

SKRIPSI

RANCANG BANGUN *WEBSITE* LAYANAN PENJUALAN DENGAN PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING*



Oleh :

Dimas Arief Maulana

NIM : 20083000052

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

2024

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* LAYANAN PENJUALAN
DENGAN PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING***



SKRIPSI

Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Oleh :

Dimas Arief Maulana

NIM : 20083000052

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

MOTTO

“Trust get killed, Love get hurt, Real get hated. Facing reality is wonderful”

(Ihsan Luminaire)

“Orang kuat yang telah mengenal kekuatannya, mungkin kehilangan rasa hormat terhadap kekuatan itu, tetapi orang yang lemah tahu nilai kekuatan, dan tahu belas kasih”

(Captain America)

“Jadilah baik. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik”

(Q.S Al-Baqarah ayat 195)

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Dimas Arief Maulana
NIM : 20083000052
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Bidang Kajian : Sistem Informasi Manajemen
Judul : Rancang Bangun *Website* Penjualan Dengan Penerapan Metode *Design Thinking*

Malang, 12 Juli 2024

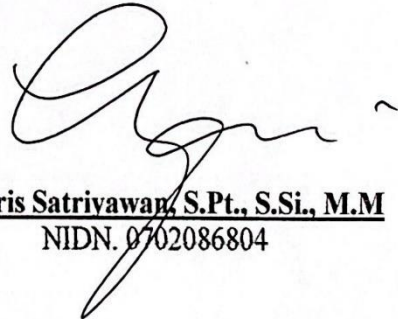
DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi
S1 Sistem Informasi



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

Dosen Pembimbing



Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M
NIDN. 0702086804



Dekan
Fakultas Teknologi Informasi
Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si.
NIDN. 0716037601

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Dipersiapkan Dan Disusun Oleh :

Nama : Dimas Arief Maulana
NIM : 20083000052
Judul : Rancang Bangun *Website* Layanan Penjualan
Dengan Penerapan Metode *Design Thinking*

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada,

Hari : Rabu
Tanggal : 17 Juli 2024
Tempat : Fakultas Teknologi Informasi Universitas
Merdeka Malang

Susunan Dewan Penguji


Ketua Penguji



Viry Puspaning Ramadhan, A.Md, Li.,
S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0725019602

Sekretaris Penguji



Haris Satriyawan S.Pt., S.Si., M.M.

NIDN. 0702086804

Anggota Penguji



Kukuh Yudhistiro, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0722018504

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

Malang, 06 Agustus 2024

Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Merdeka Malang



Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si.

NIDN. 0716037601

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dimas Arief Maulana
NPM : 20083000052
Judul : Rancang Bangun *Website* Layanan Penjualan
Dengan Penerapan Metode *Design Thinking*
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Merdeka Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

“Rancang Bangun *Website* Layanan Penjualan Dengan Penerapan Metode *Design Thinking*”

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, 22 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan,



Dimas Arief Maulana

ABSTRAK

Dalam studi kasus ini, metode *Design thinking* digunakan untuk mendesain situs *website* layanan Dutamas Komputer. Permasalahan penelitian ini adalah kebutuhan konsumen untuk membeli barang di Dutamas Komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan proses pikir-pikiran desain untuk membuat desain *UI/UX (User Interface/User Experience)* untuk web. Metode ini memungkinkan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menghasilkan ide kreatif, dan menguji ide-ide tersebut. *Empathize, define, ideate, prototype, dan testing* adalah lima langkah dalam proses pikiran desain. Setiap proses dilakukan berdasarkan preferensi dan kebutuhan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan metode pemikiran desain dalam desain *UI/UX* situs web layanan Dutamas Komputer dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, pengalaman pengguna, dan kesesuaian pengguna. Desain *prototype* situs web tersebut menerima nilai rata-rata 92.625 pada metode *System Usability Scale (SUS)*, yang menunjukkan bahwa situs web tersebut memiliki tingkat kesesuaian pengguna yang tinggi. *Website* layanan Dutamas Komputer harus terus dievaluasi dan umpan balik pelanggan dikumpulkan untuk menjamin keberhasilan jangka panjang.

