

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
WEBSITE URBANSQUAD MERCH APPAREL MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

AHMAD SYAFIHH

11213311

JUNAEDI

11213264

KRISHNA SAVITRI JENNY APRIWANTI

11213278

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2022

PERSEMBAHAN

“Barang siapa menelusuri jalan untuk mencari ilmu padanya, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim)

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, Skripsi ini Krishna Savitri Jenny Apriwanti persembahkan untuk :

1. Bapak Supawan dan Ibu Yeni Nuraini tersayang yang selalu mendukung keputusan, selalu hadir dalam setiap keputusan besar yang akan dilalui, tidak pernah lelah memberikan doa, semangat dan dorongan, terima kasih banyak bapak dan ibu.
2. Fandi Tri Nugroho tercinta yang selalu setia memberikan dukungan dan semangat ketika mulai lelah, yang sabar menghadapi *mood swing* dalam berjuang menyelesaikan Skripsi.
3. Namira dan Andrea yang selalu menghibur dan tanpa mereka sadari kehadiran mereka selalu menjadi penguat dan penyemangat.
4. Adikku (Fajar, Fachri dan Feril) terima kasih sudah mau direpotkan dalam keadaan apapun.

Skripsi ini Junaedi persembahkan untuk :

1. Ibunda Raswi tercinta yang selalu memberikan doa, semangat dan nasehat, terima kasih banyak ibu.
2. Siti Aisah tersayang yang selalu setia, sabar memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan Skripsi.
3. Jalaludin dan Dewangga yang selalu menghibur menjadi penguat dan penyemangat.
4. Adikku Ikhsan pamuji terima kasih sudah mau direpotkan dalam keadaan apapun.

Skripsi ini Ahmad Syafiih persembahkan untuk :

1. *Almarhum* Bapak ACUN YULIAN SAPUTRA dan *Almarhumah* Ibu ATIH sebagai penyemangat untuk menepati janji saya untuk menyelesaikan pendidikan S1. Semoga almarhum/almarhumah Bapak dan ibu diberikan rahmat allah SWT dengan syurga nya aamiin. Skripsi ini sebagai tanda bahwa perjuangan orang tua saya untuk memberikan pendidikan tinggi untuk anaknya tidak sia-sia.

2. Fauzul Novrilisa istri tercinta yang selalu setia memberikan dukungan dan semangat ketika mulai lelah, Dengan membuat kopi susu ABC yang nikmat. Serta sabar bergantian untuk menjaga anak dikala dalam berjuang menyelesaikan Skripsi.
3. Syafazea Putri Ahmad yang selalu menghibur dengan tingkah pola khas anak usia 1 tahun yang lucu menggemaskan. tanpa mereka sadari kehadiran mereka selalu menjadi penguat dan penyemangat.
4. Pak Maruloh M.Kom Terimakasih Telah memberikan petunjuk dan kemudahan dalam menyelesaikan Skripsi ini. Semoga Keberkahan Hidup menyertai bapak selalu, aamiin.



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Junaedi
NIM : 11213264
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul : ***“Perancangan User Interface dan User Experience Website Urbansquad Merch Apparel Menggunakan Metode Design Thinking”***, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberika keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 Januari 2023

Yang Menyatakan,

Anggota :

1. Ahmad Syafiih
2. Krishna Savitri Jenny Apriwanti



Junaedi

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Junaedi
NIM : 11213264
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti –Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul : **“Perancangan User Interface dan User Experience Website Urbansquad Merch Apparel Menggunakan Metode Design Thinking”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 Januari 2023

Anggota :

1. Ahmad Syafiih 
2. Krishna Savitri Jenny Apriwanti 

Yang Menyatakan,



Junaedi

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ahmad Syafiih
NIM : 11213311
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi dan Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
Judul Skripsi : Perancangan User Interface Dan User Experience
Website Urbansquad Merch Apparel Dengan Metode
Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2022-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 20 January 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Maruloh, S.Kom,M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Yumi Novita Dewi,
S.Kom,M.Kom



Penguji II : Ridan Nurfalah, S.Kom, M.Kom



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Junaedi
NIM : 11213264
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi dan Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
Judul Skripsi : Perancangan User Interface Dan User Experience
Website Urbansquad Merch Apparel Dengan Metode
Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2022-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 20 January 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Maruloh, S.Kom,M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Yumi Novita Dewi,
S.Kom,M.Kom



