

**ANALISA DAN PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI *MOBILE*  
SEBAGAI PEMASARAN PRODUK UMKM DENGAN  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 (S1)

**EVA ZULIANA DEWI      11180632**

**MAY FRANSISCA      11180566**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Nusa Mandiri**

**Jakarta**

**2022**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Jika sebuah desain gagal untuk menggambarkan apa yang dimaksud; ketika itu sukses, itu akan menjadi tidak terlihat.*

*(John D. Berry)*

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, Skripsi ini kupersembahkan

untuk:

1. Bapak dan Ibu kami tercinta yang telah membesarkan, membimbing, mendidik, mendukung, memotivasi dan memberikan yang terbaik serta selalu mendoakan kami untuk meraih kesuksesan.
2. Kakak dan adik serta keluarga yang telah memberi semangat dan senantiasa membantu proses sampai terselesainya skripsi ini.
3. Kepada teman-teman yang telah banyak memberi saran, masukan dan semangat yang luar biasa.

*Tanpa mereka, kami dan karya ini tak akan pernah ada*



UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : May Fransisca  
NIM : 11180566  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul “**Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai Pemasaran Produk UMKM dengan Menggunakan Metode *Design Thinking***”, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut atau dibatalkan.

Anggota:

1. Eva Zuliana Dewi



Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 22 Juni 2022  
Yang menyatakan,



UNIVERSITAS NUSA MANDIRI  
MATERAI TEMPEL  
ICEA/JX992874604

May Fransisca

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : May Fransisca  
NIM : 11180566  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul "**Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai Pemasaran Produk UMKM dengan Menggunakan Metode Design Thinking**", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 22 Juni 2022  
Yang menyatakan,

Anggota:

1. Eva Zuliana Dewi



May Fransisca

## **PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : May Fransisca  
NIM : 11180566  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri  
Judul Skripsi : Analisa Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile  
Sebagai Pemasaran Produk UMKM Dengan  
Menggunakan Metode Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2022-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 08 Juli 2022

### **PEMBIMBING SKRIPSI**

Dosen Pembimbing : Rani Irma Handayani, S.Kom,M.Kom



### **DEWAN PENGUJI**

Penguji I : Maruloh, S.Kom,M.Kom



Penguji II : Siti Nurlela, S.Kom,M.Kom



## **PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Eva Zuliana Dewi  
NIM : 11180632  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri  
Judul Skripsi : Analisa Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile  
Sebagai Pemasaran Produk UMKM Dengan  
Menggunakan Metode Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2022-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 08 Juli 2022

### **PEMBIMBING SKRIPSI**

Dosen Pembimbing : Rani Irma Handayani, S.Kom,M.Kom



### **DEWAN PENGUJI**

Penguji I : Maruloh, S.Kom,M.Kom



Penguji II : Siti Nurlela, S.Kom,M.Kom



## LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai Pemasaran Produk UMKM dengan Menggunakan Metode *Design Thinking***” adalah hasil karya tulis asli May Fransisca dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : May Fransisca  
Alamat : Jl. Rawa Semut 2, No.23, Jatiasih, Kota Bekasi  
No. Telp : 082234446505  
E-mail : [mayfransisca89@gmail.com](mailto:mayfransisca89@gmail.com)

Nama : Eva Zuliana Dewi  
Alamat : Jl. Jatikramat IX No. 97 Jatikamat, Jatiasih, Kota Bekasi  
No. Telp : 081325118247  
E-mail : [zeva455@gmail.com](mailto:zeva455@gmail.com)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil yaitu **“Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai Pemasaran Produk UMKM dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Penulis menyadari bahwa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini, maka izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor Universitas Nusa Mandiri
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ibu Rani Irma Handayani, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Ibu F. Lia Dwi Cahyanti, M.Kom, selaku Asisten Dosen Pembimbing
6. Staff, Karyawan, serta Dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri
7. Orang Tua serta Keluarga yang telah memberikan dukungannya
8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8A.06
9. Mas Martha Dian Putra selaku Pengelola *Website* “Produk UMKM Online” yang telah memberikan izin riset.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh

sekali dari kata sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Jakarta, 22 Juni 2022

