

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI INPUT DATA PRODUKSI
PADA PT BELITANG PANEN RAYA MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**



SKRIPSI

**NUR FAIZI
191410246**

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



**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI INPUT DATA PRODUKSI PADA PT
BELITANG PANEN RAYA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**NUR FAIZI
191410246**

Skripsi diajukan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer

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

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI INPUT DATA PRODUKSI PADA PT
BELITANG PANEN RAYA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Disusun oleh :

NUR FAIZI

191410246

SKRIPSI

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

Dosen Pembimbing



Fitri purwaningtias.,M.Kom

Palembang, 01 September 2023

Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Dekan,



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata sutabri, S.Kom., M.M.S.I., M.K.M

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI INPUT DATA PRODUKSI PADA PT BELITANG PANEN RAYA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING" Oleh "NUR FAIZI" telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Jum'at tanggal 1 September 2023.

Komisi Penguji

- | | | |
|------------|------------------------------|--|
| 1. Ketua | Fitri Purwaningtiyas, M.Kom. | () |
| 2. Anggota | Ria Andryani, M.M., M.Kom. | () |
| 3. Anggota | Tri Oktarina, M.Kom | () |

Mengetahui, 01 September 2023

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Ketua,



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur faizi

NIM: 191410246

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya laporan penelitian 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 karya akhir saya 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, 25 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



NUR FAIZI

191410158

Halaman motto Dan persembahan

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain)”

Qs. Al- Insyirah: 6-7

Skripsi ini dipersembahkan untuk: ☐

Kedua orangtua, Ayah M.RUSMINI Ibu TONIYAH S.Pd yang telah memberikan semangat serta suport yang luar biasa, serta memberikan dukungan baik moril maupun materil.

Terima kasih

☐ Dosen pembimbing ku Ibu Fitri purwaningtias M.Kom yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran serta kritik sampai skripsi ini selesai.

Abstract

In today's modern world, humans are greatly assisted by technology. Even more advanced technology will make it easier for humans to assist in their activities. BPR is one of the production system applications. To provide the best in inputting incoming and outgoing goods data as well as available goods data, Belitang Harvest Raya designed a new application product. In this study using the Design thinking approach. The Design thinking method is an innovation-based software product design method that is based on finding solutions to solve certain problems. After successfully finding and understanding the problems obtained through the process of Identification of the problem, Explain Solution, Empathize to User, Appeal to Business, Lock in Agreement (IDEAL) and Prototype and Test. So that the BPR application is able to solve problems that occur in a company at this time.

Keywords: ui/ux, design thinking, system production



Abstrak

Di dunia modern seperti sekarang manusia sangat dibantu oleh yang namanya teknologi, teknologi yang semakin maju pun akan semakin mempermudah manusia dalam membantu aktivitasnya BPR merupakan salah satu aplikasi sistem produksi. Untuk memberikan yang terbaik dalam penginputan data barang yang masuk dan keluar serta data barang yang tersedia, Belitang panen raya melakukan desain produk aplikasi baru. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Design thinking*. Metode *Design thinking* merupakan sebuah metode desain produk perangkat lunak berbasis inovasi yang bertumpu pada pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tertentu. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan yang didapatkan melalui proses *Identify the problem, Describe Solution, Empathize to User, Appeal to Business, Lock in Agreement (IDEAL)* dan *Prototype* serta *Test*. Sehingga aplikasi BPR mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di suatu perusahaan pada saat ini. Kata kunci: *ui/ux, Design thinking, sistem produksi*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim

Assalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Dengan memanjatkan segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal ini sesuai dengan kemampuan yang ada pada penulis. Proposal ini merupakan tanggung jawab penulis sebagai tugas akhir dalam rangka Sebagai Syarat melanjutkan skripsi dan agar dapat menyelesaikan perkuliahan dengan lancar. Adapun proposal yang dibuat Penulis dengan judul :“perancangan desain ui/ux aplikasi data produksi pada pt belitang panen raya kab oku timur berbasis mobile menggunakan metode design thinking ”proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan mendapatkan Gelar sarjana di Universitas Bina Darma Palembang.

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

1. Kedua orang tua BAPAK RUSMINI DAN IBU TONIYAH S.Pd yang selalu menjadi motivasi terbesar penulis selama ini.akan kupersembahkan skripsi ini kepada ibu saya tercinta yang telah melewati banyak waktu demi untuk anak nya menempuh pendidikan yang tinggi ini, atas doa dan kasih sayang penuh semangatnya berjuang.
2. Kepada nenek saya SALAMAH terima kasih yang selalu mendoakan cucu kesayangannya agar menjadi anak yang berhsail mewujudkan mimpinya.
3. Dr. Sunda Ariana, M.Pd.,MM, selaku Rektor Universitas Bina Darma.
4. Dr. Tata Sutabri, S.Kom.,MMSI.,MKM. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Nita Rosa Damayanti.,M.Kom.,Ph.D. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Fitri purwaningtias.,M.Kom. Selaku dosen pembimbing skripsi telah memberikan kritik dan saran.

