

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PROMOSI BATIK
PASAR BERINGHARJO MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**

Tugas Akhir

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



Dibuat Oleh:

ARCHANGELA GHIRIANI DIAN INDAH GABIANTI

200710723

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PROMOSI BATIK PASAR BERINGHARJO MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING

yang disusun oleh

Archangela Ghiriani Dian Indah Gabianti

200710723

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 24 Oktober 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Aloysius Gonzaga Pradnya Sidhawara, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Vinindita Citrayasa, S.Pd., M.Hum	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Aloysius Gonzaga Pradnya Sidhawara, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng, Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Fedelis Brian Putra Prakasa, S.T., M.Kom	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 24 Oktober 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PERNYATAAN ORISINILITAS & PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Archangela Ghiriani Dian Indah Gabianti
NPM : 200710723
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Perancangan UI/UX Website Promosi Batik
Pasar Beringharjo Menggunakan Metode Design
Thinking

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Agustus 2024

Yang menyatakan,



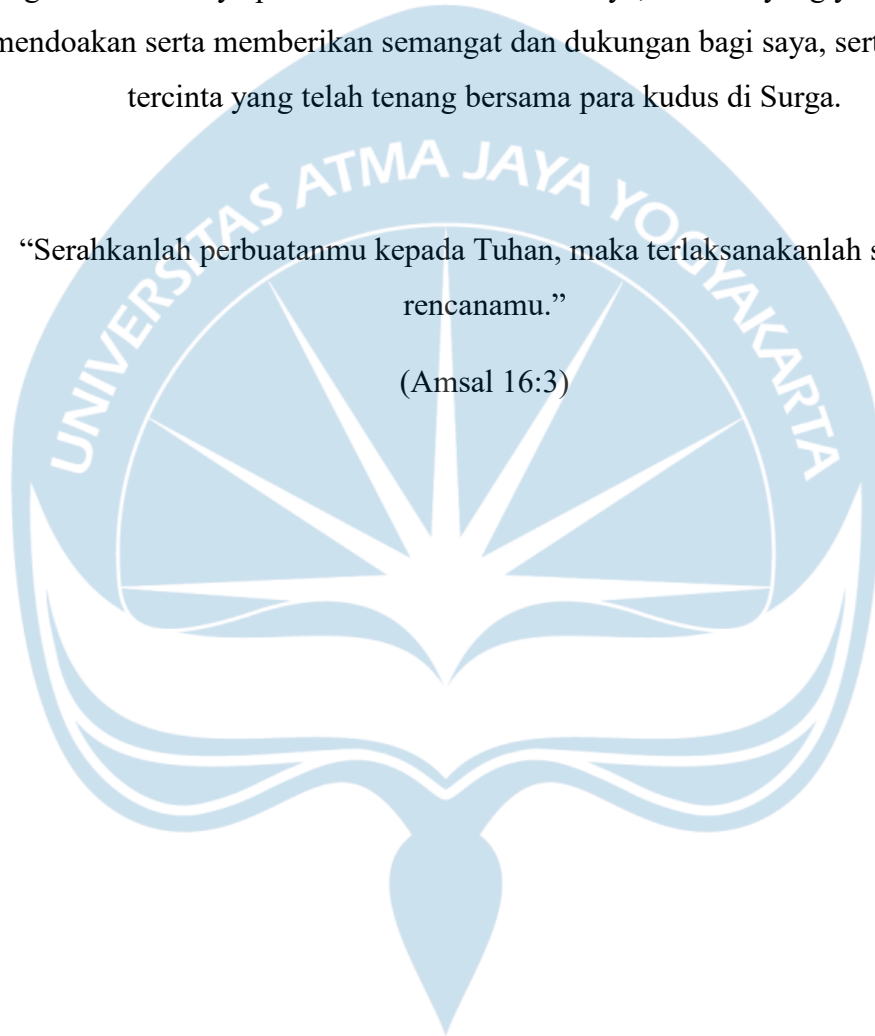
Archangela Ghiriani Dian Indah Gabianti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk diri saya, ibu tersayang yang selalu mendoakan serta memberikan semangat dan dukungan bagi saya, serta bapak tercinta yang telah tenang bersama para kudus di Surga.

“Serahkanlah perbuatanmu kepada Tuhan, maka terlaksanakanlah segala rencanamu.”

