

# **SKRIPSI**

## **PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI LAYANAN BARBERSHOP PADA WALLA BARBERSHOP BERBASIS APLIKASI WEB MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



Oleh

**BLASIUS BILL JOICE MALIRMASELE**

**NIM:20083000060**

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

**2024**

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI LAYANAN BARBERSHOP  
PADA WALLA BARBERSHOP BERBASIS APLIKASI WEB  
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

Oleh

**BLASIUS BILL JOICE MALIRMASELE**

**20083000060**

**UNIVERSITAS MERDEKA MALANG**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**PRODI S1 SISTEM INFORMASI**

**2024**

## **Motto**

*“Doakanlah apa yang kamu kerjakan dan kerjakanlah apa yang kamu  
Doakan!”*

## LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Blasius Bill Joice Malirmasele  
NIM : 20083000060  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Bidang Kajian : IT Infrastruktur (Jaringan)  
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Barbershop  
Pada Walla Barbershop Berbasis Aplikasi Web  
Menggunakan Metode Design Thinking


Malang, 22 Juli 2024

### DISETUJUI DAN DITERIMA

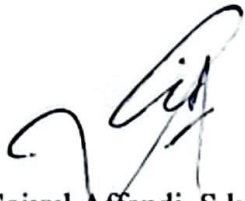
Ketua Program Studi S1

Dosen Pembimbing

Sistem Informasi

  
Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0711059203

  
Arif Saivul Affandi, S.kom., M.M.

NIDN. 0728098305

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknologi Informasi



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

NIDN. 0716037601

## LEMBAR PENGESAHAN

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Blasius Bill Joice Malirmasele  
NIM : 20083000060  
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Barbershop Pada Walla Barbershop Berbasis Aplikasi Web Menggunakan Metode Design Thinking.

Telah dipertahankan di depan Dosen penguji

Hari : Senin  
Tanggal : 22 Juli 2024  
Tempat : Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang

### Susunan Penguji

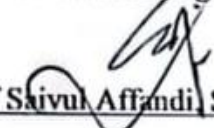
Ketua Penguji



Listanto Tri Utomo, S.Kom., M.M.

NIDN. 0729118904

Sekretaris Penguji



Arif Saivul Affandi, S.Kom., M.M.

NIDN. 0728098305

Anggota Penguji



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

NIDN. 0725019602

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi  
Malang, 29 Juli 2024

Dekan Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Merdeka Malang

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

NIDN. 0716037601



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Blasius Bill Joice Malirmasele  
NIM : 20083000060  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Judul : Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Barbershop  
Pada Walla Barbershop Berbasis Aplikasi Web  
Menggunakan Metode Design Thinking  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Merdeka Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

“Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Barbershop Pada Walla Barbershop Berbasis Aplikasi Web Menggunakan 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, 21 Juli 2024



Blasius Bill Joice Malirmasele

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi di era modern ini memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam bisnis potong rambut atau barbershop. Bisnis ini berfokus pada penjualan jasa, dengan keahlian memotong rambut sebagai keharusan. Pemilik usaha harus bisa memotong rambut sesuai keinginan pelanggan dan menciptakan lingkungan yang nyaman untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan. Desain penelitian adalah rencana kerja yang terstruktur, menghubungkan variabel-variabel secara komprehensif agar hasilnya menjawab pertanyaan penelitian. Desain ini menjadi pedoman bagi peneliti dalam seluruh proses penelitian. Sebagai ilustrasi, flowchart memberikan gambaran menyeluruh tentang proses desain penelitian dari awal hingga akhir, dengan langkah-langkah terstruktur untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam evaluasi usability Walla Barbershop, skor yang diperoleh adalah 75%, masuk dalam kelas C. Skor rata-rata SUS dari penelitian sebelumnya adalah 68, di mana nilai di atas 68 dianggap di atas rata-rata dan di bawah 68 dianggap di bawah rata-rata. Untuk perancangan UI/UX aplikasi pemesanan jasa potong rambut, peneliti merekomendasikan menambahkan halaman cek pesanan pada aplikasi Walla Barbershop. Hasil perancangan antarmuka mencakup halaman login dan registrasi, pemesanan, chat atau notifikasi, katalog dengan informasi detail, serta halaman akun untuk mengelola akun pengguna.

