

**PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE TOKO BANGUNAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1-Informatika



disusun oleh

MOHAMAD REZA TOMUTU

19.11.2938

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE TOKO BANGUNAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1-Informatika



disusun oleh

MOHAMAD REZA TOMUTU

19.11.2938

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* TOKO BANGUNAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT***

yang disusun dan diajukan oleh

Moahamad Reza Tomutu

19.11.2938

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Februari 2024

Dosen Pembimbing

Haryoko, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* TOKO BANGUNAN

MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

yang disusun dan diajukan oleh

Mohamad Reza Tomutu

19.11.2938

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Arifivanto Hadinegoro, S.Kom., M.T.

NIK. 190302289

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302393

Haryoko, S.Kom., M.Cs

NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kursini., M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Mohamad Reza Tomutu
NIM : 19.11.2938

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE TOKO BANGUNAN MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Dosen Pembimbing: Haryoko, S.Kom., M.Cs

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, 23 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Mohamad Reza Tomutu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT karena atas berkat dan karunia yang telah diberikan kepada saya serta telah mengabulkan semua yang saya panjatkan saya dapat mencapai apa yang ingin saya raih saat ini. Oleh karena itu dengan rasa Syukur yang sebesar besarnya dan dengan bangga saya ucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Allah SWT, berkat Rahmat kasih sayang dan pertolongan-Nya saya tidak bakal bisa menjalani kehidupan ini sampai saat ini
2. Kedua Orang Tua saya, Bapak dan Ibu yang selalu mendidik saya, membesarkan dengan kasih sayangnya, memberikan saya semangat saat kondisi sedih ataupun senang, dan terutama selalu mendoakan saya karena dengan doanya saya bisa sampai titik ini untuk menyelesaikan masa studi S-1 saya.
3. Karya ini saya persembahkan kepada teman-teman kuliah dan teman-teman dekat saya yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses perkuliahan. Terima kasih atas bantuan, diskusi, dan motivasi yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini dengan baik.
4. Saya juga mempersembahkan karya ini kepada teman-teman kos yang telah menjadi keluarga kedua bagi saya. Terima kasih atas kebersamaan, canda, dan dukungan moral yang diberikan selama masa studi, yang turut membantu menjaga semangat dan keseimbangan dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab akademik.
5. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada Bapak Dosen Pembimbing dan Bapak Ketua Program Studi atas bimbingan, arahan, serta ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan karya ini. Segala masukan dan dukungan yang diberikan menjadi bekal berharga bagi saya dalam menyelesaikan studi dan mengembangkan kemampuan akademik.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta Inayah-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Perancangan UI/UX Website Toko Bangunan menggunakan metode *Design Sprint*”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan sebuah bukti untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom). penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak.

Dalam penulisan skripsi ini tentu disadari masih banyak kelemahan dan kekurangan di dalamnya, oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun guna menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya

Yogyakarta, 15 Januari 2026

Penulis



Mohamad Reza Tomutu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
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	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 User Experience (UX)	11

2.2.2 User Interface (UI).....	12
2.2.3 Design Sprint	12
2.2.4 User Persona	13
2.2.5 Affinity Diagram.....	14
2.2.6 Usability Test	14
2.2.7 Skala Likert	15
2.2.8 Market Place	16
2.2.9 Website.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Objek Penelitian.....	18
3.2 Alur Penelitian	21
3.2.1 Pengumpulan Ide dan Studi Literatur.....	22
3.2.2 Design Sprint	22
3.2.3 Feedback Owner Toko Bangunan Sinar Papua.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Tahap Validate	59
4.1.1 Evaluasi Hasil Perancangan.....	59
4.1.2 Analisis Hasil Pengujian.....	66
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
REFERENSI.....	71
LAMPIRAN	75

