

# **SKRIPSI**

## **ANALISA DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE* PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN* *THINKING* PADA GESTA BATIK**



Oleh:

**Cynthia Yuniar Nurul Anisa**  
NIM: 19083000110

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG  
2023**

**ANALISA DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE*  
PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*  
*THINKING* PADA GESTA BATIK**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Program S1 Sistem Informasi Universitas Merdeka Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

Oleh:

**Cynthia Yuniar Nurul Anisa**  
NIM: 19083000110

**PROGRAM S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

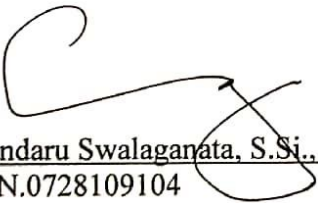
Nama : Cynthia Yuniar Nurul Anisa  
Nomor Pokok : 19083000110  
Universitas : Universitas Merdeka Malang  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN *UI/UX*  
APLIKASI *MOBILE* PENJUALAN  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN*  
*THINKING* PADA GESTA BATIK


Malang, 07 Agustus 2023


### DISETUJUI DAN DITERIMA

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Dosen Pembimbing

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

  
Rahmatina Hidayati, S.Kom., M.T.  
NIDN.0720028902

Dekan  
Fakultas Teknologi Informasi  
  
Dr. Mardiana Andarwati, SE., Msi.  
NIDN.0716087601

**ANALISA DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE*  
PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*  
*THINKING* PADA GESTA BATI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Cynthia Yuniar Nurul Anisa

19083000110

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 07 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



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

Sekretaris Penguji



Rahmatina Hidayati, S.Kom., M.T.  
NIDN.0720028902

Anggota Penguji



Dr. Mardiana Andarwati, SE., Msi.  
NIDN.0716037601

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

Malang, 07 Agustus 2023

Dekan Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Verdeka Malang



Dr. Mardiana Andarwati, SE., Msi.  
NIDN.0716037601

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cynthia Yuniar Nurul Anisa  
Nomor Pokok : 19083000110  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Bidang Kajian Skripsi : Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)  
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN  
*UI/UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING PADA GESTA BATIK*

Lokasi Tempat Penelitian : Jalan Sutan syahrir no.17 RT 001 RW  
004 PASIRKRATONKRAMAT,  
Pekalongan Baraf, Pekalongan

Alamat Rumah Asal : Jl. I R Rais III No.19 RT 005 RW 002

No. Telp/Email : 082132290322

Cynthia.anisa@student.unmer.ac.id

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar melakukan penelitian dan penulisan skripsi tersebut di atas 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, 07 Agustus 2023



Cynthia Yuniar Nurul Anisa

## **MOTTO**

Prosesnya memang nggak mudah tapi endingnya bikin nggak berhenti bilang  
“Alhamdulillah”

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

“Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada keluarga saya yaitu papa atas doanya dan tante yang membantu secara materi, serta teman-teman dekat saya sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian.”

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA GESTA BATIK**. 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. Bapak Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si selaku Ketua Program S1 Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
3. Ibu Rahmatina Hidayati, S.Kom., MT 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. Kepada keluarga saya, terutama Bapak Joko Widodo yang telah berperan besar dalam keberhasilan proposal skripsi saya dalam bentuk dukungan moral dan material.
7. Kepada Nathaniel Dwi Laksono Putra yang telah membersamai di setiap proses yang sulit saat pengerjaan skripsi. Terima kasih atas usaha dan dukungan yang diberikan, semoga diberikan kelancaran dalam segala hal yang diinginkan.
8. Kepada sahabat/i yang telah meluangkan waktunya untuk membantu melancarkan skripsi, serta teman-teman dekat saya yang selalu Bahagia disetiap kondisi. Semoga kalian sukses dengan jalan kalian masing-masing.