Penulis



**May Fransisca**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil yaitu **“Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sebagai Pemasaran Produk UMKM dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Penulis menyadari bahwa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini, maka izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor Universitas Nusa Mandiri
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ibu Rani Irma Handayani, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Ibu F. Lia Dwi Cahyanti, M.Kom, selaku Asisten Dosen Pembimbing
6. Staff, Karyawan, serta Dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri
7. Orang Tua serta Keluarga yang telah memberikan dukungannya
8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8A.06
9. Mas Martha Dian Putra selaku Pengelola *Website* “Produk UMKM Online” yang telah memberikan izin riset.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh

sekali dari kata sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Jakarta, 22 Juni 2022

Penulis



**Eva Zuliana Dewi**



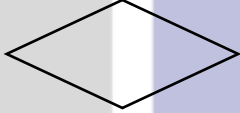
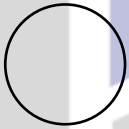
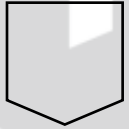
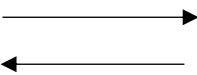
## DAFTAR ISI

|                                                            |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| LEMBAR HALAMAN JUDUL .....                                 | i         |
| LEMBAR PERSEMBAHAN .....                                   | ii        |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....                   | iii       |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... | iv        |
| LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI .....            | v         |
| LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA .....                  | vi        |
| KATA PENGANTAR .....                                       | viii      |
| ABSTRAK .....                                              | xii       |
| ABSTRACT .....                                             | xiii      |
| DAFTAR ISI .....                                           | xiv       |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                             | <b>1</b>  |
| 1.1. Latar Belakang .....                                  | 1         |
| 1.2. Identifikasi Masalah .....                            | 4         |
| 1.3. Rumusan Masalah .....                                 | 5         |
| 1.4. Tujuan Penelitian .....                               | 5         |
| 1.5. Luaran Penelitian .....                               | 6         |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                         | <b>7</b>  |
| 2.1. Landasan Teori .....                                  | 7         |
| 2.1.1. UMKM .....                                          | 7         |
| 2.1.2. Aplikasi Mobile .....                               | 8         |
| 2.1.3. Marketplace .....                                   | 8         |
| 2.1.4. UI (User Interface) .....                           | 9         |
| 2.1.5. UX (User Experience) .....                          | 10        |
| 2.1.6. Design Thinking .....                               | 10        |
| 2.1.7. User Flow .....                                     | 12        |
| 2.1.8. Wireframe .....                                     | 12        |
| 2.1.9. Prototype .....                                     | 13        |
| 2.1.10. Figma .....                                        | 14        |
| 2.2. Penelitian Terkait .....                              | 14        |
| 2.3. Objek Penelitian .....                                | 16        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                 | <b>18</b> |

|                                       |                                                 |           |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------|
| 3.1.                                  | Metode Penelitian.....                          | 18        |
| 3.2.                                  | Tahapan Penelitian .....                        | 24        |
| 3.3.                                  | Analisis Data .....                             | 27        |
| 3.3.1.                                | Riset .....                                     | 27        |
| 3.3.2.                                | Analisis Kebutuhan.....                         | 28        |
| 3.3.3.                                | Analisis Solusi .....                           | 28        |
| 3.3.4.                                | Pengujian.....                                  | 29        |
| 3.4.                                  | Uraian Tugas .....                              | 29        |
| 3.4.1.                                | <i>Data Collection</i> / Pengumpulan Data ..... | 29        |
| 3.4.2.                                | <i>Data Analytic</i> / Analisis Data .....      | 30        |
| 3.4.3.                                | <i>Reporting Data</i> / Quality Control .....   | 30        |
| <b>BAB IV</b>                         | <b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>     | <b>31</b> |
| 4.1.                                  | Hasil dan Pembahasan.....                       | 31        |
| 4.2.                                  | Potensi Hasil.....                              | 80        |
| <b>BAB V</b>                          | <b>PENUTUP.....</b>                             | <b>81</b> |
| 5.1.                                  | Kesimpulan.....                                 | 81        |
| 5.2.                                  | Saran.....                                      | 81        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>            |                                                 | <b>83</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>     |                                                 | <b>86</b> |
| <b>LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI .....</b> |                                                 | <b>88</b> |
| <b>SURAT KETERANGAN RISET .....</b>   |                                                 | <b>90</b> |

UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## DAFTAR SIMBOL

| No. | Simbol                                                                              | Nama                      | Fungsi                                                                                      |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   |    | <i>Terminal</i>           | Menyatakan permulaan atau akhir suatu program                                               |
| 2   |    | <i>Input/Output</i>       | Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya       |
| 3   |    | <i>Process</i>            | Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer                             |
| 4   |    | <i>Decision</i>           | Menyatakan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya/tidak |
| 5   |  | <i>Connector</i>          | Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama                  |
| 6   |  | <i>Offline Connector</i>  | Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda               |
| 7   |  | <i>Predefined Process</i> | Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal          |
| 8   |  | <i>Punched Card</i>       | Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu                            |
| 9   |  | <i>Punch Tape</i>         | Berfungsi untuk <i>input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan pita kertas berlubang      |
| 10  |  | <i>Document</i>           | Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i> )                            |
| 11  |  | <i>Flow</i>               | Menyatakan jalannya arus suatu proses                                                       |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar III.1 Tabel <i>Isaac dan Michael</i> .....                                  | 19 |
| Gambar III-2 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....                                  | 24 |
| Gambar IV-3 Grafik Pekerjaan Responden .....                                       | 33 |
| Gambar IV-4 Grafik Responden yang Familiar dengan <i>UI/UX</i> .....               | 33 |
| Gambar IV-5 Responden yang Memiliki UMKM .....                                     | 34 |
| Gambar IV-6 Macam UMKM yang Dikelola Responden .....                               | 34 |
| Gambar IV-7 Responden yang Paham <i>Website</i> Produk UMKM <i>Online</i> .....    | 35 |
| Gambar IV-8 Asal Responden Mengetahui <i>Website</i> Tersebut .....                | 35 |
| Gambar IV-9 Penyebab Ketertarikan Responden Terhadap <i>Website</i> Tersebut ..... | 35 |
| Gambar IV-10 Pengalaman Responden Menggunakan <i>Website</i> Tersebut .....        | 36 |
| Gambar IV-11 Aplikasi <i>Marketplace</i> Lain yang digunakan Responden .....       | 37 |
| Gambar IV-12 Persona Yuyun Purwati .....                                           | 39 |
| Gambar IV-13 Persona Debora Elda .....                                             | 40 |
| Gambar IV-14 Persona Amalia Istiqomah .....                                        | 40 |
| Gambar IV-15 Persona Dedy Boy Sitohang .....                                       | 41 |
| Gambar IV-16 <i>Empathy Map</i> Persona Pelaku UMKM .....                          | 42 |
| Gambar IV-17 <i>Empathy Map</i> Persona Pembeli .....                              | 42 |
| Gambar IV-18 <i>Empathy Map</i> Persona <i>UI Designer</i> .....                   | 43 |
| Gambar IV-19 <i>Empathy Map</i> Persona <i>Developer</i> .....                     | 43 |
| Gambar IV-20 <i>List Pain Point</i> .....                                          | 45 |
| Gambar IV-21 <i>How Might We</i> .....                                             | 46 |
| Gambar IV-22 <i>Solution Idea</i> .....                                            | 47 |
| Gambar IV-23 <i>Affinity Diagram</i> .....                                         | 48 |
| Gambar IV-24 <i>Prioritization Idea</i> .....                                      | 49 |
| Gambar IV-25 <i>User Flow Authentication</i> .....                                 | 50 |
| Gambar IV-26 <i>User Flow</i> Pembelian Produk.....                                | 51 |
| Gambar IV-27 <i>User Flow</i> Menjual Produk .....                                 | 52 |
| Gambar IV-28 <i>User Flow</i> Mengelola Profil .....                               | 53 |
| Gambar IV-29 <i>User Flow Chat</i> dengan Penjual .....                            | 54 |
| Gambar IV-30 <i>User Flow</i> Memantau Pesanan .....                               | 55 |
| Gambar IV-31 <i>User Flow</i> Mencari Produk .....                                 | 56 |
| Gambar IV-32 <i>User Flow</i> Menambahkan Produk ke Keranjang Belanja .....        | 57 |
| Gambar IV-33 <i>Wireframe</i> UMKM <i>Online</i> .....                             | 58 |
| Gambar IV-34 <i>Login</i> .....                                                    | 59 |
| Gambar IV-35 <i>Register</i> .....                                                 | 59 |
| Gambar IV-36 Menu <i>Home</i> .....                                                | 60 |
| Gambar IV-37 Semua Kategori .....                                                  | 61 |
| Gambar IV-38 Kategori Terpilih .....                                               | 61 |
| Gambar IV-39 Detail Produk .....                                                   | 62 |
| Gambar IV-40 Keranjang Belanja .....                                               | 63 |
| Gambar IV-41 Detail Pembelian.....                                                 | 63 |
| Gambar IV-42 Metode Pembayaran .....                                               | 64 |
| Gambar IV-43 Jasa kirim .....                                                      | 64 |
| Gambar IV-44 Detail Pembayaran.....                                                | 65 |

