

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
LAZADA MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

DINA ARISKA

11180707

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

JAKARTA

2022

PERSEMBAHAN

Lukas 16 : 10

“Barangsiapa setia dalam perkara-perkara kecil, ia setia juga dalam perkara-perkara besar. Dan barangsiapa tidak benar dalam perkara-perkara kecil, ia tidak benar juga dalam perkara-perkara besar.”

Puji Tuhan atas berkat dan penyertaan Tuhan Yesus sehingga aku bisa sampai ada di titik ini. Skripsi ini aku persembahkan untuk kalian:

1. *My Beloved Dad and My Lovely Mom, I really love you both. Terimakasih sudah menemani malam begadang aku, rajin bertanya progres skripsi ini, and gave me a tons of support in many ways.*
2. *My brother's, especially my young brother. Thank you for your help. I really thank God because I have you.*

May God give all of us many love and a lifetime of happiness.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dina Ariska

NIM : 11180707

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: “**Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking***”, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah 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/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 30 Juni 2022

Yang menyatakan,



Dina Ariska

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dina Ariska
NIM : 11180707
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada 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 izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Nama Institusi**, 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 : 30 Juni 2022

Yang menyatakan,



Dina Ariska

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dina Ariska
NIM : 11180707
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi dan Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada
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 Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 15 Juli 2022

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Siti Nurlela, S.Kom,M.Kom

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Titin Kristiana, S.Kom,M.Kom

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

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking***” adalah hasil karya tulis asli Dina Ariska 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 peneliti.

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

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

Nama	: Dina Ariska
Alamat	: Jl. Damai PBSI Jakarta Timur
No. Telp	: 0857881259501
E-mail	: dinaar11180707@nusamandiri.ac.id

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan penyertaan-Nya, sehingga pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini sampai akhir. Skripsi ini berjudul **“Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Beberapa bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi, kuesioner dan beberapa sumber literatur yang mendukung. Peneliti menyadari bahwa begitu besar bantuan bimbingan dan dorongan dari semua pihak yang telah terlibat. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, selaku Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Siti Nurlela, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff/Karyawan/Dosen dilingkungan Universitas Nusa Mandiri.
8. Orangtua terkasih untuk seluruh dukungan moral dan spiritual.
9. Kak CK selaku mentor terbaik, Kak Verena dan Kak Wincent selaku rekan kerja selama di Lazada.

10. Pak Arief, Pak Faisal, Ibu Ummu dan seluruh rekan-rekan yang terlibat dalam MSIB *Batch 2* tahun 2022.
11. May Fransisca, yang sudah bersedia diganggu perihal skripsi padahal diri sendiri pun sedang kesulitan. Terima kasih May.

Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membantu dalam penulisan Skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi penulisan yang semakin baik dimasa yang akan datang.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat berguna bagi peneliti terutama khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 30 Juni 2022

Peneliti



Dina Ariska

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

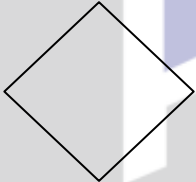
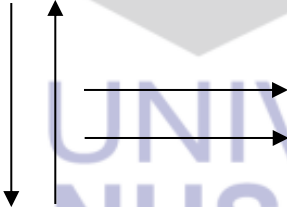
DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Sistem Informasi	6
2.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.1.3 <i>E-Commerce</i>	7
2.1.4 <i>UI (User Interface)</i>	8
2.1.5 <i>UX (User Experience)</i>	10
2.1.6 Figma	11
2.1.7 <i>Design Thinking</i>	11
2.1.8 Metode Pemecahan Masalah	14
2.2 Penelitian Terkait	17

2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian.....	22
2.3.1 Sejarah Perusahaan	22
2.3.2 Visi dan Misi.....	23
2.3.3 Struktur Organisasi	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Tahapan Penelitian	26
3.2 Populasi dan Sampel	27
3.3 Metode Penelitian.....	28
3.4 Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 <i>User Flow</i>	37
4.2 <i>Understand</i>	38
4.3 <i>Observe</i>	39
4.3.1 Empathy Map.....	40
4.3.2 Analysis Questions Builder	40
4.4 <i>Define Point of View</i>	41
4.5 <i>Ideate</i>	42
4.6 <i>Prototype</i>	42
4.6.1 Wireframe	43
4.6.2 Prototype.....	47
4.7 <i>Testing</i>	61
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	68
SURAT KETERANGAN RISET	70

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Flowchart*

	<i>TERMINAL</i> Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
	<i>PROCESS</i> Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
	<i>DECISION</i> Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
	<i>FLOW</i> Menyatakan jalannya arus suatu proses.

