

# **SKRIPSI**

## **PENERAPAN APLIKSI FIGMA DALAM PERENCANAAN UI/UX DESAIN APLIKSI TOKO KELONTONG ONI TELUR MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



Oleh:

**Krisna Bayu Mahameru**  
NIM: 19083000194

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

**2023**

**PENERAPAN APLIKSI FIGMA DALAM PERENCANAAN  
UI/UX DESAIN APLIKSI TOKO KELONTONG ONI TELUR  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**



**SKRIPSI**

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

Oleh:

**Krisna Bayu Mahameru**  
NIM: 19083000194

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG  
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN


Nama : Kristina Bayu Mahameru  
NIM : 19083000194  
Universitas : Universitas Merdeka Malang  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Program Studi : SI Sistem Informasi  
Judul : Penerapan Aplikasi Figma Dalam Perancangan UI/UX  
Desain Aplikasi Toko Kelontong Oni Telur Menggunakan  
Metode Design Thinking

Malang, 31 Juli 2023

Disetujui Dan Diterima

Ketua Program Studi SI Sistem Informasi

Dosen Pembimbing

  
Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si  
NIDN.728109104

  
Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si  
NIDN.728109104

Dekan  
Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si  
NIDN.716037601

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN APLIKSI FIGMA DALAM PERENCANAAN  
UI/UX DESAIN APLIKSI TOKO KELONTONG ONI TELUR MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING

Dipersiapkan dan disusun oleh

Krisna Bayu Mahameru

19083000194

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 31 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji

Kukuh Yudhistiro, S.Kom., M.Kom  
NIDN.722018504

Sekretaris Penguji

Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si  
NIDN.728109104

Anggota Penguji

Aditya Galih S, S.Kom., M.Kom  
NIDN.714018502

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

Malang 31 Juli 2023

Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Merdeka Malang



Dr. Manghana Andarwati, SE., M.S

NIDN.716037601

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Krisna Bayu Mahameru  
NIM : 19083000194  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Bidang Kajian Skripsi : Perancangan UI/UX  
Judul Tugas Akhir : Penerapan Aplikasi Figma Dalam Perancangan UI/UX  
Desain Aplikasi Toko Kelontong Oni Telur Menggunakan  
Metode Design Thinking  
Lokasi Penelitian : Desa Musir Kidul RT 03/RW 03, Kecamatan Rejoso,  
Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur.  
Alamat Rumah Asal : Desa Musir Kidul RT 03/RW 03, Kecamatan Rejoso,  
Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur.  
No. Telp/Email : 081358335384 / krisnabayumhameru26@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut diatas benar-benar karya saya dan tidak melakukan plagiasi. kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam dengan disebutkan nama dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak kebenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Malang, 31 Juli 2023



## **MOTTO**

“Lakukanlah yang terbaik yang kau bisa, Jangan pernah menyerah apapun ringtangan yang menghadang”

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua, kakak, adik dan keluarga yang sudah memberikan dukungan penuh bagi penulis dari masih kecil hingga sekarang. Yang sudah dengan susah payah dalam pengorbanan, doa, usaha hingga cinta dan kasih sayang yang telah diberikan. Serta tak lupa untuk semua sahabat dekat penulis yang ikut membantu dalam memberi dukungan kepada penulis. Terima kasih banyak penulis ucapkan kepada seluruh orang-orang yang telah memberikan dukungan penuh.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dengan dukungan dari berbagai pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Peneliti banyak menerima bimbingan, petunjuk dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun material. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta Aprioni Dirgahyunto dan Siti Rahayuningsih yang selama ini telah membantu dan memberikan kasih sayang, semangat serta doa yang tidak henti- hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Kemudian terima kasih banyak pada adikku Cartenzia Zenitha Edelweijs yang telah memberikan dukungan semangat dan doa kepada peneliti.
3. Kepada Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si. selaku dosen pembimbing yang selalu memberi bimbingan, arahan, semangat dan dorongan kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Ibu Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si selaku dekan fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Merdeka Malang.
5. Segenap dosen dan seluruh staf akademik yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan kepada peneliti sehingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Serta masih banyak pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

Malang, 31 Juli 2023

Krisna Bayu Mahameru

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis haturkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Karunia-Nya, tugas akhir ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan yang baik ini dan dengan penuh rasa syukur yang mendalam, perkenankan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si selaku Ketua Dekan Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan dedikasi selama 4 tahun untuk tercapainya pembelajaran maksimal bagi program studi yang dipimpin.
2. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis dan terima kasih atas kesabaran beliau kepada penyusun selama proses pengerjaan skripsi ini.
4. Kedua Orangtua saya yang senantiasa memberikan dukungan mental dan materil serta adik saya tercinta.
5. Sahabat saya Amel, Ayu, Aini yang telah membantu dan memberi semangat selama proses pengerjaan skripsi ini.
6. Sahabat di tanah rantauan Alex, Bagas, Taufik yang sudah berjuang bersama dengan caranya masing-masing membantu penulis selama menyusun skripsi ini.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Batasan Penelitian.....	3
<b>BAB II</b> .....	<b>4</b>
2.1 Landasan Teori .....	4
2.2 Penelitian Terdahulu .....	12
<b>BAB III</b> .....	<b>14</b>
3.1 Desain Penelitian.....	14
3.2 Lokasi Penelitian.....	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	16
3.4 Teknis Analisis Data .....	17
<b>BAB IV</b> .....	<b>18</b>
4.1 Hasil UI/UX Aplikasi Toko Kelontong Oni Telur .....	18
4.2 Hasil Test Validasi Prototype Aplikasi Toko Kelontong Oni Telur .....	35

