

**PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE TOKO
PAKAIAN**

SKRIPSI SARJANA SISTEM INFORMASI

Oleh:

Dicky Mahendra

197006516024



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2024

**PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE TOKO
PAKAIAN**

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Teknik Teknologi Informatika dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan
Informatika

Oleh

Dicky Mahendra

197006516024



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE TOKO
PAKAIAN**



Dicky Mahendra
197006516024

Dosen Pembimbing 1

Dr. Arie Gunawan S.Kom., MMSI

Dosen Pembimbing 2

Moch. Firmansyah S.Kom., M.Kom

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE TOKO PAKAIAN

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 27 Agustus 2024


Dicky Mahendra

197006516024

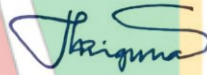
LEMBAR PERSETUJUAN REVIEW AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE TOKO PAKAIAN

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Review Akhir Semester Genap 2023-2024 pada tanggal 22 Agustus Tahun 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Arie Gunawan S.Kom., MMSI

NID. 0106021018

Ketua Program Studi



Dr. Andriatmingsih S.Kom., MMSI

NID. 0111130826

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS SARJANA
PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE TOKO PAKAIAN

Oleh:

Dicky Mahendra

197006516024

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Disetujui pada tanggal: 26 Agustus 2024

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. Arie Gunawan S.Kom., MMSI
NIDN. 0410047808

Moch. Firmansyah S.Kom., M.Kom
NIDN. 050022014

Penguji 1

Penguji 2



Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0419068604



Novi Dian Nathasia, S.Kom., M.MSI
NIDN. 0714127701

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Dicky Mahendra
NPM : 197006516024
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Agustus 2024

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

**PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE TOKO PAKAIAN**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

**USE OF DESIGN THINKING METHOD FOR DEVELOPING
APPLICATIONS FOR CLOTHING SHOP WEBSITES**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL : 22 September 2024	TGL :
		

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Dicky Mahendra
NPM : 197006516024
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Agustus 2024

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

**PEMANFAATAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PENGEMBANGAN APLIKASI WEBSITE TOKO PAKAIAN**

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

**USE OF DESIGN THINKING METHOD FOR DEVELOPING
APPLICATIONS FOR CLOTHING SHOP WEBSITES**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL : 22 September 2024	TGL :
		

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat- Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ”Pemanfaatan Design Thinking Dalam Pengembangan Aplikasi Website Toko Pakaian. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Teknologi dan Informatika. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dr. Arie Gunawan S.kom., MMSI selaku pembimbing 1 yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, saran dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikannya makalah proposal
- 2) Moch.Firmansyah S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang memberikan ilmu, bimbingan, motivasi dan saran sehingga dapat menyelesaikan makalah proosal ini
- 3) Kepada kakak – kakak saya yang telah memberikan bantuan secara moral,materi,doa dan lain sebagainya
- 4) Ke pada ibu saya yang telah memberikan bantuan dukungan dalam segi moral, materi, doa dan lain sebagainya.
- 5) Keluarga dan teman yang sudah berkontribusi dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 23 Agustus 2024



