



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN DESAIN SQUARETY E – COMMERCE
AKSESORIS PAKAIAN OLAHRAGA BERBASIS MOBILE**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Kom

FAZRIYANSAH AHMAD

0110219071

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI
JANUARI 2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan
benar.**

Nama : Fazriyansah Ahmad

NIM : 0110219071

Tanda Tangan :



Tanggal : 8 Februari 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fazriyansah Ahmad


NIM : 0110219071

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Perancangan Desain Squarety E-Commerce Aksesoris Pakaian Olahraga

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana S.Kom pada Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I	Penguji I
 <p data-bbox="263 1332 742 1422">(Ishom Muhammad Drehem, S.Kom. M.Kom)</p>	<p data-bbox="861 1332 1388 1366">(Hilmy Abidzar Tawakal, S.T., M.Kom.)</p>

Diterapkan di : Depok

Tanggal : 14 Januari 2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Drs. Rusmanto, M.M., selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Bapak/Ibu Tifany Nabarian selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak/Ibu Tifany Nabarian selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak/Ibu Ishom Muhammad Drehem, S.Kom. M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
8. Pak Sunarto Zulkifli, Para Manajer dan beserta karyawan yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 14 Januari 2023



Fazriyansah Ahmad

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fazriyansah Ahmad

NIM : 0110219071

Program Studi : Teknik Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty - Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Desain *Squarety E – Commerce* Aksesoris Pakaian Olahraga Berbasis *Mobile*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihkan media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok.

Pada Tanggal : 14 Januari 2022

Yang menyatakan



(Fazriyansah Ahmad)

ABSTRAK

Nama : Fazriyansah Ahmad

NIM : 0110219071

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Perancangan Desain Aplikasi *E-Commerce* Aksesoris Olahraga Berbasis *Mobile*

Tugas Akhir/Skripsi ini membahas tentang Perancangan desain *Squarety E-Commerce* Aksesoris Pakaian Olahraga Berbasis *Mobile* desain aplikasi *squarety E-Commerce* ini dirancang menggunakan Figma supaya mudah untuk dirancang secara efisien. Figma yang digunakan untuk membuat *prototype* aplikasi serta berbagai desain lainnya. dan menggunakan Figjam untuk gambaran kasar dalam membuat desain aplikasi sebelum dirancang sedemikian rupa. Aplikasi *E-Commerce Squarety* ini merupakan kumpulan teknologi, aplikasi, dan bisnis yang menghubungkan perusahaan atau perseorangan sebagai pengguna untuk melakukan transaksi barang, pertukaran barang, dan pertukaran informasi melalui internet dan aplikasi ini

Kata kunci: UI/UX Desain, Aplikasi *Mobile*, Jual-Beli *Online*, Prototipe, Transaksi, Figma.

ABSTRACT

Nama : Fazriyansah Ahmad
NIM : 0110219071
Study Program : Technical Infomation
Title : planning design squarety e-commerce Mobile-based sportswear accessories

This Final Project/Thesis discusses the design of Squarety E-Commerce Mobile-Based Sportswear Accessories, the design of the Squarety E-Commerce application was designed using Figma so that it is easy to design efficiently. Figma is used to create application prototypes and various other designs. and using Figjam for a rough idea in making the application design before it is designed in such a way. This Squarety E-Commerce application is a collection of technologies, applications and businesses that connect companies or individuals as users to transact goods, exchange goods, and exchange information via the internet and this application.

Keywords: UI/UX Design, Mobile Applications, Online Trading, Prototypes, Transactions, Figma.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB II.....	4
KAJIAN LITERATUR.....	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Pengertian Perancangan	4
2.2 Pengertian UI/UX Desain	4
2.2.1 User Interface.....	4
2.2.2 User Experience	5
2.3 Pengertian Aplikasi Mobile.....	5
2.4 Pengertian Penjualan	6
2.5 Pengertian Prototipe	6
2.6 Pengertian Transaksi <i>Online (E-Commerce)</i>	7
2.7 Pengertian Figma.....	7
2.8 Pengertian Desain.....	7
2.9 Pengertian <i>Design System</i>	8

2.10	Pengertian <i>Moodboard</i>	9
2.11	Pengertian <i>Wireframe</i>	9
BAB III		11
HASIL PELAKSANAAN TUGAS AKHIR		11
3.1	Alur Penelitian	11
3.1.1	Studi Literatur	12
3.1.2	Pengumpulan Data.....	12
3.1.3	Identifikasi Masalah	12
3.1.4	Perancangan Prototipe	12
3.1.5	Evaluasi Prototipe	12
3.2	Rancangan Penelitian	12
3.2.1	Metode Pengumpulan Data.....	13
3.2.2	Metode analisis	13
3.2.3	Metode Pengujian.....	13
3.2.4	Metode Evaluasi.....	13
3.2.5	Lingkungan Pengembangan	14
3.2.6	Bahan dan Alat	14
BAB IV		15
IMPLEMENTASI HASIL PROYEK		15
4.1	Metode Scrum	15
4.2	Design Thinking: Emphatize	16
4.3	Design Thinking: Define.....	20
4.4	Design Thinking: Ideate	24
4.5	Design Thinking: Prototype	25
4.6	Design System.....	27
4.7	Design Thinking: Hight Fidelity	31
4.8	Design Thinking:Test.....	37
4.8.1	Pengujian <i>Heatmap</i>	38
4.8.2	Pengujian Blackbox	39
4.8.3	Pengujian UAT (User Acceptance Testing)	41
BAB V		43
KESIMPULAN DAN SARAN.....		43
3.2	Kesimpulan	43
3.3	Saran.....	43
DAFTAR REFERENSI		1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 alur penelitian.....	11
Gambar 2 scrum.....	15
Gambar 3 emphaty maps.	20
Gambar 4 Affinity Diagram.....	21
Gambar 5 User persona.....	22
Gambar 6 User Journey Map	23
Gambar 7 Information Architecture.....	25
Gambar 8 Wireframe Mobile Aplikasi	26
Gambar 9 warna monokrom	28
Gambar 10 warna utama dan kedua.....	28
Gambar 11 Typhography	29
Gambar 12 Komponen 1 lainnya	30
Gambar 13 Komponen 2 Lainnya.....	30
Gambar 14 Komponen 3 lainnya	31
Gambar 15 hi-fi on boarding.....	31
Gambar 16 hi-fi Register	32
Gambar 17 <i>hi-fi</i> beranda	33
Gambar 18 <i>hi-fi search,list</i> produk,sorting.....	34
Gambar 19 hi-fi detail produk,keranjang, <i>voucher</i>	34
Gambar 20 hi-fi pembayaran	35
Gambar 21 hi-fi rincian pesanan.....	36
Gambar 22 hi-fi review dan rating	36
Gambar 23 Sewa Lapangan	37
Gambar 24 <i>heatmap</i> 1	38
Gambar 25 <i>Heatmap</i> 2	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Referensi	10
Tabel 2 metode scrum.....	16
Tabel 3 Hasil Wawancara	17
Tabel 4 pengujian <i>blackbox</i>	39
Tabel 5 grade UAT	41
Tabel 6 Hasil Pengujian <i>Skala Likert</i> Pengguna.....	42