

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX *E-COMMERCE* KOMET ADVANTURE

BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*



FAUZI ANGGARA

195610085

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

SKRIPSI

Perancangan UI/UX *E-Commerce* Komet Advanture Berbasis *Website*

Menggunakan Metode *Design Thinking*

Diajukan sebagai salah satu untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu

(S1)

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun Oleh

FAUZI ANGGARA

195610085

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Perancangan UI/UX *E-commerce* Komet Adventure
Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Design Thinking*

Nama : Fauzi Anggara

NIM : 195610085

Program Studi : Sistem Informasi

Program : Sarjana

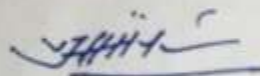
Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2023 / 2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di depan hadapan Dewan Penguji Skripsi

Yogyakarta, 20 Februari 2024

Dosen Pembimbing



Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T.

NIP/NPP. 851013

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRPSI

PERANCANGAN UI/UX *E-COMMERCE* KOMET ADVANTURE

BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Telah dipersiapkan dan disusun oleh:

FAUZI ANGGARA

195610085

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Yogyakarta, 20 Februari 2024

Dewan Penguji

1. Dison Librado, S.E., M.Kom.
2. Totok Suprawoto, M.M., M.T.
3. Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng.

Tandatangan



Mengetahui
Kepua Program Studi Sistem Informasi

Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0511107301

26 FEB 2024

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Februari 2024



Fauzi Anggara

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan karunia kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang saya sembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ayah Fauzan Effendi dan Ibu Netri Erna Dessy yang telah membesarkan saya dengan penuh cinta yang tidak mungkin dapat saya balas, dan selalu memberikan dorongan kepada saya dalam setiap langkah saya mencari ilmu sehingga saya dapat mengejar cita-cita saya kelak.
2. Adik saya Veronika Dwi Maharani dan segenap keluarga besar saya yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan mandiri serta dapat membanggakan mereka.
3. Orang-orang terdekat dan teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung serta meberikan nasihat.
4. Dan tidak lupa pula untuk semua pembaca skripsi ini. Semoga dengan tulisan saya ini dapat membantu pembaca mendapatkan refrensi yang bermanfaat.

HALAMAN MOTTO

"Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan
serta memperhalus perasaan" - Tan Malaka

"Janganlah melihat ke masa depan dengan mata buta. Masa yang lampau sangat
berguna sebagai kaca benggala daripada masa yang akan datang." - Soekarno

KATA PENGANTAR

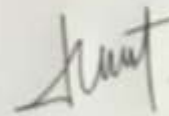
Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan mengangkat judul “Perancangan UI/UX E-commerce Komet Advanture Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking”. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., Ph.D. selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta.
2. Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs. selaku Kepala Prodi Sistem Informasi.
3. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan arahan bimbingan dan motivasi pada saat penulisan skripsi ini. Semoga kebaikan beliau menjadi ladang pahala. Aamiin.
4. Keluarga saya, Ayah Fauzan Effendi, Ibu Netri Erna Dessy, dan adik Veronika Dwi Maharani yang telah memberikan dorongan motivasi, pengorbanannya baik dari segi moril dan materi, serta doa yang selalu menyertai sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Terima kasih untuk diri saya sendiri karena telah berhasil hingga titik ini dan menyelesaikan skripsi ini.

6. Untuk teman kontrakan, Imam, Adjie, Saddam, Salman, Edo dan Gilang yang tidak bosan memberikan segala kebaikan, waktu, do'a, dan selalu memberi nasihat bagi penulis hingga saat ini. Terimakasih atas semuanya, terutama kebersamaan dan canda tawanya selama ini. Mungkin saya bukan sahabat terbaik kalian, tetapi terima kasih telah menjadi sahabat terbaik saya.
7. Rohayati Umilatus Soleqah, terima kasih atas segala bantuan, waktu, support dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis, menjadi tempat berkeluh kesah, serta menemani penulis dalam suka maupun duka. Semoga do'a terbaik untuk kita.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Terimakasih atas semuanya, terutama semangat dan motivasi.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis sudah berusaha sebaik mungkin. Namun, masih banyak kesalahan dan kekurangan baik yang disengaja ataupun yang tidak disengaja. Penulis menerima kritik serta saran yang membangun sebagai perbaikan ke depannya dan semoga skripsi ini membawa manfaat bagi semua orang.

