

SKRIPSI

PERANCANGAN ANTARMUKA UI/UX PADA VIZEN CRAFT BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

(Studi Kasus: Vizen Craft Bantul, Yogyakarta)



RAMA FITANTRA

NIM : 205410062

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANTARMUKA UI/UX PADA VIZEN CRAFT
BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
(Studi Kasus: Vizen Craft Bantul, Yogyakarta)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada

Program Sarjana

Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Disusun Oleh

Rama Fitandra

NIM : 205410062

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Perancangan Antarmuka UI/UX Pada Vizen Craft
Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Design Thinking*
(Studi Kasus: Vizen Craft Bantul, Yogyakarta)

Nama : Rama Fitantra


NIM : 205410062

Program Studi : Informatika

Program : Sarjana

Semester : 9 (Ganjil)

Tahun Akademik : 2024/2025



Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan
di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Yogyakarta, 16 Desember 2024

Dosen Pembimbing,



Erna Hudianti P. S. Si M. Si

NIDN: 0528097101

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN ANTARMUKA UI/UX PADA VIZEN CRAFT
BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
(Studi Kasus: Vizen Craft Bantul, Yogyakarta)**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji dan dinyatakan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta, 16 Desember 2024

Dewan Penguji

1. Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs.

2. Pius Dian Widi Anggoro, S.Si, M.Cs.

3. Erna Hudianti P. S. Si M. Si.

NIDN

0015037802

0023107402

0528097101

Tandatangan







Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika


Dini Fakta Sari, S.T ..M.T.

NIDN : 05070108401

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Desember 2024



Rama Fitandra

NIM: 205410062

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan penuh cinta, penulis ingin memberikan penghargaan yang tidak terhingga kepada semua pihak yang turut serta dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini. Tidak lupa, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala petunjuk, kekuatan, karunia, dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa demi kelancaran segala tindakan dan usaha dalam membangun skripsi ini.
3. Keluarga yang selalu memberikan semangat, dorongan dan selalu menjadi pengingat dalam mengerjakan skripsi.
4. Ibu Erna Hudianti P. S. Si M. Si., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, kritik, dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat di selesaikan.
5. Teman-teman seangkatan yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutan satu persatu yang telah memberikan inspirasi serta semangat dalam perjalanan ini.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul “Perancangan Antarmuka UI/UX Pada Vizen Craft Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Vizen Craft Bantul, Yogyakarta)” dapat diselesaikan. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelas Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis mendapat dukungan, bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., PhD., selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T., selaku ketua Program Studi Informatika Universitas teknologi Digital Indonesia.
3. Ibu Erna Hudianti P. S. Si M. Si., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, kritik, dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat di selesaikan.
4. Bapak Pius Dian Widi Anggoro, S.Si, M.Cs., dan Ibu Pulut Suryati ,S.Kom., M.Cs., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi penulis.

5. Bapak Harsono, selaku pemilik Vizen Craft, yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian di tempatnya.
6. Kedua orang tua penulis, Bapak Ngatijan dan Ibu Sarjiyem, yang telah memberikan dukungan, doa, materi, dan semangat yang tiada henti.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutan satu persatu yang telah memberikan inspirasi serta semangat dalam perjalanan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran diharapkan dapat membantu penulis guna perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 16 Desember 2024

Rama Fitandra

NIM: 205410062

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Suvenir	9
2.2.2 Website	9
2.2.3 User Interface (UI).....	10
2.2.4 User Experience (UX).....	10
2.2.5 Design Thinking	11
2.2.6 Empathize	12
2.2.7 Define	12

2.2.8	<i>Ideate</i>	13
2.2.9	<i>Prototype</i>	14
2.2.10	<i>Test</i>	15
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Bahan / Data	17
3.2	Peralatan	17
3.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	17
3.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	18
3.3	Analisis dan Rancangan Sistem.....	18
3.3.1	Tahap <i>Empathize</i>	23
3.3.2	Tahap <i>Define</i>	24
3.3.3	Tahap <i>Ideate</i>	26
3.3.4	Tahap <i>Prototype</i>	32
3.3.5	Tahap <i>Test</i>	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Implementasi dan Uji Coba Sistem	42
4.2	Implementasi <i>Prototype Interactive</i>	42
4.3	Pembahasan	49
4.3.1	Menentukan Evaluator	49
4.3.2	Tugas <i>Usability Testing</i>	50
4.3.3	Hasil <i>Usability Testing</i>	51
4.3.4	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	56
4.3.5	<i>Net Promoter Score (NPS)</i>	59
BAB V PENUTUP.....		62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN.....		66