Kata Kunci : *User Interface (UI), User Experience (UX), Website, System Usability Scale (SUS), Dutamas Komputer, Design thinking,*

ABSTRACT

In this case study, the Design thinking method is used to design the Dutamas Komputer service website. The problem of this research is the consumer's need to buy goods at Dutamas Komputer. The purpose of this study is to use the design thinking process to create a UI/UX (User Interface/User Experience) design for the web. This method allows for identifying user needs, generating creative ideas, and testing those ideas. Empathize, define, ideate, prototype, and testing are the five steps in the design thinking process. Each process is carried out based on user preferences and needs. The evaluation results show that the use of the design thinking method in the UI/UX design of the Dutamas Komputer service website can improve user engagement, user experience, and user suitability. The prototype design of the website received an average score of 92.625 on the System Usability Scale (SUS) method, indicating that the website has a high level of user suitability. The Dutamas Komputer service website must be continuously evaluated and customer feedback collected to ensure long-term success.

Keywords : *User Interface (UI), User Experience (UX), Website, System Usability Scale (SUS), Dutamas Komputer, Design thinking,*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan penghargaan yang dalam, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, petunjuk, dan kekuatan selama proses penulisan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia,rahmat,serta hidayahnya sehingga skripsi ini bisa selesai dengan baik.
2. Kedua orang tua saya beserta keluarga saya yang memberikan dukungan yang luar biasa, motivasi, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang telah diberikan.
3. Bapak Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang diberikan selama penulisan skripsi ini.
4. Arief F, Ardiansyah, Sofian, Asmar, Fina Putri, Timotius Dimas, Intan Putri, Oktaviana dan Teman-teman kuliah saya semua yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah memberi semangat dan dukungan beserta doa hingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
5. Seluruh pihak yang berperan secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
6. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Dimas Arief Maulana. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta menikmati setiap proses yang dibilang tidak mudah.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan membuka pintu untuk penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur dan rendah hati, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, motivasi hidup sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan Keamanan, Keselamatan, Kelancaran dan Kebarokahan dalam segala ujiannya sehingga penulis menyadari bahwa tanpa kehadiran-Nya penelitian ini tidak mungkin berjalan dengan baik dan selesai tepat pada waktunya.

Terima kasih kepada Universitas Merdeka Malang yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada saya dan juga motivasi, sehingga saya mampu menyelesaikan penelitian ini berdasarkan ilmu yang telah diberikan kepada saya selama perkuliahan.

Terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing, Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M. yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dorongan. Penelitian ini tidak dapat berhasil dan selesai tepat pada waktunya tanpa pengertian dan pemahaman beliau.

Terima kasih saya sampaikan kepada kedua orang tua saya karena mereka telah memberikan versi terbaik mereka berupa dorongan, doa, dan juga didikan kepada saya, sehingga saya mampu menyelesaikan pendidikan S1 dan mendapatkan gelar sarjana.

Penulis juga berterima kasih kepada teman-teman seperjuangan, karena telah membantu, bertukar pikiran, pengalaman dan menerima saya. Kalian telah memberikan dukungan yang luar biasa.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini merupakan hasil kerja keras dan kerja sama dari berbagai pihak sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Harapan penulis semoga dengan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi bangsa dan negara.

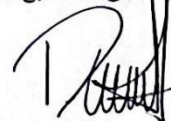
KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah mencurahkan hikmat dan penyertaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Rancang Bangun *Website* Layanan Penjualan Dengan Penerapan Metode *Design Thinking*”. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan dan dorongan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Anwar Sanusi, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Merdeka Malang.
2. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Ibu Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
4. Bapak Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M. Selaku Dosen Pembimbing.
5. Ibu Viry Puspaning Ramadhan, A.Md, Li., S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Penguji I, dan Bapak Kukuh Yudhistiro, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Penguji II.
6. Seluruh Bpk/Ibu Dosen Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi dan Karyawan Fakultas Teknologi Informasi.
7. Seluruh Pihak yang berperan secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari keterbatasan penelitian 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, 22 Agustus 2024



Dimas Arief Maulana

DAFTAR ISI

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 GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Batasan Masalah	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. <i>UI (User Interface)</i>	5
2.2. <i>UX (User Experience)</i>	5
2.3. <i>Dutamas Komputer</i>	5
2.4. <i>Layanan</i>	5
2.5. <i>Website</i>	6
2.6. <i>Figma</i>	6
2.7. <i>Typografi</i>	6
2.8. <i>Color</i>	8
2.9. <i>Metode Design thinking</i>	8
2.10. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	10
2.11. <i>Penelitian Terdahulu</i>	12