9. Kepada seluruh mahasiswa S1 angkatan 2019 Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
10. Seluruh pihak yang berperan secara langsung dan tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

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

Malang, 07 Agustus 2023

Peneliti



Cynthia Yuniar Nurul Anisa

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	3
1.3    Tujuan.....	3
1.4    Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1    Manfaat bagi Peneliti .....	4
1.4.2    Manfaat bagi Lembaga.....	4
1.5    Batasan Peneltian .....	4
<b>BAB II</b> .....	5
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	5

2.1	Landasan Teori .....	5
2.1.1	<i>Mobile Apps</i> .....	5
2.1.2	Gesta Batik .....	5
2.1.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	6
2.1.4	<i>User Interface (UI)</i> .....	6
2.1.5	<i>User Experience (UX)</i> .....	6
2.1.6	<i>Design Thinking</i> .....	7
2.1.7	<i>Wireframe</i> .....	8
2.1.8	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	8
2.1.9	<i>Usecase</i> .....	8
2.1.10	<i>Sequence Diagram</i> .....	9
2.1.11	<i>Sampling Jenuh</i> .....	9
2.1.12	Figma .....	9
2.1.13	<i>Prototype</i> .....	10
2.1.14	<i>Testing</i> .....	10
2.1.15	Uji Validitas .....	10
2.2	Penelitian Terdahulu.....	11
<b>BAB III.....</b>		<b>14</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>		<b>14</b>
3.1	Desain Penelitian .....	14
3.2	Lokasi Penelitian .....	15
3.3	Populasi dan Sampel .....	15
3.3.1	Populasi.....	15
3.3.2	Sampel .....	16
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	16
3.5	Teknik Analisis Data .....	16

<b>BAB IV .....</b>	<b>28</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	28
4.1.1 <i>Prototype Splash Screen</i> .....	28
4.1.2 <i>Prototype</i> Halaman Daftar Akun .....	29
4.1.3 <i>Prototype</i> Halaman Masuk .....	30
4.1.4 <i>Prototype</i> Halaman Beranda .....	30
4.1.5 <i>Prototype</i> Halaman Kategori .....	31
4.1.6 <i>Prototype</i> Halaman Detail Produk .....	32
4.1.7 <i>Prototype</i> Halaman Konfirmasi Pesanan .....	33
4.1.8 <i>Prototype</i> Halaman Menunggu Pembayaran .....	33
4.1.9 <i>Prototype</i> Halaman Detail Pesanan .....	34
4.1.10 <i>Prototype</i> Halaman Pesanan Dikemas .....	34
4.1.11 <i>Prototype</i> Halaman Pengaturan .....	36
4.1.12 <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> Penjual .....	36
4.1.13 <i>Prototype</i> Halaman Akun Penjual .....	37
4.1.14 <i>Prototype</i> Halaman Atur Pengiriman .....	37
4.1.15 <i>Prototype</i> Halaman Pilih Pengiriman .....	38
4.1.16 <i>Prototype</i> Halaman Cetak Resi .....	38
4.1.17 <i>Prototype</i> Halaman <i>Update</i> Pesanan .....	39
4.1.18 <i>Prototype</i> Halaman Pesanan Diterima .....	40
4.1.19 <i>Prototype</i> Halaman Ulasan dan <i>Edit</i> Ulasan .....	40
4.1.20 <i>Prototype</i> Halaman Pesanan Selesai .....	41
4.1.21 <i>Prototype</i> Halaman <i>Update</i> Akun Penjual .....	41
4.1.22 <i>Prototype</i> Halaman Keuangan Penjual .....	43
4.1.23 <i>Prototype</i> Halaman Performa Toko .....	43

