



**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM
PERANCANGAN *USER INTERFACE/ USER EXPERIENCE*
APLIKASI *MY PET CARE* PADA PAPA PETSHOP**

Amelia Debisafitri Al Fadilah Gurning

22141073P

**Karya Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi
Sistem Informasi**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM
PERANCANGAN USER INTERFACE/ USER EXPERIENCE
APLIKASI MY PET CARE PADA PAPA PETSHOP**

**AMELIA DEBISAFITRI AL FADILAH GURNING
22141073P**

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

Pembimbing

**Palembang, 22 Agustus 2024
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,**



M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D.




Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN USER INTERFACE/ USER EXPERIENCE APLIKASI MY PET CARE PADA PAPA PETSHOP" Oleh "Amelia Debisafitri Al Fadilah Gurning", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Kamis tanggal 22 Agustus 2024.

Komisi Penguji

1. Ketua : M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D.

(Tuti Yuli)
(.....)

2. Anggota : Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM

(Tata Sutabri)
(.....)

3. Anggota : Kurniawan, M.M., M.Kom.

(Kurniawan)
(.....)

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

Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amelia Debisafitri Al Fadilah Gurning

NIM : 22141073P

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia tugas skripsi, di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, September 2024

Yang membuat pernyataan,



Amelia Debisafitri Al Fadilah Gurning
22141073P

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Jika kamu tidak tahan dengan lelahnya **Belajar**, maka kamu harus tahan dengan perihnya **Kebodohan**”*
- Imam Syafi'i

*Never be so kind
you forget to be **clever**
Never be so clever
you forget to be **kind***
- Taylor Swift

Saya persembahkan kepada:

- ✍ yang tercinta, Ayah dan Ibu saya, Benni Gurning dan Dewi Maryana. Terimakasih atas segala upaya dan doa yang selalu kalian berikan
- ✍ yang saya sayangi, adik- adik saya, Giska, Fasha dan Anggi
- ✍ diri saya yang berbahagia di masa depan dengan orang-orang terkasihnya
- ✍ seluruh keluarga besar saya yang saya hormati
- ✍ dosen pembimbing saya yang telah berjuang membimbing saya menyelesaikan Karya Akhir ini
- ✍ sahabat- sahabat hidup saya yang selalu ada di sisi saya serta senantiasa memberikan semangat dan dukungan dengan tulus. Tak dapat saya jelaskan betapa bersyukurya saya memiliki kalian dalam hidup saya
- ✍ almamater kebanggaan

ABSTRAK

Industri pet shop saat ini mengalami transformasi dengan menerapkan teknologi aplikasi dalam operasionalnya. Hal ini memengaruhi cara bisnis pet shop saat berinteraksi dengan pelanggan mereka. Namun, Papa Petshop saat ini masih menggunakan metode penjualan secara offline dan pembayaran secara manual. Metode ini kurang praktis, dapat memakan waktu dan berisiko mengalami kesalahan. Untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka diperlukan perancangan *User Interface/ User Experience* yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *User Interface/ User Experience* aplikasi My Pet Care pada Papa Petshop dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan kualitas layanan serta menghadirkan pengalaman yang lebih baik kepada pemilik hewan peliharaan. Penelitian ini dimulai dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berdasarkan *prototype* Aplikasi yang dibuat, maka dilakukan pengujian *Usability Testing* menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan mendapatkan skor 83 dengan grade “A” dan kategori “Acceptable”.

Kata kunci: Design Thinking, Pet shop, System Usability Scale (SUS), User Interface, User Experience, Usability Testing

ABSTRACT

The pet shop industry is currently undergoing transformation by implementing application technology in its operations. This affects the way pet shop businesses interact with their customers. However, Papa Petshop currently still uses offline sales methods and manual payments. This method is less practical, can be time consuming and carries the risk of errors. To get an application that suits user needs, it is necessary to design an appropriate User Interface/User Experience. This research aims to design the User Interface/User Experience of the My Pet Care application at Papa Petshop using the Design Thinking method to improve service quality and provide a better experience for pet owners. This research starts from the empathize, define, ideate, prototype and test stages. Based on the Application prototype created, Usability Testing was carried out using the System Usability Scale (SUS) by getting a score of 83 with grade "A" and the "Acceptable" category.

Keywords: Design Thinking, Pet shop, System Usability Scale (SUS), User Interface, User Experience, Usability Testing

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir yang berjudul “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN USER INTERFACE/ USER EXPERIENCE APLIKASI MY PET CARE PADA PAPA PETSHOP”. Tujuan dari penyusunan Skripsi ini adalah untuk memenuhi kurikulum dalam syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma.

