

**TUGAS AKHIR**  
**DESAIN PURWARUPA ANTARMUKA SITUS WEB**  
**E-COMMERCE D'ORZU MENGGUNAKAN DESIGN SPRINT**



Oleh :  
Moch. Ulil Abshor  
1461900155

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**  
**2023**

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

**TUGAS AKHIR**

**DESAIN PURWARUPA ANTARMUKA**  
**SITUS WEB E-COMMERCE D'ORZU**  
**MENGGUNAKAN DESIGN SPRINT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer di Program Studi Informatika



Oleh :  
Moch. Ulil Abshor  
1461900155

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**  
**2023**

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

**FINAL PROJECT**  
**THE PROTOTYPE DESIGN OF THE D'ORZU**  
**E-COMMERCE WEBSITE USING DESIGN SPRINT**

Prepared as partial fulfilment of the requirement for the degree of  
Sarjana Komputer at Informatics Department



By :  
Moch. Ulil Abshor

1461900155

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**  
**2023**

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

---

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**


**Nama** : Moh. Ulil Abshor  
**NBI** : 1461900155  
**Prodi** : S-1 Informatika  
**Fakultas** : Teknik  
**Judul** : DESAIN PURWARUPA ANTARMUKA SITUS WEB  
E-COMMERCE D'ORZU MENGGUNAKAN DESIGN  
SPRINT


**Mengetahui / Menyetujui  
Dosen Pembimbing**




Agyl A. Rahmadi, S.Kom.,M.A  
NPP. 20460.15.0666

**Dekan Fakultas Teknik  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya**



  
Dr. Ir. H. Sajiyo, M.Kes., IPU.,  
ASEAN Eng.  
NPP.20410.90.0197

**Ketua Program Studi Informatika  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya**



Aidil Primasetya Armin, S.ST., M.T.  
NPP. 20460.16.0701

*Halaman ini sengaja dikosongkan*



## PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Moch. Ulil Abshor

NBI : 1461900155

Fakultas/Program Studi : Teknik/Informatika

Judul Tugas Akhir : Desain Purwarupa Antarmuka Situs Web E-commerce  
d'Orzu Menggunakan Design Sprint

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme. pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk 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.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 22 Juli 2023



*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Desain Purwarupa Antarmuka Situs Web E-commerce d’Orzu Menggunakan Design Sprint” ini.

Dengan ini kami ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Agyl A. Rahmadi, S.Kom.,M.A. selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas kesabaran dan dukungannya selama proses pembuatan tugas akhir.
2. Bapak Naufal Abdillah, S.Kom.,M.Kom selaku dosen wali saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama masa studi.
3. Orang tua saya, Bapak Munasik dan Ibu Iis Sulistiyawati, yang selalu menjadi sumber inspirasi, dukungan, dan doa dalam setiap langkah hidup saya. Ayah dan Ibu, terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang tiada henti-hentinya. Semua yang saya capai hari ini tidak akan terwujud tanpa doa dan dukungan dari ayah dan ibu. Bukan aku yang hebat, tetapi doa ayah dan ibu yang kuat.
4. Direktur CV. Deorzu Skinova, Muh. Iqbal S.T., yang telah bersedia berkenan untuk mendukung saya dalam penelitian di CV. Deorzu Skinova yang kita cintai bersama
5. Hrd CV. Deorzu Skinova, Samuel Allesandri M. S.M., yang telah membantu dan mempercayakan penelitian ini kepada saya untuk kemajuan d’Orzu bersama.
6. Rekan-rekan d’Orzu terimakasih sebanyak banyaknya atas partisipasi dalam membantu dengan penuh kesabaran dalam penelitian ini.
7. Seluruh keluarga saya yang selalu memberikan dukungan, cinta, dan kasih sayang yang tidak terhingga.
8. Teman saya yang sekaligus saya anggap seperti saudara sendiri, Fajar Aldino, selalu setia menemani saya dan memberikan dukungan dalam mengerjakan penelitian ini hingga selesai.
9. Pacar saya, Agustina Rachmawati, S.M. yang telah memberikan dukungan, cinta, dan kasih sayang. Terima kasih atas usaha dan doa yang selalu diberikan untuk saya.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## ABSTRAK

Nama : Moch. Ulil Abshor  
Program Studi : Informatika  
Judul : Desain Purwarupa Antarmuka Situs Web E-commerce d'Orzu Menggunakan Design Sprint

E-commerce adalah platform belanja online yang dapat diakses melalui ponsel dan internet. Tujuan e-commerce adalah untuk menarik pembeli dan memudahkan transaksi jual-beli serta memasarkan produk kepada calon konsumen. Dengan perkembangan teknologi, terutama di kalangan anak muda, khususnya perempuan, terdapat peningkatan minat dalam mempercantik diri dan merawat tubuh. Merawat tubuh memiliki banyak manfaat, seperti kulit yang terlihat lebih sehat dan cerah secara alami.