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Persaingan Toko <i>Online</i> di Indonesia	2
Gambar I. 2 Penilaian Aplikasi Lazada di <i>Google Play Store</i>	2
Gambar II. 1 <i>Design Thinking Process</i>	13
Gambar II. 2 Penentuan Hasil Evaluasi Kebergunaan Dengan SUS.....	16
Gambar II. 3 Struktur Organisasi Lazada.....	23
Gambar III. 1 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian	26
Gambar III. 2 Tahapan Penelitian <i>Design Thinking</i>	31
Gambar IV. 1 <i>User Flow</i>	37
Gambar IV. 2 <i>Problem Statement</i>	38
Gambar IV. 3 <i>Empathy Map</i>	40
Gambar IV. 4 <i>Analysis Questions Builder</i>	40
Gambar IV. 5 <i>How Might We Question</i>	41
Gambar IV. 6 <i>Brainstorming</i>	42
Gambar IV. 7 Penentuan Hasil Evaluasi Kebergunaan Dengan SUS	63

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Instrumen Pernyataan SUS.....	15
Tabel II. 2 Penelitian Terkait.....	17
Tabel III. 1 Jumlah Sampel Menurut Isaac & Michael	27
Tabel IV. 1 <i>Wireframe</i>.....	43
Tabel IV. 2 Prototipe	47
Tabel IV. 3 Responden Pengujian	62
Tabel IV. 4 Bobot Nilai Jawaban Penguji.....	62
Tabel IV. 5 Bobot Nilai Perhitungan SUS	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Kuesioner.....	71
Lampiran B. Jawaban Kuesioner.....	72
Lampiran C. Kuesioner SUS.....	92
Lampiran D. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	927
Lampiran E. Bukti Submit Jurnal	12121



ABSTRAK

Dina Ariska (11180707), Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*

Aplikasi Lazada merupakan salah satu *e-commerce* yang ada di Indonesia. Memiliki berbagai *campaign* menarik yang ditawarkan bagi para penggunanya, salah satunya Gajian Ganti *Handphone*. Tentu pembuatan halaman *campaign* telah berdasarkan pertimbangan banyak hal, salah satunya tampilan desain halaman. Namun dalam penggunaannya masih ditemui beberapa permasalahan. Penelitian ini akan berfokus pada analisis UI dan UX dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan rancangan kembali prototipe desain antarmuka halaman *campaign* tersebut. Penggunaan metode *Design Thinking* akan mengadaptasi metode yang biasa diterapkan oleh desainer menggunakan prosedur iteratif dalam pemikiran desain dari pernyataan masalah hingga solusi masalah. Tujuannya adalah untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin sehingga ditemukan permasalahan dan solusi terbaik untuk masalah tersebut. Metode ini akan dimulai dengan tahap *Understand, Observe, Define point of view, Ideate, Prototype, Test* dan *Reflect*. Prototipe yang telah dirancang menggunakan Figma kemudian diuji kepada 5 penguji dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)*. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan diperoleh hasil uji dengan total nilai 88 dan disimpulkan *acceptable, grade scale B* dan *adjective rating* adalah *excellent*.

Kata Kunci: Aplikasi Lazada, Metode *Design Thinking*, *E-Commerce*, *UI/UX*.

ABSTRACT

Dina Ariska (11180707), Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*

Lazada application is one of the e-commerce in Indonesia. Has a many of interesting campaigns offered to their users. on of them is Gajian Ganti Handphone. Of course, the creation of a campaign page has been based on many considerations, one of them is the interface design. However, in it's use there are some problems. This research will focus on UI and UX analysis by using the Design Thinking method and redesigning the interface design prototype for the campaign page. In Design Thinking method, will adapt methods that are commonly applied by designers use of an iterative procedure in design thinking, from the problem statement right up to problem solution. The goal is to generate as many ideas as possible so the problem will found and the best solution will found too. This method will start with the stages of Understand, Observe, Define point of view, Ideate, Prototype, Test and Reflect. The prototype designed using Figma then was tested on 5 tester using the System Usability Scale (SUS) testing method. Based on the testing, the test results obtained a total score is 88 and concluded that it is acceptable, grade scale B, and adjective rating is excellent.

