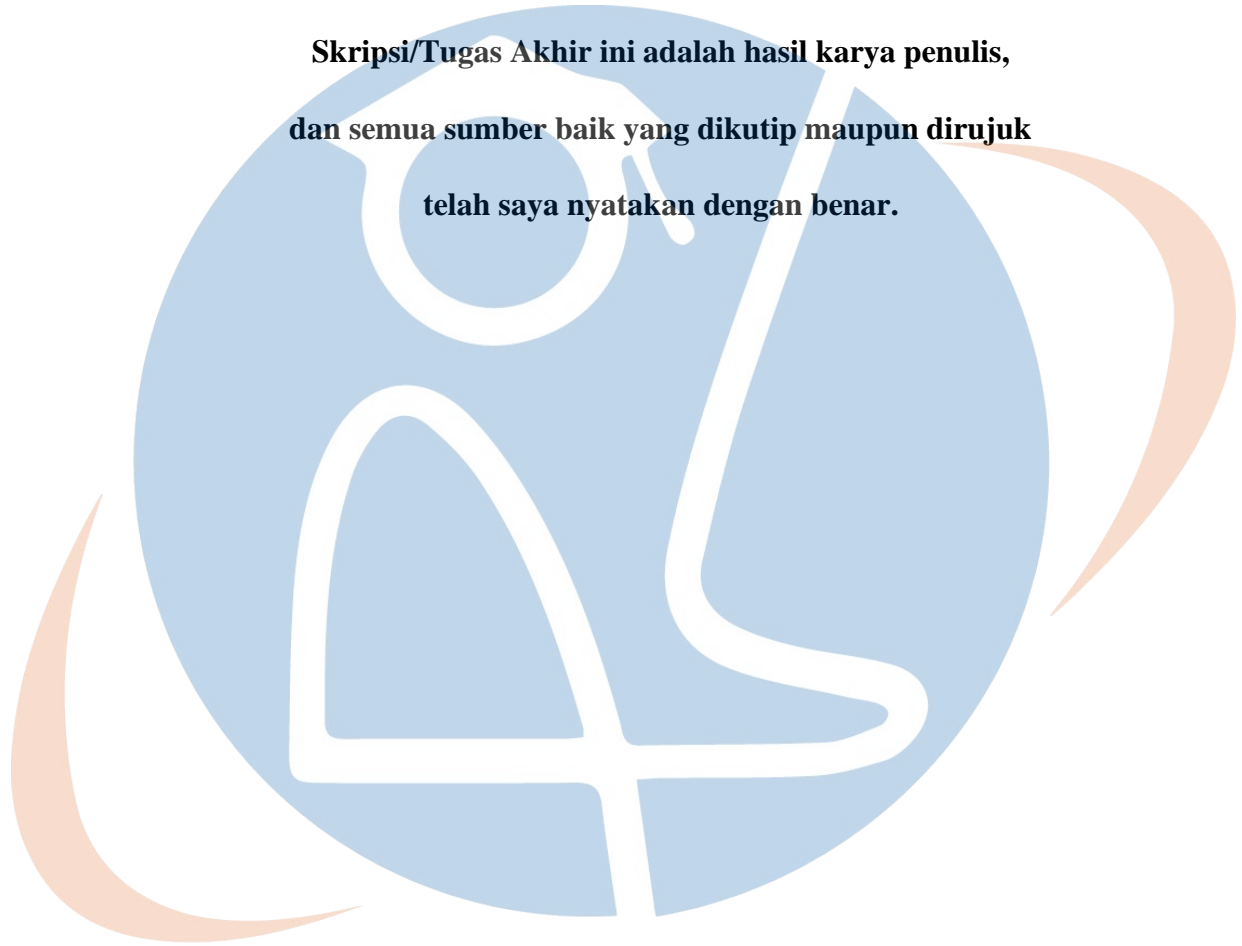


## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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



# STT - NF

**Nama : Ajeng Syechan Nadifa**

**NIM : 0110219050**

**Tanda Tangan :**

**Tanggal : 27 Maret 2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Ajeng Syechan Nadifa

NIM : 0110219050

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Pemodelan UIUX Dengan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Furnicraft

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

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji

Zaki Imaduddin, S.T., M.Kom.