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Gambar IV-45 Pembayaran Berhasil .....           | 65 |
| Gambar IV-46 Menu Transaksi .....                | 66 |
| Gambar IV-47 Detail Riwayat Pesanan .....        | 66 |
| Gambar IV-48 Status Pengiriman .....             | 67 |
| Gambar IV-49 Menu Pesan.....                     | 67 |
| Gambar IV-50 Notifikasi .....                    | 68 |
| Gambar IV-51 Profil .....                        | 68 |
| Gambar IV-52 Pendaftaran Toko.....               | 69 |
| Gambar IV-53 Tambah Produk.....                  | 69 |
| Gambar IV-54 Tampilan Toko.....                  | 70 |
| Gambar IV-55 Detail Toko Saya .....              | 70 |
| Gambar IV-56 Daftar Alamat .....                 | 71 |
| Gambar IV-57 <i>Barcode Prototype</i> .....      | 71 |
| Gambar IV-58 Grafik Jawaban Pertanyaan 1 .....   | 72 |
| Gambar IV-59 Grafik Jawaban Pertanyaan 2 .....   | 72 |
| Gambar IV-60 Grafik Jawaban Pertanyaan 3 .....   | 73 |
| Gambar IV-61 Grafik Jawaban Pertanyaan 4 .....   | 73 |
| Gambar IV-62 Grafik Jawaban Pertanyaan 5 .....   | 73 |
| Gambar IV-63 Grafik Jawaban Pertanyaan 6 .....   | 74 |
| Gambar IV-64 Grafik Jawaban Pertanyaan 7 .....   | 74 |
| Gambar IV-65 Grafik Jawaban Pertanyaan 8 .....   | 74 |
| Gambar IV-66 Grafik Jawaban Pertanyaan 9 .....   | 75 |
| Gambar IV-67 Grafik Jawaban Pertanyaan 10 .....  | 75 |
| Gambar IV-68 Grafik Jawaban Pertanyaan 11 .....  | 75 |
| Gambar IV-69 Grafik Jawaban Pertanyaan 12 .....  | 76 |
| Gambar IV-70 Grafik Jawaban Pertanyaan 13 .....  | 76 |
| Gambar IV-71 Grafik Jawaban Pertanyaan 14 .....  | 76 |
| Gambar IV- 72 Grafik Jawaban Pertanyaan 15 ..... | 77 |
| Gambar IV-73 Grafik Jawaban Pertanyaan 16 .....  | 77 |
| Gambar IV-74 Grafik Jawaban Pertanyaan 17 .....  | 77 |
| Gambar IV-75 Grafik Jawaban Pertanyaan 18 .....  | 78 |
| Gambar IV-76 Grafik Jawaban Pertanyaan 19 .....  | 78 |
| Gambar IV-77 Grafik Jawaban Pertanyaan 20 .....  | 78 |