Penguji II : Ridan Nurfalih, S.Kom, M.Kom



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Krishna Savitri Jenny Apriwanti
NIM : 11213278
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi dan Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
Judul Skripsi : Perancangan User Interface Dan User Experience
Website Urbansquad Merch Apparel Dengan Metode
Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2022-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 20 January 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Maruloh, S.Kom,M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Yumi Novita Dewi,
S.Kom,M.Kom



Penguji II : Ridan Nurfalih, S.Kom, M.Kom



PEDOMAN MENGGUNAKAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website Urbansquad Merch Apparel Menggunakan Design Thinking***” adalah hasil karya tulis asli AHMAD SYAFIIH, JUNAEDI, KRISHNA SAVITRI JENNY APRIWANTI dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizing penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini :

Nama : AHMAD SYAFIIH (1)
Alamat : Jl. Raya Pulogebang RT001/006 No.162
Pulogebang, Cakung
Jakarta Timur
No.Telp : 0898-9303-189
Email : ahmad.syafiih89@gmail.com

Nama : JUNAEDI (2)
Alamat : Jl. Wijayakusuma RT06/RW07 Pelutan,
Pemalang, Jawa Tengah
No.Telp : 0877-7907-6379
Email : junaedibsi@gmail.com

Nama : KRISHNA SAVITRI JENNY APRIWANTI (3)
Alamat : Jl.Hibrida 10 No.1 RT20 Sidomulyo,
Gading Cempaka,Bengkulu
No.Telp : 0812-9114-5354,
Email : ksavitrija@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut : ” **Perancangan User Interface dan User Experience Website Urbansquad Merch Apparel Menggunakan Metode Design Thinking**”.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literature yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Bapak Maruloh, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
8. Bapak Junaedi selaku pemilik dari Urbansquad Merch Apparel.

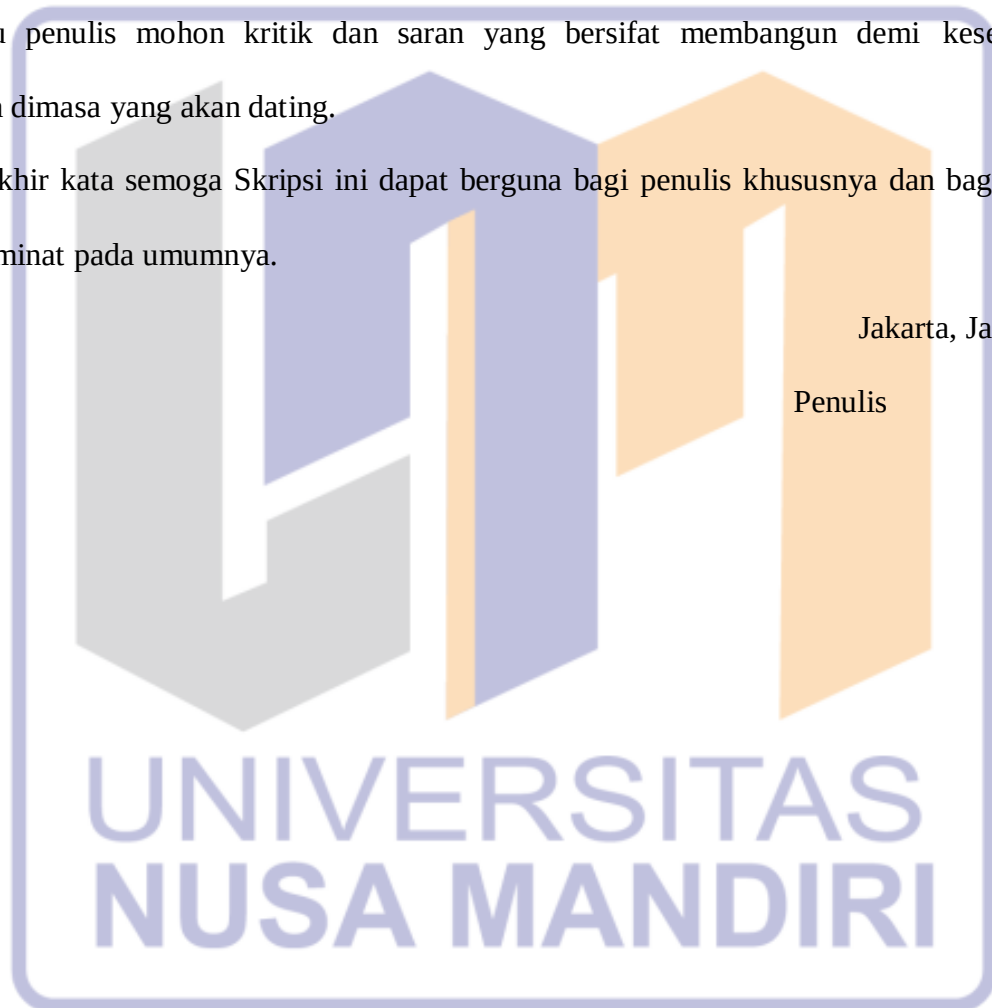
9. Karyawan di lingkungan Urbansquad *Merch Apparel*.
10. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
11. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8C.06