Penulis

ABSTRAK

Dengan perkembangan teknologi informasi, terutama internet merupakan faktor perkembangan pesat *Electronic Commerce (E-commerce)*. Dengan adanya *e-commerce* pelaku usah ini dapat mengembangkan bisnisnya dan dapat menjalain hubungan dari konsumen dengan lebih efisien, hal ini karena semua komponen yang terlibat dalam proses bisnis seperti customer service, produk maupun layanan yang tersedia, cara promosi dan pembayaran diaplikasikan melalui *e-commerce*. Pemanfaatan teknologi *e-commerce* dalam bidang bisnis penjualan produk fashion akan mempermudah dari segi promosi, transaksi penjualan maupun manajemen barang. Tujuan utama dibuatnya situs website *e-commerce* LOUMINENT untuk sarana media promosi melalui pembuatan website. Agar dapat menarik pelanggan potensial yang ingin memesan dan membeli produk dari toko LOUMINENT. Untuk memberikan pengalaman kepada pengguna yang terbaik dalam kegiatan berbelanja, louninent ingin melakukan pembuatan toko online terhadap platform website. Metode yang digunakan dalam proses pembuatan toko online ini yaitu, dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan membuat inovasi yang baru. Untuk mendapatkan *feedback* dilakukan proses pengujian menggunakan tahap *usability testing*. Hasil penelitian dalam pengujian ini menunjukkan bahwa perancangan website louninent dilakukan dengan menerapkan konsep *design thinking* sebagai metode perancangan dan metode pengujian Sytem Usability Scale, hasil pengumpulan data melalui kuisoner perancangan website Louminent mendapatkan skor “77,8”, bahwasanya itu dapat di terima. Aplikasi ini juga berada dalam kategori C dengan rating GOOD.

Kata kunci: Pengujian, *Design Thiking*, *System Usability Scale*, *E-commerce*, Website

ABSTRACT

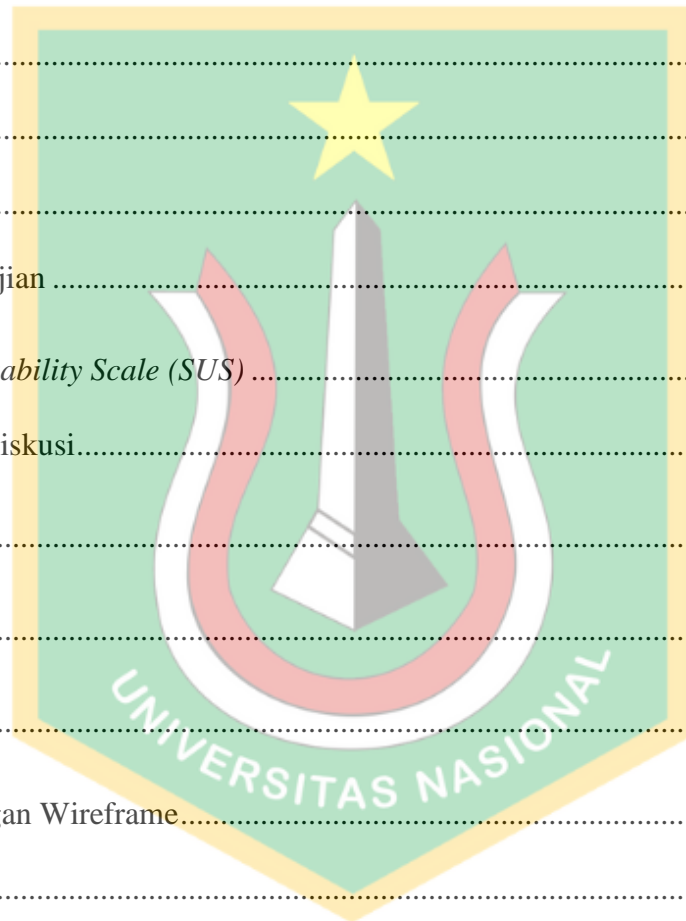
With the development of information technology, especially the internet, it is a factor in the rapid development of Electronic Commerce (E-commerce). With the existence of e-commerce, business actors can develop their business and maintain relationships with consumers more efficiently, this is because all components involved in the business process such as customer service, products and services available, promotion and payment methods are applied through e-commerce . The use of e-commerce technology in the fashion product sales business will make things easier in terms of promotions, sales transactions and goods management. The main purpose of creating the LOUMINENT e-commerce website is as a means of promotional media through website creation. In order to attract potential customers who want to order and buy products from LOUMINENT stores. To provide the best user experience in shopping activities, Louminent wants to create an online shop on a website platform. The method used in the process of creating this online shop is using the design thinking method. The design thinking method is a human-centered approach to solving problems and creating new innovations. To get feedback, a testing process is carried out using the usability testing stage. The research results in this test show that the Louminent website design was carried out by applying the concept of design thinking as a design method and System Usability Scale testing method. The results of data collection through the Louminent website design questionnaire got a score of "77.8", which is acceptable. This application is also in category C with a GOOD rating.

