

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE
RAWATMOBILMUPKU DENGAN METODE DESIGN
THINKING**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Willyanto

NPM: 181709582

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE RAWATMOBILMUPKU DENGAN METODE DEISGN THINKING

yang disusun oleh

Willyanto

181709582

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 08 Februari 2023

Dosen Pembimbing 1	: Samiaji Sarosa	Keterangan Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Samiaji Sarosa	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 08 Februari 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PENYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : [Willyanto](#)
NPM : [181709582](#)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : [Perancangan Aplikasi RawatMobilmuPKU dengan metode 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 penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.
- 4.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, [Tanggal Bulan Tahun](#)

Yang menyatakan,

[Willyanto](#)

[181709582](#)

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 Meryana

Jabatan : Pemilik UMKM Toko RawatMobilmuPKU

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Willyanto

NPM : 181709582

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Perancangan Aplikasi Mobile
RawatMobilmuPKU Dengan Metode 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 penulis.
- 4.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota, Tanggal Bulan Tahun

Yang menyatakan,

Meryana

Pemilik

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan rahmat dan penyertaannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir atau yang disebut dengan Skripsi ini. Tugas Akhir dengan judul "Desain User Interface Mobile ECommerce 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. Papa, Mama, Ce meri, dan Ce novi atas doa dan dukungannya yang telah diberikan..
3. Bapak Samiaji Sarosa, S.E, M.info.Sys, Ph.D selaku pembimbing pertama pada tugas akhir atas masukan yang telah diberikan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Miracle Vernawan Jalu, Richie Agus, Adianto Hardono dan Thomas Quincy yang telah mendukung, semangat dan memberikan doa.
5. Lourdes Fransiska Sutopo yang selalu menemani dan menghibur peneliti selama pengerjaan Tugas Akhir

ABSTRAK

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking dari toko RawatMobilmuPKU maka memperoleh hasil bahwa toko RawatMobilmuPKU membutuhkan desain user interface untuk pembuatan aplikasi 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 RawatMobilmuPKU. Setelah peneliti melakukan desain user interface berdasarkan hasil dari wawancara terhadap pihak pemilik dari toko RawatMobilmuPKU, maka menghasilkan sebuah gambaran mengenai desain user interface untuk aplikasi pada toko RawatMobilmuPKU. 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 RawatMobilmuPKU ini. Dari hasil pengujian tersebut dengan menggunakan metode in-depth interview dan usability testing maka menghasilkan bahwa desain untuk user interface pada UMKM toko RawatMobilmuPKU 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

According to research conducted using the Design Thinking method on RawatMobilmuPKU store, it was found that the store needs a user interface design for the creation of an Android-based application. It is expected that the obtained design will result in a practical and user-friendly display design and user flow in the user interface that meets the needs of the RawatMobilmuPKU small and medium-sized enterprise (SME) store. After the researcher created the user interface design based on the results of an interview with the owner of RawatMobilmuPKU store, a description of the user interface design for the store's application was produced. The design itself was created using Figma application, which will include wireframe design to prototype design. After the design phase is completed, the result of the design is tested to see if it meets the needs of the RawatMobilmuPKU SME store. The testing is conducted using in-depth interview and usability testing methods and it is determined that the design for the user interface at the RawatMobilmuPKU SME store meets the standards for evaluation.

Keywords : E-Commerce, User Experience, User Interface, Design Thinking, In-Depth Interview and Usability Testing