## DAFTAR TABEL

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Tabel IV-1 Kuesioner Bagian 1 .....             | 31 |
| Tabel IV-2 Kuesioner Bagian 2 .....             | 32 |
| Tabel IV-3 Kuesioner Bagian 3 .....             | 32 |
| Tabel IV-4 Hasil <i>Testing Prototype</i> ..... | 79 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran A1. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB I.....     | 92  |
| Lampiran A2. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB II .....   | 93  |
| Lampiran A3. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB III.....   | 94  |
| Lampiran A4. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB IV .....   | 95  |
| Lampiran A5. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB V.....     | 96  |
| Lampiran B1. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 1.....   | 97  |
| Lampiran B2. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 2.....   | 98  |
| Lampiran B3. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 3.....   | 99  |
| Lampiran B4. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 4.....   | 100 |
| Lampiran B5. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 5.....   | 101 |
| Lampiran B6. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 6.....   | 102 |
| Lampiran B7. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 7.....   | 103 |
| Lampiran B8. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 8.....   | 104 |
| Lampiran B9. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 9.....   | 105 |
| Lampiran B10. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 10..... | 106 |
| Lampiran B11. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 11..... | 107 |
| Lampiran B12. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 12..... | 108 |
| Lampiran B13. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 13..... | 109 |
| Lampiran B14. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 14..... | 110 |
| Lampiran B15. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 15..... | 111 |
| Lampiran B16. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 16..... | 112 |
| Lampiran B17. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 17..... | 113 |
| Lampiran B18. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 18..... | 114 |
| Lampiran B19. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 19..... | 115 |
| Lampiran B20. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 20..... | 116 |
| Lampiran B21. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 21..... | 117 |
| Lampiran B22. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 22..... | 118 |
| Lampiran B23. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 23..... | 119 |
| Lampiran B24. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 24..... | 120 |
| Lampiran B25. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 25..... | 121 |
| Lampiran B26. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 26..... | 122 |
| Lampiran B27. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 27..... | 123 |
| Lampiran B28. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 28..... | 124 |

|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran B29. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 29.....             | 125 |
| Lampiran B30. Form Kuesioner Analisis Data – Responden 30.....             | 126 |
| Lampiran C1. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 1 .....   | 127 |
| Lampiran C2. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 2 .....   | 128 |
| Lampiran C3. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 3 .....   | 129 |
| Lampiran C4. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 4 .....   | 130 |
| Lampiran C5. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 5 .....   | 131 |
| Lampiran C6. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 6 .....   | 132 |
| Lampiran C7. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 7 .....   | 133 |
| Lampiran C8. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 8 .....   | 134 |
| Lampiran C9. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 9 .....   | 135 |
| Lampiran C10. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 10 ..... | 136 |
| Lampiran C11. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 11 ..... | 137 |
| Lampiran C12. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 12 ..... | 138 |
| Lampiran C13. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 13 ..... | 139 |
| Lampiran C14. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 14 ..... | 140 |
| Lampiran C15. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 15 ..... | 141 |
| Lampiran C16. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 16 ..... | 142 |
| Lampiran C17. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 17 ..... | 143 |
| Lampiran C18. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 18 ..... | 144 |
| Lampiran C19. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 19 ..... | 145 |
| Lampiran C20. Form Kuesioner <i>Testing Prototype</i> – Responden 20 ..... | 146 |
| Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah .....                                  | 147 |

## ABSTRAK

**Eva Zuliana Dewi (11180632), May Fransisca (11180566), Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Sebagai Pemasaran Produk UMKM dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*.**

*Website* “Produk UMKM Online” merupakan *marketplace* atau *e-commerce* yang digunakan sebagai media untuk memfasilitasi pelaku UMKM di Indonesia dalam memasarkan produknya dan membantu pelaku UMKM untuk lebih meningkatkan hasil penjualan produknya serta membantu berperan penting terhadap proses berlangsungnya bisnis UMKM di Indonesia. Akan tetapi penulis menemukan dalam *website* tersebut masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga penulis melakukan penelitian pada *website* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi sebagai bahan referensi berupa rancangan *prototype* agar dapat dikembangkan di masa yang akan datang. Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan metode *Design Thinking* untuk dapat menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Terdapat beberapa proses dalam metode penelitian yang penulis gunakan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahapan *prototype* melalui beberapa tahap yaitu memahami suatu masalah, merancang solusi kemudian pembuatan *prototype* yang selanjutnya dilakukan pengujian terhadap beberapa pengguna. Penerapan metode *Design Thinking* pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang lebih baik daripada sebelumnya. Hasil penelitian ini berupa rancangan *prototype* yang dapat dikembangkan menjadi aplikasi *mobile* agar lebih efisien dibandingkan dengan versi *website*.

