17 User Flow Kelola Pembayaran.....	61
Gambar 4. 18 User Flow Pengaturan Quiz.....	62
Gambar 4. 19 Wireframe Beranda.....	63
Gambar 4. 20 Wireframe Katalog Produk.....	64
Gambar 4. 21 Wireframe Fragrance Quiz.....	65
Gambar 4. 22 Wireframe Keranjang.....	66
Gambar 4. 23 Wireframe Checkout.....	66
Gambar 4. 24 Wireframe Tentang.....	67
Gambar 4. 25 Wireframe Kontak.....	68
Gambar 4. 26 Wireframe Login.....	69
Gambar 4. 27 Wireframe Dashboard.....	70

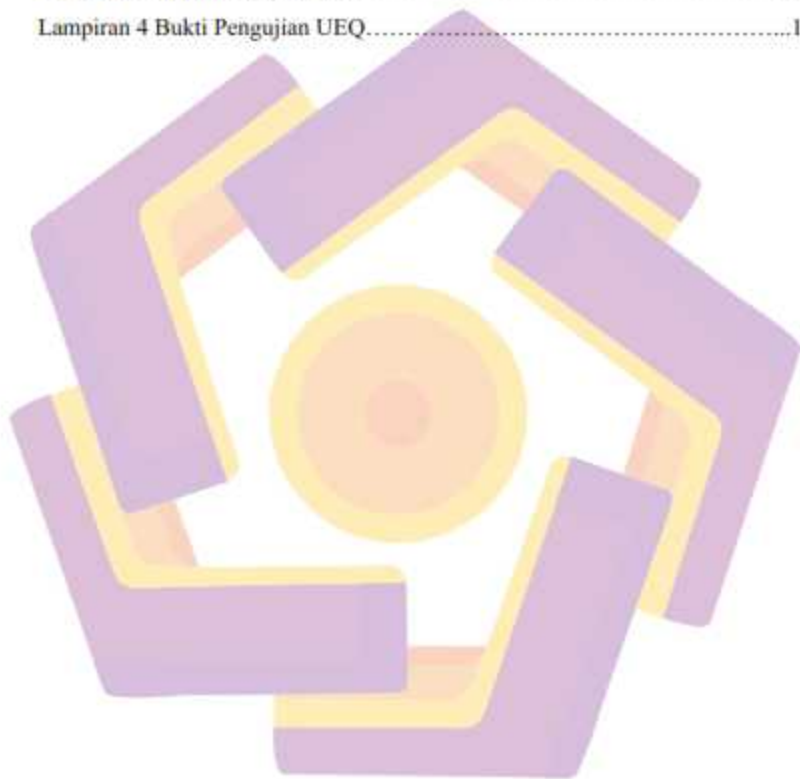
Gambar 4. 28 Wireframe Kelola Produk	70
Gambar 4. 29 Wireframe Kelola Produk (Tambah & Edit)	71
Gambar 4. 30 Wireframe Kelola Produk (Hapus)	72
Gambar 4. 31 Wireframe Kelola Brand	72
Gambar 4. 32 Wireframe Kelola Brand (Tambah & Edit)	73
Gambar 4. 33 Wireframe Kelola Brand (Hapus)	74
Gambar 4. 34 Wireframe Kelola Pesanan	74
Gambar 4. 35 Wireframe Kelola Pesanan (Tambah)	75
Gambar 4. 36 Wireframe Kelola Pembayaran	75
Gambar 4. 37 Wireframe Kelola Pembayaran (Tambah)	76
Gambar 4. 38 Wireframe Kelola Pembayaran (Hapus)	77
Gambar 4. 39 Wireframe Pengaturan Quiz	77
Gambar 4. 40 Wireframe Kelola Pengaturan Quiz (Tambah)	78
Gambar 4. 41 Wireframe Kelola Pengaturan Quiz (Hapus)	79
Gambar 4. 42 Fundamental UI	80
Gambar 4. 43 Halaman Beranda	83
Gambar 4. 44 Halaman Katalog	84
Gambar 4. 45 Halaman Fragrance Quiz	85
Gambar 4. 46 Halaman Keranjang	85
Gambar 4. 47 Halaman Checkout	86
Gambar 4. 48 Halaman Tentang	87
Gambar 4. 49 Halaman Kontak	88
Gambar 4. 50 Halaman Login	88
Gambar 4. 51 Halaman Dashboard	89
Gambar 4. 52 Halaman Kelola Produk	89
Gambar 4. 53 Halaman Kelola Produk (Tambah)	90
Gambar 4. 54 Halaman Kelola Produk (Hapus)	90
Gambar 4. 55 Halaman Kelola Brand	91
Gambar 4. 56 Halaman Kelola Brand (Tambah)	91
Gambar 4. 57 Halaman Kelola Brand (Hapus)	92
Gambar 4. 58 Halaman Kelola Pesanan	92