DAFTAR ISI

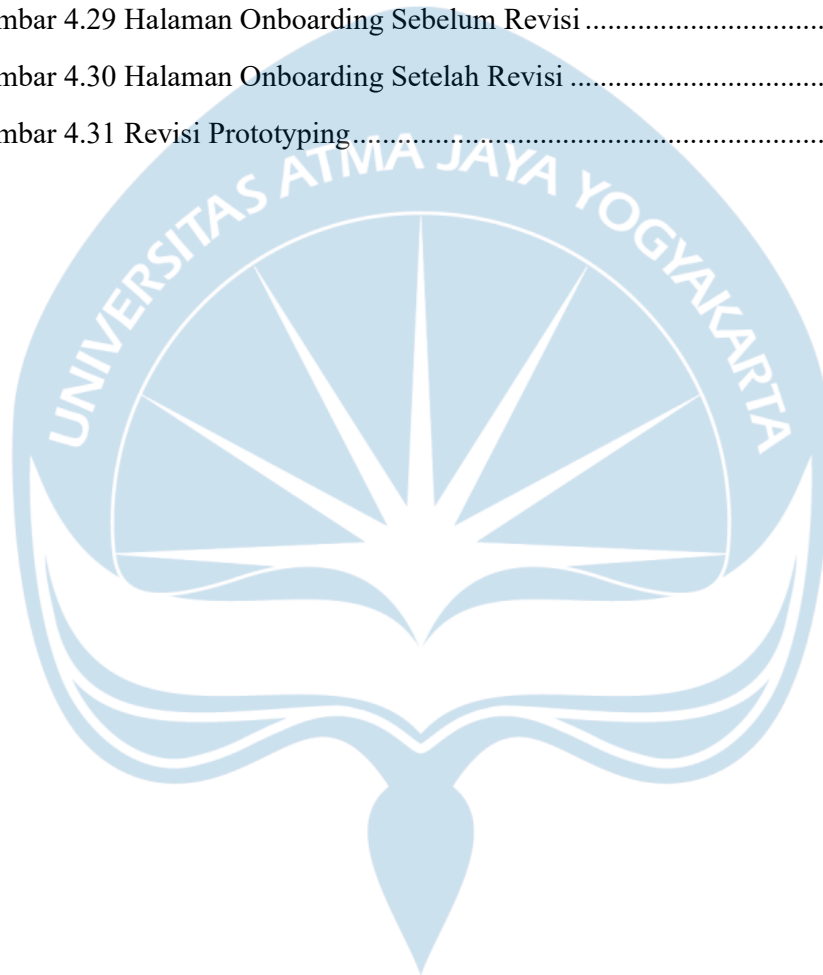
LEMBAR PENYATAAN.....	ii
LEMBAR PENYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang.....	1
Perumusan Masalah.....	2
Pertanyaan Penelitian.....	3
Tujuan.....	3
Batasan Masalah.....	3
Manfaat Penelitian.....	3
Bagan Keterkaitan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Dasar Teori.....	5
2.1.1 Dasar Teori.....	5
2.1.2 <i>System Requirement Specification</i>	7
2.1.3 <i>Mobile Application</i>	7
2.1.4 User Interface.....	8
2.1.5 User Experience.....	8
2.1.6 In-Depth Interview.....	8
2.1.7 Usability Testing.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	10
Tahapan Penelitian.....	10

3.1.1	Emphatise.....	11
3.1.2	Define.....	11
3.1.3	Ideate.....	11
3.1.4	Prototype.....	11
3.1.5	Testing	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		15
4.1	Emphatise.....	15
4.2	Define.....	16
4.3	Ideate.....	17
4.4	Prototype.....	18
4.4.1	<i>User Flow</i>	18
4.4.2	Wireframe(<i>Low-Fidelity</i>)	22
4.4.3	Desain UI Aplikasi (<i>High-Fidelity</i>).....	29
4.4.4	<i>Prototyping</i>	42
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		49
5.1.	Kesimpulan	49
5.2.	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA		51
Lampiran		53
Tabel Revisi		82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking	6
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	10
Gambar 3.2 Skala Penilaian SEQ.....	13
Gambar 4.1 User Flow Masuk Aplikasi.....	18
Gambar 4.2 User Flow Booking Pengantaran Sendiri.....	20
Gambar 4.3 User Flow Booking Penjemputan Oleh Toko	21
Gambar 4.4 Halaman Wireframe Login.....	22
Gambar 4.5 Halaman Wireframe Register.....	23
Gambar 4.6 Halaman Wireframe Verifikasi	24
Gambar 4.7 Halaman Wireframe Home	25
Gambar 4.8 Halaman Wireframe Search	26
Gambar 4.9 Halaman Wireframe Keranjang	27
Gambar 4.10 Halaman Wireframe Checkout.....	28
Gambar 4.11 Halaman Wireframe My Account	29
Gambar 4.12 Halaman Selamat Datang	30
Gambar 4.13 Halaman Login.....	31
Gambar 4.14 Halaman Register	32
Gambar 4.15 Halaman Verifikasi	33
Gambar 4.16 Halaman Home.....	34
Gambar 4.17 Halaman Detail Barang	35
Gambar 4.18 Halaman Search.....	36
Gambar 4.19 Halaman Keranjang.....	37
Gambar 4.20 Halaman Keranjang.....	38
Gambar 4.21 Halaman Opsi Pengantaran	39
Gambar 4.23 Halaman My Account	40
Gambar 4.24 Halaman Account Info	41

Gambar 4.25 Halaman My Order.....	42
Gambar 4.24 Prototyping.....	43
Gambar 4.25 Halaman Promo Code Sebelum Revisi.....	46
Gambar 4.26 Halaman Promo Code Setelah Revisi.....	46
Gambar 4.27 Halaman My Account Sebelum Revisi.....	47
Gambar 4.28 Halaman My Account Setelah Revisi.....	47
Gambar 4.29 Halaman Onboarding Sebelum Revisi.....	47
Gambar 4.30 Halaman Onboarding Setelah Revisi.....	47
Gambar 4.31 Revisi Prototyping.....	48



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Wawancara dan Observasi	15
Tabel 4.2 Kategori Permasalahan	16
Tabel 4.3 Hasil Solusi	17
Tabel 4.4 Hasil Perbandingan Revisi	46