4.2 Uji Coba Sistem.....	44
4.2.1 Uji Validitasi dengan SPSS .....	44
<b>BAB V.....</b>	<b>46</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>46</b>
4.1 Kesimpulan.....	46
4.2 Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>50</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol – simbol <i>usecase</i> .....	8
Tabel 2. 2 Simbol – simbol <i>sequence diagram</i> .....	9
Tabel 2. 3 Distribusi Nilai Tabel Signifikansi 5% dan 1% .....	10
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu .....	11
Tabel 3. 1 Tabel Pertanyaan.....	17
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan .....	17
Tabel 3. 3 Pertanyaan Pengujian.....	25
Tabel 3. 4 Skala <i>Likert</i> pertanyaan.....	26

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Mempromosikan di <i>Whatsapp</i> dan <i>Instagram</i> .....	5
Gambar 2. 3 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	7
Gambar 2. 4 Tampilan Menu Figma .....	10
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	14
Gambar 3. 2 Alur Penelitian <i>Design Thinking</i> .....	17
Gambar 3. 3 <i>Usecase</i> Admin dan Pelanggan .....	18
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Admin .....	19
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan .....	19
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Login .....	20
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan dan Pembayaran .....	21
Gambar 3. 8 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	21
Gambar 3. 9 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan .....	22
Gambar 3. 10 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	22
Gambar 3. 11 <i>Wireframe</i> tampilan <i>Login</i> .....	23
Gambar 3. 12 <i>Wireframe</i> tampilan Beranda .....	23
Gambar 3. 13 <i>Wireframe</i> tampilan Kategori.....	24
Gambar 3. 14 <i>Wireframe</i> tampilan Keranjang .....	24
Gambar 3. 15 <i>Wireframe Design</i> tampilan Saya.....	25
Gambar 3. 16 Data <i>Responder</i> .....	26
Gambar 3. 17 Data <i>Responder</i> dikonversi ke skala <i>likert</i> .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Keterangan Plagiasi.....	50
Lampiran 2. Biodata Peneliti .....	51
Lampiran 3. Desain <i>Prototype</i> Figma .....	52
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS .....	52
Lampiran 5. Halaman Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	53
Lampiran 6. Lembar Perbaikan (Revisi) Penguji 1.....	54
Lampiran 7. Lembar Perbaikan (Revisi) Penguji 2.....	55



## ABSTRAK

Perkembangan teknologi mempunyai kiprah penting pada kehidupan manusia dan berkaitan erat dengan aktifitas sehari-hari. Saat ini hampir semua kalangan, anak-anak, remaja juga dewasa membutuhkan teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia, misalnya kegiatan jual-beli. Gesta Batik ini merupakan toko skala kecil yang tidak memiliki *offline store* sehingga memasarkan produknya lewat media sosial yaitu whatsapp dan Instagram. proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan *UI/UX* untuk mempertimbangkan dari segi *visual* dan pengalaman *user*, salah satunya menggunakan metode *Design Thinking* yaitu pola pemikiran dari desainer yang memanfaatkan pendekatan secara objektif yaitu pada responden dalam proses penyelesaian masalah. Dari hasil wawancara dengan pemilik toko serta *wireframe* pada tahapan sebelumnya, maka selanjutnya merupakan tahap perancangan desain *protoype User Interface* pada tahap *prototyping* menggunakan aplikasi Figma.

**Kata Kunci:** *UI/UX, Design thinking*, teknologi

## **ABSTRACT**

*Technological developments have an important role in human life and are closely related to daily activities. Currently, almost all groups, children, adolescents and adults need technology to make human life easier, for example buying and selling activities. Gesta Batik is a small-scale shop that doesn't have an offline shop, so it markets its products through social media, namely WhatsApp and Instagram. This process can be carried out using UI/UX to consider from a visual and user experience point of view, one of which is using the Design Thinking method, namely the mindset of designers who utilize an objective approach, namely to respondents in the problem solving process. From the results of interviews with shop owners and wireframes at the previous stage, the next stage is the design stage of the User Interface prototype design at the prototyping stage using the Figma application.*

**Keywords:** *UI/UX, Design thinking, technology*