**Kata Kunci: UMKM, UI/UX, Prototype, Design Thinking**

UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## **ABSTRACT**

**Eva Zuliana Dewi (11180632), May Fransisca (11180566), *Analysis and Design of Mobile Application UI/UX as UMKM Product Marketing Using Design Thinking Method.***

*The "Produk UMKM Online" website is a marketplace or e-commerce that is used as a medium to facilitate UMKM actors in Indonesia in marketing their products and helping UMKM actors to further increase their product sales and help play an important role in the UMKM business process in Indonesia. However, the author found on the website there are still some shortcomings, so the author researched. This study aims to provide recommendations as reference material in the form of a prototype design so that it can be developed in the future. In this study, the author uses a Design Thinking method approach to be able to produce a UI/UX design that fits the user's needs. There are several processes in the research method that the author uses, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The prototype stage goes through several stages, namely understanding a problem, designing a solution then making a prototype which is then tested on several users. The application of the Design Thinking method in this research is expected to improve the user experience better than before.*

**Key Word: UMKM, UI/UX, Prototype, Design Thinking**

The logo of Universitas Nusa Mandiri features a stylized 'U' composed of three vertical bars in grey, blue, and orange. Below this graphic, the words 'UNIVERSITAS' and 'NUSA MANDIRI' are written in a bold, blue, sans-serif font, stacked one above the other.

UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. H. Putra, "Peran Umkm Dalam Pembangunan Dan Kesejahteraan Masyarakat Kabupaten Blora," *J. Anal. Sociol.*, vol. 5, no. 2, 2018, doi: 10.20961/jas.v5i2.18162.
- [2] W. Satariah and R. Yusuf, "Pengaruh Pandemi COVID-19 Terhadap UMKM di Kota Bandung," *Ekbis*, vol. 9, no. 1, pp. 28–39, 2021.
- [3] A. D. Cahya, Aminah, A. F. Rinajaya, and N. Adelin, "Pengaruh Penjualan Online di masa Pademi Covid-19 terhadap UMKM Menggunakan metode Wawancara (Studi Kasus UKM Salad Nyoo Timoho Yogyakarta)," *Jesya J. Ekon. Ekon. Syari'ah*, vol. 4, no. 2, pp. 857–863, 2021.
- [4] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. Apriyanti, and M. R. Pribadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking," *MDP Student Conf. 2022*, no. 2021, pp. 392–397, 2022.
- [5] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [6] P. Krisna and P. Nuratama, *Usaha Mikro Kecil Menengah*. 2021.
- [7] F. Luis and G. Moncayo, *STRATEGI PEMASARAN UMKM DI MASA DEPAN*. 2021.
- [8] A. Halim, "Pengaruh Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mamuju," *J. Ilm. Ekon. Pembang.*, vol. 1, no. 2, pp. 157–172, 2020, [Online]. Available: <https://stiemmamuju.e-journal.id/GJIEP/article/view/39>.
- [9] Wika Undari, Anggia Sari Lubis, "Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Ukm) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat," *J. Penelit. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 6, no. 1, pp. 32–38, 2021, doi: 10.32696/jp2sh.v6i1.702.
- [10] R. H. Zul Yusuf and U. Rusmawan, *Membuat Aplikasi Mobile dengan Appsmakerstore*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [11] D. A. Afit Muhammad Lukman, "aplikasi mobile memiliki user interface dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile . Aplikasi mobile juga telah dirancang khusus untuk platform mobile ( misalnya IOS , android , atau windows mobile ).," *Evolusi*, vol. 7, no. 2, pp. 58–65, 2019.
- [12] S. Surahman and E. B. Setiawan, "Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan," *J. Ultim. InfoSys*, vol. 8, no. 1, pp. 35–42, 2017, doi: 10.31937/si.v8i1.554.
- [13] N. Wahyuni, A. Irman, S. Mutaqin, and A. Gunawan, "Pengenalan Dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce," *J. Pengabd. Din.*, vol. 6, no. 1, 2019.
- [14] R. Yustiani and R. Yunanto, "Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis Di