Produk perawatan kulit, atau yang biasa disebut skincare, menjadi penting dalam memperbaiki penampilan. d'Orzu memiliki situs web e-commerce menggunakan platform Sirclo dengan tujuan meningkatkan lalu lintas pengunjung dan membangun database calon pembeli, serta meningkatkan penjualan, memperoleh informasi dari konsumen, dan menarik lebih banyak konsumen. Namun, situs web tersebut tidak sesuai dengan harapan perusahaan. Terdapat beberapa masalah, seperti tata letak yang berantakan, keterbatasan dalam kustomisasi, dan tampilan yang kurang profesional. Oleh karena itu, situs web tersebut jarang digunakan oleh perusahaan dan dikunjungi oleh pembeli.

Oleh karena itu, peneliti akan membuat desain baru untuk situs web e-commerce menggunakan metode design sprint. Usability testing akan dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk mendapatkan umpan balik mengenai apakah desain antarmuka pengguna yang baru lebih baik dibandingkan dengan desain sebelumnya. Analisis data respons pengguna akan diukur menggunakan UMUX-lite dan dikonversi ke SUS supaya tingkat *usability* dapat diukur, nantinya akan dilakukan perbandingan skor antara desain lama dan desain yang baru. Pembuatan desain baru akan berperan penting dalam pengembangan desain antarmuka pengguna yang lebih baik untuk situs web e-commerce d'Orzu.

**Kata kunci** : Ecommerce, Skincare, Design Sprint, Usability Tesitng, UMUX-lite

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## ABSTRACT

Name : Moch. Ulil Abshor  
Department : Informatika  
Title : The Prototype Design of the D'Orzu E-commerce Website  
Using Design Sprint

E-commerce is an online shopping platform accessed through mobile phones and the internet. It aims to attract buyers and facilitate easy buying and selling transactions, as well as marketing products to potential customers. With technological advancements, especially among young people, particularly women, there is a growing trend of self-beautification and body care. Taking care of one's body has numerous benefits, such as healthier and naturally radiant skin. Skincare products play a crucial role in enhancing one's appearance.

d'Orzu operates an e-commerce website on the Sirclo platform, with the goal of maximizing visitor traffic and building a database of potential buyers, thereby increasing sales, gaining customer insights, and expanding the customer base. However, the current website does not meet the company's expectations. It has several issues, including a cluttered layout, limited customization options, and an unprofessional appearance. As a result, the website is rarely used by the company and attracts few visitors.

Therefore, the researcher will create a new design for the e-commerce website using the design sprint method. Usability testing will be conducted by directly involving users to gather feedback on whether the new user interface design is better than the previous design. The analysis of user response data will be measured using UMUX-lite and converted to SUS (System Usability Scale) to assess the level of usability. A comparison of scores between the old and new designs will be made. The creation of a new design will play a significant role in the development of a better user interface design for the d'Orzu e-commerce website.

**Keyword :** Ecommerce, Skincare, Design Sprint, Usability Tesitng, UMUX-lite

*Halaman ini sengaja dikosongkan*



# DAFTAR ISI

<b>TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> Error! Bookmark not defined.	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	6
2.2.1 Design Sprint .....	7
2.3 Tools Pembuatan.....	9
<b>BAB 3 METODOLOGI .....</b>	<b>11</b>
3.1 Bahan dan Alat yang Digunakan .....	11
3.1.1 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	11
3.1.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	11
3.2 Objek Penelitian.....	11
3.2.1 Tahapan Penelitian .....	12
3.2.2 Tahap Pengembangan.....	12
3.3 Tahap Analisis .....	15
3.3.1 Metode Analisis Kualitatif.....	15

