

**DESAIN *USER INTERFACE MOBILE E-COMMERCE*  
PADA UMKM TOKO RUNTUT DENGAN  
MENGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Aretha Odelia**

**NPM : 181709663**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2022**

# LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN USER INTERFACE MOBILE E-COMMERCE PADA UMKM TOKO  
RUNTUT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING

Yogyakarta, Tanggal Bulan Tahun

Aretha Odelia

181709663

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Aloysius Bagas Pradipta Irianto,  
S.Kom., M.Eng.

Putri Nastiti, S.Kom.,M.Eng.

NPP :

NPP :

Penguji I

Penguji II

Nama Penguji I

Nama Penguji II

NPP :

NPP :

Mengetahui,

Kepala Program Studi Sistem Informasi

Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.

NPP :

# LEMBAR PENYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aretha Odelia  
NPM : 181709663  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Desain *User Interface Mobile E-Commerce* pada UMKM Toko Runtut dengan Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*.

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama peneliti.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Tanggal Bulan Tahun  
Yang menyatakan,

Aretha Odelia  
181709663

# LEMBAR PENYATAAN

Persetujuan dari Instansi Asal Penelitian

(Jika penelitian membutuhkan akses data organisasi eksternal)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Ibu Memey  
Jabatan : Pemilik UMKM Toko Runtut

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Aretha Odelia  
NPM : 181709663  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Industri  
Judul Penelitian : Desain *User Interface Mobile E-Commerce* pada  
UMKM Toko Runtut dengan Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*.

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan, dan telah diaplikasikan pada sistem terkait.
2. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
3. Memberikan kepada perusahaan berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota, Tanggal Bulan Tahun  
Yang menyatakan,

Memey  
Pemilik

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan rahmat dan penyertaan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir atau yang disebut dengan Skripsi ini. Tugas Akhir dengan judul "*Desain User Interface Mobile E-Commerce* pada UMKM Toko Runtut dengan Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*" disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta telah diselesaikan oleh peneliti dengan sebaik-baiknya.

Dengan selesainya penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti ingin berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan hikmat sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Papi, Mami, Cikez, dan Elsa atas doa dan dukungannya yang telah diberikan. Kedua mendiang anak bulu Oki dan Nyu yang selalu menghibur.
3. Bapak Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S. Kom., M.Eng selaku pembimbing pertama pada tugas akhir atas masukan yang telah diberikan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing kedua dan dosen pembimbing akademik yang membantu dalam saya dalam menyusun tugas akhir ini dan sudah bersedia mendengarkan curhatan peneliti.
5. Audrelia Bernike Tobing, Elnora May Nababan, Fransiska Anna, Ika Purnamasari, Leonita Kezia dan Yenni Septianti yang telah mendukung, semangat dan memberikan doa.
6. Audrey Sharleen, Clara Parameshwari, Dea Stella, Elvira Mangayun, Etnatia Rustandi, Evangelisca Trisna, Fhresa Sihotang, Risma Pramesti dan Ruth Silalahi yang telah setia mendengarkan keluhan dan saling menyemangati.
7. Konsel Maranatha dan konsel Love yang selalu memberikan doa dan semangat.
8. Johnny Suh yang selalu menemani dan menghibur peneliti selama pengerjaan Tugas Akhir.

9. Seluruh teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu yang selalu mendukungku dalam pengerjaan tugas akhir ini.

## ABSTRAK

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking* dari toko Runtut maka memperoleh hasil bahwa toko Runtut membutuhkan desain *user interface* untuk pembuatan *e-commercenya* yang merupakan aplikasi berbasis android. Diharapkan bahwa desain yang diperoleh nantinya menghasilkan tampilan desain dan alur pengguna pada *user interface* yang praktis dan *user-friendly* yang sesuai dengan kebutuhan dari toko UMKM Runtut. Setelah peneliti melakukan desain *user interface* berdasarkan hasil dari wawancara terhadap pihak pemilik dari toko Runtut, maka menghasilkan sebuah gambaran mengenai desain *user interface* untuk aplikasi pada toko Runtut. Pembuatan dari desainnya sendiri menggunakan aplikasi Figma yang nantinya terdapat desain *wireframe* sampai ke desain *prototyping*. Setelah tahapan desain dilakukan maka hasil dari desain tersebut diuji, apakah desain tersebut sesuai atau tidak dengan kebutuhan dari UMKM toko Runtut ini. Dari hasil pengujian tersebut dengan menggunakan metode *in-depth interview* dan *usability testing* maka menghasilkan bahwa desain untuk *user interface* pada UMKM toko Runtut dinyatakan *PASSED* atau lolos dari standar penilaian yang dilakukan.

