

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN DESAIN *INTERFACE*
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK PROSES BISNIS *SOFTCOFFEE* LINTANG
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

HERDIYANTI RATININGSIH SITORUS

NIM 09031282025045

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

JUNI 2024

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN DESAIN *INTERFACE*
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK PROSES BISNIS *SOFTCOFFEE* LINTANG
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

studi di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

HERDIYANTI RATININGSIH SITORUS

NIM 09031282025045

Menyetujui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003**

Palembang, Juni 2024

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Dr. Ali Ibrahim, M.T.

**Dr. Ali Ibrahim, M.T.
NIP. 198407212019031004**

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PIAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Herdiyanti Ratiningsih Sitorus

NIM : 09031282025045

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul : Perancangan dan Pengembangan Desain Interface Berbasis
Website Untuk Proses Bisnis Softcoffee Lintang Dengan
Menggunakan Metode Design Thinking

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 5%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat apabila ditemukan unsur penjiplakan dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dai Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Indralaya, Juni 2024



Herdiyanti Ratiningsih Sitorus
NIM. 09031282025045

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah accepted jurnal di Jurnal KLIK (Sinta 4) pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 06 Juni 2024

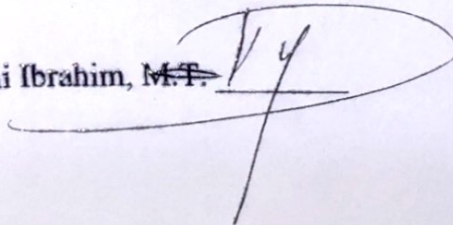
Nama : Herdiyanti Ratiningsih Sitorus

NIM : 09031282025045

Judul Jurnal : Perancangan Prototype UI/UX Website Softcoffee dengan Penerapan Metode Design Thinking

Tim Pembimbing :


1. Pembimbing : : Dr. Ali Ibrahim, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi




Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN DESAIN *INTERFACE*
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK PROSES BISNIS *SOFTCOFFEE* LINTANG
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Oleh

**Herdiyanti Ratiningsih Sitorus
09031282025045**

ABSTRAK

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Design Thinking untuk merancang situs website Softcoffee yang mendukung proses bisnis secara efektif. Pendekatan ini melibatkan tahapan empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian, yang secara keseluruhan berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Melalui observasi dan wawancara, dihasilkan solusi inovatif yang diwujudkan dalam bentuk prototipe dan diuji untuk memastikan relevansi dan efisiensi. Pengujian kemudahan penggunaan situs web dilakukan menggunakan metode Single Ease Question (SEQ), di mana pengguna memberikan penilaian pada skala 1 hingga 7 setelah menyelesaikan tugas tertentu. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata 6, yang mengindikasikan bahwa situs web yang dirancang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi. Temuan ini menegaskan pentingnya pendekatan yang berfokus pada pengguna dalam perancangan sistem informasi bisnis dan memberikan wawasan berharga mengenai pengalaman pengguna serta efektivitas solusi digital yang dihasilkan.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, Design Thinking, Single Ease Question (SEQ)*

***DESIGN AND DEVELOPMENT OF WEBSITE-BASED INTERFACE
DESIGN FOR THE LATANG SOFTCOFFEE BUSINESS PROCESS USING
THE DESIGN THINKING METHOD***

By

**Herdiyanti Ratiningsih Sitorus
09031282025045**

ABSTRACT

This study adopts a Design Thinking approach to develop a Softcoffee website that effectively supports business processes. This methodology encompasses the stages of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing, all centered on gaining a deep understanding of user needs. Through observations and interviews, innovative solutions were generated, realized in the form of prototypes, and subsequently tested for relevance and efficiency. The ease of use of the website was assessed using the Single Ease Question (SEQ) method, where users rated their experience on a scale from 1 to 7 after completing specific tasks. The testing results revealed an average score of 6, indicating a high level of user-friendliness. These findings underscore the importance of user-centered approaches in designing business information systems and provide valuable insights into user experiences and the effectiveness of the resulting digital solutions

Keyword: *User Interface, User Experience, Design Thinking, Single Ease Question (SEQ)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan berjudul “Perancangan dan Pengembangan Desain Interface Berbasis Website untuk Proses Bisnis *Softcoffee* Lintang dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*” yang dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat penulis dalam menyelesaikan tingkat Strata Satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis tentu tidak terlepas dari bimbingan, nasihat do’a dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan nikmat sehat serta ilmu kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasi sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi serta Dosen Pembimbing Akademik.
4. Bapak Dr. Ali Ibrahim, M.T selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang banyak meluangkan waktu dalam memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu selama masa studi.