Tiffany Nabarian, S.Kom. M.T.I.

STT - NF

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 27 Maret 2023

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri merupakan latar belakang penulisan Tugas Akhir ini. Tentunya, akan sangat sulit menyelesaikan Tugas Akhir tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dukungan, dorongan, do'a, kasih sayang, serta bantuan baik secara moril maupun materi.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi, S.T., M.M., M.T., selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Tifanny Nabarian, S.Kom. M.T.I selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Ahmad Rio Adriansyah, S.Si., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Zaki Imaduddin, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah mengarahkan dan membimbing 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. PT LENTERA BANGSA BENDERANG (Binar Academy) dan fasilitator Siti Noraika yang telah mempercayai dan mendukung penulis untuk melanjutkan proyek akhir ini menjadi Tugas Akhir.

9. Amanda Chelsi N., Bima Pradipa I., Firman Kurnianto, M. Yusuf Romadhon, Raihan Alifianto, Renita Evelinda S., selaku teman-teman kelompok Proyek Akhir di Binar Academy yang sudah membantu dalam pembuatan proyek akhir ini untuk dijadikan Tugar Akhir.
10. Annisa Nur Rohmah, Khoirunnisa, Muhammad Yusuf Salman, Sidiq Permana Putra, serta semua adik tingkat dan kakak tingkat selaku teman-teman kuliah yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
11. Anita Kayla Putri, Dira Ayuningsih, Nisfi Rachmayuni Rachman, Wafiq Syifa Azzahra selaku sahabat dan saudara yang selalu mendukung, dan memberikan semangat selama penulisan Tugas Akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki dalam penulisan ilmiah ini. Namun, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Karena hal tersebut, 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, 27 Maret 2023

STT - NF

Ajeng Syechan Nadifa

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

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

Nama : Ajeng Syechan Nadifa

NIM : 0110219050

Program Studi : Teknik Informatika

Jenis karya : Tugas Akhir

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

PEMODELAN UIUX DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA  
APLIKASI FURNICRAFT

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, 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 : 27 Maret 2023

Yang menyatakan

( Ajeng Syechan Nadifa )

## ABSTRAK

Nama : Ajeng Syechan Nadifa  
NIM : 0110219050  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Pemodelan UIUX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Furnicraft

Kemajuan teknologi membuat pembeli dapat berbelanja dengan online tanpa harus datang ke toko fisik. Aplikasi-aplikasi *marketplace* sebagai wadah jual beli masyarakat juga ikut bersaing untuk memberikan pelayanan terbaik bagi kedua belah pihak. Beberapa isu pada berbagai aplikasi yang menjadi persoalan adalah dari sisi *user interface* dan *user experience*. Peran UI dan UX sangat penting dalam pembuatan aplikasi untuk mencapai kenyamanan pengguna. *Marketplace* memiliki peran sekaligus peluang besar dalam berbisnis di masa kini. Namun, belum banyak aplikasi yang dikhususkan untuk menjual salah satu kategori tertentu contohnya mebel. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, pertumbuhan industri mebel tahun 2021 memiliki kenaikan sebesar 8,16% dibandingkan tahun 2020. Hal ini berarti pertumbuhan industri mebel memiliki potensi dan peningkatan yang cukup baik di Indonesia. Aplikasi Furnicraft merupakan pemodelan UIUX berupa *marketplace* yang khusus menjual produk mebel bagi UMKM. Pemodelan aplikasi ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahap (*empathize, define, ideate, prototype, test*) agar lebih fokus kepada kebutuhan pengguna. Prototipe yang telah dibangun, diuji kepada 5 responden dengan teknik *Usability Testing*. Hasil pengujian mendapatkan skor 75 dari sisi penjual dan 76 dari sisi pembeli. Meskipun hasilnya cukup baik, masih terdapat beberapa masukan dari responden terhadap alur dan fitur aplikasi Furnicraft.

