

**ANALISIS DESAIN UI/UX APLIKASI *MOBILE*
TIP TOP *ONLINE SHOP* MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

NILAM AFALIA EZZAWATI
11230268

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Nusa Mandiri
Jakarta
2024**

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Puji dan Syukur kepada Allah SWT. Berkat rahmat yang diberikan-Nya hingga saat ini, penulis dapat mempersembahkan skripsi ku kepada orang-orang tersayang.

Kedua orang tua ku Ayahanda dan Ibunda ku tercinta yang tak pernah lelah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang, selalu membimbing, memberi dukungan dan perjuangan, memotivasi dan memberi apa yang terbaik bagi ku, serta selalu mendoakan ku untuk meraih kesuksesan ku dalam hidup ini. Terima kasih untuk Ayah dan Ibu.

Untuk adik-adik ku yang selalu memberikan dukungan, semangat dan selalu mengisi hari-hari ku dengan canda tawa dan kasih sayangnya, serta selalu memotivasi dalam segala hal. Terima kasih untuk adik-adik ku.

Untuk orang tersayang dan sahabat-sahabat ku, yang selalu memberi semangat dan dukungan serta canda tawa yang sangat mengesankan selama masa perkuliahan, susah senang dirasakan bersama dan sahabat-sahabat seperjuangan ku yang lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih untuk kalian semua.

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

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nilam Afalia Ezzawati
NIM : 11230268
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: "**Analisis Desain UI/UX Aplikasi Mobile Tip Top Online Shop 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 di kemudian 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 : 26 Juli 2024
Yang menyatakan,



Nilam Afalia Ezzawati

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nilam Afalia Ezzawati

NIM : 11230268

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 kami yang berjudul: "**Analisis Desain UI/UX Aplikasi Mobile Tip Top Online Shop 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 mem-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 : 26 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nilam Afalia Ezzawati

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nilam Afalia Ezzawati
NIM : 11230268
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisis Desain UI/UX Aplikasi Mobile TIP TOP
Online Shop Menggunakan Metode Design
Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 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, 14 Agustus 2024

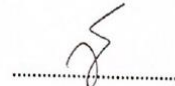
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Erene Gernaria Sihombing,
M.Kom.

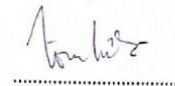


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Juarni Siregar, S.Pd., M.Kom.



Penguji II : Tuslaela, M.Kom.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisis Desain UI/UX Aplikasi Mobile Tip Top Online Shop Menggunakan Metode Design Thinking**” adalah hasil karya tulis asli NILAM AFALIA EZZAWATI dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan 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	: Nilam Afalia Ezzawati
Alamat	: Jl. Kayu Mas Utara 6, RT. 007/RW. 09, Pulogadung
No. Telp	: 089602732511
E-mail	: nilamafalia@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat 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, **“Analisis Desain UI/UX Aplikasi Mobile Tip Top Online Shop Menggunakan Metode Design Thinking”**.

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 literatur 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 Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Erene Gernaria Sihombing, 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 di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.

8. Bapak Afrian Baron S.T selaku Kepala Cabang PT. Tip Top Supermarket Pondok Bambu.
9. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
10. Rekan-rekan mahasiswa SI kelas 11.8C.06.

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 kritik 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, 26 Juli 2024

Penulis,



Nilam Afalia Ezzawati

ABSTRAK

Nilam Afalia Ezzawati (11230268), Analisis Desain UI/UX Aplikasi *Mobile Tip Top Online Shop* Menggunakan Metode *Design Thinking*

Website Tip Top Online Shop merupakan situs belanja *online* yang dirancang untuk mempermudah *customer* dan memperluas jangkauan *customer* yang ingin berbelanja dan tidak ingin datang langsung ke toko Tip Top Supermarket. Akan tetapi peneliti menemukan kekurangan dalam *website tip top online shop* yang dinilai kurang menarik dan tidak *user friendly* sehingga peneliti 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 peneliti menggunakan pendekatan metode *Design Thinking* untuk dapat menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Terdapat beberapa proses dalam metode penelitian yang peneliti gunakan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahapan-tahapan tersebut untuk memahami masalah dari sisi pengguna, merancang solusi kemudian membuat rekomendasi perbaikan yang selanjutnya dilakukan pengujian kepada pengguna menggunakan metode pengujian *system usability scale* (SUS) dengan hasil skor akhir 84 yang menunjukkan bahwa *prototype* sudah *acceptable*, *grade B* dan dikategorikan *excellent*. Hasil penelitian ini berupa rancangan *prototype* yang dapat dikembangkan menjadi aplikasi *mobile* agar lebih efisien dibandingkan dengan versi *website*.

