

**ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
PADA CV. MULTI BAN OTO SERVIS BEKASI**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

SHALLY NURMAHARANI FAUZIA

11213035

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2022

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua saya tercinta, Ayah Acep Supriyatna dan mamah (alm.) Novirianty Rahayu yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan mendukung aku selama menyelesaikan skripsi ini. Dan juga selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku. Terimakasih atas semua pengorbananmu ayah, aku sayang ayah dan mamah.
2. Nenekku tercinta, Nenek Entin Kartini dan Nenek Asmanih yang selalu mendoakanku tiada henti.
3. Adikku tersayang, Refaldi Achdiyatna dan Rafly Andriansyah yang telah memberiku semangat selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu, kalian pun menjadi motivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat-sahabatku, yang telah menjadi tempat curahan hatiku dan memberikanku motivasi serta semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Shally Nurmaharani Fauzia
NIM : 11213035
Progam 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 Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada CV. Multi Ban Oto Servis Bekasi**", 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 Desember 2022

Yang menyatakan,



Shally Nurmaharani Fauzia

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini,saya:

Nama : Shally Nurmaharani Fauzia
NIM : 11213035
Progam 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 kami yang berjudul: “**Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada CV. Multi Ban Otto Servis Bekasi**”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif** 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 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 Desember 2022

Yang menyatakan,



Shally Nurmaharani Fauzia

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Shally Nurmaharani Fauzia
NIM : 11213035
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisa Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada CV. Multi Ban Oto Servis Bekasi

Telah dipertahankan pada periode 2022-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 17 Januari 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

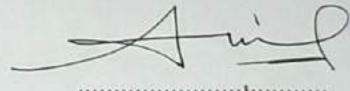
Dosen Pembimbing : Heriyanto, S.Kom, M.Kom



.....

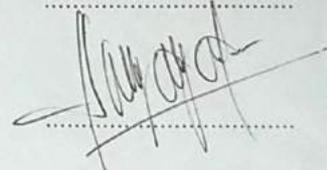
DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ruhul Amin, M. Kom



.....

Penguji II : Ganda Wijaya, M. Kom



.....

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Menggunakan Design Thinking Pada CV. Multi Ban Oto Servis Bekasi” adalah hasil karya tulis asli SHALLY NURMAHARANI FAUZIA 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 pengujian atau peringkasan ini tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengujian secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

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

Nama : Shally Nurmaharani Fauzia
Alamat : Jln. Pangkalan 1A No. 12 Rt.001/010 Bantargebang
No Telp : 089637746712
Email : nurmahanishally@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA CV.MULTI BAN OTO SERVIS BEKASI”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri, Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literature yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. 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 Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Bapak Heriyanto, S.Kom,M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Bapak Hendra Wichana, S.Kom selaku Direktur CV. Multi Ban Oto Servis.
9. Staff/karyawan di lingkungan CV. Multi Ban Oto Servis.
10. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
11. Sahabat-sahabat tersayang yang telah memberikan semangat.

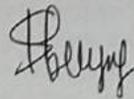
12. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8B.01 Universitas Nusa Mandiri.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini, Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya

Jakarta, 30 Desember 2022

Penulis



Shally Nurmaharani Fauzia

ABSTRAK

Shally Nurmaharani (112130350, Analisa dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada CV. Multi Ban Oto Servis.

Proses penjualannya masih secara manual, sehingga masalah yang dialami perusahaan adalah membuat perusahaan membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan proses penjualan sehingga memperbesar kemungkinan kesalahan dalam pengolahan data-data transaksinya serta diperlukannya waktu yang lama untuk membuat laporan dan sedikitnya *Customer* karena harus datang langsung ke lokasi, hal ini akan terasa sulit bagi *Customer* yang posisinya jauh dari lokasi. Proses ini dapat dilakukan dengan menggunakan proses *User Interface* dan *User Experience*. *User Interface* dan *User Experience* adalah dua hal penting yang tidak dapat dipisahkan dalam *Design* produk. Selain itu, perancangan tersebut juga menggunakan metode *Design Thinking* yang merupakan metode dengan memfokuskan pada pengalaman dan kebutuhan pengguna untuk memecahkan sebuah masalah menjadi solusi yang dikembangkan menjadi ide inovasi. Dengan adanya perancangan ini dapat memaksimalkan proses penjualan dan data penjualan, Membuat sistem penjualan yang mudah digunakan dan mudah dipahami, Mengetahui laba dan rugi pada perusahaan.

Kata kunci: Perancangan UI/UX, *Design Thinking*, Aplikasi Penjual





UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Dwi Wahyudi, L. Amanda Putra, M. Redho Saputra, N. Akbar, S. Setyawan, and M. Rizky Pribadi, *Desain UI/UX Aplikasi HealMed Menggunakan Metode Design Thinking*.
- [2] J. Hal *et al.*, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” vol. 05, no. 1, 2022.
- [3] I. Averushyd, “PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE PENJUALAN KERAJINAN TANGAN DENGAN METODOLOGI DESIGN THINKING,” 2022.
- [4] S. Gabriel Vanness Kenrick Erwi *et al.*, *PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI V&F MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.
- [5] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [6] 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, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [7] N. Febyla *et al.*, “ANALISIS DAN PERBAIKAN TAMPILAN SISTEM INFORMASI DEWAN PERWAKILAN RAKYAT DAERAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FIGMA (Analysis and Improvement of Information System Display of the Regional People’s Representative Council of Nusa Tenggara Barat Website using Figma).” [Online]. Available: <http://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/>
- [8] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” 2021.

- [9] A. Ar Razi *et al.*, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER,” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 03, no. 02, 2018, [Online]. Available: <http://bit.do/demandia>
- [10] N. Hakam, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AMAZE LAYANAN ONLINE TRAVEL AGENT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA.”
- [11] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] Fadhil Jamiko, “PERANCANGAN UI/UX BERBASIS ANDROID UNTUK PROSES BISNIS SAPUANGIN KOPI BASECAMP MERAPI DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” 2021.
- [13] R. Dwitry Anggraini and V. Frendiana, “Rancang Bangun Design Ui/Ux Aplikasi Mobile Saving! dengan Aplikasi Figma,” 2022.
- [14] A. Amarcia ASW, L. Selvia, O. O. La, Y. Eka Achyani, and P. Studi Sistem, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAFTAR ACARA SIARAN (DAS) LPP RRI PURWOKERTO MENGGUNAKAN FIGMA.”
- [15] G. Karnawan, “IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC,” *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, Jan. 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [16] C. S. Surachman, M. Riyan Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in.”