Key Word: *Lazada Application, Design Thinking Method, E-Commerce, UI/UX.*

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Peta E-Commerce Indonesia,” *iprice*, 2021. <https://iprice.co.id/insights/mapofecommerce/> (accessed Apr. 19, 2022).
- [2] F. A. Firdausi, “Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI)*, vol. 1, no. November, p. 1, 2021.
- [3] E. Y. Anggraeni and R. Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017.
- [4] M. R. Ridha, U. Usman, and D. Y. Prasetyo, “Desain dan Implementasi Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indragiri),” *Jurnal Buana Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 131–142, 2015, doi: 10.24002/jbi.v6i2.406.
- [5] Rectmedia, “Apa Perbedaan Mobile Aplikasi dan Mobile Web,” *Rectmedia*, 2022. <https://rectmedia.com/apa-perbedaan-mobile-aplikasi-dan-mobile-web/> (accessed May 24, 2022).
- [6] Majapahit Teknologi, “Pengertian Keunggulan & Manfaat Mobile Apps,” *Majapahit Teknologi*, 2020. <https://majapahit.id/blog/2021/03/17/apa-itu-mobile-apps#h-pengertian-mobile-apps>
- [7] K. C. Laudon and C. G. Traver, *E-commerce 2020-2021: business. technology. society*. 2021.
- [8] P. Deacon, “UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design,” *Journal of Chemical Information and Modeling*, p. 40, 2020.
- [9] U. Russ and C. Carolyn, *A Project Guide to UX Design*, Second. US: New Riders, 2012.
- [10] Masterweb, “Tutorial Figma Desain Aplikasi Android,” *Masterweb*, 2019. <https://blogs.masterweb.com/tutorial-figma/> (accessed Jul. 20, 2022).
- [11] M. Lewrick, P. Link, and L. Leifer, *The Design Thinking Toolbox*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2020.
- [12] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, “System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review,” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [13] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, “Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale,” *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.
- [14] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer,” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.

- [15] B. Vallendito, "Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking," *Barly Vallendito*, p. 30, 2020.
- [16] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021.
- [17] G. Nabila and S. Wahyuni, "MDP Student Conference (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," pp. 231–238, 2022.
- [18] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [19] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, "Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting," *Simposium Nasional RAPI*, pp. 364–370, 2019.
- [20] S. Nurlela and D. Ariska, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," 2022.
- [21] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

PERSEMBAHAN

Lukas 16 : 10

“Barangsiapa setia dalam perkara-perkara kecil, ia setia juga dalam perkara-perkara besar. Dan barangsiapa tidak benar dalam perkara-perkara kecil, ia tidak benar juga dalam perkara-perkara besar.”

Puji Tuhan atas berkat dan penyertaan Tuhan Yesus sehingga aku bisa sampai ada di titik ini. Skripsi ini aku persembahkan untuk kalian:

1. *My Beloved Dad and My Lovely Mom, I really love you both. Terimakasih sudah menemani malam begadang aku, rajin bertanya progres skripsi ini, and gave me a tons of support in many ways.*
2. *My brother's, especially my young brother. Thank you for your help. I really thank God because I have you.*

May God give all of us many love and a lifetime of happiness.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dina Ariska

NIM : 11180707

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: “**Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking**”, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah 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/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 30 Juni 2022

Yang menyatakan,



Dina Ariska

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dina Ariska
NIM : 11180707
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada 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 izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Nama Institusi**, 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 : 30 Juni 2022

Yang menyatakan,



Dina Ariska

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dina Ariska
NIM : 11180707
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi dan Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri
Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada 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 Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 15 Juli 2022

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Siti Nurlela, S.Kom,M.Kom

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Titin Kristiana, S.Kom,M.Kom

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

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking***” adalah hasil karya tulis asli Dina Ariska 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 peneliti.

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

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

Nama	: Dina Ariska
Alamat	: Jl. Damai PBSI Jakarta Timur
No. Telp	: 0857881259501
E-mail	: dinaar11180707@nusamandiri.ac.id

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan penyertaan-Nya, sehingga pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini sampai akhir. Skripsi ini berjudul **“Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Beberapa bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi, kuesioner dan beberapa sumber literatur yang mendukung. Peneliti menyadari bahwa begitu besar bantuan bimbingan dan dorongan dari semua pihak yang telah terlibat. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom, selaku Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Siti Nurlela, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff/Karyawan/Dosen dilingkungan Universitas Nusa Mandiri.
8. Orangtua terkasih untuk seluruh dukungan moral dan spiritual.
9. Kak CK selaku mentor terbaik, Kak Verena dan Kak Wincent selaku rekan kerja selama di Lazada.

