

**PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN
USER INTERFACE WEBSITE SELLER TOKO
(Studi Kasus: PT Vetencode Pradani Abadi)**

SKRIPSI

NAMA : SHELA SEPTIANI HAMZAH

NIM : 20210050087



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2025**

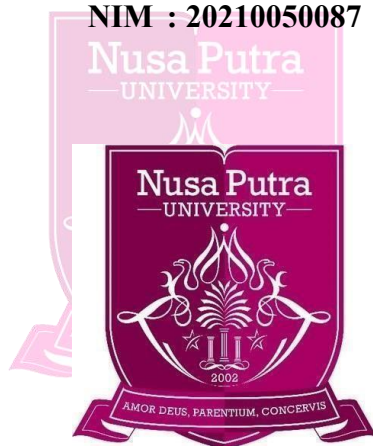
**PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN
USER INTERFACE WEBSITE SELLER TOKO (Studi Kasus: PT
Vetencode Pradani Abadi)**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Komputer*

NAMA : SHELA SEPTIANI HAMZAH

NIM : 20210050087



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN
USER INTERFACE WEBSITE SELLER TOKO (Studi Kasus: PT
Vetencode Pradani Abadi)
NAMA : SHELA SEPTIANI HAMZAH
NIM : 20210050087

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 22 Juli 2025

Materai

SHELA SEPTIANI HAMZAH

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN
USER INTERFACE WEBSITE SELLER TOKO (STUDI KASUS:
PT VETENCODE PRADANI ABADI)

NAMA : SHELA SEPTIANI HAMZAH

NIM 20210050087

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 22 Juli 2025 menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer.

Sukabumi, 16 Oktober 2025

Pembimbing I

Pembimbing 2

Arny Lattu, S.Pd.Kom., M.Kom
NIDN: 0424089206

M. Anton Permana, M.Kom
NIDN: 0404069401

Ketua Penguji

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Falentino Sembiring, M.Kom
NIDN. 0408029102

Falentino Sembiring, M.Kom
NIDN. 0408029102

Plh. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN.Eng
NIDN. 0402037410

HALAMAN PERUNTUKAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan baik. Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada ayahanda tercinta, Alm. Bapak Fredi Hamzah, serta ibunda tersayang, Ibu Siti Nurelah, atas kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tiada henti. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kakak tercinta, Marlin Hamzah, dan adik tersayang, Fredella Bilqis Nurhamzah, atas dukungan dan semangat yang selalu diberikan. Penulis juga menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada para dosen di Program Studi Sistem Informasi atas ilmu, bimbingan, serta arahan yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga penyusunan laporan ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan pahala dan keberkahan yang berlimpah.



ABSTRACT

Competition in the digital era is a significant challenge for traditional shops, especially in neighborhoods, which do not yet have access and understanding of digital technology to compete in the online market. This research aims to design the User Interface of the seller's website using the Design Thinking approach through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, with data collection through interviews, observations, and literature studies, to make it easier to use by small-scale businesses. Prototype UI was developed in the form of low-fidelity and high-fidelity wireframes, then the usability testing was based on the Heuristic Evaluation method by three internal evaluators. The test result showed that 60% of the usability principles did not experience any problem (severity 0), while the other 40% only experienced cosmetic issues (severity 0,33-1,00). The total average score of all evaluation principles is 0,23, which indicate a very good level of usability and does not require major improvements. Thus, it can be concluded that the application of Design Thinking has successfully produced a user-friendly UI that suits the needs of sellers at the RT/RW level in the face of digital transformation.