Gambar 4. 59 Halaman Kelola Pesanan (Tambah)	93
Gambar 4. 60 Halaman Kelola Pembayaran	93
Gambar 4. 61 Halaman Kelola Pembayaran (Tambah).....	94
Gambar 4. 62 Halaman Kelola Pembayaran (Hapus).....	94
Gambar 4. 63 Halaman Kelola Quiz	95
Gambar 4. 64 Halaman Kelola Pengaturan Quiz (Tambah).....	95
Gambar 4. 65 Halaman Kelola Pengaturan Quiz (Hapus).....	96
Gambar 4. 66 Prototyping Website	96
Gambar 4. 67 Jumlah Responden	98
Gambar 4. 68 Skenario 1 Beranda.....	98
Gambar 4. 69 Skenario 2 Katalog Produk	99
Gambar 4. 70 Skenario 3 Fragrance Quiz	99
Gambar 4. 71 Skennario 4 Keranjang	100
Gambar 4. 72 Skenario 5 Checkout	100
Gambar 4. 73 Skenario 6 Tentang	101
Gambar 4. 74 Skenario 7 Kontak	101
Gambar 4. 75 Menu Header	107
Gambar 4. 76 Menu Footer.....	108
Gambar 4. 77 Hasil Halaman Beranda	109
Gambar 4. 78 Coding Front End Katalog Produk	116
Gambar 4. 79 Hasil Halaman Katalog Produk	117
Gambar 4. 80 Hasil Halaman Detail Produk	118
Gambar 4. 81 Hasil Halaman Fragrance Quiz	119
Gambar 4. 82 Hasil Halaman Keranjang.....	120
Gambar 4. 83 Hasil Halaman Checkout	121
Gambar 4. 84 Hasil Halaman Tentang	122
Gambar 4. 85 Hasil Halaman Kontak.....	123
Gambar 4. 86 Hasil Halaman Login.....	124
Gambar 4. 87 Hasil Halaman Dashboard	124
Gambar 4. 88 Hasil Halaman Kelola Produk	125
Gambar 4. 89 Hasil Halaman Tambah Produk.....	126

Gambar 4. 90 Hasil Halaman Edit Produk	126
Gambar 4. 91 Hasil Halaman Hapus Produk	127
Gambar 4. 92 Hasil Halaman Kelola Brand	127
Gambar 4. 93 Hasil Halaman Tambah Brand	128
Gambar 4. 94 Hasil Halaman Edit Brand	128
Gambar 4. 96 Hasil Halaman Hapus Brand	129
Gambar 4. 96 Hasil Halaman Kelola Pesanan	130
Gambar 4. 97 Hasil Halaman Tambah Pesanan	130
Gambar 4. 98 Hasil Halaman Kelola Pembayaran	131
Gambar 4. 99 Hasil Halaman Tambah Pembayaran	132
Gambar 4. 100 Hasil Halaman Edit Pembayaran	132
Gambar 4. 101 Hasil Halaman Hapus Pembayaran	133
Gambar 4. 102 Hasil Halaman Pengaturan Quiz	133
Gambar 4. 103 Hasil Halaman Tambah Pengaturan Quiz	134
Gambar 4. 104 Hasil Halaman Edit Pengaturan Quiz	135
Gambar 4. 105 Hasil Halaman Hapus Pengaturan Quiz	135
Gambar 4. 106 Data Excel	137
Gambar 4. 107 Visualisasi Rata-rata Skala UEQ	141
Gambar 4. 108 Diagram Benchmark Skala UEQ	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Wawancara Pemilik.....	154
Lampiran 2 Bukti Wawancara Pengguna.....	154
Lampiran 3 Bukti Pengujian Maze.....	154
Lampiran 4 Bukti Pengujian UEQ.....	154