10. Pak Arief, Pak Faisal, Ibu Ummu dan seluruh rekan-rekan yang terlibat dalam MSIB *Batch 2* tahun 2022.
11. May Fransisca, yang sudah bersedia diganggu perihal skripsi padahal diri sendiri pun sedang kesulitan. Terima kasih May.

Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membantu dalam penulisan Skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi penulisan yang semakin baik dimasa yang akan datang.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat berguna bagi peneliti terutama khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 30 Juni 2022

Peneliti



Dina Ariska

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

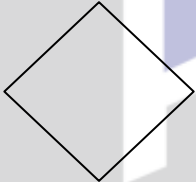
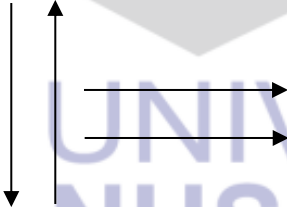
DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Sistem Informasi.....	6
2.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.1.3 <i>E-Commerce</i>	7
2.1.4 <i>UI (User Interface)</i>	8
2.1.5 <i>UX (User Experience)</i>	10
2.1.6 Figma	11
2.1.7 <i>Design Thinking</i>	11
2.1.8 Metode Pemecahan Masalah	14
2.2 Penelitian Terkait	17

2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian.....	22
2.3.1 Sejarah Perusahaan	22
2.3.2 Visi dan Misi.....	23
2.3.3 Struktur Organisasi	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Tahapan Penelitian	26
3.2 Populasi dan Sampel	27
3.3 Metode Penelitian.....	28
3.4 Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 <i>User Flow</i>	37
4.2 <i>Understand</i>	38
4.3 <i>Observe</i>	39
4.3.1 Empathy Map.....	40
4.3.2 Analysis Questions Builder	40
4.4 <i>Define Point of View</i>	41
4.5 <i>Ideate</i>	42
4.6 <i>Prototype</i>	42
4.6.1 Wireframe	43
4.6.2 Prototype.....	47
4.7 <i>Testing</i>	61
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	68
SURAT KETERANGAN RISET	70

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Flowchart*

	<i>TERMINAL</i> Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
	<i>PROCESS</i> Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
	<i>DECISION</i> Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
	<i>FLOW</i> Menyatakan jalannya arus suatu proses.

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Persaingan Toko <i>Online</i> di Indonesia	2
Gambar I. 2 Penilaian Aplikasi Lazada di <i>Google Play Store</i>	2
Gambar II. 1 <i>Design Thinking Process</i>	13
Gambar II. 2 Penentuan Hasil Evaluasi Kebergunaan Dengan SUS.....	16
Gambar II. 3 Struktur Organisasi Lazada.....	23
Gambar III. 1 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian	26
Gambar III. 2 Tahapan Penelitian <i>Design Thinking</i>	31
Gambar IV. 1 <i>User Flow</i>	37
Gambar IV. 2 <i>Problem Statement</i>	38
Gambar IV. 3 <i>Empathy Map</i>	40
Gambar IV. 4 <i>Analysis Questions Builder</i>	40
Gambar IV. 5 <i>How Might We Question</i>	41
Gambar IV. 6 <i>Brainstorming</i>	42
Gambar IV. 7 Penentuan Hasil Evaluasi Kebergunaan Dengan SUS	63

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Instrumen Pernyataan SUS.....	15
Tabel II. 2 Penelitian Terkait.....	17
Tabel III. 1 Jumlah Sampel Menurut Isaac & Michael	27
Tabel IV. 1 <i>Wireframe</i>.....	43
Tabel IV. 2 Prototipe	47
Tabel IV. 3 Responden Pengujian	62
Tabel IV. 4 Bobot Nilai Jawaban Penguji.....	62
Tabel IV. 5 Bobot Nilai Perhitungan SUS	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Kuesioner.....	71
Lampiran B. Jawaban Kuesioner.....	72
Lampiran C. Kuesioner SUS.....	92
Lampiran D. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	927
Lampiran E. Bukti Submit Jurnal	12121