**Kata Kunci :** *UI/UX Design, Aplikasi Web, Barbershop, Design Thinking, Prototyping*

## ABSTRACT

*Technological developments in this modern era have an important role in human life, including in the haircut or barbershop business. This business focuses on selling services, with hair cutting skills a must. Business owners must be able to cut hair according to customer wishes and create a comfortable environment to provide a pleasant experience. Research design is a structured work plan, connecting variables comprehensively so that the results answer the research questions. This design serves as a guide for researchers throughout the research process. As an illustration, a flowchart provides a comprehensive overview of the research design process from start to finish, with structured steps to achieve research objectives. In the Walla Barbershop usability evaluation, the score obtained was 75%, falling into class C. The average SUS score from previous research was 68, where a score above 68 was considered above average and below 68 was considered below average. flat. To design the UI/UX of the haircut ordering application, researchers recommend adding an order check page to the Walla Barbershop application. The results of the interface design include login and registration pages, ordering, chat or notifications, catalogs with detailed information, as well as account pages for managing user account.*

**Keywords:** *UI/UX Design, Web Application, Barbershop, Design Thinking, Prototyping*

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan karuniannya yang telah di limpahkan kepada saya , sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Barbershop Pada Walla Barbershop Berbasis Aplikasi Web Menggunakan Metode Design Thinking”**. Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat bantuan baik berupa bimbingan, saran, motivasi dan arahan dari berbagai pihak yang merupakan hal yang tidak bisa dinilai dengan materi. Oleh karena itu dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- 1) Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan Hikmat dan Anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- 2) Kedua orang tua yaitu: Ibu Rosita Fowor Dan Bapak Thobias Malirmasele, Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, mereka berdua membuka hati untukku. Terima kasih karena selalu ada untukku.
- 3) Bapak Arif Saivul Affandi, S.kom., M.M. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran dan pengarahan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
- 4) Bapak Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M, selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menempuh studi di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
- 5) Untuk Nona Melania Seindang, yang selalu setia membantu selama proses penyusunan tugas akhir saya serta yang selalu setia bersama saya mulai dari semester satu hingga sampai proses penyusunan tugas akhir ini hingga selesai.
- 6) Untuk Teman-teman (**Calon mie sukses**) yang telah menjadi rekan, dan saudara seperjuangan selama proses perkuliahan, yang selalu ada untuk

membantu saya serta selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat kepada saya.

Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritikan dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya.

Akhir kata penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal kepada mereka yang telah memberikan bantuan dan dapat menjadikan semua bantuan menjadi ibadah.

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan karuniannya yang telah di limpahkan kepada saya , sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Barbershop Pada Walla Barbershop Berbasis Aplikasi Web Menggunakan Metode Design Thinking”**.

Bisnis potong rambut atau barbershop merupakan bisnis yang berfokus pada penjualan jasa. Di dalamnya, keahlian dalam memotong rambut adalah suatu keharusan. Pelaku usaha harus mampu memotong rambut sesuai dengan keinginan setiap pelanggan. Selain itu, mereka juga harus mampu menciptakan lingkungan yang nyaman bagi pelanggan, bukan hanya sekadar memotong rambut, tetapi juga berinteraksi dengan mereka untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang mendukung dan memberikan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si, Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
2. Ibu Luthfi Indana, S.Pd., M.Pd. , selaku Ketua Prodi S1 Sistem Informasi
3. Bapak Arif Saivul Affandi, S.kom., M.M. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran dan pengarahan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M, selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menempuh studi di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
5. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
6. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan Doa dan Motifasi

7. Teman-teman Fakultas Teknologi Informasi angkatan 2020
8. Teman-teman Kampoeng UKM, terlebih khusus UKM KSR-PMI Unit Universitas Merdeka Malang

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kelemahan. Oleh sebab itu, penulis berharap adanya kritikan dan saran demi perbaikan karya yang akan datang. Penulis mohon maaf apabila ada kesalahan kata yang kurang berkenan.

