



**Penerapan Metode *Design thinking* dan *Agile* dalam Rancang
Bangun Aplikasi Penjualanku pada *Anindya Collection***

SKRIPSI

Nabila Pasha

20141015P

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**



**Penerapan Metode *Design thinking* dan *Agile* dalam Rancang
Bangun Aplikasi Penjualanku pada *Anindya Collection***

**Nabila Pasha
20141015P**

Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DALAM
RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALANKU PADA ANINDYA
COLLECTION**

NABILA PASHA

20141015P

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

**Palembang, 13 April 2023
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma**

Dosen Pembimbing,



Zaid Amin, M.Kom., Ph.D.

Dekan,



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “Penerapan Metode Design Thinking dan Agile dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku pada Anindya Collection” Oleh “Nabila Pasha”, telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Senin tanggal 03 April 2023.

Komisi Penguji

1. Ketua : Zaid Amin, M.Kom., Ph.D. (.....)
2. Anggota : Megawaty, S.Kom., M.Kom. (.....)
3. Anggota : Kiky Rizky Nova Wardani, S.Kom., M.Kom. (.....)

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua Program Studi,



Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D.

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“its seems impossible until it's done”

“Done is better than perfect”

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Orangtua terkasih
- Saudara saudaraku
- Teman temanku yang sudah membantu dan menyemangati
- Seluruh Dosen Sistem Informasi
- Almamaterku

ABSTRAK

Design thinking merupakan metode yang berkonsentrasi untuk menghasilkan ide dan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan yang berfokus pada perspektif manusia atau pengguna. Tahapan *design thinking* dapat dilakukan berulang-ulang untuk improvisasi ide dan solusi sehingga responsif dan adaptif terhadap perubahan. *Agile* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang tahapan dapat dilakukan berulang-ulang membentuk siklus, hal ini dilakukan karena metode *agile* sangat memperhatikan nilai suatu produk. Anindya Collection merupakan UMK pakaian batik khusus laki-laki yang mereka produksi sendiri dan jual dengan brand nama usaha mereka sendiri yaitu Anindya Collection. Permasalahan sering terjadi dalam mengelolah data penjualan dan membuat rekapitulasi data penjualan yang masih dilakukan secara manual yaitu ditulis tangan di sebuah buku sehingga kurang efektif dan efisien. UMK memiliki peran dalam mendongkrak perekonomian Indonesia, sehingga keterbatasan seharusnya tidak menghalangi UMK untuk berinovasi. Pada penelitian ini penulis melakukan Penerapan Metode *Design thinking* dan *Agile* dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku pada Anindya Collection. Pada penelitian ini penulis menyimpulkan metode *design thinking* membantu improvisasi ide dan solusi terhadap perubahan sebelum ke tahap pengembangan aplikasi. Sedangkan metode *agile* membantu implementasi ide dan solusi yang dihasilkan dari tahapan *design thinking*.

Kata Kunci : *Agile; Design thinking; Data penjualan; Aplikasi; UMK.*

ABSTRACT

Design thinking is a method that concentrates on generating ideas and solutions that begin with a process of empathy for a need that focuses on a human or *user perspective*. The stages of *design thinking* can be done repeatedly to improvise ideas and solutions so that they are responsive and adaptive to change. *Agile* is a software *Development* method in which the stages can be repeated to form a cycle, this is done because the *agile* method is very concerned about the value of a product. The Anindya *Collection* is UMK of men's batik clothing that they produce themselves and sell under their own business brand name, Anindya *Collection*. Problems often occur in managing sales data and recapitulating sales data which is still done manually, namely handwriting in a book, making it less effective and efficient. UMK has a role in boosting the Indonesian economy, so limitations should not prevent UMK from innovating. In this study the authors implemented the *Design thinking* and *Agile* Methods in Designing the My Sales Application at Anindya *Collection*). In this study, the authors concluded that the *design thinking* method helps improvise ideas and solutions to changes prior to the *Development* stage using *agile* methods. Meanwhile, *agile* methods help implement ideas and solutions generated from the *design thinking* stage.

Keywords : *Agile; Design thinking; Sales data; Application; UMK*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil 'alamin, segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang pencipta seluruh alam semesta yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul "Penerapan Metode *Design thinking* dan *Agile* dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku pada Anindya *Collection*" dengan lancar dan tepat waktu.