3.3.2	Metode Analisis Kuantitatif.....	15
3.3.3	Tahap Kuisisioner.....	16
3.4	Alur Bisnis.....	16
3.5	User flow.....	17
3.5.1	Customer.....	18
3.5.2	Admin.....	20
3.5.3	Admin Gudang.....	22
3.6	Persiapan Desain Sprint.....	22
3.6.1	Arsitektur Informasi.....	24
3.6.2	Wireframe.....	25
3.6.3	Style Guide.....	31
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1	Desain Lama.....	33
4.1.1	Tampilan Visual Desain Lama.....	33
4.1.2	Evaluasi Desain lama.....	43
4.2	Design Sprint.....	48
4.2.1	Sprint Ke-1.....	48
4.2.2	Evaluasi Desain Sprint Ke-1.....	57
4.2.3	Sprint Ke-2.....	62
4.2.4	Evaluasi Desain Sprint Ke-2.....	65
4.2.5	Sprint ke-3.....	68
4.2.6	Usability Testing.....	74
4.3	Analisis Hasil Evaluasi.....	81
4.3.1	Data Maze.....	82
4.3.2	Hasil UMUX-lite & SUS.....	83
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>85</b>
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>87</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Tahapan Design Sprint (sis.binus.ac.id).....	7
<b>Gambar 2.2</b> Logo Maze (Sumber: miro.medium.com).....	8
<b>Gambar 2.3</b> Logo Figma (Sumber: pngwing).....	9
<b>Gambar 2.4</b> Logo Photoshop (logodownload.org) .....	9
<b>Gambar 2.5</b> Logo Google Form (Sumber: idcloudhost.com).....	10
<b>Gambar 3.1</b> Diagram Tahapan Penelitian .....	12
<b>Gambar 3.2</b> System Usability Score .....	14
<b>Gambar 3.3</b> Alur Bisnis Yang Diterapkan Oleh d’Orzu.....	17
<b>Gambar 3.4</b> Customer Masuk dan Registrasi .....	18
<b>Gambar 3.5</b> Customer Melihat Hal Baru, Promo, dll. ....	18
<b>Gambar 3.6</b> Customer Pembelian Tanpa Voucher .....	19
<b>Gambar 3.7</b> Customer Pembelian Menggunakan Voucher.....	19
<b>Gambar 3.8</b> Customer Melihat Pesanan.....	19
<b>Gambar 3.9</b> Customer Mengubah Profil.....	20
<b>Gambar 3.10</b> Admin Konfirmasi Pesanan .....	20
<b>Gambar 3.11</b> Admin Memproses Pesanan .....	21
<b>Gambar 3.12</b> Menambah Produk .....	21
<b>Gambar 3.13</b> Admin Export Laporan .....	21
<b>Gambar 3.14</b> Admin Tanggapi Ulasan .....	21
<b>Gambar 3.15</b> Admin Gudang.....	22
<b>Gambar 3.16</b> Logo d’Orzu.....	23
<b>Gambar 3.17</b> Susunan Arsitektur Informasi .....	25
<b>Gambar 3.18</b> Wireframe Halaman Beranda.....	27
<b>Gambar 3.19</b> Halaman Skincare & Shampoo .....	28
<b>Gambar 3.20</b> Wireframe Halaman Bodycare.....	29
<b>Gambar 3.21</b> Wirerfame Halaman About.....	30
<b>Gambar 3. 22</b> Style Guide.....	31
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan Login.....	33
<b>Gambar 4. 2</b> Tampilan Registrasi .....	34
<b>Gambar 4. 3</b> Tampilan Halaman Beranda.....	35
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan Halaman Skincare.....	36
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan Halaman Shampoo .....	37
<b>Gambar 4. 6</b> Tampilan Halaman Bodycare.....	38
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan Halaman Lookbook .....	39
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Detail Produk .....	40
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan Keranjang.....	41
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Checkout .....	42
<b>Gambar 4. 11</b> Tampilan Profil .....	42