(Amsal 16:3)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena Rahmat serta berkatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Perancangan UI/UX Website Promosi Batik Pasar Beringharjo Menggunakan Metode Design Thinking” dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dalam iman-Nya, memberikan berkat-Nya, dan menyertai penulis selalu.
2. Bapak Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T. IPU, selaku Dekan Fakultas Teknoogi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Aloysius Gonzaga Pradnya Sidhawara, S.T., M.Eng. , selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Vinindita Citrayasa, S.Pd., M.Hum. , selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ibu yang telah memberi kasih sayang, doa, motivasi, dan dorongan kepada penulis agar dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
6. Saudara Anita, Melati Sukma, Nurlia, Crescentia Vinsa, Novita, Maria Soffie, dan Friska Amanda selaku teman terdekat penulis yang telah memberikan motivasi, hiburan, dan tempat berkeluh kesah penulis selama pengerjaan tugas akhir.

7. Teman-teman penulis Tasya, Pam-pam, Elle, Rakai, Dhea, Joti, Raka, Theo, Riki, Dandy, Nessa, Hanwhyn, Jolly, Kejo, dan teman-teman mabar serta teman-teman ADPL yang selalu mendukung saya dalam menyusun tugas akhir.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan teirma kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 21 Agustus 2024



Archangela Ghiriani Dian Indah Gabianti

200710723

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PROMOSI BATIK PASAR BERINGHARJO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
INTISARI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Metode Penelitian	5
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB III LANDASAN TEORI	27
A. <i>User Interface</i>	27
B. <i>User Experience</i>	29

C. Website	30
D. Design Thinking	31
E. Figma	33
F. Batik	34
G. User Experience Questionnaire (UEQ)	35
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
A. Empathize	38
B. Define	40
C. Ideate	43
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	47
A. Prototype (Antarmuka)	47
B. Testing (Pengujian)	100
BAB VI PENUTUP	121
A. Kesimpulan	121
B. Saran	122
LAMPIRAN	128
H Tugiman	144
Yunan W.	145
Arie Budi	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Metode Penelitian	6
Gambar 3. 1. Tahap dalam <i>Design Thinking</i> [31]	33
Gambar 3. 2. UEQ dalam bahasa Indonesia	36
Gambar 4. 1. <i>User Persona</i> hasil survei berupa kuesioner	39
Gambar 4. 2. <i>Empathy Map</i>	40
Gambar 5. 1. <i>Design System</i> - Warna atau <i>Color Palate</i>	48
Gambar 5. 2. <i>Design system</i> - <i>Typography</i> atau teks atau <i>font</i>	49
Gambar 5. 3. <i>Design system</i> – <i>Grid</i>	50
Gambar 5. 4. <i>Design system</i> – <i>Button</i> atau tombol	50
Gambar 5. 5. <i>Wireframe</i> tampilan awal <i>website</i>	52
Gambar 5. 6. <i>Mockup</i> tampilan utama <i>website</i>	53
Gambar 5. 7. <i>Mockup</i> tampilan awal <i>website</i> dengan sub menu di menu Beranda	54
Gambar 5. 8. <i>Wireframe</i> sub menu Sejarah Batik di Yogyakarta	55
Gambar 5. 9. <i>Mockup</i> sub menu Sejarah Batik di Yogyakarta	56
Gambar 5. 10. <i>Wireframe</i> sub menu Nilai Sosial dan Budaya	57
Gambar 5. 11. <i>Mockup</i> sub menu Nilai Sosial dan Budaya	58
Gambar 5. 12. <i>Wireframe</i> Motif Batik Yogyakarta	59
Gambar 5. 13. <i>Mockup</i> sub menu Motif Batik Yogyakarta	60
Gambar 5. 14. <i>Wireframe</i> motif batik Yogyakarta dalam acara pernikahan	61
Gambar 5. 15. <i>Mockup</i> motif batik Yogyakarta dalam acara pernikahan	62
Gambar 5. 16. <i>Wireframe</i> motif batik Yogyakarta dalam acara <i>layu</i>	63
Gambar 5. 17. <i>Mockup</i> motif batik Yogyakarta dalam acara <i>layu</i>	64
Gambar 5. 18. <i>Wireframe</i> motif batik Yogyakarta dalam acara resmi	65
Gambar 5. 19. <i>Mockup</i> motif batik Yogyakarta dalam acara resmi	66
Gambar 5. 20. <i>Wireframe</i> motif batik Yogyakarta dalam <i>fashion</i>	67
Gambar 5. 21. <i>Mockup</i> motif batik Yogyakarta dalam <i>fashion</i>	68
Gambar 5. 22. <i>Wireframe</i> menu Produk yang terdapat sub menu	69
Gambar 5. 23. <i>Mockup</i> menu Produk yang terdapat sub menu	70

Gambar 5. 24. <i>Wireframe</i> menu Produk dengan sub menu kategori pakaian wanita	71
Gambar 5. 25. <i>Mockup</i> menu Produk dengan sub menu kategori pakaian wanita	72
Gambar 5. 26. <i>Wireframe</i> halaman keranjang pada sub menu kategori pakaian wanita	73
Gambar 5. 27. <i>Mockup</i> halaman keranjang pada sub menu kategori pakaian wanita	74
Gambar 5. 28. <i>Mockup</i> menu Produk dengan sub menu kategori pakaian pria	75
Gambar 5. 29. <i>Mockup</i> halaman keranjang pada sub menu kategori pakaian pria	76
Gambar 5. 30. <i>Mockup</i> menu Produk dengan sub menu kategori pakaian anak ...	77
Gambar 5. 31. <i>Mockup</i> halaman keranjang pada sub menu kategori pakaian anak	77
Gambar 5. 32. <i>Mockup</i> menu Produk dengan sub menu kategori kain batik dan tas	78
Gambar 5. 33. <i>Mockup</i> halaman keranjang pada sub menu kategori kain batik dan tas	78
Gambar 5. 34. <i>Wireframe</i> menu Toko	79
Gambar 5. 35. <i>Mockup</i> menu Toko	80
Gambar 5. 36. <i>Wireframe</i> katalog pedagang batik	81
Gambar 5. 37. <i>Mockup</i> katalog pedagang batik	82
Gambar 5. 38. <i>Wireframe</i> katalog berdasarkan kategori	83
Gambar 5. 39. <i>Mockup</i> katalog berdasarkan kategori wanita	84
Gambar 5. 40. <i>Mockup</i> katalog berdasarkan dari kategori pria	85
Gambar 5. 41. <i>Mockup</i> katalog berdasarkan dari kategori anak	86
Gambar 5. 42. <i>Mockup</i> katalog berdasarkan dari kategori kain	87
Gambar 5. 43. <i>Wireframe</i> keranjang beserta <i>list</i> produk yang di inginkan	88
Gambar 5. 44. <i>Mockup</i> keranjang beserta <i>list</i> produk yang di inginkan	89
Gambar 5. 45. <i>Wireframe</i> keranjang beserta <i>list</i> produk yang di inginkan	90
Gambar 5. 46. <i>Mockup</i> keranjang beserta <i>list</i> produk yang di inginkan	91
Gambar 5. 47. <i>Wireframe</i> tampilan formulir pemesanan	92
Gambar 5. 48. <i>Mockup</i> tampilan formulir pemesanan	93