Kata Kunci: Aplikasi, UMKM, UI/UX, *E-Commerce*, *Design Thinking*

## **ABSTRACT**

*Name : Ajeng Syechan Nadifa*

*NIM : 0110219050*

*Study Program : Informatic Technology*

*Title : UIUX Modeling Using the Design Thinking Method  
For Furnicraft Application*

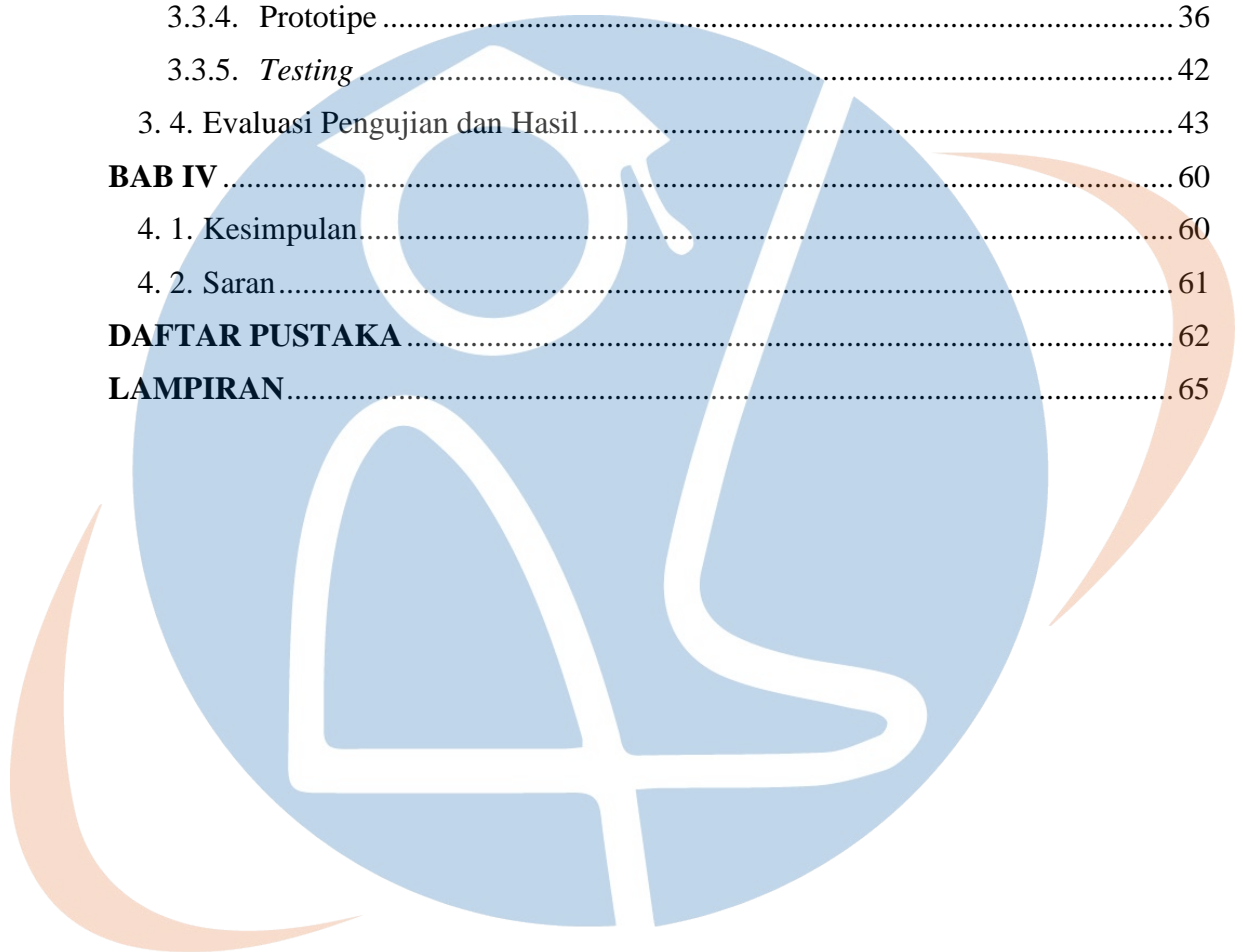
*Advances in technology allow buyers to shop online without having to come to a physical store. Marketplace applications as a place for people to buy and sell also compete to provide the best service for both parties. Some of the issues in various applications that are a problem are in terms of the user interface and user experience. The role of UI and UX is very important in making applications to achieve user convenience. Marketplace has a role as well as a big opportunity in doing business today. However, not many applications are devoted to selling one particular category, for example furniture. The Central Statistics Agency (BPS) notes that the growth of the furniture industry in 2021 will increase by 8.16% compared to 2020. This means that the growth of the furniture industry has quite a good potential and improvement in Indonesia. The Furnicraft application is a UIUX model in the form of a marketplace that specifically sells furniture products for MSMEs. Modeling this application uses the Design Thinking method which consists of 5 stages (empathize, define, ideate, prototype, test) to focus more on user needs. The prototype that has been built was tested on 5 respondents with the Usability Testing technique. The test results get a score of 75 from the seller's side and 76 from the buyer's side. Even though the results are quite good, there are still some inputs from respondents on the flow and features of the Furnicraft application.*

