

**ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX
APLIKASI OLX MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**
AZRIL MALDINI
11230118

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik Informatika

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024



LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT, yang maha kuasa, berkat dan 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, memberikan 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 Bapak dan Ibu.

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

Untuk sahabat-sahabat ku yang tersayang, 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 untuk kalian semua.

Tanpa mereka,

Aku dan karya ini takkan pernah ada

SURAT PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Azril Maldini
NIM : 11230118
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: “ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI OLX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”, adalah asli (orsinil) 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 / 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 Universitas Nusa Mandiri dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bekeasi

Pada tanggal: 1 Agustus 2024

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI



Azril Maldini

SURAT PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Azril Maldini
NIM : 11230118
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik Informatika
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 kami yang berjudul: “ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI OLX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”, beserta perangkat yang diperlukan.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini 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 izin 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 : Bekasi

Pada tanggal: 1 Agustus 2024

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI



AZRIL MALDINI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Azril Maldini
NIM : 11230118
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik Informatika
Jenjang : Strata Satu(S1)
Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan Desian UI/UX Aplikasi

OLX Menggunakan Metode *Design Thinking*

Untuk dipertahankan pada Periode I-2024 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Strata Satu (S1) Program studi Sistem Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Bekasi, 1 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Nur Lutfiyana, M.Kom

UNIVERSITAS
DEWAN PENGUJI
NUSA MANDIRI

Penguji I :

.....
.....

Penguji II :

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI OLX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*” adalah hasil karya tulis asli AZRIL MALDINI 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 : Azril Maldini
Alamat : JL. HRA. RACHMAN GG. GUNUNG SAHARI NO.80
RT.005/003 Sungai Jawi Dalam, Pontianak Barat.
No.Telp : 085179755697
E-mail : maldini.azriel@gmail.com



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

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, “ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI OLX 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 Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Nur Lutfiyana, 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. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
9. Rekan-rekan mahasiswa 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.

Bekasi, 1 Agustus 2024

Penulis



AZRIL MALDINI

ABSTRAK

Azril Maldini (11230118), Analisis dan Perancangan Desain UI/UX Aplikasi OLX Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Penggunaan teknologi informasi kini semakin pesat seiring berjalannya waktu. Hal ini menjadikan banyak perusahaan dituntut untuk menghadapi persaingan yang semakin hari semakin ketat. Penjualan merupakan sektor penggerak yang banyak dijalani oleh perusahaan di Indonesia. Aplikasi OLX adalah salah satu *e-commerce* yang menyediakan produk barang. OLX sudah berjalan cukup lama di Indonesia dan memiliki jumlah pengguna yang tak sedikit. Melihat persaingan yang kompetitif tidak menjadi OLX berhenti untuk berkembang. OLX selalu mencari cara untuk terus mempertahankan penggunanya. Akan tetapi, dari sektor tampilan desain aplikasinya masih terkesan ribet dan sulit dipahami karena terlalu ramai. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif rumit yang dialami penggunadengan melihat berdasarkan tingkat kepuasannya. Dengan metode *design thinking* dalam menganalisis aplikasi ini, pengembangan tampilan desain tampak terasakan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motif yang mendasari penggunadalam menggunakan aplikasi OLX adalah motif informasi dan kepuasan informasi yang banyak diperoleh. Hal tersebut bisa dilihat dari total nilai skor pada tahapan akhir metode ini. Dari pengolahan data pada skor akhir memperoleh nilai 71, dan disimpulkan bah rancangan tersebut sudah *marginal*, *grade C*, dan *good*.

Kata Kunci : *Aplikasi OLX, Metode Design Thinking, UI/UX*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Azril Maldini (11230118). *Analysis and Design of UI/UX Design for OLX Applications Using the Design Thinking Method.*

The use of information technology is now increasing rapidly as time goes by. This means that many companies are required to face competition which is getting tougher every day. Sales is a driving sector that is carried out by many companies in Indonesia. The OLX application is an e-commerce that provides goods. OLX has been running for quite a long time in Indonesia and has quite a number of users. Seeing competitive competition does not stop OLX from developing. OLX is always looking for ways to continue to retain its users. However, in terms of appearance, the application design still seems complicated and difficult to understand because it is too busy. The aim of this research is to find out the complex motives experienced by users by looking at their level of satisfaction. By using the design thinking method in analyzing this application, the development of the design appearance can be seen. The results of this research show that the motive underlying users in using the OLX application is the information motive and satisfaction with information that is obtained a lot. This can be seen from the total score value at the final stage of this method. From the data processing, the final score was 71, and it was concluded that the design was marginal, grade C, and good.

Keywords : OLX Application, Design Thinking Method, UI/UX



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Metode, D. Thinking, P. Cv, and M. Ban, "ANALISA DAN PERANCANGAN UI / UX APLIKASI PENJUALAN," vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023.
- [2] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [3] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, pp. 246–253, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [4] Sofiya Azzara Rafles and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Peran Penting Pengolahan Data Dalam Transformasi Bisnis Melalui Analisis," *J. Rimba Ris. Ilmu Manaj. Bisnis dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 321–340, 2023, [Online]. Available: <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Rimba/article/view/572>
- [5] J. Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [6] R. Hermiati, A. Asnawati, and I. Kanedi, "Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql," *J. Media Infotama*, vol. 17, no. 1, pp. 54–66, 2021, doi: 10.37676/jmi.v17i1.1317.
- [7] F. Puspitasari, "Perancangan Desain Ui / Ux Tempo Store Berbasis Website E-Commerce Dengan Metode Design Thinking," pp. 44–64, 2024.
- [8] Aas Aisyiah, M. Naufal Muhadzib Al-Faruq, and Nur Aini, "Perancangan UI/UX Aplikasi MinaTani Sistem Informasi Agriculture Technology Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Penelit. Rumpun Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 4, pp. 64–77, 2022, doi: 10.55606/juprit.v1i4.780.
- [9] J. Impresi and I. Jii, "Unique Content," pp. 1–6, 2024.
- [10] I. M. D. M. Adnyana, "Populasi dan Sampel," *Metod. Penelit. Pendekatan Kuantitatif*, vol. 14, no. 1, pp. 103–116, 2021.
- [11] "w3sGEAAAQBAJ.pdf."
- [12] 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
- [13] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, "Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University," *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [14] A. P. Sakti, R. S. Sianturi, and A. P. Kharisma, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Belanja Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus Lazada)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 7, pp. 3499–3508, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [15] 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.
- [16] N. Komariah and N. Lutfiyana, “Perancangan Ui Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus Upt Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile,” *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 8, no. 2, p. 207, 2023, doi: 10.51211/isbi.v8i2.2662.

