

**IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK
MENGIDENTIFIKASI KEBUTUHAN PENGGUNA WEBSITE
ECOMMERCE TOKO PAKAIAN**

SKIRPSI SARJANA SISTEM INFORMASI



Oleh:
Hana Gracia Rosaleen
197006516011

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

2023

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK MENGIDENTIFIKASI
KEBUTUHAN PENGGUNA WEBSITE ECOMMERCE TOKO PAKAIAN



Hana Gracia Rosaleen

197006516011

Dosen Pembimbing 1

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Winarsih'.

(Winarsih S.Si., MMSI)

Dosen Pembimbing 2

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Novi Dian Nathasia'.

(Novi Dian Nathasia, S.Kom., MMSI)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK MENGIDENTIFIKASI KEBUTUHAN PENGGUNA WEBSITE ECOMMERCE 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, 28 Juli 2023



Hana Gracia Rosaleen

197006516011

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :


**IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK
MENGIDENTIFIKASI KEBUTUH PENGGUNA
WEBSITE ECOMMERCE 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 Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal Tahun 2023

Dosen Pembimbing 1


Winarsih S.Si., MMSI
NID 0112150863

Dosen Pembimbing 2


Novi Dian Nathasia, S.Kom., MMSI
NID 0714127701

Ketua Program Studi


Andrianggih, S.Kom., MMSI
NID 0111130826

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Hana Gracia Rosaleen
NPM : 197006516011
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang :

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK MENGIDENTIFIKASI
KEBUTUHAN PENGGUNA WEBSITE ECOMMERCE TOKO
PAKAIAN

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING TO IDENTIFY THE
NEEDS OF CLOTHING STORE ECOMMERCE WEBSITE USERS

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Winarsih S.Si., MMSI	Andrianingsih, S.Kom., MMSI	Hana Gracia Rosaleen
TGL : 28 Juli 2023	TGL : 28 Juli 2023	TGL : 28 Juli 2023
		

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Hana Gracia Rosaleen
NPM : 197006516011
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang :

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK MENGIDENTIFIKASI
KEBUTUHAN PENGGUNA WEBSITE ECOMMERCE TOKO
PAKAIAN

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING TO IDENTIFY THE
NEEDS OF CLOTHING STORE ECOMMERCE WEBSITE USERS

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Novi Dian Nathasia, S.Kom., MMSI	Andrianingsih, S.Kom., MMSI	Hana Gracia Rosaleen
TGL : 28 Juli 2023	TGL : 28 Juli 2023	TGL : 28 Juli 2023
		

**IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK
MENGIDENTIFIKASI KEBUTUHAN PENGGUNA WEBSITE
ECOMMERCE TOKO PAKAIAN**

SKIRPSI SARJANA SISTEM INFORMASI

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



**SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL
2023**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan anugerah kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Implementasi Design Thinking Untuk Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna Website Ecommerce Toko Pakaian”** sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika..

Penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, Ibu Winarsih S.Si, MMSI, dan Bapak Novi Dian Nattahasia, S.Kom, MMSI, yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, pengarahan, dan motivasi selama proses penelitian dan penyusunan skripsi. Juga memaklumi segala kekurangan penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Perusahaan Toko Pakaian yang telah memberikan bantuan selama penelitian dalam bentuk dana/data/sarana prasarana.
2. Ayah dan Ibu yang telah banyak memberi dukungan salam segala bentuk yang tak terhitung.
3. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Sistem Informasi FTKI maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan banyak ilmu.
4. Teman-teman seangkatan dan sehimpuan berbagai angkatan yang telah membantu dan mendukung.
5. Fadel yang telah memberikan banyak dukungan semangat.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan lebih banyak lagi berkat sebagai balasan atas kemurahan hati dan bantuan yang telah diberikan. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk memperbaiki skripsi ini.