6. Bapak Sofwan Tabrani selaku pemilik usaha dan staf Softcoffe Lintang yang telah memberikan izin serta kesempatan dalam penelitian tugas akhir ini.
7. Teman terdekat penulis sejak awal perkuliahan Raditya Suardi Tanjung yang selalu membersamai serta mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Seluruh rekan Jurusan Sistem Informasi angkatan 2020 yang bersama telah memberikan banyak pengalaman berharga.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Akhir kata dengan segala keterbatasan, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat menghasilkan sesuatu yang bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Palembang, Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PIAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 <i>User Interface</i>	10
2.2.2 <i>User Experience</i>	10
2.2.3 <i>Design Thinking</i>	11
2.2.3 <i>Emphatize</i>	11

2.2.5 <i>Define</i>	11
2.2.6 <i>Ideate</i>	12
2.2.7 <i>Prototype</i>	12
2.2.8 <i>Test</i>	12
2.2.9 <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	12
2.2.10 <i>Wireframe</i>	13
2.2.11 <i>Figma</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Tahapan Penelitian	14
3.2 Metode Pengumpulan Data	15
3.3 Jenis dan Sumber Data	16
3.4 Penerapan <i>Design Thinking</i>	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1 Tahapan <i>Emphatize</i>	20
4.2 Tahapan <i>Define</i>	21
4.3 Tahapan <i>Ideate</i>	22
4.4 Tahapan Prototype	25
4.4.1 Sitemap	26
4.4.2 Wireframe	29
4.4.3 High Fidelity Prototype	34
4.5 Tahapan Test.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 SEQ Skor	13
Gambar 3.1 Alur Penelitian	14
Gambar 3.1 Metode <i>Design Thinking</i>	17
Gambar 4.1 User persona pemilik Softcoffee	20
Gambar 4.2 <i>Affinity Diagram Reason</i>	23
Gambar 4.3 <i>Affinity Diagram Needs end Likes</i>	24
Gambar 4.4 <i>Affinity Diagram Other Features</i>	25
Gambar 4.5 Gambar <i>Site Map</i>	27
Gambar 4.6 <i>Wireframe Landing Page</i>	30
Gambar 4.7 <i>Wireframe Menu</i>	30
Gambar 4.8 <i>Wireframe About</i>	31
Gambar 4.9 <i>Wireframe Artikel</i>	31
Gambar 4.10 <i>Wireframe Menu Detail</i>	32
Gambar 4.11 <i>Wireframe Cart</i>	32
Gambar 4.12 <i>Wireframe Checkout</i>	33
Gambar 4.12 <i>High Fidelity Prototype Checkout</i>	35
Gambar 4.13 <i>High Fidelity Prototype Menu</i>	35
Gambar 4.14 <i>High Fidelity Prototype About</i>	36
Gambar 4.15 <i>High Fidelity Prototype Artikel</i>	36
Gambar 4.16 <i>High Fidelity Prototype Menu Detail</i>	37
Gambar 4.17 <i>High Fidelity Prototype Cart</i>	37
Gambar 4.18 <i>High Fidelity Prototype Checkout</i>	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	5
Tabel 4.1. Permasalahan Pengguna	21
Tabel 4.2 Tabel How Might We.....	21
Tabel 4.3 Task Testing Website Softcoffee	39
Tabel 4.4 Hasil Task Testing Website Softcoffee	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan.....	A-1
Lampiran 2 Surat Izin Pengambilan Data	B-1
Lampiran 3 Form Wawancara.....	C-1
Lampiran 4 Hasil Usability Testing	D-1
Lampiran 5 Bukti Proses Pengumpulan Jurnal	E-1
Lampiran 6 Letter Of Acceptence (LOA)	F-1
Lampiran 7 Surat Kesiediaan Membimbing.....	G-1
Lampiran 8 Kartu Konsultasi	H-1
Lampiran 9 Form Desk Evaluasi.....	I-1
Lampiran 10 Surat Pernyataan Similarity	J-1
Lampiran 11 Hasil Pengecekan Turnitin.....	K-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi saat ini hadir dengan beragam antarmuka untuk versi desktop, seluler, dan online. Seiring berkembangnya produk digital, estetika antarmuka dan pengalaman pengguna sangatlah penting. Menurut artikel yang diterbitkan dalam jurnal penelitian pada tahun 2023 oleh Nursanti et al., desain UI berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efisien antara manusia dan komputer, oleh karena itu sangat penting untuk pengembangan sistem (Arisa et al., 2023). Sementara itu, merancang pengalaman pengguna adalah prioritas utama karena tampilan dan alur antarmuka situs web berperan besar dalam kemudahan pengguna dalam memanfaatkan produk digital, menurut penelitian yang diterbitkan pada tahun 2022 oleh Juliasnyah dan Papatungan (Juliansyah, 2022).

