

***REDESAIN UI/UX WEBSITE LEMONDER INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN
MEDIA PROMOSI***

LAPORAN TUGAS AKHIR



**Oleh:
ANGGER MAHKOTA ADITIYA
NIM. 362055401113**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA IV
TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
POLITEKNIK NEGERI BANYUWANGI
2024**

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

**REDESAIN UI/UX WEBSITE LEMONDER INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN
MEDIA PROMOSI**

LAPORAN TUGAS AKHIR



Tugas Akhir ini Dibuat dan Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan
Program Studi Diploma IV Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak dan Mencapai
Gelar Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom)

Oleh:

ANGGER MAHKOTA ADITIYA

NIM. 362055401113

**PROGRAM STUDI DIPLOMA IV
TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
POLITEKNIK NEGERI BANYUWANGI**

2024

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan penulisan tugas akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan, semangat dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu sudah sepantasnya dalam halaman persembahan ini penulis akan menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia dan anugerah-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Pintu surgaku, Ibunda Sri Miftakul Jannah yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa yang dipanjatkan selama ini sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
3. Superhero dan panutanku, Ayahanda Sudaraji AR terima kasih sudah berjuang untuk kehidupan penulis, selain itu terimakasih telah mendidik serta memotivasi penulis hingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
4. Kepada Bapak Endi Sailul Haq dan Bapak Farizqi Panduardi selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan petunjuk untuk mengerjakan tugas akhir dengan benar, terima kasih atas segala bimbingan, ilmu, dan nasihat yang telah diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Kepada Bapak Galih Hendra Wibowo dan Bapak Lutfi Hakim selaku dosen penguji dari tugas akhir ini, terima kasih atas segala kritik, saran dan arahan yang telah diberikan.
6. Teristimewa dan tersayang, Elok Fatimatul Himma sebagai Perempuan cantik yang senantiasa ada membantu dan mendengarkan segala keluhan, menyemangati dengan caranya tersendiri yang luar biasa. Terimakasih sudah selalu sabar menghadapi penulis, memotivasi hingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih atas kebersamaan, bantuan dan dukungan kalian.

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

MOTTO

“Tidak menjadi apapun itu tidak masalah”

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Angger Mahkota Aditiya

NIM : 362055401113

Menyatakan dengan Sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang berjudul “*REDESAIN UI/UX WEBSITE LEMONDER INDONESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN MEDIA PROMOSI*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan/plagiat. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian har pernyataan ini tidak benar.

Banyuwangi, 03 Februari 2023



(Angger Mahkota Aditiya)

NIM. 362055401113

**REDESAIN UI/UX WEBSITE LEMONDER INDONESIA MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN
MEDIA PROMOSI**

Tugas Akhir disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom)
Politeknik Negeri Banyuwangi

Oleh :

Angger Mahkota Aditiya

NIM. 3620554011113

Tanggal ujian : 09 Agustus 2024

Menyetujui,

Pembimbing 1	:	Endi Sailul Haq, S.T., M.Kom.	(.....)
Pembimbing 2	:	Farizqi Panduardi, S.ST., M.T.	(.....)
Penguji 1	:	Galih Hendra Wibowo, S.Tr.Kom., M.T.	(.....)
Penguji 2	:	Lutfi Hakim, S.Pd., M.T.	(.....)

Mengesahkan,



Mohammad Dimyati Ayaullah.S.T.,M.Kom.
NIPPPK. 197601222021211001

Menyetujui,



Dianni Yusuf S.Kom.,M.Kom.
NIPPPK. 198403052021212004

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

REDESAIN UI/UX WEBSITE LEMONDER INDONESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN MEDIA PROMOSI

Nama Mahasiswa : Angger Mahkota Aditiya
NIM : 3620554011113
Pembimbing : 1. Endi Sailul Haq, S.T., M.Kom.
2. Farizqi Panduardi, S.ST.,Kom.

ABSTRAK

Website Lemonder Indonesia merupakan Website yang hadir untuk memenuhi persaingan pasar komoditas buah lemon, sayuran dan berbagai produk segar berkualitas. Website ini memberikan kemudahan bagi semua penggunanya untuk mengakses informasi mengenai perusahaan dan produk yang ada didalam perusahaan. Tujuan penelitian ini desain website yang kurang optimal dapat menurunkan kepercayaan pelanggan terhadap toko. Dengan melakukan redesign, diharapkan pelanggan akan lebih percaya terhadap profesionalisme dan kualitas produk yang ditawarkan. Design Thinking digunakan sebagai metode dalam melakukan redesign website. Metode Design Thinking, yang dimana terdapat lima tahapan: Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Metode ini berfokus pada inovasi yang berpusat pada konsumen, dengan menekankan pada desain produk dan layanan yang mampu menarik perhatian dalam dunia bisnis. Pada tahap pengujian, penelitian ini menggunakan usability testing untuk mengevaluasi efektivitas redesign website. System Usability Scale (SUS) melibatkan penggunaan kuesioner yang disebarkan melalui google formulir. Hasil yang didapat pada penelitian sebelum dilakukan redesign SUS adalah 51,75% dimana grade scale berada di D dengan indikator poor. Namun, setelah dilakukan redesign pada nilai SUS yang didapat meningkat drastis sebesar 85,08% dimana berada pada grade scale A dengan indikator Excellent. Hal ini membuktikan bahwa pengujian dengan SUS dalam penelitian ini berhasil dilakukan dan rancangan desain baru dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Kata kunci : *Design Thinking, Website Lemonder Indonesia, Figma, Redesain, Prototyping*

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

REDESIGN OF LEMONDER INDONESIA WEBSITE UI/UX USING DESIGN THINKING METHOD TO ENHANCE PROMOTIONAL MEDIA

Name : Angger Mahkota Aditiya
NIM : 3620554011113
Supervisor : 1. Endi Sailul Haq, S.T., M.Kom.
2. Farizqi Panduardi, S.ST., Kom.