Keywords: *Design Thinking, E-commerce, Heuristic Evaluation, Seller, User Interface.*

ABSTRAK

Persaingan di era digital menjadi tantangan signifikan bagi toko-toko tradisional, terutama di lingkungan RT/RW, yang belum memiliki akses dan pemahaman teknologi digital untuk bersaing di pasar daring. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*User Interface*) *website seller* menggunakan pendekatan *Design Thinking* melalui lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur, agar lebih mudah digunakan oleh pelaku usaha skala kecil. *Prototype* UI dikembangkan dalam bentuk *low-fidelity* dan *high-fidelity wireframe*, kemudian *usability testing* berbasis metode *Heuristic Evaluation* oleh tiga evaluator internal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 60% prinsip *usability* tidak mengalami permasalahan (*severity* 0), sementara 40% lainnya hanya mengalami isu bersifat kosmetik (*severity* 0,33-1,00). Total rata-rata skor dari seluruh prinsip evaluasi adalah 0,23, yang menunjukkan tingkat *usability* yang sangat baik dan tidak memerlukan perbaikan besar. Sehingga, dapat disimpulkan penerapan *Design Thinking* berhasil menghasilkan UI yang ramah pengguna dan sesuai dengan kebutuhan *seller* tingkat RT/RW dalam menghadapi transformasi digital.

Kata kunci: *Design Thinking*, *E-commerce*, *Heuristic Evaluation*, *Seller*, *User Interface*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis, sehingga skripsi yang berjudul “PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE SELLER TOKO* (STUDI KASUS: PT VETENCODE PRADANI ABADI)” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik Komputer dan Desain, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Kurniawan, S.T., M.Si., M.M., selaku Rektor Universitas Nusa Putra.
2. Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., M.T., selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra.
3. Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng, selaku Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain.
4. Bapak Falentino Sembiring M.Kom., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra.
5. Ibu Arny Lattu, S.Pd,Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi.
6. Bapak M. Anton Permana, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II atas segala masukan dan saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Para Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi, yang telah membagikan ilmu, wawasan, serta dukungan selama masa studi.
8. Alm. Bapak Fredi Hamzah, ayahanda tercinta, atas setiap doa yang terlantun, dukungan yang tak pernah putus, dan pengorbanan yang menjadi pondasi kekuatan penulis hingga saat ini.

9. Ibu Siti Nurelah, ibunda tersayang, sosok penuh kasih yang selalu menjadi pelita di tengah kegelapan, peneduh di kala gundah, serta sumber cinta yang tiada habisnya.
10. Marlin Hamzah, kakak perempuan penulis, teladan sekaligus sahabat sejati yang tak henti-hentinya memberikan nasihat bijak dan menjadi inspirasi dalam setiap langkah perjuangan.
11. Fredella Bilqis Nurhamzah, adik kandung tercinta, atas kesabaran dan pengertiannya selama penulis menghadapi dinamika penyusunan skripsi ini.
12. Kubu Akhir Hayat, selaku teman seperjuangan dalam perjalanan akademik, atas kebersamaan yang tulus dan kenangan berharga sejak masa orientasi hingga menjelang akhir masa studi.
13. Rahma Fauziah Mauliyati, Helwa Aulia Wahyudi, Saskia Aulia, dan Siti Rahma Yuniar, selaku sahabat yang telah kebersamaian penulis dalam suka dan duka.
14. Terakhir penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada diri sendiri, Shela Septiani Hamzah, atas keteguhan hati, kerja keras, dan keberanian untuk terus melangkah sejauh ini. Di tengah tekanan, kelelahan, dan berbagai tantangan yang datang silih berganti, penulis mampu bertahan, mengendalikan diri, dan memilih untuk tidak menyerah. Setiap proses yang dilalui, meski tidak selalu mudah, berhasil diselesaikan dengan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini bukan sekedar akhir dari sebuah skripsi, melainkan bukti bahwa ketekunan, kesabaran, dan keyakinan pada diri sendiri adalah pencapaian paling membanggakan yang layak untuk dihargai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Ya Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi, Juli 2025

Shela Septiani Hamzah

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shela Septiani Hamzah
NIM : 20210050087
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE SELLER TOKO* (STUDI KASUS: PT VETENCODE PRADANI ABADI).