Dalam hal pengelolaan data dan promosi penjualan, teknologi informasi memainkan peran penting bagi bisnis dan toko. Data dapat diatur secara efisien dengan penggunaan sistem, memungkinkan informasi proses bisnis yang lengkap, cepat, dan akurat. Setiap perusahaan dan toko harus selalu mengikuti perkembangan terkini, seperti beralih dari pemrosesan data manual, karena persaingan komersial menjadi semakin ketat. Pemrosesan data manual jelas sudah ketinggalan zaman jika dibandingkan dengan pemrosesan data otomatis. Memproses data dengan andal dan cepat merupakan salah satu manfaat pengolahan data yang terkomputerisasi (Rifnaldy et al., 2023).

Populer di kalangan pecinta kopi Gelumbang dan Indralaya, Softcoffee Lintang merupakan kedai kopi yang populer karena produk kopinya yang unggul,

berkualitas tinggi, dan layanan yang ramah. Pesanan dilakukan secara manual, seperti halnya kopi lembut. Selain itu, klien mungkin mengalami kesulitan menemukan menu, daftar harga, dan informasi tentang Softcoffee Lintang karena penggunaan Instagram eksklusif Softcoffee untuk tujuan pemasaran dan promosi.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan peluang besar bagi industri kopi seperti *Softcoffee* Lintang untuk meningkatkan efisiensi operasional mereka serta meningkatkan interaksi dengan pelanggan melalui platform online. Interaksi pengguna dengan situs SoftCoffee Lintang akan sangat ditingkatkan dengan antarmuka pengguna yang dirancang dengan baik.

Metode design thinking dipilih sebagai kerangka kerja utama dalam penelitian ini karena fokusnya pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna serta penerapan solusi inovatif melalui iterasi desain yang berkelanjutan (Arisa et al., 2023). Melalui metode ini, diharapkan dapat ditemukan solusi UI secara holistik yang mampu memenuhi tujuan bisnis *Softcoffee* Lintang sambil tetap menjaga kepuasan pelanggan.

Manajemen Softcoffee Lintang akan diwawancarai untuk penelitian ini, yang akan mengambil pendekatan kualitatif. Selain itu, klien akan menerima kuesioner. Data yang diperoleh dari wawancara akan digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pengguna, serta untuk merancang iterasi desain yang sesuai dengan metode design thinking.

