



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA
WEBSITE KOMODITIKU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***

LAPORAN PENELITIAN

**HERY SUWARDI
191420090**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA
WEBSITE KOMODITIKU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***

**HERY SUWARDI
191420090**

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SANS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* KOMODITIKU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

HERY SUWARDI
191420090

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika

Palembang, 11 September 2023
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,

Pembimbing,



Nurul Huda, M.Kom.







Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM

HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian berjudul "**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE* KOMODITIKU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***" Oleh "**HERY SUWARDI**" telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari **Senin** tanggal **11 September 2023**.

Komisi Penguji

1. Ketua : Nurul Huda, M.Kom. 
2. Anggota : A. Haldar Mirza, S.T., M.Kom. 
3. Anggota : Firamon Syakti, M.M., M.Kom. 

Mengetahui,
Progrsam Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,


Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hery Suwardi
NIM ; 191420090

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di kutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
- 5.
6. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Palembang, 11 September 2023

Yang membuat pernyataan,



Hery Suwardi

NIM : 191420090

ABSTRAKSI

Pesatnya kemajuan teknologi setiap tahun, terutama dalam bidang digital internet sekarang banyak mengubah cara berfikir masyarakat dalam memahami dunia modern era digital, hal itu juga termasuk dapat mengubah kehidupan mereka sehari-hari. Jika sebelumnya memasarkan dan membeli barang dilakukan secara *offline*, sekarang semuanya dapat dilakukan secara *online* dengan adanya internet. *Website* komoditiku menjual produk komoditas di toko pertanian (Kios Aldi Pertanian) yang menjual produk pertanian. Salah satu contoh barang komoditas adalah hasil pertanian. Namun, kios aldi pertanian sendiri belum memiliki *prototype* desain *e-commerce*, bahkan tidak memiliki *website*. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat situs *web* yang memenuhi kebutuhan pengguna. *Design Thinking* adalah metode pemecah masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman pengulangan pengguna. Proses metode ini terdiri dari beberapa langkah: memperhatikan, mendefinisikan, mengidealkan, *prototype*, dan menguji. Selanjutnya, data akan dikumpulkan melalui penelitian literatur, observasi, dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *User Interface* dan *User Experience* pada *website* komoditiku yang dapat mengeksplorasi atau memasarkan produk secara *online* dengan menggunakan pendekatan design thinking untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : *Design Thinking, User interface, User Experience, website*

ABSTRACTION

The rapid advances in technology every year, especially in the digital internet sector, are now changing people's way of thinking in understanding the modern world of the digital era, this can also change their daily lives. If previously marketing and buying goods was done offline, now everything can be done online with the internet. The komoditiku website sells commodity products at agricultural shops (Aldi Agriculture Kiosk) which sell agricultural products. One example of commodity goods is agricultural products. However, the Aldi Agriculture kiosk itself does not yet have an e-commerce design prototype, and does not even have a website. Therefore, the aim of this research is to create a website that meets user needs. Design Thinking is a solution-based problem-solving method that focuses solely on the iterative user experience. The process of this method consists of several steps: observing, defining, idealizing, prototyping, and testing. Next, data will be collected through literature research, observation and interviews. This research aims to produce a User Interface and User Experience on the komoditiku website that can explore or market products online using a design thinking approach to meet user needs.

Keywords : *Design Thinking, User interface, User Experience, website*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Penelitian yang berjudul "**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA *WEBSITE KOMODITIKU MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING****" tepat pada waktu yang ditentukan. Dalam penulisan ini, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan serta dukungan dan petunjuk dari semua pihak tidak mungkin laporan ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Dr. Tata Sutabri, S. Kom., M.MSI., M.KM selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi
3. Alek Wijaya, S. Kom., M.I.T. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Nurul Huda, M. Kom. Selaku Dosen pembimbing karya akhir yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan laporan penelitian ini dengan baik pada teori maupun praktek.
5. Orang tua, saudara-saudari ku, seluruh teman yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya.

Dalam penyusunan Laporan Penelitian ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin supaya Laporan Penelitian ini selesai dengan baik dan sempurna.

Palembang, 11 September 2023



Hery Suwardi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAKSI	iv
ABSTRACTION	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Bagi Pengguna	2
1.4.2 Bagi Peneliti	3
BAB II KAJIAN TEORI.....	4
2.1 <i>Website</i>	4
2.2 <i>User Interface</i>	4
2.3 <i>User Experience</i>	5
2.4 <i>User Flow</i>	5
2.5 <i>Site Map</i>	5
2.6 <i>Wireframe</i>	6
2.7 <i>Design Thinking</i>	6
2.8 Penelitian Terdahulu	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 <i>Emphatize</i>	10
3.1.1 Observasi.....	11
3.1.2 Wawancara	12
3.2 <i>Define</i>	14
3.2.1 <i>User Persona</i>	14

3.3	<i>Ideate</i>	16
3.3.1	<i>User Flow</i>	17
3.3.2	<i>Site Map</i>	19
3.3.3	<i>Wireframe</i>	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	<i>Prototype</i>	30
4.2	<i>Testing</i>	41
4.2.1	<i>Usability Testing</i>	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		43
5.1	<i>Kesimpulan</i>	43
5.2	<i>Saran</i>	43
DAFTAR PUSTAKA		44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Design Thinking.....	10
Gambar 3. 2 User Persona	15
Gambar 3. 3 User Flow Log In.....	18
Gambar 3. 4 User Flow Pembelian Produk.....	18
Gambar 3. 5 Site Map.....	19
Gambar 3. 6 Wireframe Home Page	20
Gambar 3. 7 Wireframe Log In	21
Gambar 3. 8 Wireframe Service Page.....	21
Gambar 3. 9 Wireframe About Us Page.....	22
Gambar 3. 10 Wireframe Contact Us Page.....	23
Gambar 3. 11 Wireframe Product Page.....	24
Gambar 3. 12 Wireframe Product Page Obat-obatan	25
Gambar 3. 13 Wireframe Product Page Pakan Pangan	26
Gambar 3. 14 Wireframe Details Product Page.....	27
Gambar 3. 15 Wireframe Cart Product Page	28
Gambar 3. 16 Wireframe Admin Dashboard Page	28
Gambar 3. 17 Wireframe User Profile Page.....	29
Gambar 4. 1 Prototype Home Page	30
Gambar 4. 2 Prototype Log In	31
Gambar 4. 3 Prototype Service Page	32
Gambar 4. 4 Prototype About Us	33
Gambar 4. 5 Prototype Contact Us	34
Gambar 4. 6 Prototype Product Page	35
Gambar 4. 7 Prototype Product Page Obat-obatan.....	36
Gambar 4. 8 Prototype Product Page Pakan Pangan.....	37
Gambar 4. 9 Prototype Details Product Page.....	38
Gambar 4. 10 Prototype Cart Product Page.....	39
Gambar 4. 11 Prototype Admin Dashboard page.....	40
Gambar 4. 12 Prototype user profile Page	40
Gambar 4. 13 Score Refresentasi SEQ.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 3. 1 Kriteria User Produsen	11
Tabel 3. 2 Kriteria User Konsumen	11
Tabel 3. 3 Daftar Pertayaan Wawancara Pada Produsen.....	12
Tabel 3. 4 Daftar Pertayaan Wawancara Pada Konsumen	13
Tabel 3. 5 Daftar Inti Permasalahan	13
Tabel 3. 6 Daftar Klasifikasi Permasalahan.....	16
Tabel 3. 7 Daftar Solusi Permasalahan	16
Tabel 4. 1 SEQ Question.....	41
Tabel 4. 2 SEQ Score Result.....	42