ABSTRACT

The Lemonder Indonesia's website is designed to compete in the market for lemons, vegetables, and other high-quality fresh products. This website provides easy access to information about the company and its products for all users. The purpose of this research is to increase customer trust and improve the design of the Lemonder Indonesia website. The Design Thinking approach is used as a method for redesigning the website. This method includes five stages: Empathy, Define, Ideate, Prototype, and Testing. It focuses on consumer-centered innovation, emphasizing product and service designs that attract attention in the business world. During the testing phase, this research uses usability testing to evaluate the effectiveness of the website redesign. The System Usability Scale (SUS) involves using a questionnaire distributed via Google Forms. Before the redesign, the SUS score was 51.75%, which is a grade D with a "poor" indicator. However, after the redesign, the SUS score significantly increased to 85.08%, which is a grade A with an "excellent" indicator. This result demonstrates that the SUS testing in this research was successful and that the new design is well-received by users

Keyword: Design Thinking, Website Lemonder Indonesia, Figma, Redesain, Prototyping

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	iii
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xv
sDAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Lemonder Indonesia	5
2.2 Penyusunan Elemen Desain.....	6
2.3 Perancangan Ulang (<i>Redesain</i>)	7
2.4 <i>User Interface</i> (UI).....	7
2.5 <i>User Experience</i> (UX).....	7
2.6 <i>Prototype</i>	7
2.7 <i>Design Thinking</i>	8
2.8 <i>Usability</i>	9
2.8.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	9
2.9 Penelitian Terdahulu.....	11
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Tempat Pelaksanaan Penelitian	15
3.2 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	15
3.3 Metode Penelitian.....	15
3.4 <i>Empathize</i>	16
3.4.1 Studi Literatur	16

3.4.2	Wawancara	17
3.4.3	Kuesioner	17
3.5	<i>Define</i>	18
3.5.1	<i>Pain Points</i>	18
3.5.2	<i>How-Might We</i>	19
3.6	<i>Ideate</i>	19
3.6.1	<i>Site Map</i>	20
3.6.2	<i>Solution Idea</i>	20
3.7	<i>Prototype</i>	20
3.7.1	<i>Wireframe low-fidelity</i>	21
3.8	<i>Testing</i>	22
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1	Hasil	25
4.1.1	Pembuatan <i>Prototype</i>	38
4.1.2	Testing	38
4.2	Pembahasan	40
4.2.1	Menambah informasi yang jelas terkait detail Produk	41
4.2.2	Memperbaiki kontras warna	42
4.2.3	Menghilangkan Beberapa Icon Sosmed	43
4.2.4	Menggunakan ukuran font yang stabil	44
4.2.5	Menambahkan fitur filter pencarian	44
4.2.6	Analisa Hasil Pengujian	45
BAB 5	PENUTUP	49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Utama Website Lemonder	5
Gambar 2. 3 Logo Lemonder	6
Gambar 2. 4 Poppins	7
Gambar 2. 5 Proses Design Thinking	8
Gambar 2. 6 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS	10
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	16
Gambar 3. 3 <i>Pain Points</i>	19
Gambar 3. 4 <i>How-Might We</i>	19
Gambar 3. 5 <i>Site Map</i>	20
Gambar 3. 6 <i>Wireframe low-fidelity</i>	21
Gambar 4. 1 <i>Pain Points</i>	28
Gambar 4. 2 <i>Site Map</i>	30
Gambar 4. 3 Halaman Home	31
Gambar 4. 4 Halaman Promo Menarik dan Detail Promo Menarik	33
Gambar 4. 5 Halaman Promo Menarik dan Detail Promo Menarik	33
Gambar 4. 6 Halaman Produk Lemonder dan Detail Produk Lemonder	34
Gambar 4. 7 Halaman Produk Lemonder dan Detail Produk Lemonder	36
Gambar 4. 8 Halaman Deskripsi	36
Gambar 4. 9 Halaman Hubungi Kami	37
Gambar 4. 10 <i>Prototype</i>	38
Gambar 4. 11 Tampilan informasi Produk pada Website Lemonder	41
Gambar 4. 12 Tampilan informasi Produk pada tampilan terbaru	41
Gambar 4. 13 Pemilihan warna tampilan website Lemonder	42

Gambar 4. 14 Pemilihan warna pada tampilan terbaru.....	42
Gambar 4. 15 Navbar Webiste Lemonder	43
Gambar 4. 16 Navbar tampilan terbaru.....	43
Gambar 4. 17 Penggunaan Font pada Website Lemonder.....	44
Gambar 4. 18 Penggunaan font pada tampilan terbaru	44
Gambar 4. 19 Perbandingan Skor SUS	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pertanyaan SUS	9
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	15
Tabel 3. 2 Pertanyaan Wawancara Pemilik	17
Tabel 3. 3 Pertanyaan Wawancara Pengguna	17
Tabel 3. 4 Pertanyaan SUS Kuesioner	17
Tabel 3. 5 <i>Solution Idea</i>	20
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Pemilik	25
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Pengguna.....	25
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Awal.....	26
Tabel 4. 4 <i>How Might We</i>	28
Tabel 4. 5 <i>Solution Idea</i>	30
Tabel 4. 6 Skor Akhir SUS	39
Tabel 4. 7 Perbandingan Nilai Rata-Rata Untuk Desain Lama dan Desain Baru.....	45

--Halaman ini sengaja dikosongkan--