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi
Pada tanggal : 22 Juli 2025

Yang menyatakan

(Shela Septiani Hamzah)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERNYATAAN PENULIS	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1s
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Perusahaan	4
1.5.3 Bagi Akademisi dan Dunia Pendidikan	4
1.5.4 Bagi <i>Seller</i> (Pengguna <i>Website</i>).....	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terkait.....	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 <i>User Interface</i> (UI).....	7
2.2.2 <i>User Experience</i> (UX)	7
2.2.3 <i>Website</i>	8
2.2.4 <i>E-Commerce</i>	8
2.2.5 <i>Seller</i>	8
2.2.6 <i>Design Thinking</i>	8

2.2.7 <i>Heuristic Evaluation</i>	9
2.3 Kerangka Berpikir	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Tahapan Penelitian	11
3.2 Pengumpulan Data	12
3.2.1 Wawancara	12
3.2.2 Observasi	12
3.2.3 Studi Literatur	12
3.3 Sumber Data	12
3.3.1 Data Primer	13
3.3.2 Data Sekunder	13
3.4 Analisis Data	13
3.4.1 <i>Empathize</i> (Memahami Pengguna)	13
3.4.2 <i>Define</i> (Menentukan Masalah Utama)	14
3.4.3 <i>Ideate</i> (Merancang Solusi)	14
3.4.4 <i>Prototype</i> (Membuat Rancangan Awal UI)	14
3.4.5 <i>Test</i> (Uji Coba)	14
3.5 Alat Bantu	17
3.5.1 Perangkat Keras	17
3.5.2 Perangkat Lunak	17
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 <i>Empathize</i>	18
4.1.1 Wawancara	18
4.1.2 Observasi	19
4.1.3 Analisis Kompetitor	19
4.1.4 Pembuatan Persona	21
4.2 <i>Define</i>	21
4.2.1 Sintesis Data dari Tahap <i>Empathize</i>	21
4.2.2 <i>Problem Statement</i>	23
4.2.3 <i>Point of View</i> (POV)	24
4.2.4 <i>User persona</i>	24
4.2.5 <i>User Needs</i>	25
4.2.6 <i>Design Challenge</i>	26
4.3 <i>Ideate</i>	27
4.3.1 <i>Brainstorming</i>	27

4.3.2 SCAMPER.....	27
4.3.3 <i>Crazy 8s</i>	28
4.3.4 <i>Mind Mapping</i>	29
4.3.5 <i>Sketching UI Element</i>	30
4.3.6 <i>User Flow</i>	31
4.4 <i>Prototype</i>	32
4.4.1 <i>Wireframe</i>	32
4.4.2 <i>UI Specification</i>	34
4.4.3 <i>High-Fidelity Prototype</i>	35
4.5 <i>Test</i>	39
4.5.1 <i>Pengujian Heuristic Evaluation</i>	39
4.5.1 <i>Implementasi Perbaikan Berdasarkan Usability Testing</i>	41
BAB V PENUTUP	47
5.1 <i>Kesimpulan</i>	47
5.2 <i>Saran</i>	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	52



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prinsip <i>Heuristic Evaluation</i>	15
Tabel 3.2 Skor <i>Severity</i>	16
Tabel 4.1 Analisis Kompetitor Shopee dan Tokopedia	20
Tabel 4.2 <i>Problem Statement</i>	23
Tabel 4.3 <i>Point of View</i> (POV)	24
Tabel 4.4 Hasil pengujian oleh para ahli (<i>evaluator</i>)	40