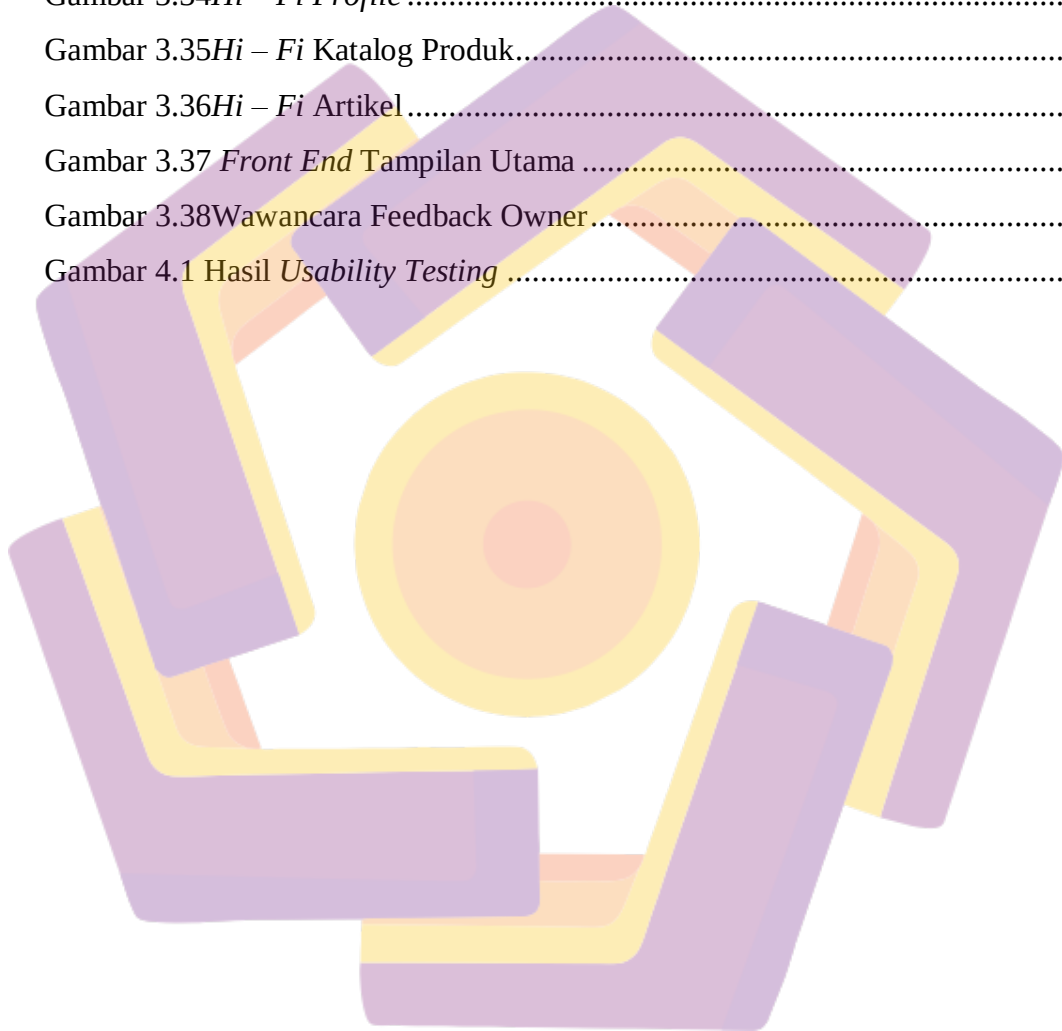
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 2.2 Nilai Pertanyaan Kuesioner	16
Tabel 2.3 Standar pengukuran.....	16
Tabel 3.1 Pertanyaan kuesioner observasi dan wawancara	23
Tabel 3.2 Hasil pertanyaan kuesioner observasi dan wawancara.....	24
Tabel 4.1 <i>Learnability</i>	60
Tabel 4.2 <i>Efficiency</i>	61
Tabel 4.3 <i>Memorability</i>	61
Tabel 4.4 <i>Errors</i>	62
Tabel 4.5 <i>Satisfaction</i>	63
Tabel 4.6. Hasil <i>Learnability</i>	64
Tabel 4.7 Hasil <i>Efficiency</i>	64
Tabel 4.8 Hasil <i>Memorability</i>	64
Tabel 4.9 Hasil <i>Errors</i>	65
Tabel 4.10 Hasil <i>Satisfaction</i>	66

