

Perancangan *Prototype* Aplikasi *Thriftshop* Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking*

Nidya Aqsal Safarini

1700016022

Skripsi diajukan kepada
Fakultas Sains dan Teknologi Terapan
sebagai bagian persyaratan untuk meraih derajat

Sarjana Komputer

Pada Program Studi Sistem Informasi



Universitas Ahmad Dahlan
Yogyakarta

2023

Perancangan *Prototype* Aplikasi *Thriftshop* Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking*

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam
Mencapai derajat Sarjana Komputer (S. Kom)

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi Terapan

Diajukan Oleh:

Nidya Aqsal Safarini

1700016022

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI TERAPAN PROGRAM STUDI

SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

YOGYAKARTA

2023

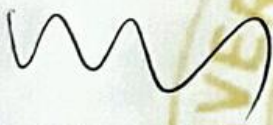
SKRIPSI
Perancangan *Prototype* Aplikasi *Thriftshop*
Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design*
Thinking

Nidya Aqsal Safarini

1700016022

Dipertahankan di depan Dewan Penguji

tanggal 01 Desember 2023



Imam Azhari, S.Si., M.CS.
Ketua/Pembimbing



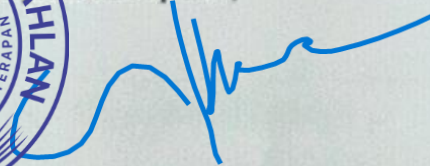
Arif Rahman, S.Kom., M.T.
Penguji 1



Farid Suryanto, S.Pd., MT
Penguji 2



Diterima sebagai bagian
persyaratan untuk meraih derajat
Sarjana Komputer,



Dr. Yudi Ari Adi, M.Si
Dekan Fakultas FAST

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawa ini :

Nama : Nidya Aqsal safarini

NIM : 1700016022

Email : nidya1700016022@webmail.uad.ac.id

Fakultas : Fakultas Sains dan Teknologi Terapan

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Prototype* aplikasi Thriftshop Berbasis *Mobile* Menggunakan *Metode Design Thinking*.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun institusi Pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/ terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbingan akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan distujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 6 Oktober 2023



Nidya Aqsal Safarini

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

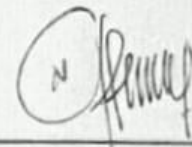
Saya yang bertanda tangan dibawa ini :

Nama : Nidya Aqsal safarini
NIM : 1700016022
Email : nidya1700016022@webmail.uad.ac.id
Fakultas : Fakultas Sains dan Teknologi Terapan
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Prototype* aplikasi Thriftshop Berbasis *Mobile*
Menggunakan *Metode Design Thinking*.

Dengan ini saya menyatakan hak **Sepenuhnya** kepada perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut.

Saya (**Mengijinkan/tidak mengijinkan**) karya tersebut diunggah ke dalam Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan. Demikian pernyataan ini saya buat sebenarnya.

Yogyakarta, 6 Oktober 2023



Nidya Aqsal Safarini

Mengetahui,
Pembimbing



Imam Azhari, S.Si., M.CS

Pernyataan

Saya **Nidya aqsal safarini** menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar acuan.

Dinyatakan oleh,



Nidya Aqsal Safarini

Tanggal: 06 Oktober 2023

Moto dan Persembahan

"karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan" (QS Al-insyirah : 6)

"Selalu ada harga dalam sebuah proses, Nikmati saja Lelah-lelah itu, lebarkan lagi rasa sabar itu, Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar, Tapi gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan" (Boy Candra)

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Orang tua tercinta bapak Mulyadi Masioea dan ibu Mawarni Am Sadu yang selalu mendukung, memberikan kasih sayang, dan menjadi inspirasi dalam setiap langkah hidup saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan cinta yang tak pernah berhenti mengalir.
2. Adik saya Muhammad Nadhir Hibatullah dan Amira Wifaq Maghfira karena sudah menjadi salah satu sumber kebahagiaan didalam hidup saya. Semoga kalian selalu disertai kemudahan dalam mencapai impian.