<b>BAB V</b> .....	<b>40</b>
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN PLAGIASI</b> .....	<b>43</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>44</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuisisioner .....	18
Table 4. 1 Point of View .....	19
Table 4. 2 Tabel pertanyaan kuisisioner .....	37
Table 4. 3 Hasil kuisisioner dari 10 User .....	37
Table 4. 4 Hasil kuisisioner dari 3 Admin .....	38
Table 4. 5 Hasil Kuisisioner User .....	39
Table 4. 6 Hasil Kuisisioner Admin.....	39
Table 4. 7 Tingkatan Nilai .....	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 UI/UX.....	4
Gambar 2. 2 UI .....	4
Gambar 2. 3 UX.....	5
Gambar 2. 4 Figma .....	5
Gambar 2. 5 Elemen Desain.....	6
Gambar 2. 6 Titik.....	6
Gambar 2. 7 Garis .....	6
Gambar 2. 8 Warna .....	7
Gambar 2. 9 Huruf .....	7
Gambar 2. 10 Alat Ukur.....	8
Gambar 2. 11 Ruang .....	8
Gambar 2. 12 Alat Figma.....	8
Gambar 2. 13 Prototyping.....	9
Gambar 2. 14 Smart Animation .....	9
Gambar 2. 15 Plugin .....	10
Gambar 2. 16 Auto Layout.....	10
Gambar 2. 17 Collaboration.....	10
Gambar 2. 18 Aplikasi .....	11
Gambar 2. 19 Wireframe.....	11
Gambar 2. 20 Mockup .....	12
Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	14
Gambar 3.2 Wireframe .....	15
Gambar 4.1 Empathy Map .....	18
Gambar 4.2 Wireframe Login dan Profile.....	20
Gambar 4.3 Wireframe Halaman Utama dan Pengiriman .....	20
Gambar 4.4 Wireframe Metode Pembayaran dan Ringkasa.....	21
Gambar 4.5 Information Architecture .....	21
Gambar 4.6 Userflow .....	22
Gambar 4.7 (a) Tampilan Awal, (b) Tampilan Halaman Login dan Sign up.....	23
Gambar 4.8 (a) Tampilan Sign up, (b) Tampilan halaman login .....	24
Gambar 4.9 Tampilan Profile.....	25
Gambar 4.10 Tampilan Halaman utama.....	25
Gambar 4.11 (a) Tampilan Belanja, (b) Tampilan keranjang .....	26
Gambar 4.12 (a) Tampilan Alamat Pengiriman, (b) Tampilan Metode Pembayaran.....	27
Gambar 4.13 (a) Tampilan Ringkasan Pemesanan, (b) Tampilan Selesai Belanja .....	28
Gambar 4.14 Struk Belanja .....	28
Gambar 4.15 (a) Tampilan Awal, (b) Tampilan Halaman Login.....	29
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Login .....	29
Gambar 4.17 Tampilan Profile.....	30
Gambar 4.18 Tampilan Menu Gudang.....	30
Gambar 4.19 (a) Upload Barang, (b) Tampilan Form Upload Barang .....	31

Gambar 4.20 Tampilan Daftar Barang .....	32
Gambar 4.21 Tampilan Persediaan Gudang .....	32
Gambar 4.22 Tampilan Daftar Penjualan .....	33
Gambar 4.23 Tampilan Menu Pemesanan.....	34
Gambar 4.24 Tampilan Menu Pembayaran .....	34
Gambar 4.25 Tampilan Laba & Rugi .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Keterangan Plagiasi .....	43
Lampiran 1.2 Persetujuan Tugas Akhir .....	44

# **PENERAPAN APLIKSI FIGMA DALAM PERENCANAAN UI/UX DESAIN APLIKSI TOKO KELONTONG ONI TELUR MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Krisna Bayu Mahameru

Program Studi Teknologi Informasi, Program

Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang

Email: [krisnabayumhameru26@gmail.com](mailto:krisnabayumhameru26@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengaplikasikan aplikasi figma dalam membuat sebuah prototype aplikasi tokokelontong oni telur yang berada didesa Musir Kidul, Rejoso, Nganjuk guna meningkatkan penjualan, mempermudah menejemen barang, pengeluaran dan juga pemasukan penjualan toko, Oleh karena itu peneliti memberikan solusi berupa perancangan desain aplikasi toko kelontong dan promosi secara lengkap dengan hadirnya rancangan prototipe dan sarana layanan lainnya berbasis aplikasi dalam Toko Kelontong Oni Telur

Kata Kunci: *Prototype, Figma, Toko, Aplikasi*

**APPLICATION OF FIGMA APPLICATIONS IN PLANNING UI/UX  
DESIGN OF THE ONI TEGUR GROCERY STORE APPLICATION  
USING THE THINKING DESIGN METHOD**

Krisna Bayu Mahameru

Information Technology Study Program, Program

Information System of Merdeka University Malang

Email: krisnabayumhameru26@gmail.com

**ABSTRACT**

This study aims to apply the figma application in making a prototype of the oni egg grocery store application in the village of Musir Kidul, Rejoso, Nganjuk in order to increase sales, facilitate goods management, spending and also store sales income. Therefore, researchers provide a solution in the form of designing a shop application design. complete grocery and promotion with the presence of prototype designs and other application-based service facilities at the Oni Egg Grocery Store

Keywords: Prototype, Figma, Store, Application