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	10
Gambar 3.1 Tahapan penelitian.....	11
Gambar 3.2 <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 4.1 Pembuatan Persona	21
Gambar 4.2 <i>User persona</i> calon pengguna Sari	24
Gambar 4.3 <i>User persona</i> calon pengguna yuni.....	25
Gambar 4.4 <i>User persona</i> calon pengguna Edi	25
Gambar 4.5 <i>User Needs</i>	26
Gambar 4.6 <i>Design Challenge</i>	26
Gambar 4.7 <i>Brainstorming</i>	27
Gambar 4.8 Hasil Analisis SCAMPER.....	28
Gambar 4.9 Hasil <i>Crazy 8s</i>	29
Gambar 4.10 <i>Mind Mapping</i>	30
Gambar 4.11 Hasil <i>Sketching UI Element</i>	31
Gambar 4.12 <i>User Flow</i>	32
Gambar 4.13 <i>Low-fi</i> Masuk dan Daftar	33
Gambar 4.14 <i>Low-fi</i> Verifikasi OTP dan Lupa Kata Sandi.....	33
Gambar 4.15 <i>Low-fi</i> Beranda dan Daftar Produk	33
Gambar 4.16 <i>Low-fi</i> Pengaturan Profil Saya dan Bank	34
Gambar 4.17 <i>Low-fi</i> Daftar Pesanan dan Notifikasi	34
Gambar 4.18 <i>UI Specification typography</i> dan <i>pallette</i>	34
Gambar 4.19 <i>UI Specification button</i> dan icon yang digunakan pada <i>website</i> Toko	35
Gambar 4.20 <i>Hi-fi</i> Halaman Masuk dan Daftar	35
Gambar 4.21 <i>Hi-fi</i> Verifikasi OTP dan Syarat & Ketentuan.....	36
Gambar 4.22 <i>Hi-fi</i> Lupa Kata Sandi dan Kata Sandi Baru	36
Gambar 4.23 <i>Hi-fi</i> <i>Dashboard</i> Tertutup dan Terbuka.....	36
Gambar 4.24 <i>Hi-fi</i> Daftar Produk dan Tambah Produk	37
Gambar 4.25 <i>Hi-fi</i> Pilih Kategori dan Detail Produk.....	37
Gambar 4.26 <i>Hi-fi</i> Pengaturan Profil saya dan Bank saya.....	37
Gambar 4.27 <i>Hi-fi</i> Daftar Pesanan <i>List Order</i> dan Daftar Pesanan Filter Diproses	38
Gambar 4.28 <i>Hi-fi</i> Daftar Pesanan Filter Terjual dan Daftar Pesanan Filter Ditolak	38
Gambar 4.29 <i>Hi-fi</i> Notifikasi dan Detail Notifikasi.....	38
Gambar 4.30 <i>Hi-fi</i> Riwayat Stok	39
Gambar 4.31 Sebelum Perbaikan <i>Visibility of System Status</i> pada Daftar Produk	42
Gambar 4.32 Sesudah Perbaikan <i>Visibility of System Status</i> pada Daftar Produk.....	43
Gambar 4.33 Sebelum Perbaikan <i>Error Prevention</i> pada Pengaturan	44
Gambar 4.34 Sesudah Perbaikan <i>Error Prevention</i> pada Pengaturan.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. <i>Curriculum Vitae</i>	52
LAMPIRAN 2. BUKTI WAWANCARA	53
LAMPIRAN 3. SURAT IZIN PENELITIAN	54
LAMPIRAN 4. DOKUMENTASI KEGIATAN <i>TESTING</i>	55
LAMPIRAN 5. LINK KUESIONER <i>TESTING</i>	55
LAMPIRAN 6. HASIL CEK TURNITIN	57





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi khususnya internet, telah mengubah cara orang berinteraksi dan berbelanja[1][2]. Salah satu elemen penting dalam perubahan ini adalah *User Interface* (UI), yang berperan dalam mempermudah akses pengguna terhadap layanan digital seperti *website* dan aplikasi[3]. Desain UI yang baik tidak hanya menarik secara *visual* tetapi juga mengutamakan fungsionalitas dan kemudahan navigasi. Seiring dengan digitalisasi yang semakin meluas, kebutuhan akan akses yang lebih praktis terhadap barang dan jasa kini juga dirasakan di tingkat komunitas kecil, seperti lingkungan RT/RW. Salah satu penggerak komunitas memiliki visi untuk meningkatkan kemudahan bagi warganya dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari sekaligus membuka peluang bagi mereka yang ingin berjualan. Dari ide ini, lahirlah konsep Toko, sebuah solusi berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan konektivitas dan kemudahan transaksi dalam komunitas lokal.

