

HALAMAN MOTTO

“Dan katakanlah.. Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu.”

(QS. Taha : 114)

Ilmu adalah anugerah, dan tugas kita adalah menjaganya dengan rasa syukur,
sabar, dan semangat yang tidak pernah padam.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, kesehatan, dan kekuatan yang diberikan hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan penuh rasa terima kasih, karya ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua penulis tercinta, yang tanpa lelah menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah habis, atas doa-doa yang kalian panjatkan, dan atas segala bentuk pengorbanan yang bahkan tidak pernah kalian ungkit. Kalian mendukung tanpa banyak kata, mendorong tanpa memaksa, dan selalu percaya pada kemampuan penulis bahkan saat penulis sendiri ragu. Jika hari ini penulis bisa menyelesaikan langkah ini, itu karena ada cinta kalian yang menyertai di setiap detiknya. Skripsi ini bukan hanya hasil dari jerih payah penulis, tetapi juga cermin dari setiap doa, peluh, dan cinta yang telah kalian tanamkan sejak awal. Terima kasih karena selalu menjadi rumah, dalam arti yang sesungguhnya.
2. Bapak Miftahul Huda, S.Pd., M.Kom. selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas waktu yang telah diberikan untuk membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dalam menjelaskan setiap bagian yang belum penulis pahami, serta atas arahan dan masukan yang sangat membantu. Bimbingan yang diberikan tidak hanya membuat isi skripsi ini lebih terarah, tetapi juga membantu penulis belajar berpikir lebih kritis dan memahami proses penelitian dengan lebih baik.

3. Seluruh dosen yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun setiap nama, setiap pelajaran, dan setiap nasihatnya, akan selalu penulis ingat. Terima kasih atas ilmu yang Bapak dan Ibu bagikan dengan sabar dan tulus. Terima kasih atas kesediaan untuk mendengar, membimbing, dan mengarahkan, baik di dalam kelas maupun di luar jam perkuliahan. Dengan segala keterbatasan, penulis hanya bisa mempersembahkan ucapan terima kasih dan doa terbaik.
4. Seluruh teman penulis yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu maupun teman-teman seangkatan 2021 khususnya kelas IKRA, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang kalian berikan selama masa perkuliahan. Tawa, lelah, dan perjuangan yang kita lalui bersama akan selalu menjadi bagian dari kenangan yang berarti dalam hidup penulis.
5. Terakhir tidak lupa, kepada diri saya sendiri, Firyal Azka Putri, terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terima kasih telah memilih tetap melanjutkan, dan percaya bahwa setiap langkah, sekecil apa pun, tetap berarti. Skripsi ini bukan hanya tentang ilmu yang ditulis, tetapi tentang proses mencintai dan menghargai diri sendiri. Hari ini, cukup satu hal yang perlu diingat “*semua perjuangan itu nyata, dan diri ini layak mendapat tempat untuk dihargai.*”.

ABSTRAKSI

Lazada merupakan salah satu dari banyaknya platform belanja online yang ada di Indonesia. Namun Lazada masih tertinggal dibandingkan 2 kompetitornya, yaitu Shopee dan Tokopedia. Menurut Databoks by KataData, data dari SimilarWeb 2023, Lazada masih menempati peringkat ke 3 jika dibandingkan dengan 2 kompetitor lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka pengguna pada aplikasi Lazada guna menciptakan *prototype* desain yang dapat memberikan pengalaman pengguna lebih baik, khususnya dalam hal kenyamanan, dan interaksi yang intuitif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta kuesioner untuk memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna. Desain *prototype* dibuat menggunakan perangkat lunak Figma dan dievaluasi menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Berdasarkan hasil pengujian, *prototype* hasil *redesign* memperoleh skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 76,9750, yang termasuk dalam kategori Grade B dengan *Adjective Rating* “Good”, yang menunjukkan bahwa hasil *redesign* memiliki tingkat *usability* yang tinggi. Sementara itu, hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 10 item pernyataan dinyatakan valid, serta uji reliabilitas menunjukkan nilai di atas 0,60, yang berarti instrumen tersebut reliabel pada *redesign User Interface (UI)* untuk alur *checkout* barang pada aplikasi Lazada.

Kata kunci : *User Interface, User Experience, Design Thinking, System Usability Scale, Lazada.*

ABSTRACT

Lazada is one of many online shopping platforms in Indonesia. However, Lazada still lags behind its two competitors, Shopee and Tokopedia. According to Databoks by KataData, data from SimilarWeb 2023 shows that Lazada still ranks third when compared to its two competitors. This research aims to redesign the user interface of the Lazada application in order to create a design prototype that provides a better user experience, particularly in terms of comfort and intuitive interaction. The research adopts the Design Thinking method, which consists of five stages, Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires to understand user problems and needs. The prototype design was created using Figma and evaluated using the System Usability Scale (SUS) questionnaire. Based on the evaluation results, the redesigned prototype achieved a System Usability Scale (SUS) score of 76,9750, which falls into Grade B with an Adjective Rating of “Good”, indicating a high level of usability. Furthermore, the validity test showed that all 10 questionnaire items were valid, and the reliability test resulted in a score above 0.60, indicating that the instrument is reliable in redesigning the User Interface (UI) for the checkout flow on the Lazada app.