DAFTAR GAMBAR

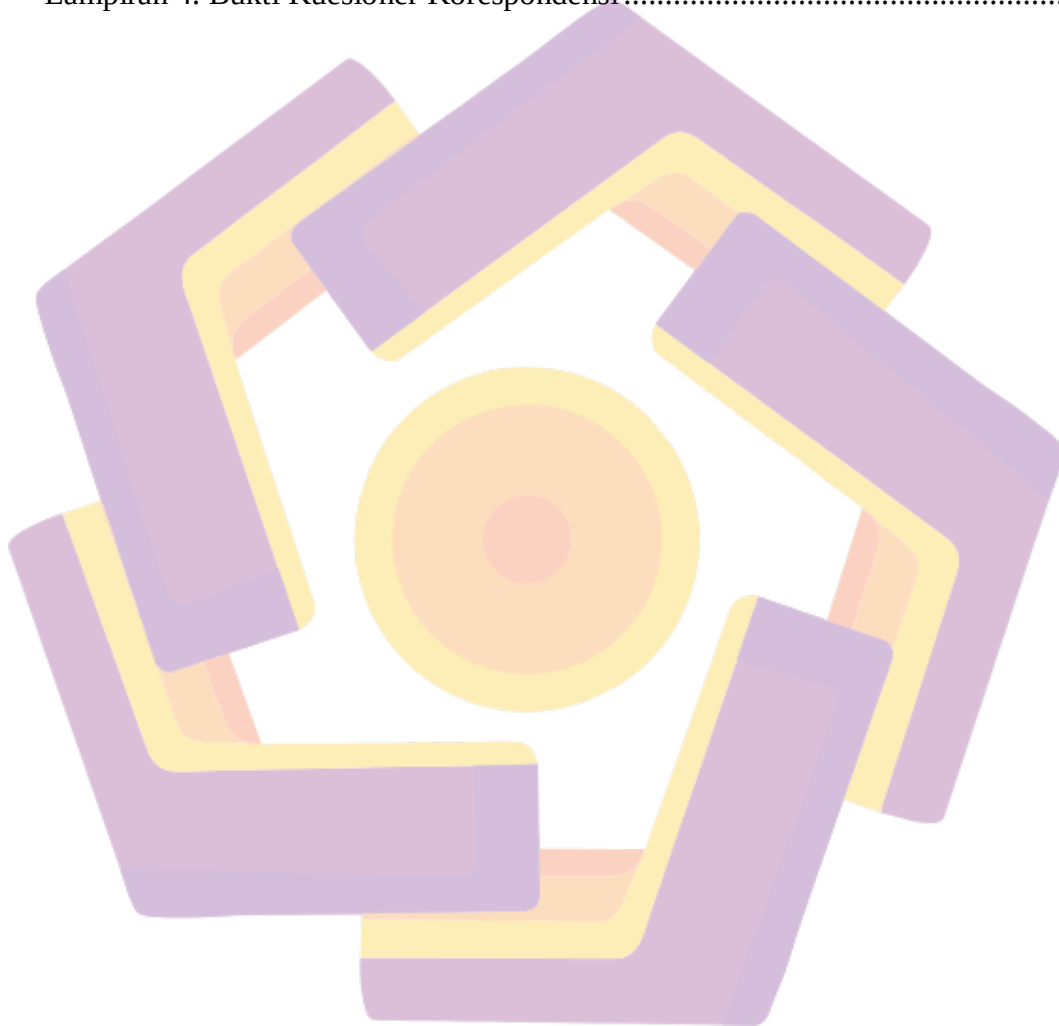
Gambar 2.1 <i>Design Sprint</i>	13
Gambar 2.2 <i>User Persona</i>	14
Gambar 3.1 Depan Toko Bangunan Sinar Papua.....	21
Gambar 3.2 Dalam Toko Bangunan Sinar Papua.....	19
Gambar 3.3 Gudang Toko Bangunan Sinar Papua.....	19
Gambar 3.4 Logo Toko Bangunan Sinar Papua	20
Gambar 3.5 Maps Toko Bangunan Sinar Papua	20
Gambar 3.6 Alur Penelitian	21
Gambar 3.7 <i>User Persona</i> Indra Sukma Pamungkas	25
Gambar 3.8 <i>User Persona</i> Ilham Halid	26
Gambar 3.9 <i>Bundle</i>	27
Gambar 3.10 <i>Cluster</i>	28
Gambar 3.11 <i>Themes</i>	29
Gambar 3.12 <i>Systemize</i>	30
Gambar 3.13 <i>Sitemaps</i>	31
Gambar 3.14 <i>User Flow</i>	32
Gambar 3.15 <i>Wireframe Login</i>	33
Gambar 3.16 <i>Wireframe Register</i>	34
Gambar 3.17 <i>Wireframe Homepage</i> Sebelum Login.....	35
Gambar 3.18 <i>Wireframe Homepage</i> Setelah Login.....	36
Gambar 3.19 <i>Wireframe Profile</i>	37
Gambar 3.20 <i>Wireframe Kategori</i>	38
Gambar 3.21 <i>Wireframe Detail Product</i>	39
Gambar 3.22 <i>Wireframe Pembayaran</i>	40
Gambar 3.23 <i>Wireframe Keranjang</i>	41
Gambar 3.24 <i>Wireframe Produk Terbaru</i>	42
Gambar 3.25 <i>Wireframe Artikel</i>	43
Gambar 3.26 <i>Hi - Fi Login</i>	44
Gambar 3.27 <i>Hi - Fi Pendaftaran</i>	45
Gambar 3.28 <i>Hi-Fi Homepage</i>	46