*Keywords: Application, MSME, UI/UX, E-Commerce, Design Thinking*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>BAB I</b> .....	1
1. 1. Latar Belakang .....	1
1. 2. Rumusan masalah.....	3
1. 3. Tujuan dan Manfaat .....	3
1. 4. Batasan Masalah.....	3
<b>BAB II</b> .....	4
2. 1. Tinjauan Pustaka .....	4
2. 1. 1. <i>User Interface</i> .....	4
2. 1. 2. <i>User Experience</i> .....	5
2. 1. 3. <i>Design Thinking</i> .....	6
2. 1. 4. <i>UMKM</i> .....	7
2. 1. 5. <i>Marketplace</i> .....	8
2. 1. 6. <i>E-Commerce</i> .....	9
2. 1. 7. <i>Metode Penelitian Campuran (Kualitatif dan Kuantitatif)</i> .....	10
2. 1. 8. <i>Usability Testing</i> .....	11
2. 1. 9. <i>System Usability Scale</i> .....	11
2. 2. <i>Penelitian Terkait</i> .....	13
<b>BAB III</b> .....	16
3. 1. <i>Alur Penelitian</i> .....	16
3. 2. <i>Metode Penelitian</i> .....	17
3.2.1. <i>Alat Penelitian</i> .....	17
3.2.2. <i>Bahan Penelitian</i> .....	17
3. 3. <i>Proses Penelitian</i> .....	18





3.3.1. Empathize.....	18
3.3.2. Define.....	23
3.3.3. Ideate.....	29
3.3.4. Prototipe.....	36
3.3.5. <i>Testing</i> .....	42
3. 4. Evaluasi Pengujian dan Hasil.....	43
<b>BAB IV</b> .....	60
4. 1. Kesimpulan.....	60
4. 2. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	62
<b>LAMPIRAN</b> .....	65