Skripsi ini tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas karunia dan nikmat kesehatan yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua terkasih, adik dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan moril maupun materil untuk penulis dapat menuntut ilmu.
3. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma.
4. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM, selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi.
5. Nita Rosa Damayanti., M.Kom., Ph.D, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Zaid Amin, M.Kom., Ph.D, selaku Dosen Pembimbing.
7. Segenap Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Bunda yang selalu setia menemani, mendukung dan mendoakan.
9. Adik yang sudah nganterin kemana mana.
10. Mba Putri Saraswati, udah mau direpotin dan sabar sekali.
11. Dik syifa, kak salwa dan kak caca yang setia dengar keluh kesah dan selalu menghibur.
12. Teman-teman di Program Studi Sistem Informasi yang memberikan semangat dan informasi.
13. Seluruh pihak yang tidak bisa peneliti disebutkan satu-persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya serta Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Palembang, 3 April 2023

Penulis

Nabila Pasha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR <i>SCRIPT CODE</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1. Waktu dan Tempat Penelitian	4
1.6.2. Metode Penelitian.....	4
1.6.3. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.4. Metode Pengembangan Sistem	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. <i>Design thinking</i>	8
2.2. <i>Agile</i>	9
2.3. <i>XAMPP</i>	10
2.4. <i>PHP</i>	10
2.5. <i>Mysql</i>	10

2.6. Penelitian Sebelumnya	11
----------------------------------	----

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisa Sistem	15
3.1.1. Analisa Sistem yang Berjalan.....	15
3.1.2. Analisa Sistem yang Diajukan.....	15
3.2. <i>Planning</i> (Perencanaan).....	16
3.2.1. Alat dan Bahan.....	16
3.2.2. Estimasi Jadwal	17
3.3. Tahapan Perencanaan & Perancangan.....	18
3.3.1. <i>Emphatize</i>	18
3.3.2. <i>Define</i>	19
3.3.3. <i>Ideate</i>	22
3.3.4. <i>Prototype</i>	32
3.3.5. <i>Tes Prototype</i>	40
3.3.6. <i>UML Diagram</i>	41
3.3.6.1. <i>Ideate</i>	41
3.3.6.2. <i>Prototype</i>	42
3.3.6.3. <i>Tes Prototype</i>	44
3.3.6.4. <i>UML Diagram</i>	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. <i>Coding</i> (Pengkodean)	46
4.2. Hasil	61
4.3. <i>Testing</i> (Pengujian).....	70