Yogyakarta, 20 Februari 2024



Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 Toko Komet Adventure	7
2.2.2 Figma	7
2.2.3 <i>Design Thinking</i>	7
2.2.4 UI/UX	8
2.2.5 <i>E-commerce</i>	8
2.2.6 <i>User Interface</i>	8
2.2.7 <i>User Experince</i>	9
2.2.8 <i>Website</i>	9
2.2.9 Inovasi	10
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN	11
3.1 Metodologi Penelitian	11
3.1.1 <i>Empathize</i>	12
3.1.2 <i>Define</i>	12

3.1.3	<i>Ideate</i>	13
3.1.4	<i>Prototype</i>	13
3.1.5	<i>Testing</i>	13
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1	<i>Empathize</i>	15
4.1.1	Wawancara.....	15
4.1.2	<i>Empathy map</i>	16
4.2	<i>Define</i>	19
4.3	<i>Ideate</i>	21
4.1.3	Pembuatan Tabel Solusi Permasalahan.....	22
4.1.4	<i>Site Map</i>	23
4.1.5	<i>User Flow Design UI/UX</i>	24
4.4	<i>Prototype</i>	25
4.1.6	<i>Wireframe Low-Fidelity</i>	25
1.	<i>Wireframe</i> Halaman awal	25
2.	<i>Wireframe</i> Halaman Registrasi.....	26
3.	<i>Wireframe</i> login	26
4.	<i>Wireframe</i> Landing Page.....	27
5.	<i>Wireframe</i> Halaman Produk	29
6.	<i>Wireframe</i> Detail Produk.....	30
7.	<i>Wireframe</i> Keranjang Belanja	32
8.	<i>Wireframe</i> Pembayaran Pesanan	33
9.	<i>Wireframe</i> Bukti Pembayaran.....	33
10.	<i>Wireframe</i> Profile	34
4.1.7	<i>Wireframe High-Fidelity</i>	35
1.	<i>Mockup</i> Halaman Register.....	35
2.	<i>Mockup</i> Halaman Login.....	36
3.	<i>Mockup</i> Halaman Landing Page.....	37
4.	<i>Mockup</i> Halaman Daftar Produk	38
5.	<i>Mockup</i> Halaman Kategori Produk.....	39
6.	<i>Mockup</i> Halaman Detail Produk.....	40
7.	<i>Mockup</i> Halaman Keranjang Pesanan	41
8.	<i>Mockup</i> Halaman Checkout Pesanan.....	42
9.	<i>Mockup</i> Halaman Bukti Bayar.....	43

10.	<i>Mockup</i> Status Pesanan Sukses.....	45
11.	<i>Mockup</i> Halaman Pesanan Diterima.....	46
4.5	<i>Testing</i>	47
BAB V	PENUTUP.....	54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Penelitian.....	11
Gambar 4. 1 <i>Emphaty</i> map Imam	17
Gambar 4. 2 <i>Emphaty</i> Map Mila.....	17
Gambar 4. 3 <i>Emphaty</i> map Oldy.....	18
Gambar 4. 4 <i>Emphaty</i> map Arif.....	18
Gambar 4. 5 Persona Imam.....	19
Gambar 4. 6 Persona Mila.....	20
Gambar 4. 7 Persona Oldy	20
Gambar 4. 8 Persona Arif.....	21
Gambar 4. 9 <i>Site Map</i> Pada <i>Website E-commerce</i>	23
Gambar 4. 10 <i>User Flow Design UI/UX Website E-commerce</i>	24
Gambar 4. 11 <i>Wireframe</i> Halaman Awal.....	25
Gambar 4. 12 <i>Wireframe</i> Halaman Registrasi	26
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Login</i>	27
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Landing Page</i>	28
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> Halaman Produk.....	29
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Detail Produk	31
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> Keranjang Belanja.....	32
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> Pembayaran Pesanan.....	33
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> Bukti Pembayaran	34
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Profile.....	35
Gambar 4. 21 <i>Mockup</i> Halaman <i>Register</i>	36
Gambar 4. 22 <i>Mockup</i> Halaman <i>Login</i>	36
Gambar 4. 23 <i>Mockup</i> Halaman <i>Landing Page</i>	38
Gambar 4. 24 <i>Mockup</i> Halaman Daftar Produk.....	39
Gambar 4. 25 <i>Mockup</i> Halaman Kategori Produk.....	40
Gambar 4. 26 <i>Mockup</i> Halaman Detail Produk	41
Gambar 4. 27 <i>Mockup</i> Halaman Keranjang Pesanan.....	42
Gambar 4. 28 <i>Mockup</i> Halaman <i>Checkout</i>	43
Gambar 4. 29 <i>Mockup</i> Halaman Bukti Pembayaran.....	45
Gambar 4. 30 <i>Mockup</i> Halaman Status Pesanan Sukses.....	46
Gambar 4. 31 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Diterima	47
Gambar 4. 32 Hasil Pengujian Skenario Pertama	49
Gambar 4. 33 Hasil Pengujian Skenario Kedua.....	50
Gambar 4. 34 Hasil Pengujian Skenario Ketiga.....	50
Gambar 4. 35 Hasil Pengujian Skenario Keempat.....	51
Gambar 4. 36 Hasil Pengujian Skenario Kelima	51

