

SKRIPSI

IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DROPSHIP BERBASIS ANDROID (Studi pada PT. Lafeea Tetra Indotama Malang)



Oleh :

Tarangga Lanang Kalepasa
NIM: 20083000085

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2024**

**IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING
DALAM PERANCANGAN UI /UX APLIKASI DROPSHIP
BERBASIS WEBSITE
(Studi pada PT. Lafeea Tetra Indotama Malang)**



SKRIPSI

Diajukan kepada
Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Oleh :

Tarangga Lanang Kalepasa
NIM: 20083000085

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS MERDEKA
MALANG
2024**

MOTTO

Don't regret what you have done just take it or leave it

Process is more valuable than the result
because people only looks by your result, but you are the one
who will runs and enjoy the process

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI


Yang bertanda tangan di bawah ini, Tim Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Tarangga Lanang Kalepasa
NIM : 20083000085
Program Studi : Sistem Informasi
Bidang Kajian : Perancangan Aplikasi
Judul Tugas Akhir : Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Dropship Berbasis Website

Malang, 10 Juli 2024

DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi
S1 Sistem Informasi



Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0711059203

Dosen Pembimbing



Galandaru Swalaganata, S.Si, M.Si.
NIDN. 0728109104



Dekan

Fakultas Teknologi Informasi

Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si.
NIDN. 0716037601

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

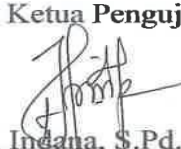
Nama : Tarangga Lanang Kalepasa
NIM : 20083000085
Judul : Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Dropship Berbasis Website

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada,

Hari : Kamis
Tanggal : 18 Juli 2024
Tempat : Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji


Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0711059203

Sekretaris Penguji


Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si.
NIDN. 0728109104

Anggota Penguji


Ahmad Rofiqul Muslikh, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0724038903

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

Malang, 1 Agustus 2024
Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang


Dr. Mardiana A. Arwanti, SE., M.Si
NIDN. 0716037601

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Tarangga Lanang Kalepasa
NIM : 20083000085
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul : **Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Dropship Berbasis Website**

Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Merdeka Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

"IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UIUX APLIKASI DROPSHIP BERBASIS ANDROID"

Adalah benar benar hasil karya saya dan bukan karya orang lain (plagiasi/jiplakan) serta tidak didasarkan pada data palsu, baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan daftar pustaka

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiat, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik sesuai dengan peraturan perundang -undangan yang berlaku.

Malang, 1 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Tarangga Lanang Kalepasa)

ABSTRAK

Perusahaan modern dapat memanfaatkan internet sebagai alat pemasaran yang ampuh berkat evolusi TI dan internet, yang telah merevolusi praktik bisnis. Dropshipping merupakan salah satu strategi bisnis yang semakin populer di dunia internet marketing. Daripada menyimpan persediaan, pedagang bisa menjual produk langsung dari pemasok ke konsumen. Tidak adanya sistem manajemen yang menyeluruh, efisien dan efektif merupakan salah satu kendala utama yang dihadapi oleh perusahaan dropshipping tertentu. Aplikasi platform jualan online masih banyak digunakan oleh banyak pelaku usaha, meskipun tidak praktis, sulit secara teknis, dan berbiaya tinggi. Hal ini menyulitkan beberapa bisnis, terutama bisnis baru, untuk mengelola operasionalnya. Oleh karena itu, mereka tidak mampu mengelola penjualan dengan baik, membuat penilaian bisnis yang baik, dan mengembangkan perusahaannya. Tujuan kami adalah menciptakan aplikasi dropshipping berbasis web yang dapat memenuhi kebutuhan para wirausahawan, berapapun ukurannya, karena kami tahu betapa pentingnya membantu pertumbuhan pemasaran online di Indonesia. Hal ini akan meningkatkan efisiensi teknis, meningkatkan permintaan konsumen, dan mempermudah pengambilan keputusan dengan memanfaatkan digitalisasi.

ABSTRACT

Modern companies may take advantage of the internet as a potent marketing tool thanks to the evolution of IT and the internet, which has revolutionised business practices. Dropshipping is a business strategy that has grown in popularity in the world of internet marketing. Rather of keeping inventory on hand, merchants can instead sell products straight from suppliers to consumers. The absence of thorough, efficient, and effective management systems is one of the key obstacles encountered by certain dropshipping enterprises. Online selling platform applications are still widely used by many businesses, despite their impracticality, technical difficulties, and high costs. This makes it difficult for some businesses, particularly new ones, to manage their operations. Because of this, they are unable to properly manage sales, make sound business judgements, and expand their companies. Our goal is to create a web-based dropshipping application that can cater to the demands of entrepreneurs, regardless of their size, because we know how important it is to help the growth of online marketing in Indonesia. This will improve technical efficiency, boost consumer demand, and make decision-making easier by utilising digitalization.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi Ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Eko Rudi Hartono dan Ibu Widyawati yang sangat saya cintai. Do'a dan perjuangannya menyapu jalan raya demi anaknya dapat bergelar sarjana, bagi saya itu merupakan sebuah hutang yang harus dibayarkan dalam kesuksesan saya.
2. Kakek saya, yaitu Purwanto yang sudah merawat saya selalu
3. Diri Saya sendiri karena memiliki keinginan yang kuat untuk membanggakan kedua orang tua saya, membuat semangat dalam menyelesaikan skripsi agar segera lulus, sehingga dapat melanjutkan ke jenjang dunia pekerjaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini, antara lain :