Di sisi lain, banyak toko tradisional kesulitan bersaing di era digital. Banyak dari mereka belum terbiasa dengan teknologi dan kurang memahami cara memasarkan produk secara online. Selama ini, mereka masih mengandalkan cara promosi lama, seperti mengandalkan pelanggan tetap dan rekomendasi dari mulut ke mulut. Padahal, kebiasaan belanja masyarakat sudah berubah sebelum membeli sesuatu, kebanyakan orang sekarang lebih dulu mencari informasi di internet. Karena tidak memiliki platform digital, toko-toko tradisional sering kalah saing dengan bisnis yang telah beradaptasi dengan teknologi. Dengan adanya internet, belanja kini dapat diakses secara online melalui *website* [1].

Untuk mengatasi masalah ini, PT. Vetencode Pradani Abadi mengembangkan *website* penjualan online khusus untuk lingkungan RT/RW dengan desain UI yang sederhana dan mudah digunakan. *Website* ini dibuat agar para *seller* bisa mengelola toko mereka dengan lebih efisien. Mereka dapat dengan mudah menambahkan



produk, mengunggah gambar, memberikan deskripsi serta memantau stok dan transaksi. Desain antarmuka yang ramah pengguna tidak hanya memastikan kemudahan penggunaan bagi siapa pun, termasuk pengguna yang kurang familiar dengan teknologi, tetapi juga mampu menghasilkan rancangan yang sesuai dengan ekspektasi pengguna serta meningkatkan kenyamanan dalam berinteraksi dengan sistem [4].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang model UI *website* penjualan tingkat RT/RW menggunakan metode *Design Thinking*, karena pendekatan ini lebih fokus pada kebutuhan pengguna dibandingkan metode pengembangan perangkat lunak yang kaku. Dengan melalui tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, Diharapkan desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi spesifikasi teknis, tetapi juga benar-benar mencerminkan kebutuhan dan keinginan para *seller* sebagai pengguna utama [5].

Dengan UI yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, *website* ini diharapkan bisa membantu *seller* dalam mengelola produk, mengunggah informasi, dan memantau penjualan dengan lebih mudah. Selain membuat operasional lebih efisien, solusi ini juga bisa membantu toko-toko tradisional agar tetap bisa bersaing di era digital.

Berdasarkan masalah yang ada penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan menetapkan judul **“PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE SELLER* TOKO (Studi Kasus: PT Vetencode Pradani Abadi)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu:

1. Apa saja kendala yang dihadapi *seller* tingkat RT/RW dalam menggunakan *platform* digital untuk mengelola toko mereka?
2. Bagaimana menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI agar *seller* tingkat RT/RW dapat dengan mudah mengelola toko mereka secara digital?