Kata Pengantar

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas segala rahmat dan petunjuk-Nya yang telah memungkinkan penyelesaian skripsi ini. Shalawat dan salam kami tujukan kepada Rasulullah Saw., sebagai teladan bagi seluruh umat manusia.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, dan kami ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada semua yang telah berkontribusi dalam perjalanan ini, yaitu kepada

1. Bapak Dr. H. Yudi Ari Adi S.Si., M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Terapan
2. Ibu Sri Handayaningsih, S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
3. Bapak Dr. Ir. H. Imam Riadi, M.Kom., selaku Dosen wali
4. Bapak Imam Azhari, S.Si, M.Cs., selaku Dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Arif Rahman, S.Kom., M.T., selaku penguji I yang telah memberikan masukan untuk perbaikan skripsi
6. Bapak Farid Suryanto, S.Pd., M.T. selaku penguji II yang telah memberikan masukan terkait perbaikan skripsi

7. Orang tua tercinta bapak Mulyadi Masioea dan ibu Mawarni Am Sadu yang selalu mendukung, memberikan kasih sayang, dan menjadi inspirasi dalam setiap langkah hidup saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan cinta yang tak pernah berhenti mengalir.
8. Adik saya Muhammad Nadhir Hibatullah dan Amira Wifaq Maghfira karena sudah menjadi salah satu sumber kebahagiaan didalam hidup saya. Adik sepupu saya Shelsyana, Nasrul, Nadia Semoga kalian selalu disertai kemudahan dalam mencapai impian.
9. Sahabat saya Rindiyani, Melati, Mega, Ain, Anisa, Nisa, Tias, Adit sudah menjadi pendengar yang baik, terimakasih sudah mengapresiasi dan merayakan pencapaian-pencapaian kecil saya.
10. Teman-teman seperjuangan bimbingan yang selalu membantu dan berbagi pengetahuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti mengakui bahwa ada beberapa kekurangan dalam skripsi ini, oleh karena itu, peneliti mengharapkan masukan dan kritik yang konstruktif guna meningkatkan kualitas skripsi ini. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan nilai tambah bagi para pembaca. Semoga Allah mengabulkan doa ini. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, 30 September 2023



Nidya Aqsal Safarini

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
Bab 1 Pendahuluan.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
Bab 2 Landasan Teori	5
2.1 Kajian Terdahulu	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Thrifting & Thrift shop	6
2.2.2 User Interface	7
2.2.3 User Experience	14
2.2.4 <i>Affinity Diagram</i>	16

2.2.5 <i>Design Thinking</i>	16
2.2.6 Prototype	20
2.2.7 Usability Testing	21
2.2.8 System Usability Scale (SUS).....	24
2.2.9 Figma	26
Bab 3 Metodologi Penelitian.....	27
3.1 Objek Penelitian	27
3.2 Subjek penelitian	27
3.3 Alat Penelitian	27
3.4 Tahapan Penelitian	28
Bab 4	31
4.1 Empathize	31
4.1.1 Wawancara	31
4.1.2 Empathy Map	32
4.1.3 Proses Bisnis	34
4.2 Define	37
4.2.1 Affinity Diagram	37
4.3 Ideate	40
4.3.1 How Might We.....	40
4.3.2 User flow	41
4.3.3 Information Architectur	47

4.4	Prototype	49
4.4.1	Wireframe Low-Fidelity	49
4.4.2	Wireframe High-Fidelity.....	63
4.5	Usability Testing	78
4.5.1	Menentukan Kriteria Pengujian	78
4.5.2	Skenario Pengujian.....	79
4.5.3	Analisis Data Pengujian	81
4.5.4	Efektivitas	81
4.5.5	Efisiensi.....	85
4.5.6	Kepuasan pengguna	86
Bab 5	Penutup	88
5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran	89
Daftar Acuan		90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Emphaty map</i>	33
Gambar 4. 2 proses bisnis penjualan saat ini	35
Gambar 4. 3 Proses bisnis pesanan <i>thrift</i> saat ini.....	35
Gambar 4. 4 Proses bisnis yang diusulkan.....	36
Gambar 4. 5 <i>affinity diagram</i> penggunaan waktu dalam pencarian produk	38
Gambar 4. 6 <i>affinity diagram</i> permasalahan proses transaksi.....	39
Gambar 4. 7 Masuk akun	42
Gambar 4. 8 Daftar akun.....	42
Gambar 4. 9 Melihat produk	43
Gambar 4. 10 Membeli produk	44
Gambar 4. 11 Pembayaran	44
Gambar 4. 12 Lacak pesanan	45
Gambar 4. 13 Rekomendasi padu padan produk	46
Gambar 4. 14 Pembatalan pesanan	47
Gambar 4. 15 <i>Information Architectur</i>	48
Gambar 4. 16 <i>Wireframe splash screen</i>	50
Gambar 4. 17 <i>Wireframe Onboarding</i>	51
Gambar 4. 18 <i>Wireframe login</i>	52
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> pendaftaran akun	53
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> beranda	54
Gambar 4. 21 <i>Wireframe</i> menampilkan dan melihat produk.....	55
Gambar 4. 22 <i>Wireframe Checkout</i> dan pembayaran	56
Gambar 23 <i>Wireframe</i> rekomendasi	58