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Proses Design Thinking	11
Gambar 3.1 Alur Tahapan Design Thinking.....	19
Gambar 3.2 User Persona Riska.....	23
Gambar 3.3 Customer Journey Map	24
Gambar 3.4 Empathy Map	25
Gambar 3.5 Prioritization Matrix	27
Gambar 3.6 Sitemap.....	29
Gambar 3.7 User Flow	31
Gambar 3.8 Wireframe Beranda	33
Gambar 3.9 Wireframe Hasil Pencarian	34
Gambar 3. 10 Wireframe Fitur Filter Pencarian	35
Gambar 3.11 Wireframe Detail Produk Suvenir.....	36
Gambar 3.12 Wireframe Pembayaran.....	37
Gambar 3.13 UI Kit Warna.....	38
Gambar 3.14 UI Kit Tipografi	39
Gambar 3.15 UI Kit Elemen	39
Gambar 3.16 Prototype	48
Gambar 4.1 Halaman Beranda	43
Gambar 4.2 Halaman Hasil Pencarian Produk Suvenir	44
Gambar 4.3 Halaman Filter Pencarian Produk Suvenir	45
Gambar 4.4 Halaman Detail Produk Suvenir.....	46
Gambar 4.5 Halaman Pembayaran Produk Suvenir.....	47

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 4. 1 Evaluator	50
Tabel 4.2 Tugas Usability Testing	50
Tabel 4.3 Success Rate.....	52
Tabel 4.4 Time On Task.....	53
Tabel 4.5 Pertanyaan SUS	56
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner SUS	57
Tabel 4.7 Skor SUS.....	58

INTISARI

Vizen Craft merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan khususnya souvenir yang berdiri dari tahun 2012 di Yogyakarta. Meski sudah berdiri dari tahun 2012 Vizen Craft masih belum memanfaatkan teknologi internet dalam menjalankan bisnisnya. Hal ini menyebabkan keterbatasan jangkauan pasar, informasi produk, dan efisiensi waktu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada *website* toko *online* Vizen Craft menggunakan metode *Design Thinking* sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Penelitian ini melibatkan pendekatan terhadap pemilik Vizen Craft dan 12 pelanggan Vizen Craft. Pendekatan dilakukan melalui metode wawancara, observasi, dan kuesioner yang dimana hasil dari pendekatan ini akan menjadi dasar utama dalam perancangan UI/UX *website* toko *online* Vizen Craft. Perancangan ini diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih produk souvenir, serta diharapkan dapat memberikan solusi terbaik terhadap pemilik Vizen Craft dalam mengembangkan bisnisnya.

Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Usability Testing* menggunakan *tools* Maze. Hasil pengujian rancangan desain *website* toko *online* Vizen Craft menghasilkan Skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 86,875 menunjukkan bahwa perancangan yang dibuat masuk kedalam kategori *Acceptable* dengan tingkat kepuasan yang tinggi mencapai 83,33 % dalam perhitungan *Net Promoter Score* (NPS).

Kata Kunci : *Design Thinking*, *Toko Online*, *Usability Testing*, *UI/UX*, *Website*

ABSTRACT

Vizen Craft is a business specializing in souvenir sales, established in 2012 in Yogyakarta. Despite its long-standing presence, Vizen Craft has yet to leverage internet technology in its operations. This has resulted in limited market reach, inadequate product information, and inefficiency. Therefore, this study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) for the Vizen Craft online store website using the Design Thinking method, tailored to the needs and preferences of its users.

The study involved an approach to the owner of Vizen Craft and 12 of its customers. This approach was conducted through interviews, observations, and questionnaires, with the results serving as the primary basis for designing the UI/UX of the Vizen Craft online store website. The design is expected to facilitate users in searching for and selecting souvenir products while providing the best solutions for the owner to expand the business.

The Design Thinking methodology was applied, encompassing the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Usability testing was conducted using Maze tools. The results of the usability test yielded a System Usability Scale (SUS) score of 86.875, indicating that the design falls into the "Acceptable" category. Additionally, the design achieved a high satisfaction level, with an 83.33% score based on the Net Promoter Score (NPS) calculation.

Keywords: Design Thinking, Toko Online, Usability Testing, UI/UX, Website