Oleh karena itu pada tugas akhir ini penulis bermaksud mengangkat sebuah judul penelitian yaitu PERANCANGAN UI/UX BERBASIS WEBSITE UNTUK PROSES BISNIS SOFT COFFEE LINTANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. Melalui penciptaan antarmuka situs web yang

menarik dan ramah pengguna yang menyederhanakan prosedur bisnis, temuan akhir penelitian ini diharapkan dapat membantu Softcoffee Lintang dan kliennya memiliki interaksi yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut berdasarkan garis besar latar belakang yang diberikan di atas:

1. Bagaimana cara mendapatkan kebutuhan proses bisnis pihak *Softcoffee* Lintang dengan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana cara membuat *user* interface yang baik menggunakan metode design thinking berdasarkan pengalaman pengguna (*user experience*)?
3. Bagaimana cara mengetahui kelayakan rancangan aplikasi yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini, Sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan kebutuhan proses bisnis pihak *Softcoffee* Lintang dengan metode *Design Thinking*
2. Untuk mengetahui Bagaimana cara membuat *user* interface yang baik menggunakan metode design thinking berdasarkan pengalaman pengguna (*user experience*)
3. Untuk mengetahui kelayakan rancangan aplikasi yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi *Softcoffee* Lintang

Dengan memanfaatkan hasil desain aplikasi yang dikembangkan, Softcoffee dapat menggunakan temuan penelitian sebagai inspirasi untuk peningkatan yang berkelanjutan dan bermanfaat. Studi tersebut kemudian dapat menarik kesimpulan tentang permasalahan dan memberikan saran yang dapat dimanfaatkan Softcoffee untuk melakukan perbaikan secara lebih tepat sasaran dengan menggunakan metodologi Design Thinking.

2. Bagi Penulis

Dengan tujuan untuk memenuhi target penerapan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam menerapkan apa yang telah diketahui. Hal ini terutama berlaku ketika menerapkan metode Design Thinking untuk mengubah data menjadi informasi yang disajikan sebagai desain aplikasi.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dengan cara-cara berikut ini agar permasalahan yang dikemukakan lebih terkonsentrasi dan topiknya tidak diperluas:

1. Penelitian ini akan menggunakan metode *Design Thinking* dalam pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).
2. Objek dalam penelitian ini ada *Softcoffee* Lintang
3. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis dalam pengembangannya, seperti pemrograman.
4. Penelitian ini dilakukan hanya sebatas untuk memberikan usulan dan saran kepada pihak *Softcoffee* Lintang berdasarkan hasil pengolahan data.
5. Data yang digunakan diambil dari interview dan observasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*. 3, 209–223
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe Ui/Ux Website Crowde Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/Teknika.V12i1.549>
- Ayu, I., Krisna, D., Desain, P., Visual, K., & Indah, J. N. (2023). *Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja Di Pt Kalman Group Indonesia*. 4(2), 256–265.
- Design, M., Dalam, T., Design, R., & Aplikasi, I. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancangan Design Interface Aplikasi*. 8(1), 13–24.
- Engineering, I., Adha, I. A., Voutama, A., Ridha, A. A., Komputer, F. I., Karawang, U. S., & Timur, T. (2023). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo*. 7(1), 55–70.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/Jitter.Vol8.Iss1.2021.730>
- Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2017). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(2), 22–30. <https://jurnal.stmikdci.ac.id/index.php/jutekin/article/view/647/591>
- Juliansyah, I. (2022). *Metodologi Design Thinking*. 1–60.

- Maulani, T. J., Suprpto, & Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi *User Experience* Menggunakan Metode Usability Testing Dan *User Experience* Questionnaire (Ueq)(Studi Kasus: Website Superprof. Co. Id Dan Zonaprivat. Com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* Eissn, 2548(6), 964x.
- Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). *Perancangan Ui / Ux* Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile Dengan Metode *Design Thinking*. 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/Josh.V4i4.3652>
- Rifnaldy, R., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, I., & Petamburan, G. (N.D.). *Perancangan Aplikasi Media Informasi Dan Pemesanan Berbasis Web Untuk Coffee Shop*. 1–7.
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/Jurnalbuanapengabdian.V3i1.1542>
- Shadiq, J., Safei, A., & Loly, R. W. R. (2021). Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan Blackbox Testing. *Information Management For Educators And Professionals : Journal Of Information Management*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.51211/Imbi.V5i2.1561>