Kata kunci : *E-Commerce, User Experience, User Interface, Design Thinking, In-Depth Interview* dan *Usability Testing*.

## ABSTRACT

Based on research that has been carried out using the Design Thinking method from the Runtut store, the results show that the Runtut store requires a user interface design for making e-commerce which is an android-based application. It is hoped that the design obtained will produce a design display and user flow on a practical and user-friendly user interface that is in accordance with the needs of the Runtut shop. After the researcher designed the user interface based on the results of interviews with the owner of the Runtut store, it produced an overview of the user interface design for the application at the Runtut store. The manufacture of the design itself uses the Figma application which will later include a wireframe design to a prototyping design. After the design stage is carried out, the results of the design are tested, whether or not the design is in accordance with the needs of the MSMEs of this Runtut shop. From the results of these tests using the in-depth interview and prototype testing methods, it resulted that the design for the user interface at the MSME Runtut shop was declared PASSED or passed the standard of assessment.

Keyword : *E-Commerce, User Experience, User interface, Design Thinking, In-Depth Interview and Usability Testing.*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PENYATAAN .....	iii
LEMBAR PENYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Pertanyaan Penelitian .....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Batasan Masalah.....	4
1.7. Bagan Keterkaitan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. Studi Sebelumnya.....	5
2.2. Dasar Teori .....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	12
3.1. Tahapan Penelitian .....	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	18
4.1. Empathise.....	18
4.2. Define.....	19
4.3. Ideate.....	19
4.4. Prototype.....	20
4.5. Testing .....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	56
5.1. Kesimpulan .....	56
5.2. Saran .....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	57
Lampiran.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan Penelitian.....	4
Gambar 2.1 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	10
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	13
Gambar 3.2 Skala <i>Single Ease Question</i> .....	17
Gambar 4.1 <i>User Flow</i> Masuk Aplikasi .....	21
Gambar 4.2 <i>User Flow</i> Transaksi Pengambilan Barang Sendiri .....	22
Gambar 4.3 <i>User Flow</i> Transaksi Barang Dikirim.....	24
Gambar 4.4 Halaman <i>Wireframe</i> Masuk .....	26
Gambar 4.5 Halaman <i>Wireframe</i> Daftar.....	27
Gambar 4.6 Halaman <i>Wireframe</i> Verifikasi .....	28
Gambar 4.7 Halaman <i>Wireframe</i> Beranda.....	29
Gambar 4.8 Halaman <i>Wireframe</i> Pencarian .....	30
Gambar 4.9 Halaman <i>Wireframe</i> Keranjang .....	31
Gambar 4. 10 Halaman <i>Wireframe</i> Pesanan .....	32
Gambar 4.11 Halaman <i>Wireframe</i> Akun Saya .....	33
Gambar 4.12 Halaman Selamat Datang.....	34
Gambar 4.13 Halaman Masuk .....	35
Gambar 4.14 Halaman Daftar Akun .....	36
Gambar 4.15 Halaman Verifikasi .....	37
Gambar 4.16 Halaman Beranda.....	38
Gambar 4.17 Halaman Detail Barang.....	39
Gambar 4.18 Halaman <i>Chat</i> .....	40
Gambar 4.19 Halaman Pemberitahuan .....	41
Gambar 4.20 Halaman Pencarian .....	42
Gambar 4.21 Halaman Keranjang .....	43
Gambar 4.22 Halaman Pesanan .....	44
Gambar 4.23 Halaman Opsi Pengambilan Barang .....	46
Gambar 4.24 Halaman Akun Saya .....	47
Gambar 4.25 Halaman Edit Profil .....	48
Gambar 4.26 Halaman Lihat Transaksi .....	49
Gambar 4.27 Halaman Pengaturan .....	50
Gambar 4.28 <i>Prototyping</i> .....	51
Gambar 4.29 Halaman Pesanan Sebelum Revisi 1 .....	54
Gambar 4.30 Halaman Pesanan Setelah Revisi 1 .....	54
Gambar 4.31 Halaman Pesanan Sebelum Revisi 2.....	54
Gambar 4.32 Halaman Pesanan Setelah Revisi 2 .....	54



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dan Observasi .....	18
Tabel 4.2 Kategori Permasalahan .....	19
Tabel 4.3 Hasil Solusi .....	19
Tabel 4.5 Perbandingan Revisi .....	53

