



**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI JUAL BELI HASIL
PERTANIAN PASAR TANI OGAN ILIR BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

**DENDI SANJAYA
191410095**

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



**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI JUAL BELI HASIL
PERTANIAN PASAR TANI OGAN ILIR BERBASIS *MOBILE*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

**DENDI SANJAYA
191410095**

Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer

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

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI JUAL BELI HASIL PERTANIAN
PASAR TANI OGAN ILIR BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

DENDI SANJAYA

191410095

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

Palembang, 21 Juli 2023

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Pembimbing,

Dekan,



Taqrim Ibadi, M.Kom



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI JUAL BELI HASIL PERTANIAN PASAR TANI OGAN ILIR BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***" Oleh **DENDI SANJAYA (191410095)** telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari **JUM'AT tanggal 21 Juli 2023.**

Komisi Penguji

1. Ketua : Taqrim Ibadi, M.Kom

(.....)

2. Anggota : Ilman Zuhri Yadi, M.M.,M.Kom

(.....)

3. Anggota : Evi Yulianingsih, M.M.,M.Kom

(.....)

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

Ketua,
Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi
Nita Rosa Damayanti.,M.Kom.,Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dendi Sanjaya

NIM : 191410095

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, 21 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



DENDI SANJAYA
NIM : 191410095

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Selalu berpikirlah positif, karena pikiran positif adalah suatu bentuk energi yang menarik kesuksesan di semua bidang kehidupan”

(Dendi Sanjaya)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT sebagai Pencipta semesta alam yang telah memberikan nikmat kehidupan dan rizki yang berkah.
- ❖ Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih atas dukungan, do'a serta pengorbanannya sungguh kasih sayangnya tidak akan pernah saya lupakan.
- ❖ Isitri dan Anakku, terima kasih karna selalu memberikan dukungan dan semangat, serta do'a yang selalu tercurahkan.
- ❖ Saudaraku dan seluruh keluargaku, terima kasih atas do'a dan dukungannya.
- ❖ Teman-teman seangkatan, terima kasih atas perjuangannya yang selalu saling memberikan semangat dan saling membantu hingga akhir.

ABSTRAK
UNIVERSITAS BINA DARMA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SKRIPSI, MEI 2023

DENDI SANJAYA

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI JUAL BELI HASIL PERTANIAN PASAR TANI OGAN ILIR BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*.

(xiv + 54 halaman + 2 gambar + 1 tabel + 2 lampiran)

ABSTRAK

Pertanian adalah salah satu sumber penghasil anggaran yang besar dan sumber kehidupan bagi masyarakat Indonesia. Kabupaten Ogan Ilir memiliki luas wilayah 2.666,09 km², dari total jumlah penduduk 416.549 jiwa, status pekerjaan utama penduduk ogan ilir adalah 40.505 jiwa berusaha sendiri, 45.899 jiwa sebagai buruh tidak tetap, 6.805 jiwa buruh tetap, 42.670 jiwa pekerja keluarga/tak dibayar, dari empat jenis pekerjaan utama tersebut hampir semuanya bekerja sebagai petani, sedangkan sisanya karyawan/pegawai sebanyak 71.055 jiwa dan pekerja bebas 11.821 jiwa. Wilayah kabupaten Ogan Ilir yang luas dapat menjadi potensi yang baik untuk meningkatkan perekonomian para petani. Tapi disisi lain, banyak petani dan konsumen yang dirugikan karena masalah yang muncul akibat sistem penjualan hasil pertanian di wilayah kabupaten Ogan Ilir yang cukup panjang. Masalah tersebut harus segera diselesaikan, salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan Perancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* menggunakan metode *design thinking*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat rancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis. Penelitian ini dilakukan di kabupaten Ogan Ilir tepatnya pada Kantor Balai Penyuluh Pertanian (BPP) Kec.Tanjung Raja menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe aplikasi Pasar Tani Ogan Ilir dan hasil *usability testing* yang berisi data penggunaan desain UI/UX yang dirancang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil perancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* yang telah dirancang layak untuk digunakan sebagai rancangan desain awal untuk pembangunan aplikasi Pasar Tani Ogan Ilir kedepannya. Dikatakan layak karena tingkat kesalahan klik dibawah angka 50% yaitu hanya 7%, selain itu jumlah responden yang menyelesaikan misi sesuai jalur juga lebih dari 50% yaitu sebanyak 97,8% dan juga didasari oleh pendapat dari 397 orang responden yang menyatakan desain prototype tersebut telah layak digunakan.

