

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN DI TOKO FRANS SECOND SHOES MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada
Program Studi Teknik Informatika*



Oleh

IRENE DAO

221611171

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2026**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN DI
TOKO FRANS SECOND SHOES MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***



Oleh

IRENE DAO

221611171

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN
Tugas Akhir Dengan Judul :

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN DI
TOKO FRANS SECOND SHOES MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

Disusun Oleh :

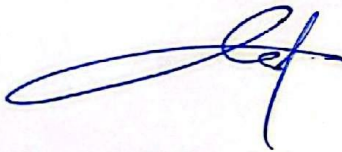
IRENE DAO

221611171

Tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Telah diperiksa dan disahkan oleh :

Pembimbing I



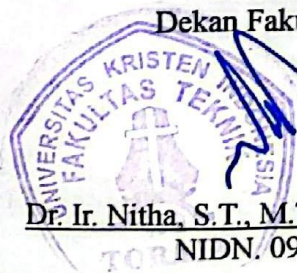
Gidion A.N Pongdatu, S.Kom., M.Kom.
NIDN.0918058802

Pembimbing II



Ir. Juprianus Busman, S.Kom., M.T.
NIDN. 0908019004

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Teknik



Dr. Ir. Nitha, S.T., M.T., IPM, ASEAN Eng.
NIDN. 0902117802

Mengetahui
Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Melki Garonga, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0906038601

LEMBAR PERSETUJUAN
Tugas Akhir Dengan Judul :

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN DI
TOKO FRANS SECOND SHOES MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

Disusun Oleh :

IRENE DAO
221611171

Telah dipertahankan didepan dewan penguji ujian skripsi
pada tanggal, 24 Bulan Februari tahun 2026

SUSUNAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI

Ketua	:	Gidion A.N Pongdatu, S.Kom., M.Kom.	()
Sekretaris	:	Ir. Juprianus Rusman, S.Kom., M.T.	()
Anggota	:	1. Irene Devi Damayanti, S.Si., M.Si.	()
		2. Ir. Samuel Yacobus Padang, S.Kom., M.Kom.	()
		3. Ir. Samrius Upa', S.Kom., M.Kom.	()

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Irene Dao

Stambuk : 221611171

Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Di Toko Frans
Second Shoes Menggunakan Metode Design Thinking

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang diserahkan kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja, merupakan gagasan, rumusan dan penelitian sendiri yang tidak dibuat melanggar ketentuan aplikasi, plagiarisim dan otoplagiarisme. Saya memahami tentang adanya larangan tersebut dan jika dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya yang berlaku di Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Toraja Utara, 24 Februari 2026

Yang Membuat Pernyataan,


Irene Dao

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini penulis susun dalam rangka menyelesaikan tugas akhir. Yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan pada program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mengalami hambatan namun dengan bantuan dari berbagai pihak, sehingga hambatan tersebut, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada

1. Untuk kedua orang tua, terima kasih atas cinta, kepercayaan, dan doa yang menjadi motivasi terbesar dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, SE.,M, Si., Ak., CA., Selaku rector Universitas Kristen Indonesia Toraja.
3. Ibu Dr. Ir. Nitha, S.T., M.T., IPM, ASEAN Eng., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia Toraja.
4. Bapak Melki Garonga, S.Kom.,M.Kom selaku ketua program Studi Teknik Informatika Universitas Kristen Indonesia toraja.
5. Bapak Gidion A. N. Pongdatu, S. Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dalam memberi bimbingan, saran, dan petunjuk dalam penyusunan tugas akhir ini.

6. Bapak Ir. Juprianus Rusman, S.Kom., M.T selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan pada penyusunan tugas akhir ini.
7. Bertran Patasik selaku pemilik dari Frans Second Shoes yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di Frans Second Shoes.
8. Ifon, Putri, Wiwin dan teman teman penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas tawa, air mata, dan perjuangan bersama. Kalian adalah suport sistem terbaik yang membuat gelar ini terasa lebih bermakna.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran serta masukan dari pembaca demi sempurnanya penyusunan tugas akhir ini. Akhir kata penulis berharap tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca. Tuhan Yesus Memberkati. Amin

Rantepao, 5 Februari 2026

Irene Dao

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian Terkait	4
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Design Thinking.....	8
2.2.2 User Interface	12
2.2.3 User Experience	13
2.2.4 Android	14
2.2.5 Prototype	15
2.2.6 Bootstrap	20
2.2.7 Wireframe	21
2.2.8 Usability	22
2.2.9 Usability Testing	23
2.2.10 System Usability Scale.....	24