7. Ria andryani.M.M.,M.Kom., Selaku penguji I yang telah memberikan saran terhadap skripsi saya dan memberikan bimbingan yang sangat detail kepada saya.
8. Tri oktarina.,M.Kom Selaku Penguji II yang telah memberikan saran kepada saya.
9. Ahmad NurHadi selaku supervisor dan pembimbing lapangan dari PT belintang panen raya atas ilmu yang sudah diberikan kepada saya.
10. Kepada Karyawan-karyawan PT belintang panen raya telah membantu dan memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Kedua kakak ku yang ganteng dan cantik ADI dan ibu NURUL HASANAH yang selalu menjadi motivasi terbesar penulis selama ini,atas dukungan dan bimbingan kepada adiknya demi menjadi adik yang mandiri tanpa ketergantungan sama orang lain, terima kasih atas doa materil yang sudah diberikan kepada saya dan selalu mendoakan adiknya menjadi adik berguna untuk keluarga.
12. Terima kasih kepada kekasihku DEA FAUZIAH S.E tersayang yang telah memberikan support tiada henti dalam menempuh pendidikan tinggi ini. Kritik dan saran yang telah diberikan agar saya berusaha keras dan menjadi lebih baik dan materil yang sudah diberikan selalu menjadi pendamping hidup yang selalu memberikan motivasi yang sangat berguna untuk diiriku,
13. Kepada keluarga dari ayahku dan ibuku atas doa yang diberikan dan dukungannya.

Semoga arahan, motivasi dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah bagi keluarga, bapak dan ibu, serta rekan-rekan,

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Palembang, 25 Agustus 2023

Nur faizi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Batasan Masalah.....	15
1.5 Manfaat Penelitian	15
1.6 Metodologi Penelitian	16
1.7 Sistematika penulisan	18
BAB II LANDASAN TEORI	20
2.1 Pengertian Perancangan.....	21
2.2 Pengertian Sistem.....	22

2.3 Pengertian Informasi.....	23
2.4 Pengertian Sistem Informasi.....	24
2.5 Pengertian Produksi.....	25
2.6 <i>UI/UX</i>	26
2.7 <i>Design Thinking</i>	31
2.8 Figma	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Lokasi Penelitian.....	45
3.2 Waktu Penelitian.....	45
3.3 Metode Penelitian.....	45
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	46
3.5 Metode Perancangan Sistem	48
3.6 Alur Penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Tahap <i>Emphatize</i>	52
4.2 Tahap <i>Define</i>	54
4.3 <i>Ideate</i>	55
4.4 Tahap <i>Prototype</i>	56
4.5 Tahap Implementasi.....	59
4.6 Tahapan Pengujian.....	72
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh scenario	36
Tabel 2. Studi Literatur	37
Tabel 3. Alur Penelitian.....	49
Tabel 4. User Scenarios.....	51
Tabel 5. emphaty map	52
Tabel 6. customer journey map.....	53
Tabel 7. low fidelitty	54
Tabel 8. Hasil Kesimpulan.....	72

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 tahapan metode design thinking	28
GAMBAR 2 <i>Persona Customer</i>	30
GAMBAR 3 Contoh <i>Customer Journey Map</i>	32
GAMBAR 4 Contoh <i>User Flow</i>	33
GAMBAR 5 Contoh <i>Sitemap</i>	34
GAMBAR 6 Contoh <i>Low – Fidelity WireFrames</i>	35
GAMBAR 7 <i>High Fidelity Wireframes</i>	35
GAMBAR 8 Model <i>Prototype</i>	47
GAMBAR 9 <i>User Persona</i> Pak Hadi	50
GAMBAR 10 <i>User Flow</i>	53
GAMBAR 11 <i>Sitemap</i>	54
GAMBAR 12 Implementasi Antarmuka	60
GAMBAR 13 <i>Prototype</i>	61
GAMBAR 14 Halaman Depan.....	62
GAMBAR 15 <i>Custom Animation</i>	63
GAMBAR 16 Tombol Play.....	64
GAMBAR 17 Halaman Splash Aplikasi	65
GAMBAR 18 Halaman Login	66
GAMBAR 19 Halaman Pendaftaran Akun	67
GAMBAR 20 Halaman Menu Utama	68
GAMBAR 21 Halaman Input Data	69
GAMBAR 22 Halaman Menu Output Data.....	70
GAMBAR 23 Halaman Laporan.....	71
GAMBAR 24 Halaman profil pengguna.....	72