Keywords: *Testing, Design Thinking, System Usability Scale, E-commerce, Website*

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Indentifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Kontribusi.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 E-commerce.....	4
2.1.2 Design Thinking.....	4
2.1.3 WireFrame.....	6
2.1.4 Prototype.....	7
2.1.5 MockUp.....	7
2.1.6 System Usability Scale (SUS).....	8
2.2 Penelitian Terkait.....	9
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	13

3.1 Analisis	14
3.1.1 Analisis Masalah.....	14
3.1.2 Analisis Pemecah Masalah	14
3.2 Design Thinking	14
3.2.1 <i>Empathize</i>	15
3.2.2 <i>Define</i>	16
3.2.3 <i>Ideate</i>	16
3.2.4 <i>Prototype</i>	16
3.2.5 <i>Testing</i>	16
3.3 Metode Pengujian	17
3.3.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
BAB IV Hasil dan Diskusi.....	18
4.1 Flowchart	18
4.2 User Flow	19
4.3 Ideate.....	21
4.3.1 Perancangan Wireframe.....	21
4.3.2 Prototype.....	23
4.3.3 Halaman Detail Barang Pengguna	24
4.3.4 Halaman Keranjang Pengguna.....	24
4.3.5 Halaman Check Out Barang	25
4.3.6 Halaman Pembayaran	26



4.3.7 Halaman Login dan Register Pengguna.....	27
4.3.8 Halaman Pesanan Saya	28
4.3.9 Halaman Login Admin	29
4.3.10 Halaman Dashboard Admin.....	29
4.3.11 Halaman Barang	30
4.3.12 Halaman Pesanan Masuk	30
4.3.13 Halaman Laporan.....	31
4.3.14 Halaman Pelanggan	31
4.4 Analisis dan Pembahasan.....	32
4.4.1 Pengujian	32
BAB V PENUTUP	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Design thinking	5
Gambar 2. 2 Contoh Wireframe fidelitas rendah	7
<u>Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian</u>	13
<u>Gambar 4. 1 Flowchart</u>	17
<u>Gambar 4. 2 Userflow Registrasi</u>	18
<u>Gambar 4. 3 Userflow Login</u>	19
<u>Gambar 4. 4 Wireframe Home Page</u>	21
<u>Gambar 4. 5 Wireframe Login</u>	21
<u>Gambar 4. 6 Wireframe Register</u>	22
<u>Gambar 4. 7 Home Page</u>	23
<u>Gambar 4. 8 Detail Barang</u>	23
<u>Gambar 4. 9 Keranjang Belanjaan</u>	24
<u>Gambar 4. 10 Check Out Barang</u>	24
<u>Gambar 4. 11 Pembayaran</u>	25
<u>Gambar 4. 12 Login</u>	26
<u>Gambar 4. 13 Register</u>	26
<u>Gambar 4. 14 Akun Saya</u>	27
<u>Gambar 4. 15 Pesanan Saya</u>	27
<u>Gambar 4. 16 Login Admin</u>	28
<u>Gambar 4. 17 Dashboard Admin</u>	28
<u>Gambar 4. 18 Halaman Barang</u>	29
<u>Gambar 4. 16 Pesanan Masuk</u>	29
<u>Gambar 4. 20 Laporan Penjualan</u>	30
<u>Gambar 4. 21 Data Pelanggan</u>	30
<u>Gambar 4. 22 SUS Score</u>	34

DAFTAR TABLE

<u>Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu</u>	9
<u>Tabel 4. 1 Alur Kegiatan Pengelola</u>	31
<u>Tabel 4. 2 Alur Kegiatan Staff</u>	32
<u>Tabel 4. 3 Analisis Fungsi</u>	33

