

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE BARBERSHOP
CUTSPLACE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Studi**

Kasus : Pangkas Rambut Cutboss)

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Muhammad Chairuladnan Syaifullah Islami

20082010020

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2024

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE BARBERSHOP CUTSPLACE
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Studi Kasus : Pangkas Rambut
Cutboss)**

Disusun oleh :

MUHAMMAD CHAIRULADNAN SYAIFULLAH ISLAMI
20082010020


Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi
Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 13 Juni 2024

Pembimbing :

1.


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP. 19790317 2021211 002

2.



M. Irwan Afandi, ST, MSc.
19760718 2021211 003

Tim Penguji :


1.


Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19851124 2021211 003

2.

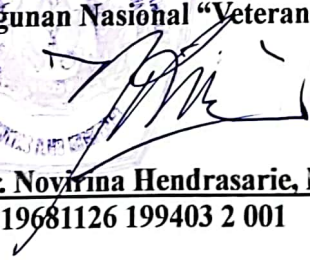

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 212199 10 320267

3.


Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930316 2019032 020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE BARBERSHOP
CUTSPLACE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Studi Kasus :
Pangkas Rambut Cutboss)**

Disusun oleh :

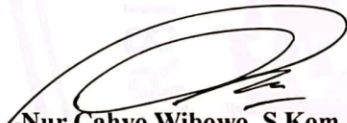
MIUHAMMAD CHAIRULADNAN SYAIFULLAH ISLAMI
20082010020

Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Juni Periode 2024 pada
Tanggal 13 Juni 2024

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP. 19790317 2021211 002



M. Irwan Afandi, ST, MSc.
19760718 2021211 003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom
NIP. 19851124 2021211 003



**KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Muhammad Chairuladnan Syaifullah Islami

NPM : 20082010020

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 13 Juni 2024 dengan judul:

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE BARBERSHOP CUTSPLACE
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Studi Kasus : Pangkas Rambut
Cutboss)**

Oleh karenanya, mahasiswa tersebut dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan Skripsi dengan judul tersebut.

Surabaya, 27 Juni 2024

Dosen penguji yang memeriksa revisi :

1. Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom
NIP. 19851124 2021211 003
2. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom
NIP. 212199 10 320267
3. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom
NIP. 19930316 2019032 020

{  }
{  }
{  }

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP. 19790317 2021211 002


M. Irwan Afandi, ST, MSc.
NIP. 119760718 2021211 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Chairuladnan Syaifullah Islami

NPM : 20082010020

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa judul / Tugas Akhir berikut :

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE BARBERSHOP
CUTSPLACE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Studi Kasus :
Pangkas Rambut Cutboss)**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi/ Tugas Akhir/ Penelitian orang lain dan juga bukan Produk/ Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi/ Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun Instansi Pendidikan lain. Jika dinyatakan dikemudian hari pernyataan tersebut terbukti benar, maka saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 27 Juni 2024



M. Chairuladnan S.I
NPM. 20082010020

Judul : **PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE BARBERSHOP CUTSPLACE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Studi Kasus : Pangkas Rambut Cutboss)**

Pembimbing 1 : **Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom**

Pembimbing 2 : **M. Irwan Afandi, ST. MSc.**

ABSTRAK

Barbershop merupakan penyedia jasa pangkas rambut modern yang menyediakan dan memiliki fasilitas yang cukup lengkap dibandingkan pangkas rambut tradisional. Namun, sampai saat ini belum ada aplikasi yang menampung berbagai barbershop dengan antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk merancang antarmuka aplikasi marketplace barbershop pada platform mobile berbasis android dengan menggunakan metode *design thinking* untuk menghasilkan usability yang baik.

Skripsi ini akan membahas desain antarmuka aplikasi *mobile* dengan menggunakan metode *design thinking*. Metode ini merupakan metode yang berfokus pada pengguna dan produk untuk menciptakan ide – ide yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap evaluasi desain dilakukan dari segi *usability* menggunakan metode uji *usability testing*. Dari segi visual menggunakan metode evaluasi heuristik. Pada penelitian ini dilakukan dua kali iterasi dengan hasil usability yang baik dengan skor 77% pada sisi petugas dan 80% pada sisi pelanggan.

Kata Kunci : *Barbershop, Desain Antarmuka, Design Thinking, Usability Testing*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah Subhanahu Wata'alaah yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Marketplace Barbershop Cutsplace Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Pangkas Rambut Cutboss)” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di Program Studi Sistem Informas Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'alaah atas karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pelaksanaan hingga Laporan Skripsi ini selesai
2. Papa, dr. Andi Abdullah Sp.OT., MM, dan Mama, Agustina Ekowati S.Kep.Ns sebagai kedua orang tua saya yang telah memberikan doa, dukugan dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom. selaku dosen wali dan pembimbing 1, Bapak M Irwan Afandi, ST. MSc selaku dosen pembimbing 2, Bapak Prisa Marga Kusumantara, S.Kom. M.Cs selaku dosen promotor yang selalu memberikan bimbingan, arahan, ilmu, dan motivasi selama pengerjaan skripsi ini
4. Seluruh dosen Sistem Informasi yang telah berjasa memberikan waktu dan ilmu selama perkuliahan

5. Fahroz Dwi Pratiwi dan M. Chevalier Daniswara yang telah menemani sejak awal masa perkuliahan dan selalu memberikan dukungan, doa, serta motivasi kepada penulis
6. Zharvi, Najib, Irfan yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi
7. Cutboss Barbershop beserta Mas Victor, Helos dan Denny selaku tempat studi kasus dan responden yang telah ikut serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Rico, Haydar, dan Naufir selaku responden yang telah ikut serta membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pegawai di Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah membantu proses administrasi skripsi
10. Semua pihak yang terkait dan berjasa dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa terima kasih penulis sedikit pun.