3. Fitur UI apa saja yang perlu dikembangkan agar *website seller* lebih *user-friendly* dan sesuai dengan kebutuhan *seller* tingkat RT/RW?
4. Bagaimana mengukur efektifitas UI yang dirancang dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan kemudahan pengelolaan toko *online* bagi *seller*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, Batasan masalah ditetapkan untuk memfokuskan ruang lingkup penelitian dan menghindari pembahasan yang terlalu luas. Batasan masalah yang perlu diperhatikan adalah:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan *User Interface* (UI) untuk *seller* tingkat RT/RW pada platform digital PT Vetencode Pradani Abadi, mencakup halaman utama, manajemen produk, profil pengguna, notifikasi dan transaksi sederhana.
2. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dengan lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, dimana tahap awal melibatkan wawancara dan observasi, sedangkan tahap akhir menggunakan *usability testing* terbatas dengan partisipan dari PT Vetencode Pradani Abadi.
3. Evaluasi dilakukan melalui wawancara dan observasi, namun tidak diterapkan dalam UMKM skala besar, hanya di tingkat komunitas kecil. Pengujian UI hanya mencakup tampilan *desktop* dan *tablet*, tanpa optimalisasi untuk aplikasi *mobile native*.
4. Ruang lingkup penelitian terbatas pada aspek UI (tampilan antarmuka), dan tidak mencakup pengembangan *backend*, keamanan data, infrastruktur *server*, serta integrasi dengan sistem pembayaran rumit atau logistik.
5. Penelitian ini tidak mencakup pengujian langsung oleh pengguna akhir di lingkungan RT/RW, melainkan hanya melibatkan evaluator internal dari PT Vetencode Pradani Abadi untuk proses *usability testing*. Oleh karena itu, hasil evaluasi yang diperoleh masih bersifat terbatas pada sudut pandang pengembang, dan belum mewakili pengalaman pengguna secara menyeluruh di lapangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) berbasis *website* yang intuitif dan ramah pengguna untuk *seller* pada tingkat RT/RW, menggunakan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini diharapkan dapat memudahkan *seller* dalam mengelola produk, mengunggah informasi, dan memantau penjualan melalui antarmuka yang efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara akademik maupun praktis, sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

1. Mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang UI berbasis *website* menggunakan metode *Design Thinking*, mulai dari tahap *Empathize* hingga *Test*.
2. Mengembangkan keterampilan dalam analisis kebutuhan pengguna, *wireframing*, *prototyping* dan *usability testing* untuk desain UI yang efektif.
3. Meningkatkan pemahaman tentang penerapan UI dalam lingkungan bisnis nyata, khususnya dalam pengembangan *platform* digital tingkat RT/RW.

1.5.2 Bagi Perusahaan

1. Memberikan kontribusi langsung berupa perancangan UI *seller* yang lebih intuitif, efisien, dan sesuai kebutuhan pasar RT/RW.
2. Membantu perusahaan meningkatkan daya saing melalui *platform* digital yang *user-friendly*, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pasar tingkat RT/RW.
3. Meningkatkan kepuasan pengguna dengan menghadirkan desain UI yang lebih responsif, mudah diakses, dan fungsional, yang pada akhirnya berkontribusi pada pertumbuhan bisnis perusahaan.

1.5.3 Bagi Akademisi dan Dunia Pendidikan

1. Menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan akademisi dalam bidang UI terkait penerapan *Design Thinking* dalam pengembangan antarmuka digital.

2. Memberikan contoh nyata tentang bagaimana metode *Design Thinking* dapat digunakan dalam pengembangan produk berbasis web.
3. Memperkaya literatur dalam bidang desain UI berbasis *website*, khususnya untuk *platform e-commerce* komunitas kecil.

1.5.4 Bagi Seller (Pengguna Website)

1. Mempermudah *seller* tingkat RT/RW dalam mengelola produk, memperbarui stok, serta memantau transaksi dan notifikasi dengan lebih cepat dan efisien.
2. Membantu *seller* yang kurang berpengalaman dalam teknologi dengan desain UI yang sederhana, mudah dipahami, dan *user-friendly*.
3. Meningkatkan peluang pemasaran produk dengan sistem yang lebih terstruktur, profesional, dan mudah diakses oleh pembeli.