1. Bapak dan Ibu Dosen Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Bapak dan Ibu Karyawan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Bapak dan Ibu serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moril dan spiritual.
4. Bapak Eko Rudi Hartono selaku tim direksi PT Lafeaa Tetra Indotama Malang beserta seluruh tim apetiga sebagai lokasi penelitian
5. Teman mahasiswa Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
6. Seluruh pihak yang berperan secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan Hidayah-Nyapenulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DROPSHIP BERBASIS ANDROID (Studi pada PT. Lafeea Tetra Indotama Malang). Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini, antara lain :

1. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Ibu Luthfi Indana, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
3. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
5. Bapak dan Ibu Karyawan S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
6. Ayah dan Bunda serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moril dan spirituil.
7. Bapak Eko Rudi Hartono selaku Pemimpin Kantor Apetiga Team sebagai lokasi penelitian
8. Teman-teman mahasiswa Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
9. Seluruh pihak yang berperan secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari keterbatasan penelannya ini karena keterbatasan peneliti. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan penelitian ini. Semoga karya yang sederhana dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Malang, 1 Agustus 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

COVER	i
MOTTO	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan teori	4
2.2 Penelitian Terdahulu.....	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Alur Penelitian.....	12
3.2 Jenis penelitian	13
3.3 Design Thinking.....	13
3.4 Emphatize.....	13
3.5 Define	14

3.6	Ideate	16
3.7	Prototype	17
3.8	Testing	18
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		21
4.1	Tahap Emphatize	21
4.2	Tahap Define	28
4.3	Tahap Ideate	30
4.4	Tahap Prototype	37
4.5	Tahap Implementasi	42
4.6	Pengujian	56
4.7	Perhitungan System Usability Scale (SUS)	60
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		66
HASIL CEK PLAGIASI.....		68
LAMPIRAN.....		71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3. 1 Contoh Tabel How Might We.....	15
Tabel 3. 2 Contoh Pertanyaan SUS.....	18
Tabel 4. 1 User Scenario Ferdian.....	23
Tabel 4. 2 User Scenario Fian.....	24
Tabel 4. 3 Emphaty Map.....	27
Tabel 4. 4 Tabel How Might We	29
Tabel 4. 5 Kebutuhan Hardware Client.....	42
Tabel 4. 6 Daftar Para Evaluator.....	56
Tabel 4. 7 Tugas Usabillity Testing	58
Tabel 4. 8 Responden Usabillity Testing	59
Tabel 4. 9 Skor pernyataan SUS awal.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Design Thinking.....	9
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	12
Gambar 4. 1 User Persona Ferdian	21
Gambar 4. 2 User Persona Fian.....	22
Gambar 4. 3 Affinity Diagram	32
Gambar 4. 4 Prioritas Ide	32
Gambar 4. 5 Crazy's 8.....	33
Gambar 4. 6 Alur user login & lupa password	34
Gambar 4. 7 User Flow Dashboard admin dan Dashboard CS.....	34
Gambar 4. 8 User Flow Admin Product dan CS Product	35
Gambar 4. 9 User Flow Order Admin dan Order CS.....	36
Gambar 4. 10 (a) Halaman Login Wireframe (b) Halaman Lupa Password Wireframe	38
Gambar 4. 11 (a) Wireframe Halaman Dashboard (b) Wireframe Halaman Produk .	39
Gambar 4. 12 (a) Urutan Halaman Wireframe (b) Wireframe Tambah produk	40
Gambar 4. 13 (a) Halaman Input Order Wireframe (b) Halaman Paid Success Wireframe	41
Gambar 4. 14 Implementasi Antarmuka	43
Gambar 4. 15 Halaman Login Admin dan CS	44
Gambar 4. 16 Halaman Lupa Password.....	45
Gambar 4. 17 Halaman Dashboard Admin	46
Gambar 4. 18 Halaman Dashboard CS	47
Gambar 4. 19 Halaman Produk Admin dan CS	48
Gambar 4. 20 Halaman Add Product 1	49
Gambar 4. 21 Halaman Add Product 2	50
Gambar 4. 22 Halaman Edit Product 1	51
Gambar 4. 23 Halaman Edit Product 2	52
Gambar 4. 24 Halaman Order Admin dan CS	53
Gambar 4. 25 Halaman Input Order.....	54
Gambar 4. 26 Halaman Order Created.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi bersama team apetiga	71
Lampiran 2 Total 40 partisipan responden kuisisioner.....	71
Lampiran 3 Hasil survey kuisisioner	72
Lampiran 4 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	76
Lampiran 5 Skor perhitungan SUS	77