Jakarta, bulan dan tanggal skripsi

Penulis

ABSTRAK

Teknologi informasi dapat mempengaruhi munculnya berbagai macam inovasi dan perubahan pada suatu usaha, terutama dalam usaha jual beli barang. Dari beberapa konsep usaha jual beli barang yang berkembang, usaha dalam pemanfaatan teknologi menjadi banyak perhatian dan akan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Banyak cara untuk mempromosikan usaha yang dimiliki, salah satunya dengan menggunakan teknologi berbasis internet yaitu website e-commerce. E-commerce adalah sebuah proses pembelian, penjualan, pengiriman, dan informasi melalui jejaring internet. Dengan melakukan bisnis menggunakan e-commerce penjual dapat memperluas aktifitas dan dapat menjangkau konsumen lebih mudah. Dalam perancangan website e-commerce harus memperhatikan aspek user experience dan user interface sehingga konsumen dapat menggunakan lebih nyaman dan mudah digunakan. Dalam pembahasan ini akan menerangkan bagaimana perancangan website e-commerce dirancang menggunakan metode Design Thinking untuk memberikan rekomendasi dalam pembuatan website e-commerce sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil analisis kuesioner UEQ *user interface dan user experience* pada aplikasi E-commerce Pakaian tinggi dan hasil rata-rata tertinggi pada skala kejelasan berada pada level positif. 1,733. Diikuti oleh skala efisiensi sebesar 1,433, skala stimulasi sebesar 1,117, skala ketepatan sebesar 1,300, skala daya tarik sebesar 1,367 dan skala kebaruan sebesar 1,067. Hasil tolak ukur UEQ didapatkan bahwa *user interface dan user experience* aplikasi ini dapat dikategorikan berada pada *level Above Average*, dimana nilai rata-rata dari 5 dari 6 nilai interval tolok ukur untuk skala di atas berada tepat di *level above average* dan kejelasan berada di *level Good*.

Kata Kunci: E-commerce, User Interface, User Experience, User Centered Design

ABSTRACT

Information technology can influence the emergence of various kinds of innovations and changes in a business, especially in the business of buying and selling goods. Of the several concepts of buying and selling goods that have developed, businesses in the utilisation of technology are getting a lot of attention and will continue to grow over time. There are many ways to promote your business, one of which is by using internet-based technology, namely e-commerce websites. E-commerce is a process of buying, selling, shipping, and information through internet networks. By doing business using e-commerce, sellers can expand their activities and reach consumers more easily. In designing an e-commerce website, it must pay attention to aspects of user experience and user interface so that consumers can use it more comfortably and easily. This discussion will explain how the e-commerce website design is designed using the Design Thinking method to provide recommendations for making e-commerce websites according to user needs. The results of the analysis of the UEQ user interface and user experience questionnaire on the E-commerce application Clothes are high and the highest average result on the clarity scale is at a positive level. 1,733. Followed by an efficiency scale of 1.433, a stimulation scale of 1.117, an accuracy scale of 1.300, an attractiveness scale of 1.367 and a novelty scale of 1.067. The UEQ benchmark results found that the user interface and user experience of this application can be categorised at the Above Average level, where the average value of 5 out of 6 benchmark interval values for the above scale is right at the above average level and clarity is at the Good level.

Keywords: *E-commerce, User Interface, User Experience, User Centered Design*

DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK MENGIDENTIFIKASI KEBUTUHAN PENGGUNA WEBSITE ECOMMERCE TOKO PAKAIAN	1
SISTEM INFORMASI.....	1
2023.....	1
SKIRPSI SARJANA SISTEM INFORMASI.....	7
SISTEM INFORMASI.....	7
2023.....	7
KATA PENGANTAR.....	8
ABSTRAK	9
DAFTAR ISI	11
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR TABEL	15
1.1 Latar Belakang.....	16
PENDAHULUAN.....	16
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Masalah.....	5
1.5 Kontribusi	5
2.1 Landasan Teori.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1.2 Design Thinking.....	6
2.1.3 Code Igniter 3	7
2.2 Penelitian Terdahulu.....	7
3.1. Lokasi Penelitian.....	16
3.2. Waktu Penelitian	16
3.3. Penentuan Subjek Penelitian.....	16
3.4. Fokus Penelitian	17
3.5. Sumber Data	17
3.6. Teknik Pengumpulan Data	17
3.7 Desain Penelitian	18
3.7.1 Tahap Penelitian	18
3.7.2 Flowchart Design Thinking	21