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, Januari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Luaran Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 <i>User Interface Desain (UID)</i>	5
2.1.2 <i>User Experience</i>	6
2.1.3 <i>Design Thinking</i>	7
2.1.4 Prinsip Perancangan UI.....	9
2.1.5 Jenis <i>User Interface</i>	9
2.1.6 Perancangan.....	10
2.1.7 Desain User Interface	11
2.1.8 Prinsip-prinsip Kerja Design.....	11
2.1.9 Prinsip Desain Website.....	13
2.1.10 Prinsip-prinsip Tata Letak.....	14
2.1.11 Prototype.....	15
2.1.12. Website.....	15
2.1.13 Sablon.....	15
2.2 Penelitian Terkait.....	16
2.3 Mitra Penelitian.....	17
2.3.1 Urbansquad Merch Apparel.....	17
2.3.1 Struktur Organisasi dan Fungsi.....	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Tahapan Penelitian.....	23

3.2.1 Design Thinking.....	24
3.3 Analisis Data.....	28
3.4 Uraian Tugas.....	29
3.4.1 Data Collection/Pengumpulan Data.....	29
3.4.2 Data Analytic / Analisis Data.....	29
3.4.3 Reporting data / Quality Control.....	30
BAB IV HASIL YANG DICAPAI DAN POTENSI KHUSUS.....	31
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	31
4.1.1 Empathize.....	31
4.1.2 Define.....	34
4.1.3 Ideate.....	35
4.1.4 Prototype.....	49
4.1.5 Testing.....	59
4.2 Potensi Hasil.....	62
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	66
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN.....	69
SURAT KETERANGAN RISET.....	72
LAMPIRAN.....	75
Lampiran A. Bukti Instrumen Penelitian.....	75
Lampiran B. Bukti Sumit/Publis Artikel Ilmiah.....	84
Lampiran C. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	85

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Proses Design Thinking.....	6
Gambar II.2 Logo Urbansquad Merch Apparel.....	16
Gambar II.3 Struktur Organisasi.....	17
Gambar III.1 Tahapan Penelitian.....	22
Gambar III.2 Proses Design Thinking.....	23
Gambar III.3 System Usability Scale (SUS) score.....	27
Gambar IV.1 Hasil Brainstorming.....	34
Gambar IV.2 Use Case Diagram.....	35
Gambar IV.3 User Flow pembeli.....	35
Gambar IV.4 User Flow Admin.....	36
Gambar IV.5 Sitemap Website Pembeli.....	37
Gambar IV.6 Sitemap website Admin.....	37
Gambar IV.7 Wireframe Login.....	38
Gambar IV.8 Wireframe Dashboard.....	38
Gambar IV.9 Wireframe Kategori.....	39
Gambar IV.10 Wireframe Sub Kategori.....	39
Gambar IV.11 Wireframe Detail Produk.....	40
Gambar IV.12 Wireframe Keranjang.....	40
Gambar IV.13 Wireframe Transaksi.....	41
Gambar IV.14 Wireframe Pembayaran.....	41
Gambar IV.15 Wireframe Detail Pembayaran.....	42
Gambar IV.16 Wireframe status Pemesanan.....	42
Gambar IV.17 Wireframe Riwayat Pembelian.....	42
Gambar IV.18 Wireframe Detail Riwayat Pembelian.....	43
Gambar IV.19 Wireframe Login Admin.....	43
Gambar IV.20 Wireframe dashboard admin.....	44
Gambar IV.21 Wireframe Master Data User dan Barang.....	44
Gambar IV.22 Wireframe Master Data Ukuran.....	45
Gambar IV.23 Wireframe Master Data Bahan Sablon.....	45
Gambar IV.24 Wireframe Pesanan.....	45
Gambar IV.25 Wireframe Detail Pesanan.....	46
Gambar IV.26 Wireframe Nota Penjualan.....	46
Gambar IV.27 Wireframe Transaksi Penjualan.....	47
Gambar IV.28 Wireframe Laporan penjualan Sistem.....	47
Gambar IV.29 Wireframe Laporan Penjualan Toko.....	47
Gambar IV.30 Login Pembeli.....	48
Gambar IV.31 Dashboard pembeli.....	49
Gambar IV.32 Kategori.....	49
Gambar IV.33 Sub Kategori.....	50
Gambar IV.34 Detail Produk.....	50
Gambar IV.35 Keranjang.....	51
Gambar IV.36 Transaksi Pembelian.....	51
Gambar IV.37 Pembayaran.....	52
Gambar IV.38 Detail Pembayaran.....	52

