

**USER INTERFACE (UI) DESIGN WEB ORDER SABLON
NALENK SCREEN PRINTING DENGAN METODE DESIGN
SPRINT**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Strata
Satu Program Studi Sistem Informasi**



**LILI MARASOFIANA
202231008**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI
CILACAP
2025**

**USER INTERFACE (UI) DESIGN WEB ORDER SABLON
NALENK SCREEN PRINTING DENGAN METODE DESIGN
SPRINT**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Strata
Satu Program Studi Sistem Informasi**



**LILI MARASOFIANA
202231008**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI
CILACAP
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa penulisan skripsi dengan judul “*User Interface (UI) Design Web Order Nalenk Screen Printing* dengan Metode *Design Sprint*” adalah hasil karya saya dengan arahan dari pembimbing dan belum diajukan kepada pihak manapun. Sumber informasi yang dikutip dalam skripsi ini telah dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya. Apabila di kemudian hari terdapat ketidaksesuaian dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Cilacap, 13 Juni 2025



Lili Marasqiana
202231008

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Saudara

Nama : Lili Marasofiana
NIM : 202231008
Fakultas/Prodi : Fakultas MIKOM / Sistem Informasi
Judul : *User Interface (UI) Design Web Order Nalenk Screen Printing dengan Metode Design Sprint*

Telah disidangkan oleh Dewan Penguji Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer Universitas Nahdlatul Ulama AI Ghazali (UNUGHA) Cilacap pada hari / tanggal :
Selasa, 17 Juni 2025

Dan dapat diterima sebagai pemenuhan tugas akhir mahasiswa Program Strata I (S.I) Program Studi Sistem Informasi (Kom) Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer (FMIKOM) pada Universitas Nahdlatul Ulama AI Ghazali (UNUGHA) Cilacap.

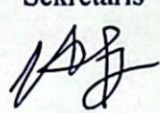
Cilacap, 23 Juni 2025

Dewan Sidang

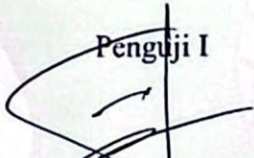
Ketua


Agung Wibawa, M.Si
NIDN. 0603127903

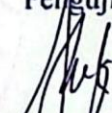
Sekretaris


Mizan Ahmad, M.Sc.
NIDN. 0601099402

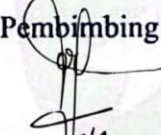
Penguji I


Abdul Haq, SE., M.Cs.
NIDN. 0606067701

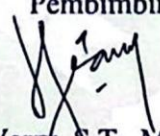
Penguji II


Agung Wibawa, M.Si
NIDN. 0603127903

Pembimbing I


Lasimin, M.Kom
NIDN. 0605048602

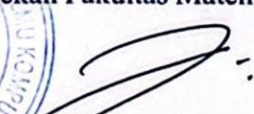
Pembimbing II


Verry, S.T., M.Kom
NIDN. 0628068001



Mengetahui,

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer


Mochamad Taufiqurrochman Abdul Aziz Zein, S.Si., M.Kom.
NIDN. 2125098601

HALAMAN NOTA KONSULTAN

Abdul Haq, SE, M.Cs.

Dosen Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

NOTA KONSULTAN

Hal : Skripsi Saudara/i Lili Marasofiana
Lampiran : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
di Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memeriksa dan melakukan perbaikan seperlunya maka skripsi saudara/i:

Nama : Lili Marasofiana
NIM : 202231008
Prodi : Sistem Informasi
Judul : *User Interface (UI) Design Web Order Sablon Nalenk Screen Printing Dengan Metode Design Sprint*

Dapat diajukan ke Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Strata Satu (S1).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Cilacap, 23 Juni 2025
Konsultan



Abdul Haq, SE., M.Cs.
NIDN 0606067701

NOTA PEMBIMBING

Cilacap, 13 Juni 2025

Kepada Yth :
Fakultas Matematika dan Komputer (FMIKOM)
UNUGHA Cilacap
di Cilacap

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi tahap penulisan skripsi
saudari:

Nama : Lili Marasofiana
NIM : 202231008
Fakultas : Matematika dan Ilmu Komputer
Prodi : Sistem Informasi
Judul : *User Interface (UI) Design Web Order Sablon Nalenk Screen
Printing dengan Metode Design Sprint*

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan ke sidang skripsi.
Bersamaan ini kami kirimkan skripsi tersebut, semoga dapat segera disidangkan.

Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mengetahui,

Pembimbing I


Lasimin, M.Kom
NIDN. 0605048602

Pembimbing II


Verry, S.T., M.Kom
NIDN. 0603127903

HALAMAN MOTO

“Dan jika kamu membalas, maka balaslah dengan (balasan) yang sama dengan siksaan yang ditimpakan kepadamu. Tetapi jika kamu bersabar, sesungguhnya itulah yang lebih baik bagi orang yang sabar”

(QS. An-Nahl : 126)

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (*Aristoteles*)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Rabb semesta alam yang senantiasa memberikan karunia sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Karya ini saya persembahkan kepada :

1. Untuk Kedua Orang tua tercintaku Bapak Samijo dan Ibu Umiyatun yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan dan cinta kasih, yang selalu mendidik, memberikan do'a, nasihat dan semangat yang tiada henti sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Adik tercinta (Daffa Febriansyah) yang selalu memberikan do'a, dukungan dan semangat tiada henti di setiap detik langkahku.
3. Teruntuk Kharisma Ayu Diana teman seperjuangan dari mahasiswa baru hingga mahasiswa akhir, yang selalu memberikan semangat kepada penulis dan menjadi tempat berkeluh kesah serta selalu ada selama proses penulisan skripsi ini.
4. Keluarga FMIKOM Angkatan 2020 yang selalu memberikan keceriaan, kebersamaan dan motivasi.
5. Keluarga program studi Sistem Informasi yang saya banggakan
6. Seluruh teman-teman UNUGHA yang telah memberikan do'a, dukungan, dan semangat.
7. Kepada NDX AKA, Guyon Waton, Denny Caknan, For Revenge dan Aftershine. Terimakasih lagunya sudah menjadi playlist untuk menemani penulis dalam penyusunan skripsi ini
8. Untuk diri saya sendiri Lili Marasofiana, terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan, tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi, mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. Terimakasih untuk diriku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi. Sholawat dan salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembimbing seluruh umat manusia.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari banyak pihak, karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Mochamad Taufiqurrochman Abdul Aziz Zein, S.Si., M.Kom, Dekan FMIKOM UNUGHA
2. Bapak Agung Wibawa, M.Si., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Komputer (FMIKOM) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghozali Cilacap
3. Bapak Lasimin, M.Kom, pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Verry, M.Kom, pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ageng Yulianto, selaku pemilik Sablon Nalenk Screen Printing yang telah mengizinkan peneliti untuk meneliti di tempat tersebut sekaligus membantu memberikan arahan dan informasi yang diperlukan.
6. Bapak-Ibu dosen Program Studi Sistem Informasi FMIKOM UNUGHA
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu

Semoga Allah SWT membalas jerih payah dan pengorbanan yang telah diberikan dengan balasan yang lebih baik. Amiin. Penulis berharap semoga karya kecil ini bermanfaat bagi pembaca.

Cilacap, 23 Juni 2025


Lili Marasoliana

ABSTRAK

LILI MARASOFIANA. *User Interface (UI) Design Web Order Sablon Nalenk Screen Printing* dengan Metode *Design Sprint*. Dibimbing oleh Bapak Lasimin, M.Kom dan Bapak Verry, M.Kom.

Sablon Nalenk *Screen Printing* merupakan salah satu UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) yang bergerak dibidang jasa sablon dan percetakan. Sablon yang berlokasi di Desa Karangtengah, Kecamatan Sampang ini berdiri sejak tahun 2016. Sablon Nalenk *Screen Printing* menyediakan berbagai layanan sablon pada jenis bahan seperti kaos, jaket, topi, jersey dan lain sebagainya. Selain itu Sablon Nalenk *Screen Printing* membantu dalam pembuatan desain sablon, dan berusaha untuk memastikan setiap produk yang dihasilkan berkualitas dan memenuhi estetika dari pelanggan. Meskipun demikian masih ada beberapa kendala yang dihadapi oleh Sablon Nalenk *Screen Printing* dalam operasionalnya. Sistem pemesanan produk masih manual yaitu pelanggan datang langsung ke *home* industri untuk memesan produk. Selain itu proses transaksi pemesanan produk juga masih manual dan dicatat menggunakan kertas dan buku sehingga menyebabkan sulitnya mencari kembali catatan yang terdahulu jika sewaktu-waktu dibutuhkan kembali. Atas dasar permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah inovasi menggunakan teknologi untuk mempermudah proses pelayanan pemesanan produk maka dirancanglah sebuah desain *web order* Sablon Nalenk *Screen Printing*. Dengan demikian, pelanggan tidak perlu mengunjungi *home* industri. Pada penelitian ini menggunakan metode *Design Sprint*. *Design Sprint* merupakan sebuah kerangka kerja yang diterapkan untuk membantu dalam membuat suatu konsep dan *prototype*. Metode ini terdiri dari lima (5) tahapan yaitu *Understand* (analisis kebutuhan), *Diverge* (solusi), *Decide* (memutuskan solusi), *Prototype*, dan *Validate* (validasi).

Kata kunci : *UI* Desain, *Screen printing*, Metode *Design Sprint*

ABSTRACT

Lili Marasofiana. User Interface (UI) Design Web Order Sablon Nalenk Screen Printing Using Design Sprint Method and Supervised by Mr. Lasimin, M.Kom and Mr. Verry, M.Kom.