STT - NF

## DAFTAR TABEL

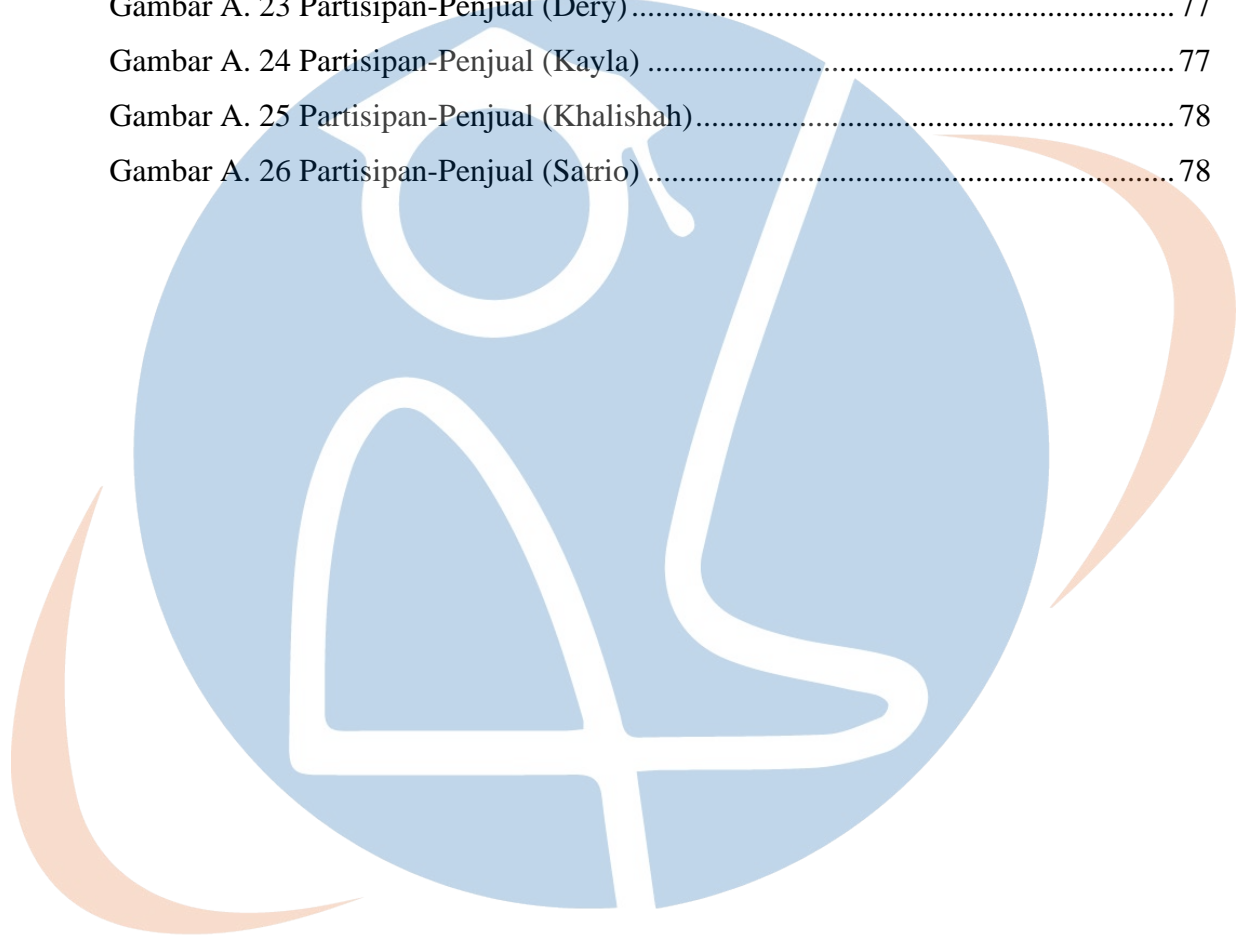
Tabel 2.1 Daftar Penelitian Terkait.....	13
Tabel 3. 1 Hasil Benchmarking Produk Serupa.....	18
Tabel 3. 2 Hasil Wawancara.....	21
Tabel 3. 3 Affinity Mapping.....	23
Tabel 3. 4 POV (Point of View) Pengguna.....	26
Tabel 3. 5 Tujuan dan Skenario 1.....	44
Tabel 3. 6 Hasil Pengujian Skenario 1.....	46
Tabel 3. 7 Tujuan dan Skenario 2.....	46
Tabel 3. 8 Hasil Pengujian Skenario 2.....	47
Tabel 3. 9 Tujuan dan Skenario 3.....	48
Tabel 3. 10 Hasil Pengujian Skenario 3.....	49
Tabel 3. 11 Tujuan dan Skenario 4.....	49
Tabel 3. 12 Hasil Pengujian Skenario 4.....	50
Tabel 3. 13 Tujuan dan Skenario 5.....	51
Tabel 3. 14 Hasil Pengujian Skenario 5.....	51
Tabel 3. 15 Skenario B-1.....	52
Tabel 3. 16 Hasil Pengujian Skenario B-1.....	53
Tabel 3. 17 Skenario Pengujian B-2.....	53
Tabel 3. 18 Hasil Pengujian Skenario B-2.....	55
Tabel 3. 19 Skenario Terima Pesanan.....	55
Tabel 3. 20 Hasil Pengujian Skenario B-3.....	57
Tabel 3. 21 Bobot Kuisisioner SUS Pembeli.....	58
Tabel 3. 22 Bobot Hasil SUS Pembeli.....	58
Tabel 3. 23 Bobot Kuisisioner SUS Penjual.....	59
Tabel 3. 24 Bobot Hasil SUS Penjual.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rumus dan Skor SUS .....	13
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian .....	16
Gambar 3. 2 Prioritization Maps .....	25
Gambar 3. 3 User Persona Hilda.....	27
Gambar 3. 4 User Persona Frensia.....	28
Gambar 3. 5 User Journey Map .....	29
Gambar 3. 6 Logo Furnicraft .....	30
Gambar 3. 7 Bagian dari Logo Furnicraft.....	30
Gambar 3. 8 Warna Aplikasi Furnicraft.....	31
Gambar 3. 9 Flowchart Furnicraft.....	31
Gambar 3. 10 Wireframe Login.....	32
Gambar 3. 11 Wireframe Homepage .....	33
Gambar 3. 12 Wireframe Checkout .....	34
Gambar 3. 13 Wireframe Pelacakan Pesanan .....	35
Gambar 3. 14 Wireframe Inspirasi.....	35
Gambar 3. 15 Prototipe Login.....	36
Gambar 3. 16 Prototipe Homepage.....	37
Gambar 3. 17 Prototipe Checkout.....	37
Gambar 3. 18 Prototipe Pembayaran .....	38
Gambar 3. 19 Prototipe Pembayaran COD.....	38
Gambar 3. 20 Prototipe Pelacakan Order.....	39
Gambar 3. 21 Prototipe Inspirasi .....	39
Gambar 3. 22 Prototipe Upload Inspirasi.....	40
Gambar 3. 23 Prototipe Pendaftaran Toko.....	41
Gambar 3. 24 Prototipe Terima Pesanan.....	42
Gambar 3. 25 Alur Splash Screen .....	45