Gambar IV.39 Status Pesanan.....	53
Gambar IV.40 Riwayat Pembelian.....	53
Gambar IV.41 Detail Riwayat Pembelian.....	54
Gambar IV.42 Login Admin.....	54
Gambar IV.43 Dashboard Admin.....	55
Gambar IV.44 Master data.....	55
Gambar IV.45 Pesanan.....	56
Gambar IV.46 Detail Pesanan.....	56
Gambar IV.47 Transaksi.....	57
Gambar IV.48 Nota Penjualan.....	57
Gambar IV.49 Laporan Penjualan Sistem.....	58
Gambar IV.50 Laporan Penjualan Toko.....	58
Gambar IV.51 Grafik Nilai Bobot Skor SUS.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan.....	20
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	21
Tabel 3.3 Item Pertanyaan System Usability Scale.....	24
Tabel 3.4 Nilai Skala.....	26
Tabel 4.1 Tabel Point of View Template.....	33
Tabel 4.2 Hasil Tanggapan Pengguna.....	59
Tabel 4.3 Hasil Skors SUS.....	60



ABSTRAK

Ahmad Syafiih (11213311), Junaedi (11213264), Krishna Savitri Jenny Apriwanti (11213278), Perancangan *User Interface* dan *User Experience Website Urbansquad Merch Apparel Menggunakan Design Thinking*

Kemudahan hidup sekarang sudah sampai di mana semuanya bisa didapatkan di dalam genggam tangan melalui *smartphone*. Membeli keperluan apapun bisa hanya dengan menggunakan *smartphone*. Platform untuk melakukan jual beli pun kian beragam, dari *e-commerce*, aplikasi dan *website*. Namun *website* memiliki keunggulan, dimana hanya suatu brand / merk yang ada di *website* tersebut, dan juga sudah jelas barangnya. Untuk meningkatkan daya saing di pasar, maka *urbansquad* juga akan berinovasi dengan membuat *website* sendiri, agar pelanggan setia lebih mudah lagi dalam melakukan pembelian. Pada *website* akan jelas tercantum deskripsi mengenai produk, dari bahan kaos, ukuran, warna dan lain-lain. Perancangan *website* ini bertujuan agar pembeli lebih mudah dan menjangkau lebih banyak pembeli, bahkan besar harapan bisa menjangkau luar negeri. Untuk memudahkan proses perancangan *website*, maka dipilih metode *design thinking* dalam prosesnya. Metode *design thinking* berfokus pada kebutuhan para pengguna dan itu sangat diperlukan demi kepuasan pengguna. Perancangan *website* ini harus bersifat *user friendly* agar setiap kalangan tidak mendapatkan hambatan berarti dalam pembelian. Dengan menggunakan metode wawancara berharap agar hasil dari perancangan ini bisa sesuai dengan kebutuhan pembeli. Perancangan *website* agar lebih mempermudah pelanggan untuk mendapatkan produk sesuai dengan yang diinginkan.