Kata Kunci: Tip Top Online Shop, UI/UX, *Design Thinking*.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Nilam Afaia Ezzawati (11230268), Analysis of UI/UX Design of Tip Top Online Shop Mobile Application Using Design Thinking Method

Website Tip Top Online Shop is a shopping site online designed to make things easier customer and expand reach customer who want to shop and don't want to come directly to the Tip Top Supermarket store. However, researchers found shortcomings in it website Tip Top online shop which is considered less attractive and which is not user friendly so researchers conduct research on the website. This research aims to provide recommendations as reference material in the form of designs prototype so that it can be developed in the future. In this research, researchers used a method approach Design Thinking to be able to produce UI/UX designs that suit user needs. There are several processes in the research method that researchers use, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing. These stages are to understand the problem from the user's side, design a solution then make recommendations for improvements which are then tested on users using testing methods system usability scale (SUS) with a final score of 84 which shows that prototype Already acceptable, grade B and categorized excellent. The results of this research are in the form of a design prototype which can be developed into an application mobile to be more efficient compared to the version website.

Keywords: Tip Top Online Shop, UI/UX, Design Thinking.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Fani and R. I. Handayani, "Analisa Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Besi Beton Menggunakan Metode Design Thinking Pada PT SUMBER JAYA MAJU GEMILANG," *Inti Nusa Mandiri*, vol. 14, no. 2, pp. 133–138, 2020.
- [2] A. K. Nadhif, D. Taufiq, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," *J. IT CIDA*, vol. 7, p. 45, 2021.
- [3] I. H. Santi, *Analisa Perancangan Sistem*. PT Nasya Expanding Management, 2020.
- [4] D. F. Aryansyah, P. Sokibi, and R. Fahrudin, "Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Design Thinking Berbasis Android," *Jumistik*, vol. 2, no. 1, pp. 128–135, 2023, [Online]. Available: www.ojs.amiklps.ac.id.
- [5] S. F. Pane, W. K. Sari, and Z. A. Wicaksono, *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [6] O. C. Halim and I. W. N. Purwanto, "Aspek Hukum Praktik Bundling Yang Dilakukan Oleh Pelaku Usaha Online Shop," *Kertha Wicara J. Ilmu Huk.*, vol. 11, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthawicara/article/download/79040/43333>.
- [7] R. Kurniawan and M. Budi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [8] I. Mulyana, A. P. Putra, and M. I. Suriansyah, *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan, 2019.
- [9] S. Hendra, V. D. Putra, S. Santosa, and R. Novianti, "Kajian Teoritis : Fenomena Gerai Es Teh Manis Yang Menjamur Melalui Pendekatan Strategi Komunikasi Pemasaran Berbasis Empathy Mapping Bagi Pelaku Umkm Di Kota Tangerang," *Natl. Conf. Appl. Business, Educ. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 113–125, 2024, doi: 10.46306/ncabet.v3i1.110.
- [10] M. Ryan and L. I. Prahartiwi, "Analisis Dan Perancangan Desain UI/UX Website Badan Penyuluhan Dan Pengembangan SDM Kementrian LHK Dengan Metode Design Thinking," *IJIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. September, 2023, [Online]. Available: <https://tiket.dlu.co.id/>.
- [11] Ispand, "Analisis UI / UX Website Informasi Agenda Mikael Dengan Metode

Design Thinking,” vol. 8, no. 3, pp. 3087–3094, 2024.

- [12] K. Budiman, *Rekayasa Perangkat Lunak untuk Mahasiswa Ilmu Komputer*. Magelang: Pustaka Rumah C1nta, 2022.
- [13] Sudjiran, M. Saefudin, and S. Ahmad Perdana, “Manajemen Rancangan Ui/Ux Sistem Digital Pengajuan Peminjaman Permodalan Biaya Pertanian Menggunakan Perangkat Lunak Figma,” *JISICOM (Journal Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 7, no. 1, pp. 74–85, 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i1.1090.
- [14] R. Nurlistiani and N. Purwati, “Interpretasi Pengujian Usabilitas E-Learning di Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan System Usability Scale,” *Pros. Semin. Nas. Darmajaya*, vol. 1, no. 0, pp. 164–171, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2949>.
- [15] C. P. Setiyana and J. Siregar, “Analisa Ui/Ux Website Pada Papaya Fresh Gallery Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Multidisiplin Saintek*, vol. 1, no. 06, pp. 1–10, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.warunayama.org/kohesi>.
- [16] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [17] D. Ariska and S. Nurlela, “Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 86–91, 2022.
- [18] A. Mustajib and I. Kurniawati, “Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma,” *JoMMiT J. Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 1, pp. 048–057, 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i1.805.
- [19] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 551, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [20] C. Nadia Kurniawan, B. Zaman, and S. Bhahri, “Analisis Usability Pada Website Ayomulai Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jtriste*, vol. 9, no. 2, pp. 90–102, 2022, doi: 10.55645/jtriste.v9i2.381.
- [21] I. K. Swarjana, *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2022.