Kata Kunci : UI/UX, *Pasar Tani Ogan Ilir*, *Perancangan*, *Design Thinking*, *Usability Testing*.

ABSTRACT
UNIVERSITAS BINA DARMA
INFORMATION SYSTEMS STUDY PROGRAM
THESIS, MEI 2023

DENDI SANJAYA

DESIGNING UI/UX DESIGN OF MOBILE BASED BUYING AND SALE OF AGRICULTURAL PRODUCTS AT PASAR TANI OGAN ILIR USING DESIGN THINKING METHOD

(xiv + 54 pages + 2 picture + 1 table + 2 enclosure)

ABSTRACT

Agriculture is a major source of income and source of livelihood for the people of Indonesia. Ogan Ilir Regency has an area of 2,666.09 km², out of a total population of 416,549 people, the main occupation status of the residents of Ogan Ilir is 40,505 people self-employed, 45,899 people as temporary workers, 6,805 people as permanent workers, 42,670 people as family/unpaid workers, Of the four main types of work, almost all of them work as farmers, while the remaining 71,055 employees/employees and 11,821 freelancers. The vast area of Ogan Ilir district can be a good potential to improve the economy of farmers. But on the other hand, many farmers and consumers have suffered losses due to problems arising from the long system of selling agricultural products in the Ogan Ilir district. This problem must be resolved immediately, one of the efforts that can be done is to design the UI / UX application for buying and selling agricultural products based on mobile-based Ogan Ilir Farmers Market using the design thinking method. The purpose of this study was to design a UI/UX design for an application for buying and selling agricultural products based on the Ogan Ilir Farmer's Market. This research was conducted in the district of Ogan Ilir to be precise at the Office of the Agricultural Extension Center (BPP) Kec. Tanjung Raja using quantitative research methods. The results of this study are the prototype of the Ogan Ilir Farmers Market application and the results of usability testing which contains data on the use of the designed UI/UX design. The conclusion of this study is the result of designing the UI/UX design of a mobile-based buying and selling application from the Ogan Ilir Farmers Market which has been designed to be suitable for use as an initial design for the future development of the Ogan Ilir Farmers Market application. It is said to be feasible because the click error rate is below 50%, which is only 7%, besides that the number of respondents who completed the mission according to the path was also more than 50%, which was 97.8% and was also based on the opinions of 397 respondents who stated that the prototype design had been proper to use.

Keywords: UI/UX, Pasar Tani Ogan Ilir, Design, Design Thinking, Usability Testing.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum Wr. Wb, Dengan memanjatkan segala puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sesuai dengan waktunya dan dengan kemampuan yang ada pada penulis. Skripsi ini penulis susun dengan penuh tanggungjawab sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi. Adapun skripsi yang disusun Penulis berjudul : “Perancangan desain UI/UX aplikasi jual beli hasil pertanian Pasar Tani Ogan Ilir berbasis *mobile* menggunakan metode design thinking.”

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan serta petunjuk dari semua pihak tidak, mungkin skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan Istriku tercinta yang telah memberikan bantuan baik moril ataupun materil serta do’a;
2. Ibu Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
3. Bapak Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM., Selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi.
4. Ibu Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.

5. Bapak Taqrim Ibadi, M.Kom., selaku pembimbing dalam penulisan Proposal
6. Seluruh bapak/ibu Dosen Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang atas segala ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan tanpa batas.
7. Teman – teman saya, yang selalu memberikan dukungan serta menemani suka duka penulis dari semester 1 sampai sekarang.
8. Rekan-rekan mahasiswa dan mahasiswi Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma Angkatan 2019.

Akhir kata penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sangat sederhana dan banyak kekurangan. Namun, harapan penulis kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Semoga Allah SWT melimpahkan taufik dan hidayah-Nya bagi kita semua, Aamiin.

Palembang, 21 Juli 2023

Penulis,



Dendi Sanjaya

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Metodologi Penelitian.....	7
1.6.1 Waktu dan Tempat.....	7
1.6.2 Alat dan Bahan Penelitian	7
1.6.2.1 Alat Penelitian	7
1.6.2.2 Bahan Penelitian	8
1.6.3 Metode Penelitian	8
1.6.4 Metode Pengumpulan Data	9
1.6.5 Tahapan Penelitian.....	9
1.7 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Desain	12
2.2 UI/UX.....	13
2.3 Pasar Tani Ogan Ilir	14

2.4	Aplikasi <i>Mobile</i>	16
2.5	Distribusi.....	17
2.6	Sistem Penjualan	18
2.7	<i>Design Thinking</i>	18
BAB III RANCANGAN		23
3.1	<i>Flowchart</i>	23
3.1.1	Admin.....	23
3.1.2	Penjual.....	25
3.1.3	Pembeli.....	27
3.2	<i>Wireframe</i>	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Hasil.....	30
4.1.1	Prototype.....	30
4.1.2	Usability Testing.....	43
4.1.2.1	Populasi.....	43
4.1.2.2	Sampel.....	43
4.1.2.3	Hasil <i>Usability Testing</i>	44
4.2	Pembahasan	52
BAB V PENUTUP		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN		57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Penelitian	10
Gambar 2. 1 Komponen Analisis Sistem Penjualan Produk/Barang	18
Gambar 2. 2 Lima Tahap <i>Design Thinking</i>	20
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Admin	23
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Penjual	25
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Pembeli	27
Gambar 3. 4 <i>Wireframe</i>	29
Gambar 4. 1 Halaman Awal	33
Gambar 4. 2 Halaman Depan	33
Gambar 4. 3 Halaman Akun	35
Gambar 4. 4 Halaman Detail Produk	35
Gambar 4. 5 Halaman <i>Check Out</i>	38
Gambar 4. 6 Halaman Pembayaran	38
Gambar 4. 7 Halaman Pembayaran Selesai	40
Gambar 4. 8 Halaman Daftar Akun	40
Gambar 4. 9 Halaman Masuk Akun	42
Gambar 4. 10 <i>Barcode Prototype</i>	42
Gambar 4. 11 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 1	46
Gambar 4. 12 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 2	46
Gambar 4. 13 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 3	47
Gambar 4. 14 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 4	47
Gambar 4. 15 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 5	48
Gambar 4. 16 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 6	48
Gambar 4. 17 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 7	49
Gambar 4. 18 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 8	49
Gambar 4. 19 Hasil <i>Usability Testing</i> Halaman 9	50
Gambar 4. 20 Grafik Rekapitulasi Hasil <i>Usability Testing</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Lima Tahap <i>Design Thinking</i>	20
Tabel 4. 1 <i>Primary Color</i> dan <i>Secondary Color</i>	30
Tabel 4. 2 Daftar <i>icon</i> yang digunakan	31
Tabel 4. 3 Rekapitulasi <i>Usability Testing</i> menyelesaikan misi.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Dokumentasi Penelitian

Lampiran 2. Daftar Nama Sampel

Lampiran 3. Surat Tugas

Lampiran 4. Surat Balasan dari Objek Penelitian

Lampiran 5. SK Pembimbing

Lampiran 6. Lembar Konsultasi