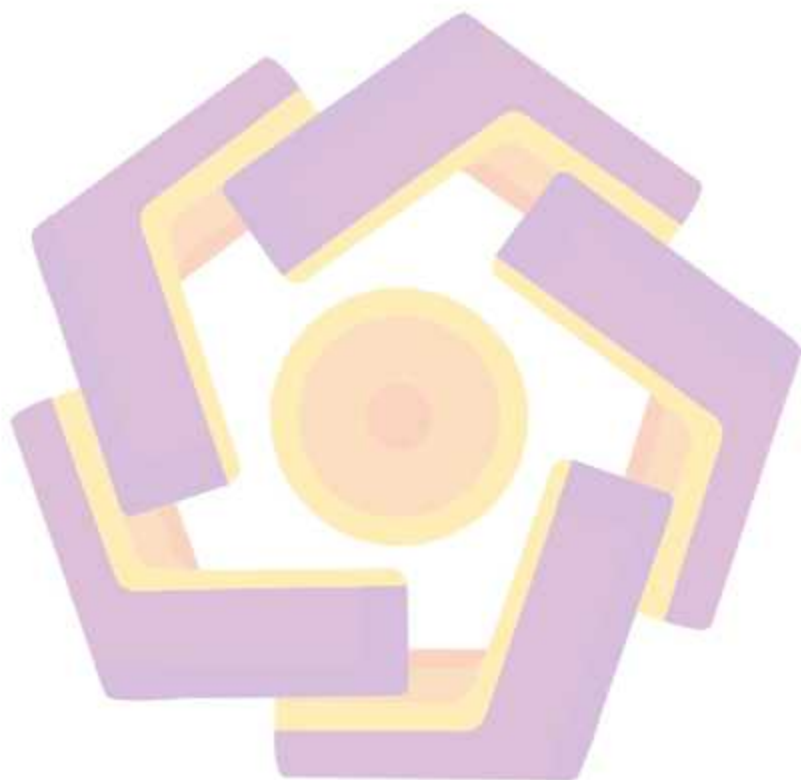


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



α	Cronbach's Alpha
%	Persentase
APJII	Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
Avg	Average atau rata-rata
AVGD	Average Duration
BNIB	Brand New in Box
DOR	Drop-Off Rate / Mission Unfinished Rate
DSR	Direct Success Rate
DU_P	Duration Penalty
dW	Bobot penalti untuk Drop-Off Rate
FYP	For Your Page
IDSR	Indirect Success Rate
MAUS	Maze Usability Score
MAX	Fungsi nilai maksimum dalam perhitungan
MC_P	Misclick Penalty
MCR	Misclick Rate
Mean	Nilai rata-rata
MIN	Fungsi nilai minimum dalam perhitungan
MIUS	Mission Usability Score
N	Jumlah responden
p	Tingkat signifikansi pada confidence interval
RAM	Random Access Memory
s	Satuan detik (second)
SCUS	Screen Coverage Usability Score
SSD	Solid State Drive
Std. Dev.	Standar deviasi
UEQ	User Experience Questionnaire
UI	User Interface
UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

USD	United States Dollar
UX	User Experience
λ^2	Guttman's Lambda2



DAFTAR ISTILAH

Admin Panel	Halaman khusus admin untuk mengelola data pada website.
Attractiveness	Tingkat daya tarik sistem berdasarkan persepsi pengguna.
Benchmark UEQ	Standar pembandingan hasil pengujian UEQ dengan data penelitian lain.
Bookmark	Fitur untuk menyimpan produk atau halaman agar dapat diakses kembali dengan mudah.
Build Tool	Tools yang digunakan untuk membantu proses pengembangan dan build aplikasi.
Checkout	Proses akhir pemesanan sebelum pengguna melakukan transaksi atau konfirmasi pembelian.
Confidence Interval	Rentang nilai yang menunjukkan tingkat kepercayaan terhadap hasil pengukuran.
Cronbach's Alpha	Metode pengujian reliabilitas untuk mengukur konsistensi jawaban responden.
Dashboard	Halaman utama admin yang menampilkan ringkasan informasi dan akses pengelolaan sistem.
Dependability	Tingkat keandalan dan kontrol pengguna terhadap sistem.
Design Thinking	Metode perancangan berbasis kebutuhan pengguna melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test.
Digitalisasi	Proses perubahan aktivitas konvensional menjadi berbasis teknologi digital.
Direct Success Rate (DSR)	Tingkat keberhasilan pengguna menyelesaikan tugas secara langsung tanpa kesalahan.
Drop-off Rate	Persentase pengguna yang tidak melanjutkan atau gagal menyelesaikan tugas.