BAB IV HASIL DAN DISKUSI.....	37
4.1 Spesifikasi Sistem.....	37
4.2 Implementasi Sistem.....	37
4.2.1 Implementasi Blok dalam koding.....	38
4.2.2 Implementasi Halaman Homepage Pengguna	41
4.2.3 Implementasi Halaman Detail Barang Pengguna	41
4.2.4 Implementasi Halaman Keranjang Belanja Pengguna	42
4.2.5 Implementasi Halaman Check Out Pengguna	42
4.2.6 Implementasi Halaman Pembayaran Pengguna.....	43
4.2.7 Implementasi Halaman Login Pengguna	43
4.2.8 Implementasi Halaman Akun Saya Pengguna	44
4.2.9 Implementasi Halaman Pesanan Saya Pengguna	45
4.2.10 Implementasi Halaman Login Admin	45
4.2.11 Implementasi Halaman Dashboard Admin.....	45
4.2.12 Implementasi Halaman Barang Admin.....	46
4.2.13 Implementasi Halaman Gambar Preview	47
4.2.14 Implementasi Halaman Pesanan Masuk	47
4.2.15 Implementasi Halaman Laporan	48
4.2.16 Implementasi Halaman Pelanggan	49
4.3 Analisis Hasil dan Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan penelitian	19
Gambar 3. 2 Flowchart pengerjaan Design Thinking	21
Gambar 3. 3 User Persona.....	24
Gambar 3. 4 Customer Journey Map	24
Gambar 3. 5 How Might We.....	25
Gambar 3. 6 Mind map pada Daily Apparel	26
Gambar 3. 7 Flowchart aplikasi Daily Apparel.....	27
Gambar 3. 8 Wireframe Detail Barang	28
Gambar 3. 9 Wireframe Add to cart.....	28
Gambar 3. 10 Dropdown cart.....	29
Gambar 3. 11 Wireframe Keranjang belanja	29
Gambar 3. 12 Wireframe Checkout	30
Gambar 3. 13 Wireframe Home Login	30
Gambar 3. 14 Wireframe Login	31
Gambar 3. 15 Wireframe Register	31
Gambar 3. 16 Wireframe Akun saya.....	31
Gambar 3. 17 Wireframe Pesanan saya	32
Gambar 3. 18 Design system Daily Apparel.....	32
Gambar 3. 19 Prototype Homepage Daily Apparel.....	33
Gambar 3. 20 Prototype Detail Barang Daily Apparel	33
Gambar 3. 21 Prototype Keranjang Belanja Daily Apparel.....	34
Gambar 3. 22 Prototype Login Daily Apparel	34
Gambar 3. 23 Prototype Register Daily Apparel	34
Gambar 3. 24 Prototype Keranjang Belanja Daily Apparel.....	35
Gambar 3. 25 Prototype Checkout Page Daily Apparel.....	35
Gambar 3. 26 Prototype Pesanan Saya Daily Apparel.....	35
Gambar 3. 27 Prototype Pembayaran Daily Apparel.....	36
Gambar 4. 1 Blok Detail Barang	38
Gambar 4. 2 Blok Add to chart	38
Gambar 4. 3 Blok Keranjang Belanja	39
Gambar 4. 4 Block Checkout.....	40
Gambar 4. 5 Blok Pesanan Saya	40
Gambar 4. 6 Homepage.....	41
Gambar 4. 7 Detail Barang	41
Gambar 4. 8 Keranjang Belanja	42
Gambar 4. 9 Checkout.....	42
Gambar 4. 10 Pembayaran Pengguna	43
Gambar 4. 11 Login Page.....	44
Gambar 4. 12 Register Page.....	44

Gambar 4. 13 Akun Saya Page.....	44
Gambar 4. 14 Pesanan Saya Page	45
Gambar 4. 15 Login Admin.....	45
Gambar 4. 16 Dashboard Admin.....	46
Gambar 4. 17 Tambah Barang Admin	46
Gambar 4. 18 Preview Barang Admin	47
Gambar 4. 19 Pesanan Masuk Admin.....	47
Gambar 4. 20 Laporan Penjualan Admin.....	48
Gambar 4. 21 List Pelanggan Page	49
Gambar 4. 22 Daftar Pertanyaan UEQ.....	51
Gambar 4. 23 Grafik Nilai Keseluruhan Skala	52
Gambar 4. 24 Hasil Mean Setiap Skala	52
Gambar 4. 25 Hasil Tolak Ukur UEQ.....	53



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	15
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	16
Tabel 3. 2 Pengujian Prototype	36
Tabel 4. 1 Spesifikasi Sistem	37