Gambar 4. 37 Hasil Pengujian Skenario Keenam.....	52
Gambar 4. 38 Hasil Pengujian Skenario Ketujuh	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	6
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	15
Tabel 4. 2 Inti Permasalahan.....	16
Tabel 4. 3 Daftar Klasifikasi Permasalahan.....	21
Tabel 4. 4 Daftar Solusi Permasalahan	22
Tabel 4. 5 Skenario Pengujian	48

INTISARI

Pada era globalisasi saat ini semua kegiatan dilakukan melalui internet. Pada saat ini transaksi jual beli dapat dilakukan pada aplikasi *e-commerce*. *Electronic commerce* atau yang sering disebut *e-commerce* adalah proses jual beli atau pertukaran produk jasa atau informasi melalui jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Terdapat sebuah toko Komet Adventure di Jalan Raya Randugowang Nomor 34 Tegal Weru, Sariharjo, Kecamatan Nganglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581. Permasalahan dari toko komet adventure, ingin mengembangkan tokonya karena pelanggan hanya dari masyarakat sekitar saja.

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan perancangan UI/UX *e-commerce* berbasis *website* pada toko Komet Adventure menggunakan metode *design thinking*. Dengan memanfaatkan penjualan melalui internet dapat berdampak pada peningkatan pendapatan. Perancangan UI/UX *e-commerce* berbasis *website* pada toko Komet Adventure menggunakan metode *design thinking*. *Design Thinking* adalah metode penelitian yang berfokus pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Dalam metode ini terdapat 5 tahapan proses yang memungkinkan untuk memperoleh keluaran yang inovatif yaitu: *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Testing*.

Rancangan *prototype* dilakukan dengan menggunakan 2 pengujian, yaitu *scenario-based test* untuk mengukur tingkat *usability* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk pengukuran kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil pengujian yang diperoleh maka rancangan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, yaitu *website* memiliki fitur lengkap, tampilan yang sederhana dan menarik, terdapat fitur promo, dan tampilan *website* yang *user friendly*.

Kata Kunci: Desain antar muka, *E-commerce*, *Design Thinking* dan *website*.

ABSTRACT

In the current era of globalization, all activities are carried out via the internet. At this time, buying and selling transactions can be carried out in e-commerce applications. Electronic commerce or often called e-commerce is the process of buying and selling or exchanging products, services or information through computer networks connected to the internet. There is a Komet Adventure shop in Jalan Raya Randugowang Number 34 Tegal Weru, Sariharjo, Nganglik District, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region 55581. The problem of the comet adventure shop, wants to develop its shop because customers are only from the surrounding community.

The purpose of this research is to produce a website-based e-commerce UI/UX design at the Komet Adventure store using the design thinking method. By utilizing internet sales, it can have an impact on increasing revenue. Designing website-based e-commerce UI/UX at the Komet Adventure store using the design thinking method. Design Thinking is a research method that focuses on humans to solve problems and bring new innovations. In this method there are 5 stages of the process that make it possible to obtain innovative outputs, namely: Emphasize, Define, Ideate, Prototype, Testing.

The prototype design was carried out using 2 tests, namely scenario-based tests to measure the level of usability and System Usability Scale (SUS) for measuring user satisfaction. Based on the test results obtained, the design is in accordance with user needs, namely the website has complete features, a simple and attractive appearance, there are promo features, and a user friendly website display.

Keyword: Interface design, E-commerce, Design Thinking and Website.