Keywords : User Interface, User Experience, Design Thinking, System Usability Scale, Lazada.

KATA PENGANTAR

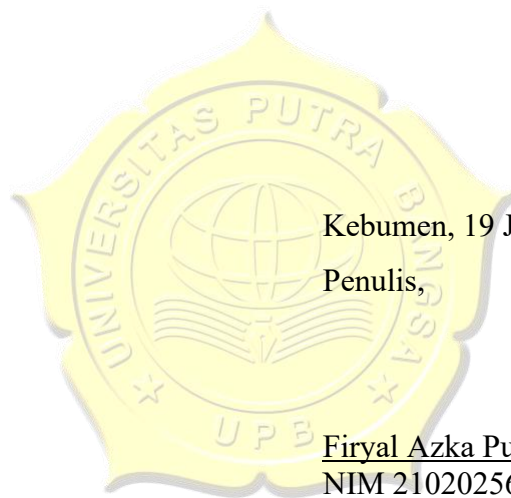
Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN ANALISIS SYSTEM USABILITY SCALE PADA MARKETPLACE LAZADA*".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Ilmu Komputer di Universitas Putra Bangsa Kebumen. Dalam proses penyusunannya, penulis memperoleh banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan tanpa henti dalam setiap langkah. Kasih sayang, kesabaran, serta pengorbanan yang telah diberikan menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Miftahul Huda, S.Pd., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas waktu, perhatian, serta arahan dan masukan yang sangat berharga yang telah membantu penulis memahami banyak hal dan menyelesaikan penelitian ini dengan lebih terarah.
3. Teman-teman yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, serta bantuan dalam berbagai aspek selama proses penelitian dan penulisan skripsi.

4. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Setiap bantuan, sekecil apa pun, memberikan arti besar dalam proses ini dan penulis menyampaikan penghargaan serta terima kasih yang tulus atas hal tersebut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran sebagai masukan yang membangun supaya menjadi lebih baik lagi. Semoga dengan selesainya penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca.



Kebumen, 19 Juli 2025

Penulis,

Firyal Azka Putri
NIM 210202567

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN	iii
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1. Tinjauan Teori.....	12
2.1.1. Metode <i>Design Thinking</i>	12
2.1.2. <i>User Interface</i>	15

2.1.3. <i>User Experience</i>	20
2.1.4. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	22
2.1.5. Marketplace.....	24
2.1.6. Lazada	26
2.1.7. Figma	28
2.2. Penelitian Terdahulu	32
BAB III	35
METODE PENELITIAN.....	35
3.1. Objek dan Subjek Penelitian	35
3.2. Metode Pengembangan	36
3.3. Metode Evaluasi.....	38
3.4. Instrumen atau Alat Pengumpulan Data	40
3.5. Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.6. Populasi dan Sampel	43
3.7. Teknik Analisis	45
BAB IV	47
ANALISIS DAN PEMBAHASAN	47
4.1. Metode Pengembangan	47
4.2. Analisis Deskriptif	68
4.3. Analisis Statistik	71
4.4. Pembahasan.....	86
BAB V.....	88
KESIMPULAN	88
5.1. Kesimpulan	88
5.2. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	94



DAFTAR TABEL

Tabel II- 1 Skala Interpretasi Hasil Skor <i>System Usability Scale (SUS)</i>	23
Tabel II- 2 Ringkasan Penelitian Terdahulu	32
Tabel III- 1 Indikator Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i>	39
Tabel III- 2 Modifikasi Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i>	39
Tabel IV- 1 Pertanyaan Wawancara	48
Tabel IV- 2 <i>Point of View</i>	52
Tabel IV- 3 <i>How Might We</i>	53
Tabel IV- 4 Ikon Baru	57
Tabel IV- 5 Hasil <i>Redesign</i>	59
Tabel IV- 6 Karakteristik Berdasarkan Usia	69
Tabel IV- 7 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	70
Tabel IV- 8 Karakteristik Berdasarkan Pendidikan Terakhir	71
Tabel IV- 9 Hasil Uji Validitas Data Kuesioner	72
Tabel IV- 10 Hasil Uji Reliabilitas Data Kuesioner	73
Tabel IV- 11 Hasil Jawaban Responden	83
Tabel IV- 12 Hasil Perhitungan Skor <i>System Usability Scale (SUS)</i>	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar II- 1 Lima Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	13
Gambar III- 1 Alur Penelitian	35
Gambar III- 2 Skala Interpretasi Hasil Skor <i>System Usability Scale</i>	41
Gambar IV- 1 <i>Empathy Map</i> Pengguna	51
Gambar IV- 2 <i>Typeface Poppins</i>	56
Gambar IV- 3 RGB, HEX dan Tangga Warna Utama.....	56
Gambar IV- 4 RGB, HEX dan Tangga Warna <i>Background</i>	57



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kuesioner Penelitian

LAMPIRAN 2 Data Responden

LAMPIRAN 3 Uji Validitas

LAMPIRAN 4 Uji Reliabilitas

LAMPIRAN 5 Hasil Perhitungan Skor *System Usability Scale (SUS)*

LAMPIRAN 6 Tabel r

LAMPIRAN 7 Kartu Seminar Proposal

LAMPIRAN 8 Kartu Bimbingan Skripsi

LAMPIRAN 9 Dokumentasi Wawancara