Dalam kesempatan ini juga, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan Karya Akhir ini khususnya kepada

1. Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, kesabaran, kekuatan dan keteguhan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Karya Akhir ini dengan baik.
2. Terimakasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua serta keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan doa terbaik.
3. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.pd., M.M selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
4. Bapak Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM selaku dekan Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma Palembang.
5. Ibu Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Prodi Sistem Informasi, Universitas Bina Darma Palembang.
6. Bapak M. Izman Hardiansyah, Ph.D. selaku dosen pembimbing yang sudah sangat sabar dalam membantu dan membimbing saya selama penyusunan Skripsi ini.

7. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM selaku Penguji yang telah memberikan masukan dalam penyusunan Karya Akhir ini.
8. Bapak Kurniawan M.Kom. selaku Penguji yang telah memberikan masukan dalam penyusunan Karya Akhir ini.
9. Papa Petshop yang telah memberikan izin dalam pengambilan data Karya Akhir.
10. Terakhir kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Terimakasih.

Semoga Allah SWT melimpahkan berkah dan karunianya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan hingga penyelesaian Karya Akhir ini. Penulis sangat disadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan serta kekeliruan dalam penulisan laporan ini, hal itu karena penulis adalah manusia biasa yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Akhir kata, semoga Karya Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi kami dan bagi mahasiswa Universitas Bina Darma Palembang, Prodi Sistem Informasi pada umumnya, serta dapat memberikan masukan pikiran dalam rangka meningkatkan mutu dalam pembelajaran.

Palembang, September 2024

Amelia Debisafitri Al Fadilah Gurning

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Objek Penelitian.....	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Landasan Teori	6
2.1.1 <i>User Interface (UI)</i>	6
2.1.2 <i>User Experience (UX)</i>	6
2.1.3 <i>Pet Care</i>	6
2.1.4 <i>Metode Design Thinking</i>	7
2.1.5 <i>Wireframe</i>	8
2.1.6 <i>Usability Testing</i>	8
2.1.7 <i>Sistem Usability Scale (SUS)</i>	9
2.1.8 <i>Figma</i>	9
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1. Metode Penelitian	11

3.2.	Metode Analisis Data	12
3.3.	Tahapan Design Thinking.....	12
3.3.1	<i>Empathize</i>	12
3.3.2	<i>Define</i>	12
3.3.3	<i>Ideate</i>	13
3.3.4	<i>Prototype</i>	13
3.3.5	<i>Testing</i>	13
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1.	Hasil Tahap Empathize.....	15
4.2.	Hasil Tahap Define	19
4.3.	Hasil Tahap Ideate.....	21
4.4.	Hasil Tahap Prototype	28
4.5.	Hasil Tahap Testing.....	45
BAB 5	PENUTUP.....	49
5.1.	Kesimpulan.....	49
5.2.	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA		50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking	7
Gambar 2.2 Penilaian SUS	9
Gambar 2.3 Figma.....	10
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	11
Gambar 4.1 Tampilan website Amigos Petshop.....	17
Gambar 4.2 Tampilan website Suka Pets	17
Gambar 4.3 Tampilan website Paw Petshop	18
Gambar 4.4 Tampilan website Griya Pakan	18
Gambar 4.5 User Persona Pemilik.....	19
Gambar 4.6 Daftar Fitur	21
Gambar 4.7 Sitemap User	22
Gambar 4.8 Sitemap Admin	23
Gambar 4.9 User Flow	25
Gambar 4.10 Warna	27
Gambar 4.11 Font Manrope.....	27
Gambar 4.12 Low-Fidelity Wireframe.....	28
Gambar 4.13 Prototyping.....	29
Gambar 4.14 Wireframe splash screen.....	30
Gambar 4.15 Wireframe Masuk	31
Gambar 4.16 Wireframe Daftar.....	32
Gambar 4.17 Wireframe Beranda	33
Gambar 4.18 Wireframe Pencarian	34
Gambar 4.19 Wireframe Keranjang	35
Gambar 4.20 Wireframe Detail Kategori dan Produk.....	36
Gambar 4.21 Wireframe Layanan Perawatan dan Penitipan.....	37
Gambar 4.22 Wireframe favorite	37
Gambar 4.23 Wireframe Transaksi Pembelian.....	39
Gambar 4.24 Wireframe Riwayat Pembelian	40
Gambar 4.25 Wireframe Notifikasi.....	41

Gambar 4.26 Wireframe Masuk (Admin).....	41
Gambar 4.27 Wireframe kelola Data (Admin)	43
Gambar 4.28 Wireframe Transaksi (Admin)	44
Gambar 4.29 Wireframe Laporan (Admin)	45



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kelebihan dan Kekurangan Kompetitor	16
Tabel 4.2 Daftar pertanyaan System Usability Scale (SUS)	45
Tabel 4.3 Daftar skor jawaban.....	46
Tabel 4.4 Daftar nilai kuisioner.....	46
Tabel 4.5 Perhitungan SUS (System Usability Scale).....	47