Efficiency	Tingkat efisiensi pengguna dalam menyelesaikan tugas pada sistem.
Elemen Navigasi	Komponen antarmuka yang membantu pengguna berpindah antar halaman atau fitur.
Feed	Tampilan kumpulan konten pada media sosial.
Fragrance Quiz	Fitur kuis rekomendasi parfum berdasarkan preferensi aroma pengguna.
Front-end	Bagian sistem yang berhubungan langsung dengan tampilan dan interaksi pengguna.
Guttman's Lambda2	Metode pengujian reliabilitas untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen penelitian.
Hierarki Visual	Pengaturan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingan informasi agar mudah dipahami pengguna.
High-Fidelity Prototype	Prototipe dengan tampilan dan interaksi yang mendekati sistem sebenarnya.
Highlight	Fitur pada Instagram untuk menyimpan story agar dapat dilihat kembali.
Identitas Visual	Karakteristik visual yang digunakan untuk merepresentasikan suatu brand atau sistem.
In-depth Interview	Metode wawancara mendalam untuk memperoleh informasi secara detail dari narasumber.
Indirect Success Rate (IDSR)	Tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan langkah tambahan atau bantuan.
Invoice	Dokumen rincian pembayaran atau pesanan yang diberikan kepada pelanggan.
Katalog Digital	Media digital yang digunakan untuk menampilkan informasi produk secara terstruktur.
Maze Usability Score	Nilai rata-rata keseluruhan usability yang diperoleh dari pengujian Maze.

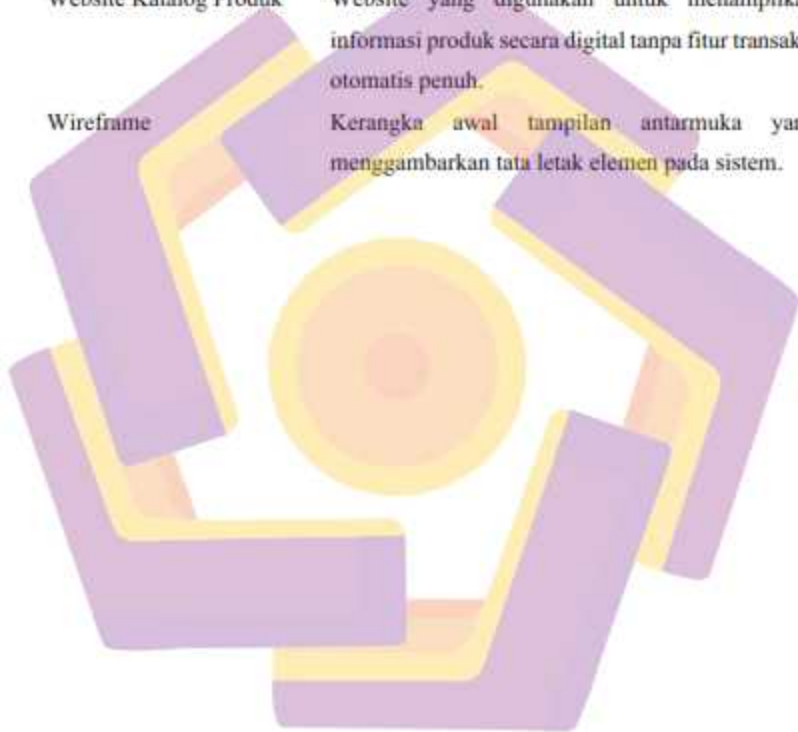


Maze	Platform pengujian usability yang digunakan untuk mengevaluasi interaksi pengguna terhadap prototipe.
Mission Usability Score	Skor usability untuk mengukur keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu.
Misclick Rate	Persentase kesalahan klik yang dilakukan pengguna saat menjalankan tugas.
Navigasi	Struktur perpindahan halaman atau fitur dalam sebuah website atau aplikasi.
Novelty	Tingkat kebaruan dan kreativitas desain sistem.
Opportunities	Peluang perbaikan atau pengembangan yang ditemukan dari hasil analisis kebutuhan pengguna.
Pain Points	Permasalahan atau hambatan yang dialami pengguna saat menggunakan sistem atau layanan.
Palet Warna	Kumpulan warna yang digunakan secara konsisten dalam desain antarmuka.
Parfum Decant	Parfum yang dikemas ulang ke dalam ukuran lebih kecil dari kemasan aslinya.
Payment Gateway	Sistem pembayaran digital yang menghubungkan transaksi pengguna dengan layanan pembayaran.
Perspicuity	Tingkat kemudahan pengguna dalam memahami sistem.
Prototype	Bentuk simulasi rancangan sistem yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dan alur interaksi sebelum implementasi akhir.
Prototype Interaktif	Rancangan awal sistem yang dapat disimulasikan dan diuji oleh pengguna.
React	Library JavaScript yang digunakan untuk membangun antarmuka website.
Real-time	Informasi yang diperbarui secara langsung sesuai kondisi terkini.