<b>Gambar 4.12</b>	Tampilan Form Masuk Baru.....	48
<b>Gambar 4.13</b>	Tampilan Form Registrasi Baru .....	49
<b>Gambar 4.14</b>	Tampilan Halaman Beranda Baru .....	50
<b>Gambar 4.15</b>	Tampilan Halaman Skincare Baru.....	51
<b>Gambar 4.16</b>	Tampilan Halaman Shampoo .....	52
<b>Gambar 4.17</b>	Tampilan Halaman Bodywash.....	53
<b>Gambar 4.18</b>	Tampilan Halaman About Baru.....	54
<b>Gambar 4.19</b>	Tampilan Detail Produk Skincare Baru.....	55
<b>Gambar 4.20</b>	Tampilan Detail Produk Shampoo Baru.....	55
<b>Gambar 4.21</b>	Tampilan Halaman Keranjang Baru .....	56
<b>Gambar 4.22</b>	Tampilan Halaman Profil .....	56
<b>Gambar 4.23</b>	Alur Pengujian Task 1 .....	57
<b>Gambar 4.24</b>	Alur Pengujian Task 2 .....	58
<b>Gambar 4.25</b>	Alur Pengerjaan Task 3 .....	58
<b>Gambar 4.26</b>	Alur Pengerjaan Task 5 .....	59
<b>Gambar 4.27</b>	Alur Pengerjaan Task 7 .....	59
<b>Gambar 4.28</b>	Alur Pengerjaan Task 6 .....	59
<b>Gambar 4.29</b>	Hasil Pengujian Maze ke-1 .....	60
<b>Gambar 4.30</b>	Misclicks Pada Pengujian Maze .....	60
<b>Gambar 4.31</b>	Skala Penilaian Partisipan ke-1 .....	61
<b>Gambar 4.32</b>	Hasil Skor UMUX-lite & SUS .....	62
<b>Gambar 4.33</b>	Tombol Belanja Best Seller.....	62
<b>Gambar 4.34</b>	Tombol Belanja Detail Produk.....	63
<b>Gambar 4.35</b>	Tombol Tambah dan Kurang.....	63
<b>Gambar 4.36</b>	Social Media Pada Footbar.....	63
<b>Gambar 4.37</b>	Pop-up Masuk atau Registrasi .....	64
<b>Gambar 4.38</b>	Tombol Detail Pada Pesanan .....	64
<b>Gambar 4.39</b>	Slide Informasi Lama .....	64
<b>Gambar 4.40</b>	Slide Informasi Baru.....	65
<b>Gambar 4.41</b>	Hasil Pengujian Maze ke-2.....	65
<b>Gambar 4.42</b>	Skala Penilaian Partisipan ke-2 .....	67
<b>Gambar 4.43</b>	Skor UMUX-lite & SUS.....	67
<b>Gambar 4.44</b>	Tampilan Halaman Login Admin Olshop .....	68
<b>Gambar 4.45</b>	Tampilan Halaman Beranda Admin Olshop .....	69
<b>Gambar 4.46</b>	Tampilan Halaman Pesanan Admin Olshop.....	69
<b>Gambar 4.47</b>	Tampilan Halaman Produk Admin Olshop .....	70
<b>Gambar 4.48</b>	Tampilan Halaman Konten Admin Olshop .....	70
<b>Gambar 4.49</b>	Tampilan Halaman Pengiriman & Pembayaran .....	71
<b>Gambar 4.50</b>	Tampilan Halaman Notifikasi Admin Olshop.....	71
<b>Gambar 4.51</b>	Tampilan Halaman Informasi Toko Admin Olshop.....	72

<b>Gambar 4.52</b> Tampilan Halaman Laporan Produk Admin Olshop .....	72
<b>Gambar 4.53</b> Tampilan Halaman Laporan Toko Admin Olshop.....	73
<b>Gambar 4.54</b> Tampilan Halaman Ulasan Admin Olshop .....	73
<b>Gambar 4.55</b> Tampilan Halaman Admin Gudang .....	74
Gambar 4. 56 Pop-up Masuk & Registrasi.....	74
<b>Gambar 4.57</b> Potongan Diskon Lama(atas) dan Baru(bawah) .....	75
<b>Gambar 4.58</b> Tampilan Ulasan Produk.....	75
<b>Gambar 4. 59</b> Informasi Habis Pada Daftar Produk(kiri) dan Detail Produk(kanan) .....	75
<b>Gambar 4.60</b> Rata-rata Pengerjaan Setiap Task .....	76
<b>Gambar 4.61</b> Skala 20 Partisipan.....	79
<b>Gambar 4.62</b> Hasil Waktu Pengujian Maze.....	80
<b>Gambar 4.63</b> Hasil Waktu Pengerjaan Maze .....	81
<b>Gambar 4.64</b> Data Maze 20 Partisipan .....	82
<b>Gambar 4.65</b> Data Maze Admin Olshop.....	82
<b>Gambar 4. 66</b> Data Maze Admin Gudang .....	82
<b>Gambar 4.67</b> Hasil Akhir .....	83

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> Pengertian Wireframe .....	26
<b>Tabel 3.2</b> Ikon dan Fungsinya .....	31
<b>Tabel 4.1</b> Masalah 5 Orang Partisipan d'Orzu.....	43
<b>Tabel 4.2</b> Tanggapan 20 Orang Partisipan .....	44
<b>Tabel 4.3</b> Hasil UMUX-lite & SUS .....	47
<b>Tabel 4.4</b> Tanggapan Evaluasi ke-1 .....	60
<b>Tabel 4. 5</b> Tanggapan Evaluasi ke-2 .....	66
<b>Tabel 4.6</b> Task Customer.....	76
<b>Tabel 4.7</b> Tanggapan 20 partisipan .....	77
<b>Tabel 4.8</b> Task Admin Olshop .....	79
<b>Tabel 4.9</b> Task Admin Gudang .....	81