Gambar 3. 26 Alur Login .....	45
Gambar 3. 27 Alur Homepage .....	47
Gambar 3. 28 Alur Checkout .....	48
Gambar 3. 29 Alur Pelacakan Order .....	50
Gambar 3. 30 Alur Inspirasi.....	51
Gambar 3. 31 Alur Pendaftaran Toko .....	54
Gambar 3. 32 Alur Pendaftaran Toko 2 .....	54
Gambar 3. 33 Alur Terima Pesanan.....	56
Gambar 3. 34 Alur Terima Pesanan 2 .....	56
Gambar 3. 35 Alur Terima Pesanan 3 .....	57
Gambar A. 1 Hasil Survei Usia.....	67
Gambar A. 2 Hasil Survei Jenis Kelamin .....	67
Gambar A. 3 Hasil Survei Status .....	68
Gambar A. 4 Hasil Survei Belanja Online .....	68
Gambar A. 5 Hasil Survei Pernah Beli Mebel Online .....	68
Gambar A. 6 Hasil Survei Aplikasi yang Digunakan .....	69
Gambar A. 7 Hasil Survei Ketertarikan Aplikasi.....	69
Gambar A. 8 Hasil Survei Ketertarikan Fitur .....	69
Gambar A. 9 Hasil Survei Fitur yang Diinginkan .....	70
Gambar A. 10 Partisipan-Pembeli (Jonathan).....	70
Gambar A. 11 Partisipan-Pembeli (Hilda).....	71
Gambar A. 12 Partisipan-Pembeli (Frensia ) .....	71
Gambar A. 13 Partisipan-Pembeli (Aura).....	72
Gambar A. 14 Partisipan-Pembeli (Hersa).....	72
Gambar A. 15 Hasil Survei Penjual 1 .....	73
Gambar A. 16 Hasil Survei Penjual 2 .....	73
Gambar A. 17 Hasil Survei Penjual 3 .....	74
Gambar A. 18 Hasil Survei Penjual 4 .....	74
Gambar A. 19 Hasil Survei Penjual 5 .....	75

Gambar A. 20 Hasil Survei Penjual 6 .....	75
Gambar A. 21 Hasil Survei Penjual 7 .....	76
Gambar A. 22 Partisipan-Penjual (Anitha) .....	76
Gambar A. 23 Partisipan-Penjual (Dery) .....	77
Gambar A. 24 Partisipan-Penjual (Kayla) .....	77
Gambar A. 25 Partisipan-Penjual (Khalishah) .....	78
Gambar A. 26 Partisipan-Penjual (Satrio) .....	78



STT - NF