ABSTRAK

Dina Ariska (11180707), Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*

Aplikasi Lazada merupakan salah satu *e-commerce* yang ada di Indonesia. Memiliki berbagai *campaign* menarik yang ditawarkan bagi para penggunanya, salah satunya Gajian Ganti *Handphone*. Tentu pembuatan halaman *campaign* telah berdasarkan pertimbangan banyak hal, salah satunya tampilan desain halaman. Namun dalam penggunaannya masih ditemui beberapa permasalahan. Penelitian ini akan berfokus pada analisis UI dan UX dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan rancangan kembali prototipe desain antarmuka halaman *campaign* tersebut. Penggunaan metode *Design Thinking* akan mengadaptasi metode yang biasa diterapkan oleh desainer menggunakan prosedur iteratif dalam pemikiran desain dari pernyataan masalah hingga solusi masalah. Tujuannya adalah untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin sehingga ditemukan permasalahan dan solusi terbaik untuk masalah tersebut. Metode ini akan dimulai dengan tahap *Understand, Observe, Define point of view, Ideate, Prototype, Test* dan *Reflect*. Prototipe yang telah dirancang menggunakan Figma kemudian diuji kepada 5 penguji dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)*. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan diperoleh hasil uji dengan total nilai 88 dan disimpulkan *acceptable, grade scale B* dan *adjective rating* adalah *excellent*.

Kata Kunci: Aplikasi Lazada, Metode *Design Thinking*, *E-Commerce*, *UI/UX*.

ABSTRACT

Dina Ariska (11180707), Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*

Lazada application is one of the e-commerce in Indonesia. Has a many of interesting campaigns offered to their users. on of them is Gajian Ganti Handphone. Of course, the creation of a campaign page has been based on many considerations, one of them is the interface design. However, in it's use there are some problems. This research will focus on UI and UX analysis by using the Design Thinking method and redesigning the interface design prototype for the campaign page. In Design Thinking method, will adapt methods that are commonly applied by designers use of an iterative procedure in design thinking, from the problem statement right up to problem solution. The goal is to generate as many ideas as possible so the problem will found and the best solution will found too. This method will start with the stages of Understand, Observe, Define point of view, Ideate, Prototype, Test and Reflect. The prototype designed using Figma then was tested on 5 tester using the System Usability Scale (SUS) testing method. Based on the testing, the test results obtained a total score is 88 and concluded that it is acceptable, grade scale B, and adjective rating is excellent.

Key Word: *Lazada Application, Design Thinking Method, E-Commerce, UI/UX.*

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Peta E-Commerce Indonesia,” *iprice*, 2021. <https://iprice.co.id/insights/mapofecommerce/> (accessed Apr. 19, 2022).
- [2] F. A. Firdausi, “Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI)*, vol. 1, no. November, p. 1, 2021.
- [3] E. Y. Anggraeni and R. Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017.
- [4] M. R. Ridha, U. Usman, and D. Y. Prasetyo, “Desain dan Implementasi Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indragiri),” *Jurnal Buana Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 131–142, 2015, doi: 10.24002/jbi.v6i2.406.
- [5] Rectmedia, “Apa Perbedaan Mobile Aplikasi dan Mobile Web,” *Rectmedia*, 2022. <https://rectmedia.com/apa-perbedaan-mobile-aplikasi-dan-mobile-web/> (accessed May 24, 2022).
- [6] Majapahit Teknologi, “Pengertian Keunggulan & Manfaat Mobile Apps,” *Majapahit Teknologi*, 2020. <https://majapahit.id/blog/2021/03/17/apa-itu-mobile-apps#h-pengertian-mobile-apps>
- [7] K. C. Laudon and C. G. Traver, *E-commerce 2020-2021: business. technology. society*. 2021.
- [8] P. Deacon, “UX and UI Strategy: A step by step Guide on UX and UI design,” *Journal of Chemical Information and Modeling*, p. 40, 2020.
- [9] U. Russ and C. Carolyn, *A Project Guide to UX Design*, Second. US: New Riders, 2012.
- [10] Masterweb, “Tutorial Figma Desain Aplikasi Android,” *Masterweb*, 2019. <https://blogs.masterweb.com/tutorial-figma/> (accessed Jul. 20, 2022).
- [11] M. Lewrick, P. Link, and L. Leifer, *The Design Thinking Toolbox*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2020.
- [12] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, “System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review,” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
- [13] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, “Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale,” *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.
- [14] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer,” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.

- [15] B. Vallendito, "Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking," *Barly Vallendito*, p. 30, 2020.
- [16] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021.
- [17] G. Nabila and S. Wahyuni, "MDP Student Conference (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," pp. 231–238, 2022.
- [18] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [19] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, "Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting," *Simposium Nasional RAPI*, pp. 364–370, 2019.
- [20] S. Nurlela and D. Ariska, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," 2022.
- [21] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI