

**PERANCANGAN PROTOTIPE DESAIN USER
INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK
WEBSITE E-COMMERCE TOKO BAJU LIAN
FASHION**

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Komputer**



Dibuat Oleh:

VONNY

180709902

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN PROTOTYPE DESAIN USER INTERFACE DAN USER
EXPERIENCE UNTUK WEBSITE E-COMMERCE TOKO BAJU LIAN
FASHION

yang disusun oleh

Vonny

180709902

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 06 Februari 2023

	Keterangan
Dosen Pembimbing 1: Eddy Julianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2: Herlina, S.Kom., M.Eng	Telah Menyetujui
Tim Penguji	
Penguji 1 : Eddy Julianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 2 : Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng, Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 3 : Bekty Tandaningtyas Sundoro, S.Pd., M.Pd.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 06 Februari 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc.

PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vonny

NPM : 180709902

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Perancangan Prototipe Desain User Interface Dan User Experience Untuk Website E-Commerce Toko Baju Lian Fashion.

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini merupakan hasil penelitian saya pada Tahun Akademik 2021/2022 yang bersifat orisinalitas dan tidak mengandung plagiasi dari karya manapun.
2. Universitas Atma Jaya Yogyakarta berhak menyimpan, mengalihmedia, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan penulisan Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Mei 2022

Yang menyatakan,

Vonny

180709902

HALAMAN PERSEMBAHAN

Semua akan indah pada waktu-Nya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Prototipe Desain *User Interface* Dan *User Experience* Untuk *Website E-Commerce* Toko Baju Lian Fashion” dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, penulis mendapatkan bimbingan, semangat, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua penulis yang selalu memberi dukungan dan doa kepada penulis selama melaksanakan kerja praktek.
2. Bapak Thomas Adi Purnomo Sidhi, ST., MT selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Eddy Julianto, S.T.,M.T. selaku Dosen Pembimbing pertama dan bu Herlina S.kom. M.Eng dosen pembimbing kedua yang senantiasa memberikan bimbingan dalam mengerjakan Tugas Akhir.
5. Teman-teman yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 11 Desember 2022

Penulis,

Vonny

DAFTAR ISI

PERANCANGAN PROTOTIPE DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK WEBSITE E-COMMERCE TOKO BAJU LIAN FASHION	1
HALAMAN PENGESAHAN	1
PERNYATAAN ORISINALITAS & PUBLIKASI ILMIAH	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR GAMBAR	8
INTISARI	11
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan Masalah	16
C. Batasan Penelitian	16
D. Tujuan Penelitian	16
E. Metode Penelitian	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
BAB III LANDASAN TEORI	35
A. User Interface (UI)	35
B. User Experience (UX)	36
C. E-Commerce.....	37
D. Design Thinking.....	38
1. Highly Creative.....	38
2. Hands On	38
3. Iterative	38

4. People Centered	39
E. Wireframe	42
a. Wireframe low-fidelity	43
b. Wireframe high-fidelity	43
F. Usability	43
1. Easy to learn	44
2. Efficient to use	44
3. Easy to remember	44
4. Few Errors	44
5. Pleasant to Use	45
G. Prototipe	45
H. Figma	46
I. Website	48
J. System Usability Scale	49
K. Design	50
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN	52
A. Deskripsi Masalah	52
B. Proses Kebutuhan Pengembangan dan Perancangan	52
BAB V HASIL EKSPERIMEN DAN PEMBAHASAN	91
1. Deskripsi Eksperimen	91
2. Hasil Evaluasi	92
A. Analisis Hasil Eksperimen	93
B. Pengolahan Data Uji Validitas dan Reliabilitas	94
C. Pengolahan Data System Usability Scale	95
D. Pengolahan Data Usability Testing	95
BAB VI PENUTUP	105

A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107



DAFTAR TABEL

Table 1. Perbandingan Jurnal.....	26
Table 2. Pertanyaan Wawancara.....	52

Table 3. <i>Brainstorming</i>	55
Table 4. Kuesioner <i>Usability Testing</i>	96
Table 5. <i>Skala Kuantitatif Kuesioner</i>	96
Table 6. Data Nama dan <i>Email Responden</i>	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan <i>Design Thinking</i>	18
Gambar 2. <i>Design Thinking Process</i>	39
Gambar 3. <i>Empathy Map</i>	53
Gambar 4. <i>User Personal</i>	54