Kata kunci: perancangan *website*, *urbansquad*, *design thinking*

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Ahmad Syafiih (11213311), Junaedi (11213264), Krishna Savitri Jenny Apriwanti (11213278), User Interface and User Experience for website Urbansquad Merch Apparel use Design Thinking Methode

The convenience of life has now reached where everything can be found in the palm of your hand via a smartphone. You can buy anything you need just by using a smartphone. Platforms for buying and selling are also increasingly diverse, from e-commerce, applications and websites. However, the website has the advantage, where only a brand is on the website, and the goods are clear. To increase competitiveness in the market, urbansquad will also innovate by creating its own website, so that loyal customers make it even easier to make purchases. The website will clearly include a description of the product, from the t-shirt material, size, color and so on. The design of this website aims to make it easier for buyers and reach more buyers, even hoping to reach overseas. For this website design, we choose to use design thinking method. Design thinking method focus to customer satisfaction and that is very important thing for customer. The design of this website must be user friendly so that each group does not encounter significant obstacles in purchasing. By using the interview method, it is hoped that the results of this design can be in accordance with the needs of the buyer. Website design to make it easier for customers to get the product they want.

Keywords: website design, urbansquad, design thinking



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Risald, "Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Usaha Ukm Ike Suti Menggunakan Metode Waterfall," *J. Inf. Technol* vol. 1, no.1, pp. 37-42, 2021, doi: 10.32938/jitu.v1i1.1393.
- [2] R. Pala, "E-Commerce and Urban People (Community Survey of Ujung Bulu City of Bulu Kumba Regency of South Sulawesi Province About E-Commerce Activities)," *J. Stud. Komun. Dan Media*, vol. 21, no. 1, Pp. 1-12, 2017,[Online]. Available : <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jskm/article/view/986>
- [3] R. A. Fauzi, L. R. Anuggilarso, A. R. Hardika, and D. I. S. Saputra, "Penggunaan Konsep Flat Design pada Markers Semaphore Augmented Reality," *InfoTekJar(Jurnal Nas. Inform. Dan Teknol. Jaringan)*, vol. 4 , no. 1, pp. 42-46, 2019, doi: 10.30743/infotekjar.v4il.1375.
- [4] Ansor, M. M. (2020). Analisis dan Perancangan User Interface Marketplace Hidroponik Berbasis Lean UX (Studi Kasus Perani Hidroponik di Kabupaten Banyuwangi). *Repository Dinamika*.
- [5] "When to use which user-experience research methods," Nielsen Norman Group. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/which-ux-research-methods/>. [Accessed: 12-Dec-2022].
- [6] Brilianto, N. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Piranti Bergerak Sistem Informasi Cerdas Untuk Edukasi Bahaya Tsunami – Antarmuka Aplikasi*. Gadjah Mada University.
- [7] W. Hidayatullah, "PENERAPAN KONSEP DESIGN THINKING TERHADAP USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DALAM WEBSITE," 2021, [online]. Available : [https://www.academia.edu/45209739/PENERAPAN KONSEP DESGIN T HINKING TERHADAP USER INTERFACE DAN USER EXPERIENC E DALAM WEBSITE](https://www.academia.edu/45209739/PENERAPAN_KONSEP_DESGIN_T_HINKING_TERHADAP_USER_INTERFACE_DAN_USER_EXPERIENC_E_DALAM_WEBSITE)
- [8] Budistria, P. Y. (2020). Perancangan Desain User Interface/User experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (SIAM) Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas WR Supratman. *Jurnal Ekonomi Voulme 18, Nomor1 Maret201, 2(1)*,41-49.
- [9] H. Hilmawan and Y. F. Mangaras, *Interface User Experience*. Yogyakarta, Indonesia: LPPM UPN Veteran Yogyakarta, 2020.
- [10] Dwinawan. (2018). Beberapa Info untuk Kamu yang Akan Memulai Membuat Desain UI Untuk Pertama Kali. Retrieved from <https://medium.com/insightdesign/beberapa-info-untuk-kamu-yang-akan-memulai-membuat-desain-ui-untuk-pertama-kali-5b25cfe02590>.