1.6 Sistematika Penulisan

Peneliti menyusun beberapa bab untuk mempermudah pembaca dalam mempelajari dan memahami hasil penelitian yang dilakukan:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini peneliti menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini berisi tentang penelitian terkait menggunakan beberapa teori dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, bab ini berisi tentang tahapan dalam penelitian dan bagaimana cara pengumpulan datanya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi tentang tahapan dalam hasil dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian penulis.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh tiga poin utama sebagai kesimpulan akhir:

1. Penerapan *Design Thinking* dalam Perancangan UI

Penerapan metode *Design Thinking* melalui lima tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* telah berhasil mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta harapan pengguna dalam konteks *seller* tingkat RT/RW. Pendekatan ini mampu menghasilkan rancangan antarmuka pengguna (UI) yang sederhana, informatif, dan mudah digunakan, sehingga relevan dengan kemampuan teknologi pengguna yang masih terbatas.

2. Evaluasi *Usability* dengan Metode *Heuristic Evaluation*

Evaluasi *usability* dilakukan dengan metode *Heuristic Evaluation* oleh tiga evaluator internal. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 60% prinsip *usability* berada pada tingkat *severity* 0 (tanpa masalah), sementara sisanya berada pada kisaran *severity* 0,33 hingga 1,00 (masalah kosmetik). Nilai rata-rata skor *severity* keseluruhan adalah 0,23, yang menandakan bahwa antarmuka yang dirancang telah memenuhi standar *usability* dengan sangat baik dan tidak memerlukan perbaikan besar. Beberapa isu minor telah ditindaklanjuti dengan perbaikan untuk meningkatkan kejelasan dan kenyamanan penggunaan.

3. Validitas Rancangan Terhadap Konteks Penggunaan Nyata

Rancangan antarmuka yang dikembangkan terbukti sesuai dengan konteks penggunaan nyata di lapangan, khususnya bagi *seller* yang beroperasi di lingkungan RT/RW. Hal ini ditunjukkan melalui kesesuaian fitur-fitur utama dengan kebutuhan operasional sehari-hari, seperti pengelolaan produk, pemantauan pesanan, serta pengaturan informasi toko. Dengan desain visual yang sederhana dan navigasi yang intuitif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis *Design Thinking* mampu menghasilkan solusi UI

yang aplikatif, adaptif, dan mendukung proses digitalisasi pada skala komunitas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta mempertimbangkan keterbatasan ruang lingkup dalam perancangan, berikut beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut:

4. Penyempurnaan Elemen UI: Beberapa temuan dari evaluasi *usability*, seperti visibilitas data dan penandaan aksi penting, sebaiknya disempurnakan guna meningkatkan kejelasan antarmuka dan kenyamanan penggunaan bagi pengguna akhir. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mempertimbangkan pengembangan fitur tambahan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan komunitas lokal, seperti integrasi sistem pembayaran berbasis wilayah atau fitur promosi khusus yang ditujukan untuk lingkungan RT/RW. Inovasi semacam ini diharapkan dapat memperkuat daya guna serta menambah nilai praktis dari platform yang dikembangkan.
5. Pengujian oleh Pengguna Akhir: Untuk meningkatkan kualitas dan relevansi hasil di masa mendatang, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan pengguna akhir secara langsung dalam proses pengujian, khususnya pelaku usaha kecil di tingkat RT/RW yang menjadi target utama platform ini. Uji coba sistem secara langsung oleh para *seller* sangat direkomendasikan guna memperoleh masukan yang lebih representatif, realistis, dan kontekstual terhadap efektivitas desain antarmuka pengguna (UI). Dengan melibatkan mereka secara aktif, evaluasi yang dihasilkan akan mencerminkan kebutuhan serta preferensi pengguna secara lebih akurat.
6. Penyediaan Fitur Bantuan Pengguna: Disarankan penambahan fitur panduan tutorial interaktif atau keterangan singkat pada elemen penting untuk mempermudah adaptasi pengguna pemula.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [2] G. Karnawan, “Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic,” *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [3] Rizwan Nurfalah and Army Lattu, “Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website (Study Kasus Sd Negeri Cisarua),” *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 54–59, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2234.
- [4] D. Karlina and D. R. Indah, “Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 580–596, Dec. 2022, doi: 10.28932/jutisi.v8i3.5412.
- [5] M. A. Prasetyo, M. C. Rozikin, and R. S. Dewi, “Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Kost Abc Di Kota Xyz Menggunakan Metode Design Thinking,” *Aisyah J. Informatics Electr. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–44, 2021, [Online]. Available: <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- [6] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, “Analysis And Design Of User Interface/User Experience With The Design Thinking Method In The Academic Information System Of Jenderal Soedirman University,” *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, Jan. 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [7] C. Nisa, R. Shatika, A. Prasetya, C. D. Rahmadewi, and M. Akbar, “Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commers Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking,” vol. 3, no. September, pp. 57–69, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v3i2.28>
- [8] S. Soedewi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kiri huci,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, Apr. 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.