Sablon Nalenk Screen Printing is one of the UMKM (Micro, Small, and Medium Enterprises) engaged in screen printing and printing services. Sablon, located in Karangtengah Village, Sampang District, was established in 2016. Sablon Nalenk Screen Printing provides various screen printing services on types of materials such as t-shirts, jackets, hats, jerseys and so on. In addition, Sablon Nalenk Screen Printing helps in making screen printing designs, and strives to ensure that every product produced is of high quality and meets the aesthetics of customers. However, there are still several obstacles faced by Sablon Nalenk Screen Printing in its operations. The product ordering system is still manual, namely customers come directly to the home industry to order products. In addition, the product ordering transaction process is also still manual and recorded using paper and books, making it difficult to find previous records if they are needed again at any time. Based on these problems, an innovation is needed using technology to facilitate the product ordering service process, so a Sablon Nalenk Screen Printing web order design was designed. Thus, customers do not need to visit the home industry. This study uses the Design Sprint method. Design Sprint is a framework that is applied to help in creating a concept and prototype. This method consists of five (5) stages, namely Understand (needs analysis), Diverge (solution), Decide (deciding on a solution), Prototype, and Validate (validation).

Keywords: *UI Design, Screen printing, Method Design Sprint*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN NOTA KONSULTAN	v
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN TEORI	4
2.1 Studi Pustaka	4
2.2 Landasan Teori.....	6
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Jenis Penelitian	11
3.2 Penelitian Terkait	11
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	16
3.4 Jenis dan Sumber Data	16
3.5 Tahapan Penelitian	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Studi Literatur	25
4.2 <i>Understand</i>	25

4.3 <i>Devirge</i>	37
4.5 <i>Decide</i>	49
4.6 <i>Prototype</i>	62
4.7 <i>Validate</i>	75
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
DAFTAR LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Design Sprint.....	7
Gambar 3.1 <i>Diagram Mind Mapping</i>	15
Gambar 3.2 <i>Diagram Alur Prosedur Penelitian</i>	19
Gambar 4.1 <i>User Persona</i>	27
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i>	29
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Landingpage</i>	30
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Halaman Masuk	30
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Halaman Daftar.....	31
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Halaman Beranda	31
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Halaman Tentang Kami.....	32
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Halaman Katalog	32
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Halaman Detail Produk	33
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Checkout</i>	33
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Halaman Pembayaran (Transfer)	34
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Halaman Pembayaran (COD).....	35
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Halaman Pesanan Saya.....	36
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Halaman Riwayat Pesanan	36
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Landingpage</i>	37
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk	38
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar	39
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	40
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Halaman Tentang Kami	41
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Katalog.....	42
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Produk	43
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Checkout</i>	44
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran (Transfer)	45
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran (COD)	46
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya.....	47
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Pesanan.....	48
Gambar 4.27 Tampilan Awal Figma.....	49
Gambar 4.28 <i>Mockup</i> Halaman <i>Landingpage</i>	50
Gambar 4.29 <i>Mockup</i> Halaman Masuk	51
Gambar 4.30 <i>Mockup</i> Halaman Daftar	52
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> Halaman Beranda	53
Gambar 4.32 <i>Mockup</i> Halaman Tentang Kami.....	54
Gambar 4.33 <i>Mockup</i> Halaman Katalog.....	55
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> Halaman Detail Produk	56
Gambar 4.35 <i>Mockup</i> Halaman <i>Checkout</i>	57
Gambar 4.36 <i>Mockup</i> Halaman Pembayaran (Transfer).....	58
Gambar 4.37 <i>Mockup</i> Halaman Pembayaran (COD).....	59
Gambar 4.38 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya.....	60
Gambar 4.39 <i>Mockup</i> Halaman Riwayat Pesanan	61

Gambar 4.40 <i>Prototype</i> Halaman <i>Landingpage</i>	63
Gambar 4.41 <i>Prototype</i> Halaman Masuk	64
Gambar 4.42 <i>Prototype</i> Halaman Daftar	65
Gambar 4.43 <i>Prototype</i> Halaman Beranda	66
Gambar 4.44 <i>Prototype</i> Halaman Tentang Kami.....	67
Gambar 4.45 <i>Prototype</i> Halaman Katalog	68
Gambar 4.46 <i>Prototype</i> Halaman Detail Produk	69
Gambar 4.47 <i>Prototype</i> Halaman <i>Checkout</i>	70
Gambar 4.48 <i>Prototype</i> Halaman Pembayaran (Transfer).....	71
Gambar 4.49 <i>Prototype</i> Halaman Pembayaran (COD).....	72
Gambar 4.50 <i>Prototype</i> Halaman Pesanan Saya.....	73
Gambar 4.51 <i>Prototype</i> Halaman Riwayat Pesanan	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terkait	11
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	16
Tabel 3.3 Perangkat Lunak	18
Tabel 3.4 Perangkat Keras	18
Tabel 3.5 Kuesioner Penelitian	23
Tabel 3.6 Skala Likert.....	23
Tabel 4.1 HMW (How Might How)	27
Tabel 4.2 Kuesioner Penelitian	75
Tabel 4.3 Skor Skala Likert	76
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas.....	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	77
Tabel 4.6 Persentase Likert.....	78
Tabel 4.7 Tabulasi Hasil Kuesioner	78