Gambar 5. <i>List Menu Website</i>	56
Gambar 6. <i>User Flow Sign In</i>	57
Gambar 7. <i>User Flow Login</i>	57
Gambar 8. <i>User Flow Transaksi</i>	58
Gambar 9. <i>Sitemap Lian Fashion</i>	58
Gambar 10. <i>Wireframe Sign In/Log In</i>	59
Gambar 11. <i>Wireframe Home</i>	59
Gambar 12. <i>Wireframe Contact</i>	60
Gambar 13. <i>Wireframe Sign In</i>	60
Gambar 14. <i>Wireframe Dashboard</i>	61
Gambar 15. <i>Wireframe Map</i>	61
Gambar 16. <i>Wireframe Log In</i>	62
Gambar 17. <i>Wireframe Collection</i>	62
Gambar 18. <i>Wireframe T-Shirt</i>	63
Gambar 19. <i>Wireframe Dress</i>	63
Gambar 20. <i>Wireframe Accessories</i>	64
Gambar 21. <i>Wireframe Jacket</i>	64
Gambar 22. <i>Wireframe Skirt</i>	65
Gambar 23. <i>Wireframe Bag</i>	65
Gambar 24. <i>Wireframe Jeans</i>	66
Gambar 25. <i>Wireframe Clothes</i>	66
Gambar 26. <i>Wireframe Product Detail</i>	67
Gambar 27. <i>Wireframe Trolley</i>	67
Gambar 28. <i>Wireframe Transaction</i>	68
Gambar 29. <i>Wireframe Cek Out</i>	68
Gambar 30. <i>Wireframe Payment</i>	69
Gambar 31. <i>Wireframe Ok</i>	69
Gambar 32. <i>Wireframe Order Status (Done)</i>	70
Gambar 33. <i>Wireframe Order Status History</i>	70
Gambar 34. <i>Wireframe Profile</i>	71
Gambar 35. <i>Prototipe Home</i>	72
Gambar 36. <i>Prototipe Contact</i>	72

Gambar 37. Prototipe <i>Sign In</i>	73
Gambar 38. Prototipe <i>Sign In/Log In</i>	73
Gambar 39. Prototipe <i>Dashboard</i>	74
Gambar 40. Prototipe <i>Map</i>	74
Gambar 41. Prototipe <i>Log In</i>	75
Gambar 42. Prototipe <i>Collection</i>	75
Gambar 43. Prototipe <i>T-Shirt</i>	76
Gambar 44. Prototipe <i>Dress</i>	76
Gambar 45. Prototipe <i>Accessories</i>	77
Gambar 46. Prototipe <i>Jacket</i>	77
Gambar 47. Prototipe <i>Skirt</i>	78
Gambar 48. Prototipe <i>Bag</i>	78
Gambar 49. Prototipe <i>Jeans</i>	79
Gambar 50. Prototipe <i>Clothes</i>	79
Gambar 51. Prototipe <i>Product Detail</i>	80
Gambar 52. Prototipe <i>Trolley</i>	80
Gambar 53. Prototipe <i>Transaction</i>	81
Gambar 54. Prototipe <i>Cek Out</i>	81
Gambar 55. Prototipe <i>Payment</i>	82
Gambar 56. Prototipe <i>Ok</i>	82
Gambar 57. Prototipe <i>Order Status (Done)</i>	83
Gambar 58. Prototipe <i>Order Status History</i>	83
Gambar 59. Prototipe <i>Profile</i>	84
Gambar 60. <i>Question 1 dan 2</i>	86
Gambar 61. <i>Question 3 dan 4</i>	87
Gambar 62. <i>Question 5 dan 6</i>	88
Gambar 63. <i>Question 7 dan 8</i>	89
Gambar 64. <i>Question 9 dan 10</i>	90
Gambar 65. Tabel Analisis Hasil Eksperimen.....	93
Gambar 66. Tabel Data Kuesioner Uji Validitas Penelitian.....	94
Gambar 67. Kategori SUS Score.....	95
Gambar 68. Data Umur Responden.....	98

Gambar 69. Data Pekerjaan Responden.....	98
Gambar 70. Data Jenis Kelamin Responden.....	99
Gambar 71. Pertanyaan 1	99
Gambar 72. Pertanyaan 2	100
Gambar 73. Pertanyaan 3	100
Gambar 74. Pertanyaan 4	101
Gambar 75. Pertanyaan 5	101
Gambar 76. Pertanyaan 6	102
Gambar 77. Pertanyaan 7	102
Gambar 78. Pertanyaan 8	103
Gambar 79. Pertanyaan 9	103
Gambar 80. Pertanyaan 10	104
Gambar 81. Pertanyaan 11	104
Gambar 82. Pertanyaan 12	105

INTISARI

Perancangan Prototipe Desain *User Interface* Dan *User Experience* Untuk
Website E-Commerce Toko Baju Lian Fashion.

Intisari

Vonny

180709902

Toko Lian Fashion merupakan toko baju wanita yang menyediakan kebutuhan wanita. Toko Lian Fashion hanya berlokasi di Yogyakarta dan belum memiliki cabang. Pelanggan Toko Lian Fashion telah banyak memiliki pelanggan dari berbagai daerah. Dengan kemajuan teknologi seperti sekarang, penulis mempunyai keinginan supaya pelanggan di luar Yogyakarta dapat berbelanja dengan mudah hanya dengan melalui website.

Sebelum masuk ke dalam proses pengembangan tentunya perlu dilakukan desain *user interface* dan *user experience*. Dalam perancangan desain website Toko Lian Fashion dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Proses dibuatnya perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdapat lima tahapan yang harus di lalui yaitu *emphatize,define,ideate,prototipe* dan *test*.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah desain *user interface* website Toko Lian Fahion. Pemilik dan pelanggan dari Toko Lian Fashion pun merasa puas dengan tampilan *website* yang menarik serta mudah dipahami sehingga diharapkan dapat meningkatkan perfoma toko dengan memiliki tampilan *website* yang menarik.

Kata kunci : *Design Thinking, User Interface, User Experience, System Usability Scale*

Dosen Pembimbing I :

Dosen Pembimbing II :

Jadwal Sidang Tugas Akhir :