Responsive	Kemampuan website menyesuaikan tampilan di berbagai ukuran perangkat.
Responsive Website	Website yang dapat menyesuaikan tampilan pada berbagai ukuran perangkat.
SCUS (Screen Coverage Usability Score)	Skor usability berdasarkan tingkat keberhasilan, kesalahan klik, dan durasi penyelesaian tugas.
Search Bar	Kolom pencarian untuk membantu pengguna menemukan informasi atau produk tertentu.
Stimulation	Tingkat motivasi dan ketertarikan pengguna saat menggunakan sistem.
Styling	Proses pengaturan tampilan visual pada website atau aplikasi.
Success Rate	Persentase keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
Tailwind CSS	Framework CSS utility-first yang digunakan untuk membangun tampilan antarmuka website.
Tipografi	Pengaturan dan penggunaan jenis huruf pada desain antarmuka.
User Experience Questionnaire	Metode pengukuran pengalaman pengguna berdasarkan beberapa aspek pengalaman penggunaan sistem.
Usability	Tingkat kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem.
User Experience (UX)	Pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan sistem atau aplikasi.
User Flow	Diagram alur interaksi pengguna saat menggunakan sistem.
User Interface (UI)	Tampilan antarmuka yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem.
User Journey Map	Representasi perjalanan dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

User Persona	Representasi karakteristik target pengguna berdasarkan hasil analisis data pengguna.
User Research	Proses pengumpulan data dan pemahaman kebutuhan pengguna.
Vite	Build tool modern untuk pengembangan aplikasi web berbasis JavaScript.
Website Katalog Produk	Website yang digunakan untuk menampilkan informasi produk secara digital tanpa fitur transaksi otomatis penuh.
Wireframe	Kerangka awal tampilan antarmuka yang menggambarkan tata letak elemen pada sistem.



INTISARI

Your.i Scent merupakan usaha parfum yang menawarkan parfum *decant*, BNIB (Brand New In Box), dan *preloved* dari parfum lokal dan Timur Tengah dengan harga terjangkau. Dalam era digital saat ini, kehadiran platform online yang *user-friendly* menjadi penting untuk membantu konsumen dalam mengakses dan memahami informasi produk secara lebih mudah dan terstruktur. Namun, Your.i Scent belum memiliki platform digital yang memadai untuk menampilkan katalog produk secara sistematis. Konsumen masih mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi produk secara lengkap serta melihat variasi produk yang tersedia. Kondisi ini berdampak pada keterbatasan penyampaian informasi produk kepada konsumen. Oleh karena itu, perancangan website katalog produk dengan pendekatan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang baik menjadi langkah awal untuk meningkatkan kemudahan akses informasi dan kualitas interaksi pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengembangan dilakukan dalam bentuk prototipe interaktif yang dibangun menggunakan React, Vite, dan Tailwind CSS untuk menghasilkan antarmuka yang responsif dan mudah digunakan. Hasil penelitian ini berupa prototipe website katalog produk Your.i Scent yang menampilkan halaman informasi dan katalog produk yang terstruktur, sehingga memudahkan pengguna dalam mengeksplorasi dan memahami produk. Pengujian dilakukan menggunakan Maze untuk mengevaluasi alur interaksi pengguna, serta *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh. Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kemudahan pengguna dalam memahami informasi produk serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih optimal. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan desain UI/UX katalog produk berbasis pendekatan *Design Thinking*.

Kata kunci: Design Thinking, UI/UX, Katalog Produk, Website, Parfum Decant, User Experience.

ABSTRACT

Your.i Scent is a perfume business that offers decanted, BNIB (Brand New In Box), and pre-owned perfumes from local and Middle Eastern brands at affordable prices. In today's digital age, a user-friendly online platform is essential to help consumers access and understand product information more easily and in a structured manner. However, Your.i Scent does not yet have an adequate digital platform to display its product catalog systematically. Consumers still face difficulties in obtaining complete product information and viewing the available product variations. This situation limits the delivery of product information to consumers. Therefore, designing a product catalog website with a strong focus on User Interface (UI) and User Experience (UX) is an essential first step toward improving the accessibility of information and the quality of user interactions. This study employs the Design Thinking methodology, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Development was carried out in the form of an interactive prototype built using React, Vite, and Tailwind CSS to create a responsive and user-friendly interface. The results of this study consist of a prototype website for the Your.i Scent product catalog, featuring structured information pages and a product catalog, thereby making it easier for users to explore and understand the products. Testing was conducted using Maze to evaluate user interaction flows, as well as the User Experience Questionnaire (UEQ) to measure the overall quality of the user experience. This research is expected to help improve users' ability to understand product information and provide a more optimal user experience. Additionally, this research can serve as a reference for developing UI/UX designs for product catalogs based on the Design Thinking approach.

Keywords: Design Thinking, UI/UX, Product Catalog, Website, Perfume Decants, User Experience