Gambar 3.29 <i>Hi-Fi Homepage</i> setelah Login	47
Gambar 3.30 <i>Hi – Fi</i> Kategori Barang	48
Gambar 3.31 <i>Hi – Fi</i> Keranjang	49
Gambar 3.32 <i>Hi – Fi</i> Detail Produk	50
Gambar 3.33 <i>Hi – Fi</i> Pembayaran	51
Gambar 3.34 <i>Hi – Fi Profile</i>	52
Gambar 3.35 <i>Hi – Fi</i> Katalog Produk.....	53
Gambar 3.36 <i>Hi – Fi</i> Artikel.....	54
Gambar 3.37 <i>Front End</i> Tampilan Utama	55
Gambar 3.38Wawancara Feedback Owner.....	57
Gambar 4.1 Hasil <i>Usability Testing</i>	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Figma Project</i>	73
Lampiran 2. <i>Front End Website</i>	73
Lampiran 3. Surat - Surat Administrasi	73
Lampiran 4. Bukti Kuesioner Korespondensi	73



INTISARI

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam berbelanja dari sistem konvensional ke sistem daring. Namun, masih banyak *website* toko bangunan yang memiliki permasalahan pada aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* sehingga kurang nyaman, sulit dipahami, serta tidak memenuhi kebutuhan pengguna. Permasalahan ini berdampak pada rendahnya minat konsumen untuk menggunakan *website* sebagai media transaksi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang *UI/UX website* Toko Bangunan Sinar Papua yang nyaman, informatif, dan mudah digunakan oleh pengguna.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Sprint* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, dan *Validate*. Pada tahap *Understand* dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pengguna, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *user persona* dan *affinity diagram* pada tahap *Diverge*. Tahap *Decide* menghasilkan perancangan *sitemap*, *user flow*, dan *wireframe*, yang kemudian dikembangkan menjadi desain *high-fidelity* dan *front-end website* pada tahap *Prototype*. Tahap *Validate* dilakukan dengan pengujian *usability* menggunakan kuesioner kepada 30 responden berdasarkan indikator *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan *UI/UX website* memperoleh tingkat *usability* yang sangat baik dengan nilai rata-rata di atas 80%. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi toko bangunan dalam mengembangkan *website* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna serta dapat dimanfaatkan oleh pelaku usaha sebagai acuan perancangan *UI/UX website* serupa.

Kata kunci: *UI/UX, Website, Design Sprint, Usability, Toko Bangunan.*

ABSTRACT

The development of digital technology has driven changes in people's shopping behavior from conventional systems to online platforms. However, many building material store websites still experience problems in terms of User Interface (UI) and User Experience (UX), making them uncomfortable, difficult to understand, and unable to meet user needs. These issues have a negative impact on consumers' interest in using websites as transaction media. Therefore, this study aims to design the UI/UX of the Sinar Papua building material store website to be comfortable, informative, and easy to use.

The research method employed is Design Sprint, which consists of five stages: Understand, Diverge, Decide, Prototype, and Validate. In the Understand stage, observations and interviews were conducted to identify user problems, followed by the creation of user personas and affinity diagrams in the Diverge stage. The Decide stage produced sitemaps, user flows, and wireframes, which were then developed into high-fidelity designs and website front-end implementations in the Prototype stage. The Validate stage was carried out through usability testing using questionnaires distributed to 30 respondents based on the indicators of learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction.

The results of the usability testing indicate that the designed UI/UX achieved a very good level of usability, with average scores above 80%. Thus, the results of this study are expected to serve as a solution for building material stores in developing user-centered websites and as a reference for business owners in designing similar UI/UX websites.

Keywords: UI/UX, Website, Design Sprint, Usability, Building Material Store