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran.....	75

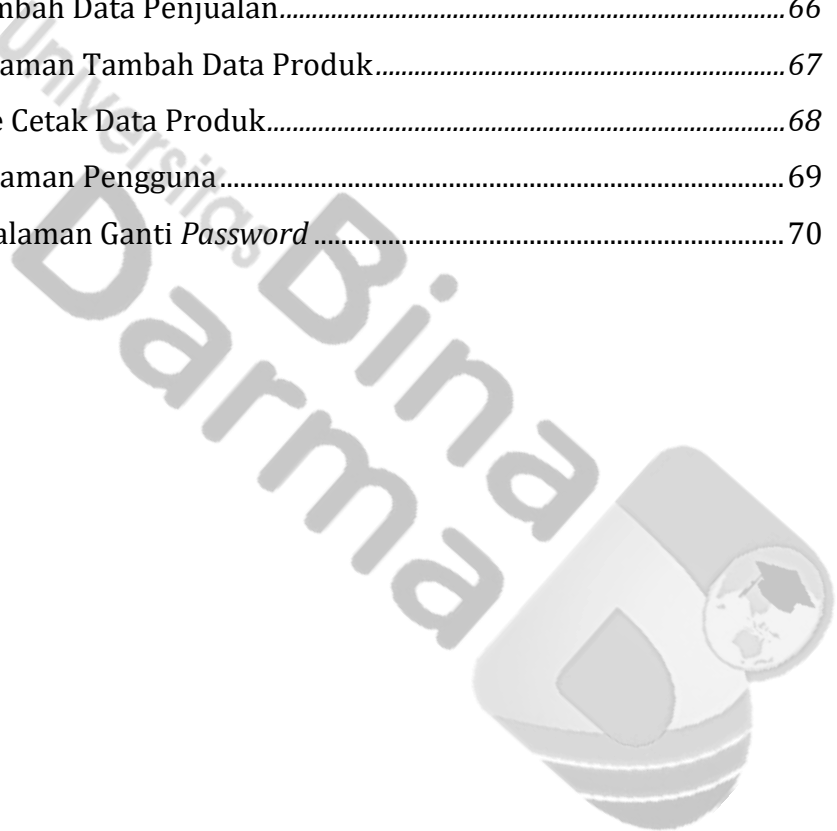
DAFTAR PUSTAKA.....	76
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>user flow</i> menambah data penjualan sprint ke-1.....	23
Gambar 3.2 <i>user flow</i> Menambah Data Penjualan sprint ke-2.....	24
Gambar 3.3. <i>Wireframe</i> Halaman Login.....	25
Gambar 3.4. <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	25
Gambar 3.5. <i>Wireframe</i> Halaman Data Pengguna.....	26
Gambar 3.6. <i>Wireframe</i> Halaman Data Penjualan.....	26
Gambar 3.7. <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Data Penjualan.....	27
Gambar 3.8. File Rekapitulasi Penjualan	27
Gambar 3.9. <i>Wireframe</i> File Nota Penjualan	28
Gambar 3.10. <i>Wireframe</i> Halaman Kategori Produk	29
Gambar 3.11. <i>Wireframe</i> Halaman Data Produk	29
Gambar 3.12. <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Data Produk.....	30
Gambar 3.13. <i>Wireframe</i> Halaman Katalog Produk	30
Gambar 3.14. <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Data Penjualan.....	31
Gambar 3.15. <i>Wireframe</i> File Data Produk.....	31
Gambar 3.16. <i>Prototype</i> Halaman Login.....	32
Gambar 3.17. <i>Prototype</i> Halaman Beranda.....	33
Gambar 3.18. <i>Prototype</i> Halaman Data Pengguna.....	33
Gambar 3.19. <i>Prototype</i> Halaman Data Penjualan.....	34
Gambar 3.20. <i>Prototype</i> Halaman Tanbah Data Penjualan.....	34
Gambar 3.21. File Rekapitulasi Penjualan	35
Gambar 3.22. <i>Prototype</i> File Nota Penjualan	36
Gambar 3.23. <i>Prototype</i> Halaman Data Kategori Produk.....	37
Gambar 3.24. <i>Prototype</i> Halaman Data Produk	37
Gambar 3.25. <i>Prototype</i> Halaman Tambah Data Produk.....	38
Gambar 3.26. <i>Prototype</i> Halaman Katalog Produk.....	38
Gambar 3.27. <i>Prototype</i> Halaman Tambah Data Penjualan	39
Gambar 3.28. <i>Prototype</i> File Data Produk.....	39
Gambar 3.29. <i>Usecase</i> Diagram Aplikasi Penjualanku.....	42
Gambar 3.30. <i>Activity</i> Diagram Tambah Data Produk.....	42
Gambar 3.31. <i>Activity</i> Diagram Tambah Data Penjualan.....	43

Gambar 3.32. <i>Class Diagram</i> Aplikasi Penjualan	44
Gambar 4.1. Halaman Login	61
Gambar 4.2. Halaman Beranda	62
Gambar 4.3. Halaman Data Penjualan	63
Gambar 4.4. Halaman Data Produk.....	64
Gambar 4.5. Halaman Katalog Poduk	65
Gambar 4.6. Tambah Data Penjualan.....	66
Gambar 4.7. Halaman Tambah Data Produk.....	67
Gambar 4.8. File Cetak Data Produk.....	68
Gambar 4.9. Halaman Pengguna.....	69
Gambar 4.10. Halaman Ganti <i>Password</i>	70



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Estimasi Jadwal.....	17
Tabel 3.2. Tabel <i>Emphatize</i> Sprint ke-1	18
Tabel 3.3. Tabel <i>Emphatize</i> Sprint ke-2	19
Tabel 3.4. Tabel <i>Define</i> Masalah dan Alasan.....	20
Tabel 3.5. Tabel <i>Define</i> Sprint ke-1	21
Tabel 3.6. Tabel <i>Define</i> Sprint ke-2	21
Tabel 3.7 Skenario Tugas Pengujian <i>Prototype</i>	40
Tabel 3.8 Hasil Pengujian <i>Prototype</i>	41
Tabel 3.9. Tabel Database Penjualan	44
Tabel 3.10. Tabel Database Produk.....	45
Tabel 3.11 Tabel Pengujian.....	71

DAFTAR SCRIPT CODE

4.1. Halaman Dashboard	46
4.2. Halaman Kategori Produk	47
4.3. Halaman Data Produk	49
4.4. Halaman Penjualan	53