- [9] F. Kurniawan *et al.*, “MDP Student Conference (MSC) 2022 Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur,” *1st MDP Student Conf.*, vol. 1, no. 1, pp. 284–289, 2022.
- [10] M. R. Gunawan, “User Interface Layanan Mandiri Untuk Gelanggang Olahraga Menggunakan Metode Design Thinking,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1397–1406, Sep. 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1075.
- [11] A. Rachman and J. Sutopo, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI/UX: Tinjauan Literatur,” *Semant. Tek. Inf.*, vol. 9, no. 2, p. 139, Dec. 2023, doi: 10.55679/semantik.v9i2.45878.
- [12] U. N. Putra *et al.*, “Perancangan Ui / Ux Website Ramah Wisatawan Di,” 2023.
- [13] F. M. Alja, E. Daniati, and A. Ristyawan, “Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd),” *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 93–101, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1669.
- [14] M. Rofiki and K. Muhimmah, “Strategi Pemasaran Online Shop: Upaya untuk Meningkatkan Volume Penjualan,” *J. Huk. Islam. Ekon. dan Bisnis*, vol. 7, no. 2, pp. 203–219, 2021, doi: 10.30739/istiqro.v7i2.981.
- [15] N. I. Assaufa and M. Arifin, “Perancangan UI/UX Aplikasi ‘BISA’ Dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 9, no. 2, p. 50, Dec. 2023, doi: 10.55635/jic.v9i2.174.
- [16] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, pp. 246–253, Jul. 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [17] A. A. Nabila and R. Andrian, “Redesign User Interface dan User Experience SATUPERSEN.NET dengan Metode Design Thinking,” *Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput.*, vol. 13, no. 3, pp. 715–726, Jul. 2024, doi: 10.30591/smartcomp.v13i3.6998.
- [18] M. Sidqih Arhinza Juliantara, D. Juardi, and A. Susilo Yuda Irawan, “Analisis User Interface Dan User Experience Pada Website Bem Fasilkom Universitas Singaperbangsa Karawang Menggunakan Heuristic Evaluation,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 3, pp. 3668–3677, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9754.

- [19] R. A. Wijaya and Y. A. Susetyo, “Redesign UI / UX Sistem Informasi Akademik Satya Wacana Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 7, no. 4, pp. 1591–1597, 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i4.45098.
- [20] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, “Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Tematik*, vol. 9, no. 1, pp. 70–78, 2022, doi: 10.38204/tematik.v9i1.915.
- [21] M. F. R. Amalia Oktafina, Febiyanti Arifatul Jannah and S. R. N. Muhammad Verrel Ferly, Yansen Dharma Tangtobing, “Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ),” *J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 15, no. 2, pp. 134–146, 2021.
- [22] D. Ulhaq, A. P. A. Masa, and H. J. Setyadi, “Analisis Perbandingan User Experience Aplikasi E-Commerce Shopee Dan Tokopedia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *Adopsi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 37–44, 2024, doi: 10.30872/atasi.v3i1.1183.