BAB III	16
METODE PENELITIAN.....	16
3.1. Tahapan Penelitian.....	16
3.2. Tahap Pengembangan <i>Design thinking</i>	17
3.2.1. <i>Empathize</i>	17
3.2.2. <i>Define</i>	18
3.2.3. <i>Ideate</i>	18
3.2.4. <i>Prototype</i>	28
3.2.5. <i>Testing</i>	28
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.3.1. Observasi.....	29
3.3.2. Wawancara.....	29
3.3.3. Survey	29
3.4. Lokasi Penelitian.....	29
3.5. Populasi dan Sampel	30
3.5.1. Populasi.....	30
3.5.2. Sampel.....	30
3.6. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV	33
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1. Tampilan Halaman Home	33
4.1.2. Tampilan Halaman Login Admin	34
4.1.3. Tampilan Halaman Admin Tambahkan Produk PC.....	35
4.1.4. Tampilan Halaman Admin Tambahkan Produk Service.....	36
4.1.5. Tampilan Halaman Admin Tambahkan Produk Aksessoris	37
4.1.6. Tampilan Halaman Admin Input Barang.....	38
4.1.7. Tampilan Halaman Produk	39
4.1.8. Tampilan Halaman Service	40
4.1.9. Tampilan Halaman Aksessoris.....	41
4.1.10. Tampilan Halaman Pembelian Produk.....	42
4.1.11. Tampilan Menu <i>Order Now</i>	43
4.1.12. Tampilan Cek Stok Serta Transfer pada Produk di Link WA.....	43
4.2. Pengujian Sistem.....	44
4.3. Pembahasan Penelitian.....	47

BAB V	48
KESIMPULAN.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
HASIL CEK PLAGIASI.....	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Typografi Font Roboto.....	7
Gambar 2. 2. Typografi Font Katerina P Rounded	7
Gambar 2. 3. Color Pallet	8
Gambar 2. 4. SUS Score	12
Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian	16
Gambar 3.2.1. Flowchart Admin	19
Gambar 3.2.2. Flowchart Menu Penjualan Admin	20
Gambar 3.2.3. Flowchart Menu Service Admin	21
Gambar 3.2.4. Flowchart User.....	22
Gambar 3.2.5. Flowchart Menu Penjualan User.....	23
Gambar 3.2.6. Flowchart Menu Service User.....	24
Gambar 3.2.7. Use Case.....	25
Gambar 3.2.8. DFD Proses Keseluruhan Desain UI/UX	26
Gambar 3.2.9. ERD Alur Layanan Dutamas Komputer	26
Gambar 3.2.10. Diagram Context	26
Gambar 3.2.11. Wireframe	27
Gambar 3.2.12. Low Fidelity	28

Gambar 4.1.1. Halaman Home.....	33
Gambar 4.1.2. Halaman Login Admin.....	34
Gambar 4.1.3. Halaman Admin Tambahkan Produk PC	35
Gambar 4.1.4. Halaman Admin Tambahkan Produk Service	36
Gambar 4.1.5. Halaman Admin Tambahkan Produk Aksessoris.....	37
Gambar 4.1.6. Halaman Admin Input Barang	38
Gambar 4.1.7. Halaman Produk.....	39
Gambar 4.1.8. Halaman Service	40
Gambar 4.1.9. Halaman Aksessoris	41
Gambar 4.1.10. Halaman Pembelian Produk	42
Gambar 4.1. 11 Tampilan Halaman Menu Order Now	43
Gambar 4.1. 12 Tampilan Menu WA	43
Gambar 4.3 1 Desain Prototype	47

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Hasil Data Kuesioner Data Pendukung.....	3
Table 2.1 Penelitian Terdahulu	12
Table 3.1 Pertanyaan SUS	31
Tabel 4. 1. Bobot Nilai Skala Likert	45
Tabel 4. 2. Pertanyaan Kuesioner SUS	45
Tabel 4. 3. Tabel Hasil Perhitungan Responden	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Data Kuesioner Uji Coba SUS yang ditujukan kepada User (Konsumen Dutamas Komputer)	53
Lampiran 2 Desain Prototype Figma	56
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemeriksaan Kemipiran.....	57
Lampiran 4 Surat Persetujuan Skripsi.....	58
Lampiran 5 LOA Artikel.....	59