2.3 Kerangka Pikir	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	29
3.1.1 Waktu Penelitian	29
3.1.2 Lokasi Penelitian.....	29
3.2 Instrumentasi Penelitian.....	29
3.2.1 Alat penelitian	29
3.2.2 Bahan Penelitian.....	30
3.3 Tahapan Penelitian	30
3.3.1 Empathize.....	31
3.3.2 Define.....	31
3.3.3 Ideate.....	31
3.3.4 Prototype	33
3.3.5 Test.....	33
3.3.6 Pembuatan Laporan.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil	34
4.1.1 Gambaran Umum Frans Second Shoes.....	34
4.1.2 Tahap Empetize.....	34
4.1.3 Tahap Define.....	37
4.1.4 Tahap Ideate	43
4.1.5 Tahap <i>Prototype</i>	47
4.1.6 Testing.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR REFERENSI	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Skor System Usability Scale	26
Tabel 4. 2 Pertanyaan Wawancara Staff	35
Tabel 4. 3 Pertanyaan Wawancara Konsumen.....	35
Tabel 4. 4 Hasil Wawancara Staff.....	36
Tabel 4. 5 Hasil Wawancara Konsumen	36
Tabel 4. 6 <i>User Journey Map Staf</i>	39
Tabel 4. 7 User Journey Map Konsumen.....	41
Tabel 4. 8 Fitur Aplikasi	43
Tabel 4. 9 Fitur Layanan	44
Tabel 4. 10 Kuisisioner.....	57
Tabel 4. 11 Analisis data hasil kuisisioner	58
Tabel 4. 12 Skor SUS Kuisisioner	60
Tabel 4. 13 Skor nilai hasil SUS	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Arsitektur Android	14
Gambar 2. 2 Tahapan Prototype.....	17
Gambar 2. 3 Komponen Bootstrap.....	21
Gambar 2. 4 Penilaian berdasarkan Acceptability, Grade Scale,.....	25
Gambar 2. 5 Kerangka Pikir.....	29
Gambar 4. 1 User Persona Kasir	37
Gambar 4. 2 User Persona Staff Penjualan	38
Gambar 4. 3 User Persona Konsumen	38
Gambar 4.4 Gambar Sitemap Home	45
Gambar 4. 5 Gambar Sitemap About.....	45
Gambar 4. 6 Gambar Sitemap Katalog	45
Gambar 4. 7 Gambar Sitemap Keranjang	46
Gambar 4. 8 <i>Wireframe</i> Figma.....	46
Gambar 4. 9 <i>Wireframe</i> warna figma.....	47
Gambar 4. 10 Warna	48
Gambar 4. 11 Tipografi font Sora Family.....	48
Gambar 4. 12 Font Awsome.....	49
Gambar 4. 13 Prototye Halaman Home	50
Gambar 4. 14 Sidenav	51
Gambar 4. 15 Katalog	52
Gambar 4. 16 Keranjang	53
Gambar 4. 17 Detail Produk.....	54
Gambar 4. 18 Kontak	55
Gambar 4. 19 <i>Checkout</i>	56
Gambar 4. 20 Interpretasi Skor SUS.....	66

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi model bisnis ritel menuju platform daring. Namun, Toko Frans Second Shoes di Toraja Utara masih mengandalkan sistem penjualan manual serta promosi yang terbatas sehingga belum mampu memaksimalkan potensi pasar digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam bentuk prototype aplikasi penjualan sebagai solusi strategis untuk mendukung transformasi digital dan meningkatkan efektivitas proses penjualan pada toko tersebut. Metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX adalah Design Thinking, yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap pengujian, tingkat kegunaan (usability) dari prototype aplikasi dievaluasi menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS) melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dan kegunaan sistem memperoleh skor 87,9 pada pengujian SUS. Nilai tersebut berada pada kategori Grade B (Excellent) dengan predikat Best Imaginable, yang menunjukkan bahwa rancangan sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik, bersifat intuitif, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif. Selain itu, dukungan indikator Net Promoter Score (NPS) yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna bersedia merekomendasikan aplikasi ini kepada pihak lain. Dengan demikian, prototype UI/UX yang dirancang dinilai sangat layak untuk diimplementasikan guna meningkatkan daya saing serta memperluas jangkauan pasar Toko Frans Second Shoes di Toraja Utara.

Kata Kunci: UI/UX, *Design Thinking*, *Prototype*, *System Usability Scale*, *Transformasi Digital*

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged the transformation of retail business models toward online platforms. However, Frans Second Shoes Store in North Toraja still relies on manual sales systems and limited promotional activities, which prevents the business from fully maximizing the potential of the digital market. Therefore, this study aims to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) in the form of a sales application prototype as a strategic solution to support digital transformation and improve the effectiveness of the store's sales processes. The method used in designing the UI/UX is Design Thinking, which focuses on users' needs and convenience. This method consists of five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. In the testing stage, the usability level of the application prototype was evaluated using the System Usability Scale (SUS) instrument by distributing questionnaires to end users. The results of the study show that the feasibility and usability level of the system achieved a score of 87.9 in the SUS testing. This score falls into Grade B (Excellent) with the predicate Best Imaginable, indicating that the system design has a very high level of usability, is intuitive, and provides a positive user experience. In addition, support from a high Net Promoter Score (NPS) indicates that users are willing to recommend this application to others. Therefore, the designed UI/UX prototype is considered highly feasible to be implemented in order to enhance competitiveness and expand the market reach of Frans Second Shoes Store in North Toraja.

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, Application Prototype, System Usability Scale, Digital Transformation*