Malang, 21 Juli 2024

Blasius Bill Joice Malirmasele

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Perancangan.....	5
2.1.2 Design Thinking.....	5
2.1.3 UI/UX.....	8
2.1.4 Figma.....	9
2.1.5 Aplikasi WEB.....	9
2.1.6 Barbershop.....	10

2.2 Penelitian Terdahulu .....	12
<b>BAB III METOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
3.1 Desain Penelitian.....	16
3.1.1 Studi Literatur .....	17
3.1.2 Pengumpulan Data.....	17
3.2 Lokasi Penelitian.....	21
3.3 Populasi sampel penelitian.....	21
3.4 Teknis Analisis Data .....	22
3.4.1 Design thinking .....	23
3.4.2 Empathize .....	23
3.4.3 Ideate(ide).....	24
3.4.4 Define Penerapan.....	37
3.4.5 Prototype.....	37
3.4.6 Testing.....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN.....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	46
4.1.1 Hasil Desain Prototype User .....	46
4.1.2 Hasil Desain Prototype Admin .....	51
4.1.3 Hasil Uji Systems Usability Scale (SUS) .....	53
4.2 Pembahasan.....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>HASIL CEK PLAGIASI .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 3.1 Tabel Wawancara Pemilik Walla Barbershop .....	18
Tabel 3.2 Tabel Pernyataan Kuesioner .....	20
Tabel 3.3 Bobot Skor Pernyataan.....	21
Tabel 3.4 Data Dictionary .....	29
Tabel 4.1 Profil Responden Kuesioner .....	53
Tabel 4.2 Skor Hasil Hitung.....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	16
Gambar 3.2 Pengumpulan Data .....	17
Gambar 3.3 Tahapan Metode Design Thinking.....	23
Gambar 3.4 Use Case Diagram.....	26
Gambar 3.5 Diagram Konteks.....	26
Gambar 3.6 DFD Level 0.....	27
Gambar 3.7 DFD Level 1 Progres 1 Pengolahan data Layanan .....	27
Gambar 3.8 DFD Level 1 Progres 2 Pengolahan Data Pemesanan .....	28
Gambar 3.9 DFD Level 1 Progres 3 Pengolahan Data Pembayaran.....	28
Gambar 3.10 ERD.....	30
Gambar 3.11 Flowchart Halaman Login dan Registrasi .....	31
Gambar 3.12 Flowchart Halaman Lupa Password.....	32
Gambar 3.13 Flowchart Halaman Home Pemesanan Barbershop .....	33
Gambar 3.14 Flowchart Halaman Pesanan .....	34
Gambar 3.15 Flowchart Halaman Notifikasi .....	35
Gambar 3.16 Flowchart Halaman Akun .....	36
Gambar 3.17 Wireframe Halaman Login dan Registrasi .....	38
Gambar 3.18 Wireframe Interface Lupa Password.....	39
Gambar 3.19 Wireframe Interface Home .....	39
Gambar 3.20 Wireframe Interface Pesanan .....	40
Gambar 3.21 Wireframe Interface Notifikasi .....	40
Gambar 3.22 Wireframe Interface Akun .....	41
Gambar 3.23 Wireframe Interface Katalog .....	41
Gambar 3.24 Wireframe Interface Pembayaran.....	42
Gambar 3.25 Wireframe Login Admin.....	42
Gambar 3.26 Wireframe Dashboard .....	43

Gambar 3.27 Wireframe Menambahkan Pembayaran .....	43
Gambar 3.28 Wireframe Transaksi .....	44
Gambar 3.29 Percentile Rank .....	45
Gambar 3.30 Adjective Ratings dan Acceptability Range .....	45
Gambar 4.1 Tampilan Menu Login dan Registrasi .....	46
Gambar 4.2 Tampilan Menu Lupa Password.....	47
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Home .....	47
Gambar 4.4 Tampilan katalog .....	48
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Keranjang .....	48
Gambar 4.6 Tampilan Pesanan .....	49
Gambar 4.7 Tampilan Mode Pembayaran .....	49
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Akun .....	50
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Notifikasi .....	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Login Admin .....	51
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Home .....	51
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Kelola Pesanan .....	52
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Transaksi .....	53
Gambar 4.14 Grafik Peringkat SUS.....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dafatar Responden .....	65
-------------------------------------	----