- Era Teknologi Informasi,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 43–48, 2017, doi: 10.34010/komputa.v6i2.2476.
- [15] T. Sumarsan Goh, Erika, Henry, Albert, and E. Sagala, “Analisis E-Commerce Berbasis Marketplace yang Berperan Membantu Wirausaha Pemula dalam Menjalankan Bisnis,” *Indones. J. Econ. Entrep. Innov.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2021, doi: 10.31960/ijoei.v1i2.993.
  - [16] D. Calonaci, *DESIGNING USER INTERFACE*. 2021: BPB Publications, 2021.
  - [17] D. A. Anggara, W. Harianto, and A. Aziz, “Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 4, pp. 58–74, 2021.
  - [18] E. Tirtadarma, A. E. B. Waspada, and E. F. Jasjfi, “Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban,” *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 1, no. 1, p. 181207, 2018, doi: 10.25105/jsrr.v1i1.4046.
  - [19] F. Fernando, “Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang,” *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 7, no. 2, p. 101, 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i2.13670.
  - [20] Y. P. Savira, “Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus,” *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 28–29, 2020.
  - [21] C. Müller-roterberg, *Handbook of Design Thinking Tips & Tools for how to design thinking*, no. November 2018. 2019.
  - [22] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
  - [23] W. Darmalaksana and M. Ag, *Metode design thinking hadis*. 2020.
  - [24] N. A. S. Winarsih and P. H. M. D. Kurniawan, “Penerapan User-Centered Design pada Sistem Informasi Dewan Masjid Indonesia (DMI) Kota Semarang Berbasis Web untuk Mengelola Potensi Masjid Kota Semarang,” *J. Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–8, 2020.
  - [25] A. Kathleen, R. P. Sutanto, and A. P. K, “Analisis Perbandingan User Flow dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 18, pp. 1–9, 2021.
  - [26] R. Andrian, A. Ardiansyah, and M. Fitria, “Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewa Gedung Pernikahan Di Banda Aceh,” *J. Komputer, Inf. Teknol. dan Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 19–27, 2020, doi: 10.24815/kitektro.v5i1.15573.
  - [27] I. N. Arifin, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komputer; Vol 3 No 2*,

vol. 2, no. 2, pp. 1725–1732, 2019.

- [28] N. R. Wiwesa, “User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola,” *JSHT-Jurnal Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [29] P. Yoko, R. Adwiya, and W. Nugraha, “Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn,” *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 3, p. 212, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i03.p05.
- [30] E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, “Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 151–157, 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.
- [31] B. Coleman and D. Goodwin, *Designing UX: Prototyping*. 2017.
- [32] E. Satria, S. Rahayu, and J. Jubaedi, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Anatomi Tubuh pada Manusia Berbasis Android,” *J. Algoritma.*, vol. 18, no. 1, pp. 69–76, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.839.
- [33] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [34] N. Mustabirin, C. Kartiko, and ..., “Perancangan Aplikasi Pengenalan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Berbasis Android,” *INISTA J. ...*, vol. 8106, pp. 1–11, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/inista/article/view/257>.
- [35] A. Saefudin, A. Fatkhudin, and T. Satrio, “Membangun Aplikasi Belanja Online Untuk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Berbasis Android Di Kabupaten Pekalongan,” *J. Surya Inform. ...*, no. 1, pp. 32–41, 2020.
- [36] Jafar, A. Z. Nadimsyah, and M. R. Pribadi, “Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Usahaqqu Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *Mdp Student Conf. 2022*, pp. 261–266, 2022.
- [37] A. K. Rianingtyas and K. K. Wardani, “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 7, no. 2, 2019, doi: 10.12962/j23373520.v7i2.36874.
- [38] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.