Gambar 5. 49. <i>Wireframe</i> tampilan pemesanan produk menggunakan <i>Whatsapp</i>	94
Gambar 5. 50. <i>Mockup</i> tampilan pemesanan produk menggunakan <i>Whatsapp</i>	94
Gambar 5. 51. <i>Wireframe</i> halaman Informasi	95
Gambar 5. 52. <i>Mockup</i> halaman Informasi	96
Gambar 5. 53. <i>Prototyping Mockup</i> keseluruhan	97
Gambar 5. 54. <i>Prototyping</i> menu Beranda	98
Gambar 5. 55. <i>Prototyping</i> menu Produk	98
Gambar 5. 56. <i>Prototyping</i> menu Toko	99
Gambar 5. 57. <i>Prototyping</i> menu Informasi	99
Gambar 5. 58. <i>Link</i> yang hanya tersedia dalam katalog pakaian pria	103
Gambar 5. 59. Ukuran <i>font</i> awal	104
Gambar 5. 60. Ukuran <i>font</i> setelah diperbaiki	104
Gambar 5. 61. Formulir pendaftaran ketika tidak konsisten dan dapat berubah .	105
Gambar 5. 62. Formulir pendaftaran ketika telah diperbaiki	105
Gambar 5. 63. <i>Icon</i> Keranjang ketika belum diperbaharui.	106
Gambar 5. 64. <i>Icon</i> Keranjang ketika sudah diperbaharui	106
Gambar 5. 65. <i>Carousel</i> yang tidak konsisten sebelum diperbaiki	107
Gambar 5. 66. <i>Carousel</i> yang telah diperbaiki	107
Gambar 5. 67. Tabel data yang didapatkan dan belum diolah	110
Gambar 5. 68. Tabel data yang di tranformasi	111
Gambar 5. 69. Hasil skala <i>mean</i> dari hasil tranformasi	112
Gambar 5. 70. Tabel hasil dari standar <i>deviasi</i> serta tergolong dalam skala tertentu	113
Gambar 5. 71. Hasil nilai serta grafik dari nilai skala UEQ	114
Gambar 5. 72. Hasil <i>Benchmark</i>	114
Gambar 5. 73. Hasil <i>Benchmark</i> dalam grafik	115
Gambar 5. 74. Wawancara terhadap salah satu pedagang batik	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya	18
Tabel 3. 1. <i>Interval Benchmark for UEQ scales</i> [37].....	37
Tabel 4. 1. <i>How Might We</i>	42
Tabel 4. 2. Permasalahan yang terjadi beserta solusi.....	43
Tabel 4. 3. Menu dan <i>Fitur</i>	45
Tabel 5. 1. Skenario Tugas	101
Tabel 5. 2. Hasil dari tugas skenario	102
Tabel 5. 3. Daftar pertanyaan UEQ	108
Tabel 5. 4. Hasil akhir	115
Tabel 5. 5. Daftar pertanyaan wawancara	117
Tabel 5. 6. Jawaban pedagang batik terhadap perancangan website	118

INTISARI

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PROMOSI BATIK PASAR BERINGHARJO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

(Studi Kasus Pedagang Batik Pasar Beringharjo)

Intisari

Archangela Ghiriani Dian Indah Gabianti

200710723

Batik merupakan sebuah karya budaya dari warisan nenek moyang, yang mana batik sendiri memiliki nilai seni tinggi dengan corak serta tata letak warnanya yang khas dari suatu daerah, yang mana hal tersebut memiliki makna untuk menunjukkan identitas bangsa Indonesia. Salah satu kota yang memiliki budaya yang tinggi dalam penjualan batik yakni Yogyakarta. Dalam sistem kerja, khususnya kegiatan yang dilakukan oleh para pedagang batik yang ada di Yogyakarta, terkhusus pedagang batik yang ada di pasar Beringharjo masih menggunakan sistem manual dimana para pedagang batik belum memiliki wadah untuk mempromosikan penjualan mereka. Hal ini menyebabkan peningkatan jualan tidak stabil dan kurangnya perluasan terhadap pemasaran batik oleh pedagang yang menyebabkan perluasan penjualan tidak dapat tercapai ke masyarakat terlebih terhadap anak muda sehingga motif batik yang digunakan tidak dikenakan dengan benar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka muncul ide untuk membuat sebuah perancangan antarmuka serta pengalaman pengguna untuk membantu promosi batik di pasar Beringharjo agar pedagang batik dapat memperluas pemasaran batik melalui *platform website*. Selain itu memperkenalkan motif batik Yogyakarta ke anak muda sehingga nilai budaya dari motif batik dapat bertahan

dan dapat digunakan dengan benar. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, dengan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu perancangan desain *prototype* diuji menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Dalam penyebaran kuesioner terdapat dua puluh enam pertanyaan yang disebarkan terhadap tiga puluh responden, diperoleh hasil untuk kategori *attractiveness* mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,29 dari rentang 2,00 hingga 2,66, *perspicuity* mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,21 dari rentang 1,77 hingga 2,50, *efficiency* mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,13 dari rentang 1,88 hingga 2,45, *dependability* mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,12 dari rentang 1,70 hingga 2,45, *stimulation* mendapat kategori *excellent* dengan nilai 2,31 dari rentang 2,15 hingga 2,8, dan *novelty* mendapat kategori *excellent* dengan nilai 1,66 dari rentang 1,48 hingga 1,9.

Kata Kunci : Batik, *Design Thinking*, *Website*, *User Experience Questionnaire*

Dosen Pembimbing I : Aloysius Gonzaga Pradnya Sidhawara, S.T., M.Eng.

Dosen Pembimbing II : Vinindita Citrayasa, S.Pd., M.Hum