Gambar 4. 24 <i>Wireframe</i> pembatalan pesanan	59
Gambar 4. 25 <i>Wireframe</i> riwayat pesanan.....	60
Gambar 4. 26 <i>Wireframe</i> chat dan <i>notifikasi</i>	61
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> profil.....	62
Gambar 4. 28 <i>high fidelity splash screen</i>	63
Gambar 4. 29 <i>high fidelity Onboarding</i>	64
Gambar 4. 30 <i>high fidelity login</i>	65
Gambar 4. 31 <i>high fidelity</i> pendaftaran akun.....	66
Gambar 4. 32 <i>high fidelity</i> beranda	67
Gambar 4. 33 <i>high fidelity</i> menampilkan dan melihat produk.....	69
Gambar 4. 34 <i>high fidelity checkout</i> dan pembayaran	71
Gambar 4. 35 <i>high fidelity</i> Rekomendasi	73
Gambar 4. 36 <i>high fidelity</i> pembatalan pesanan	74
Gambar 4. 37 <i>high fidelity</i> Riwayat pemesanan.....	75
Gambar 4. 38 <i>high fidelity</i> chat dan <i>notifikasi</i>	76
Gambar 4. 39 <i>high fidelity</i> Profil.....	77
Gambar 4. 40 <i>Chart</i> Rating kesuksesan scenario.....	82
Gambar 4. 41 <i>Chart</i> Rating penyelesaian scenario.....	84
Gambar 4. 42 <i>Chart</i> waktu penyelesaian scenario.....	85
Gambar 4. 43 Hasil perhitungan kepuasan pengguna.....	86
Gambar 4. 44 Skor SUS	87

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>How might we</i> (HMW).....	41
Tabel 4. 2 Daftar responden pengujian	78
Tabel 4. 3 Skenario pengujian.....	79
Tabel 4. 4 Nilai rata-rata dan interval	86

Perancangan *Prototype* Aplikasi *Thriftshop* Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking*

Designing Mobile-Based Thriftshop Application Prototype Using Design Thinking Method

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat tidak terkecuali dalam industri pakaian. *fashion industry* di Indonesia memiliki pasar yang besar dan luas, Salah satu industri pakaian yang ikut mengalami perubahan setiap tahun adalah *thrift shop*. *Thrift shop* menjadi sebuah tren baru yang menarik hati masyarakat. Tren ini mampu menarik minat masyarakat karena adanya keunikan yaitu karena harga yang dijual merupakan harga miring dengan kualitas yang masih bagus Penelitian ini bertujuan merancang *prototype* untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pembelian dan transaksi *thrift shop* secara online.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *design thinking*. Metode *Design thinking* ini melibatkan serangkaian tahap yang dimulai dengan tahap *empati* untuk mendalami dan memahami masalah. Tahap *define* digunakan untuk mengidentifikasi secara lebih jelas permasalahan yang perlu dipecahkan. Tahap *ideate* merupakan langkah di mana ide-ide kreatif diperoleh melalui sesi *brainstorming* untuk mencari solusi. Setelah itu, dilakukan perancangan *prototype*, dan tahap *testing* digunakan untuk menguji rancangan *prototype*.

Hasil pengujian *prototype* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata *efektivitas* mencapai 86%, mengindikasikan bahwa desain *prototype* ini telah terbukti cukup baik dan *efektif*. *Efisiensi* pengukuran juga mencapai 76,72 detik, menunjukkan bahwa *prototype* ini dapat dianggap cukup *efisien* dan mudah digunakan. Selain itu, berdasarkan skor *System Usability Scale* (SUS), *prototype* ini memperoleh nilai 75,50%, yang dapat digolongkan dalam kategori *good*. Kesimpulannya Perancangan *Prototype* Aplikasi *Thriftshop* Berbasis Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking* dapat membantu pengguna dalam mencari produk dan bertransaksi serta mencari rekomendasi dalam memadu madankan busana hasil *thrifting*.

Kata kunci: *Thrift shop, Thrifting, Prototype, Design Thinking*