- [11] Inggrid Roswita Lae. (2020). *Analisis strategi pengembangan usaha toko Cellular service di Atambua*. 8.
- [12] C. Lim, A. Clearesta Sumarlie, N. Margatan, and D. Andana Haris, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Cerdas Seputar Corona (Cerna) Dengan Metode Design Thinking," *Comput. J. Sci. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 2, pp. 52-60, 2021
- [13] M. A. Sidiq, "Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia)," p.72, 2020.
- [14] R. Iqbal Amirul Insan. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Web Pada Koperasi Mahasiswa. *Repository Dinamika*,4(1), 75-84.
- [15] E. Susilo, "Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability," 2019, [online]. Available : https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/#google_vignette
- [16] H. Alathas, "Bagaimana Mengukur Kebergunaan Produk dengan System Usability Scale (SUS) Score," 2018. <https://medium.com/kelasux/bagaimana-mengukur-kebergunaan-produk-dengan-system-usability-scale-sus-score>
- [17] Utama, B. S. (2020). *Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes*. 8-45.
- [18] Datya, A. I. (2019). Implementasi Elemen User Interactive(UI) Dan User Experience (UI) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web,153-160. Retrieved from <https://www.jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/829/726>
- [19] R. Mardita and H. Priambodo, *Menjadi UI Designer*. Depok, Indonesia : Design Thinker Lab,2021.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 11213311
Nama Lengkap : Ahmad Syafiih
Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 26 Juli 1991
Alamat Lengkap : Jl. Raya Pulogebang RT001/006 No.162
Pulogebang, Cakung, Jakarta Timur

II. Pendidikan

a. Formal

1. SD N 20 Jakarta, Lulus tahun 2003
2. SMP N 138 Jakarta, Lulus tahun 2006
3. SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta, Lulus tahun 2009
4. Universitas BSI Program D-III Program Studi Manajemen Informatika, Lulus tahun 2014

b. Tidak Formal

1. Pelatihan Sertifikasi Profesi *Computer Technical Suport* di PPKD Jakarta Timur, Lulus Tahun 2017
2. Pelatihan sertifikasi Profesi *Computer Network Administrator* di BBPLK Bekasi, Lulus Tahun 2017

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi/pekerjaan

1. PT. Finansia Multi Finance
2. PT. Dankos Farma
3. PT. Diametral Involute



Jakarta, Januari 2023



Ahmad Syafiih

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 11213264
Nama Lengkap : Junaedi
Tempat dan Tanggal Lahir : Pemalang, 8 September 1989
Alamat Lengkap : Jl. Wijayakusuma RT06/RW07
Pelutan Pemalang, Jawa Tengah

II. Pendidikan

a. Formal

1. SD N Pelutan 10, Lulus tahun 2002
2. SMP N 1 Pemalang, Lulus tahun 2005
3. SMK Texmaco Pemalang, Lulus tahun 2008
4. Universitas BSI Program D-III Program Studi Manajemen Informatika, Lulus tahun 2013

b. Tidak Formal

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi/pekerjaan

1. PT Linfox Logistic Indonesia, tahun 2009-2019
2. SMK Muhammadiyah 1 Pemalang, tahun 2021 sampai sekarang.



Jakarta, Januari 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines.

Junaedi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 11213278
Nama Lengkap : Krishna Savitri Jenny Apriwanti
Tempat dan Tanggal Lahir : Bengkulu, 18 April 1990
Alamat Lengkap : Jl. Hibrida 10 No.1 RT20/03
Kel. Sidomulyo, Kec.Gading Cempaka
Bengkulu

II. Pendidikan

a. Formal

1. SD Negeri 02 Kota Manna, Lulus tahun 2001
2. SMP Negeri 01 Kota Manna, Lulus tahun 2004
3. SMA Negeri 01 Kota Manna, Lulus tahun 2007
4. Universitas BSI Yogyakarta Program D-III Program Studi Manajemen Informatika, Lulus tahun 2016

b. Tidak Formal

1. Kursus Bahasa Inggris di English Course, lulus tahun 2004
2. Kursus komputer paket terpadu (Microsoft Office), Lulus tahun 2004

III. Riwayat Pengalaman Berorganisasi/pekerjaan

1. CSO Agen JNE Batu Licin 2, dari tahun 2013-2016
2. CSO Elevenia Live Chat, tahun 2016-2017
3. ASN 2019 sampai sekarang



Jakarta, Januari 2023

Krishna Savitri Jenny Apriwanti

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI