

RANCANGAN DESAIN PROTOTYPE APLIKASI *POINT OF SALES* (POS) MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DI BOOGIE SECONDTHRIFT

S K R I P S I



Oleh:

FAWWAZ NAUFALDINI

NIM. 2005102020

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2024**

RANCANGAN DESAIN PROTOTYPE APLIKASI *POINT OF SALES (POS)* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DI BOOGIE SECONDTHRIFT

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 Sistem Informasi

Oleh:

FAWWAZ NAUFALDINI


NIM. 2005102020

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Fawwaz Naufaldini ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 2024
Pembimbing I,



Noordin Asnawi, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0721029102

Madiun, 19 Juli 2024
Pembimbing II,



Hani Atun Mumtahana, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0729018503

Disetujui,
Kaprosdi Sistem Informasi



Ridho Pamungkas, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0702068803

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Fawwaz Naufaldini telah dipertahankan di depan dosen penguji pada hari Rabu, 27 Juli 2024.

Tim Penguji



Noordin Asrawi, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0721029102

Penguji I



Andria S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0723049201

Penguji II



Mei Lenawati, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0705058109

Penguji III



Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd
NIDN. 0706108202



Ridho Pamungkas, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0702068803

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FAWWAZ NAUFALDINI
NIM : 2005102020
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “RANCANGAN DESAIN PROTOTYPE APLIKASI POINT OF SALES (POS) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DI BOOGIE SECONDTHRIFT)” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Madiun, 27 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



FAWWAZ NAUFALDINI

NIM. 2005102020

HALAMAN PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN

KEPADA :

Terimakasih untuk kedua Orang tua saya, Bapak Budi Santosa dan Ibu Erni Marlina dan kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam pembuatan skripsi ini

HALAMAN MOTTO

”Tidak ada badai yang tidak usai, cepat atau lambat tiap luka akan pulih dan mengering. Mungkin meninggalkan bekas, tapi tidak lagi menyakitkan”

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan hikmah dan hidayah – Nya sehingga atas izin dan ridho Allah Subhanahu wa ta'ala, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “RANCANGAN DESAIN PROTOTYPE APLIKASI POINT OF SALES (POS) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DI BOOGIE SECONDTHRIFT”. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 Sistem Informasi Fakultas Teknik UNIVERSITAS PGRI Kota Madiun.

Peneliti juga mengucapkan banyak – banyak terimakasih kepada pihak – pihak yang telah ikut berpartisipasi secara langsung maupun tidak langsung sehingga Skripsi ini berhasil diselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih peneliti ini ditujukan kepada

1. Terimakasih kepada orangtua saya yang telah berjuang selama ini membesarkan serta memberikan kasih sayang dan dukungan secara moril maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya sampai sarjana.
2. Terimakasih kepada teman-teman Sistem Informasi angkatan 2020 yang telah menemani dan selalu memberikan semangat sampai sejauh ini.
3. Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd selaku Rektor Universitas PGRI Madiun.
4. Nasrul Rofiah H, S.T., M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun.

5. Ridho Pamungkas, S.Kom., M.Kom., Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas PGRI Madiun.
6. Noordin Asnawi, S.Kom., M.Kom., Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, masukan, dan semangat bagi penulis dalam Menyusun skripsi ini, dari awal hingga akhir semester.
7. Hani Atun Mumtahana, S.Kom., M.Kom., Selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan membantu penulis dari awal semester hingga akhir semester.
8. Seluruh dosen Sistem Informasi Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan ilmunya untuk bekal saya menempuh perjalanan yang lebih jauh lagi.
9. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Terimakasih telah berjuang dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Berjalan lebih jauh menyelam lebih dalam.

Madiun, 27 Juli 2024

FAWWAZ NAUFALDINI

DAFTAR ISI

RANCANGAN DESAIN PROTOTYPE APLIKASI <i>POINT OF SALES</i> (POS) MENGUNAKAN METODE <i>DESIGN THINKING</i> DI BOOGIE SECONDTHRIFT	i
RANCANGAN DESAIN PROTOTYPE APLIKASI <i>POINT OF SALES</i> (POS) MENGUNAKAN METODE <i>DESIGN THINKING</i> DI BOOGIE SECONDTHRIFT	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5

A.	Kajian Teoritis	5
B.	Landasan Teori	9
1.	Perancangan	9
2.	<i>Prototype</i>	9
3.	<i>Point of sales</i>	10
4.	<i>Design Thinking</i>	11
5.	<i>User Interface / UI dan UX (User Experience)</i>	14
6.	Figma.....	15
7.	Skala Likert.....	15
8.	<i>System Usability Scale</i>	16
C.	Keaslian Penelitian	18
BAB III	METODE PENELITIAN	23
A.	Metode Penelitian	23
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	24
C.	Langkah Langkah Penelitian	25
D.	Alur Penelitian.....	26
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A.	<i>Empathize</i>	29
B.	<i>Define</i>	33
C.	<i>Ideate</i>	36
D.	<i>Prototype</i>	43
E.	<i>Testing</i>	58
F.	Kebutuhan Fungsional.....	64
BAB V	PENUTUP	65
A.	Kesimpulan.....	65
B.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Design Thinking	12
Gambar 2. 2 Gambar UI/UX	15
Gambar 3. 1 Gambar Proses Alur Penelitian	27
Gambar 4. 1 Observasi dan Wawancara	30
Gambar 4. 2 Peta Empati Owner	31
Gambar 4. 3 Peta Empati Admin	32
Gambar 4. 4 User Personal Admin	34
Gambar 4. 5 <i>User Personal Owner</i>	35
Gambar 4. 6 <i>Use case diagram</i>	36
Gambar 4. 7 <i>Activity diagram</i> login admin	37
Gambar 4. 8 <i>Activity diagram</i> produk admin	38
Gambar 4. 9 <i>Activity diagram</i> stok barang admin.....	38
Gambar 4. 10 <i>Activity diagram</i> tren penjualan admin	39
Gambar 4. 11 <i>Activity diagram</i> laporan transaksi penjualan admin.....	39
Gambar 4. 12 <i>Activity diagram</i> login <i>owner</i>	40
Gambar 4. 13 <i>activity diagram</i> produk <i>owner</i>	40
Gambar 4. 14 <i>Activity diagram</i> stok barang <i>owner</i>	41
Gambar 4. 15 <i>activity diagram</i> tren penjualan <i>owner</i>	41
Gambar 4. 16 <i>activity diagram</i> laporan transaksi penjualan <i>owner</i>	42
Gambar 4. 17 <i>Information Arechitecture</i>	43
Gambar 4. 18 <i>Low Fidelity Splash page</i>	44
<i>Gambar 4. 19 Low Fidelity Daftar</i>	45
<i>Gambar 4. 20 Low Fidelity Login</i>	45
Gambar 4. 21 <i>Low Fidelity Homepage</i>	46
<i>Gambar 4. 22 Low Fidelity Produk</i>	46
Gambar 4. 23 <i>Low Fidelity Stok Barang</i>	47
Gambar 4. 24 <i>Gambar Low Fidelity Barang Masuk</i>	47

Gambar 4. 25 Low Fidelity Barang keluar.....	48
Gambar 4. 26 Low Fidelity Tren penjualan	48
Gambar 4. 27 Low Fidelity Laporan Transaksi.....	49
Gambar 4. 28 Gambar Low Fidelity Laporan Keuangan.....	49
<i>Gambar 4. 29 Low Fidelity Input Data Keuangan.....</i>	<i>50</i>
Gambar 4. 30 Low Fidelity Laporan Keuangan	50
Gambar 4. 31 High Fidelity Splash Page	51
Gambar 4. 32 High Fidelity tampilan daftar	52
Gambar 4. 33 High Fidelity tampilan Homepage.....	53
Gambar 4. 34 High Fidelity tampilan produk	53
Gambar 4. 35 High Fidelity tampilan kategori barang	54
Gambar 4. 36 High Fidelity tampilan Stok Barang	54
Gambar 4. 37 High Fidelity tampilan tambah barang	55
Gambar 4. 38 High Fidelity tampilan barang keluar	55
Gambar 4. 39 High Fidelity tampilan tren penjualan	56
Gambar 4. 40 High Fidelity tampilan laporan transaksi	56
Gambar 4. 41 High Fidelity tampilan laporan keuangan	57
Gambar 4. 42 High Fidelity tampilan input data keuangan	57
Gambar 4. 43 High Fidelity tampilan biaya lain-lain	58
Gambar 4. 44 Skor SUS.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Keaslian Penelitian	18
Tabel 3. 1 Alur Penelitian	24
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara kepada <i>owner</i>	30
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara kepada anggota.....	30
Tabel 4. 3 Daftar Instrumen Metode SUS.....	59
Tabel 4. 4 Skala Likert (Asnawi et al., 2023).....	60
Tabel 4. 5 Skor Rekapitulasi Responden	60
Tabel 4. 6 Jumlah skor System Usability Scale (SUS)	62
Tabel 4. 7 Skala Interpretasi SUS (Asnawi et al., 2023)	63
Tabel 4. 8 Kebutuhan Fungsional.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Izin Penelitian	71
Lampiran. 2 Surat Keterangan Revisi Penguji II.....	72
Lampiran. 3 Surat Keterangan Revisi Penguji III	74
Lampiran. 4 Validasi Pustaka.....	76
Lampiran. 5 Cek Turnitin.....	80