Surabaya, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Laporan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Dasar Teori	8
2.1.1 <i>Cutboss Barbershop</i>	8
2.1.2 <i>Design Thinking</i>	8
2.1.2.1 Emphatize	9
2.1.2.1.1 Wawancara.....	9
2.1.2.1.2 Emphaty Map.....	10
2.1.2.1.3 User Persona	11
2.1.2.2 Define	11

2.1.1.2.1	Affinity Diagram.....	11
2.1.2.3	Ideate	12
2.1.2.3.1	Wireframe	12
2.1.2.3.2	User Flow.....	12
2.1.2.3.3	Information Architecture.....	12
2.1.2.4	Prototype.....	13
2.1.2.4.1	Design System	13
2.1.2.4.2	Figma	13
2.1.2.5	Test	14
2.1.2.5.1	Usability Testing	14
2.1.2.5.2	Maze Design	15
2.1.2.5.3	System Usability Scale (SUS)	15
2.1.2.5.4	Heuristic Evaluation.....	16
2.1.2.6	User Experience dan User Interface.....	17
2.2	Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		21
3.1	Identifikasi Masalah	22
3.2	Studi Literatur.....	22
3.3	<i>Emphatize</i>	22
3.3.1	Wawancara	22
3.3.2	<i>Emphaty Map</i>	24

3.3.3	<i>User Persona</i>	24
3.4	<i>Define</i>	25
3.4.1	Analisis Kebutuhan Pengguna	25
3.4.2	<i>Affinity Diagram</i>	25
3.5	<i>Ideate</i>	25
3.5.1	<i>Wireframe</i>	26
3.5.2	<i>User Flow</i>	26
3.5.3	<i>Information Architecture</i>	26
3.6	<i>Prototype</i>	26
3.7	Test	26
3.7.1	System Usability Scale.....	27
3.7.2	Heuristic Evaluation.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Emphatize	29
4.1.1	Identifikasi Pengguna.....	29
4.1.2	Emphaty Map.....	29
4.1.3	User Persona.....	48
4.2	Define	50
4.2.1	Affinity Diagram.....	50
4.2.2	Analisis Kebutuhan	56
4.2.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	56

4.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	57
4.3	Ideate	57
4.3.1	User Flow	58
4.3.2	Information Architecture.....	60
4.3.3	Wireframe.....	61
4.4	Prototype.....	73
4.4.1	Desain Sistem.....	73
4.4.2	Mockup	77
4.5	Test	87
4.5.1	Usability Testing Tahap Pertama.....	87
4.5.1.1	Performa Responden	89
4.5.1.2	Nilai System Usability Scale (SUS).....	92
4.5.1.3	Heuristic Evaluation	93
4.5.1.4	Kesimpulan Usability Testing Tahap Pertama.....	95
4.6	Design Thinking Tahap 2	96
4.6.1	Define.....	97
4.6.2	Ideate.....	102
4.6.3	Prototype	103
4.6.4	Test	106
4.6.4.1	Usability Testing Tahap Kedua.....	106
4.6.4.1.1	Performa Responden.....	107

4.6.4.1.2 Nilai System Usability Scale (SUS)	109
4.6.4.1.3 Kesimpulan Usability Testing Tahap 2	110
4.6.5 Perbandingan Hasil Pengujian	111
4.6.6 Implementasi Desain.....	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Kesimpulan.....	117
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Design Thinking (Sumber : (Enginees, 2023))	9
Gambar 2. 2 Emphaty Map (Sumber : (Stelios, 2023))	10
Gambar 2. 3 Skala Skoring System Usability Scale (Susilo, 2019).....	15
Gambar 3. 1 Tahapan Metode Penelitian	21
Gambar 4. 1 Emphaty Map Pelanggan 1	30
Gambar 4. 2 Emphaty Map Pelanggan 2	31
Gambar 4. 3 Emphaty Map Pelanggan 3	32
Gambar 4. 4 Emphaty Map pelanggan 4.....	33
Gambar 4. 5 Emphaty Map Pelanggan 5	34
Gambar 4. 6 Emphaty Map Petugas 1.....	35
Gambar 4. 7 Emphaty Map Petugas 2.....	36
Gambar 4. 8 Emphaty Map Pelanggan 3	37
Gambar 4. 9 Emphaty Map Petugas 4.....	38
Gambar 4. 10 Emphaty Map Petugas 5.....	39
Gambar 4. 11 User Persona Pelanggan	49
Gambar 4. 12 User Persona Petugas	49
Gambar 4. 13 Pain Points 1 Pelanggan Barbershop.....	50
Gambar 4. 14 Pain Points 2 Pelanggan Barbershop.....	51
Gambar 4. 15 Pain Points 3 Pelanggan Barbershop.....	51
Gambar 4. 16 Ideasi 1 Pelanggan Barbershop	52
Gambar 4. 17 Ideasi 2 Pelanggan Barbershop	52
Gambar 4. 18 Ideasi 3 Pelanggan Barbershop	53
Gambar 4. 19 Ideasi 4 Pelanggan Barbershop	53

Gambar 4. 20 Pain Point 1 Petugas Barbershop	54
Gambar 4. 21 Pain Points 2 Petugas Barbershop	54
Gambar 4. 22 Ideasi 1 Petugas Barbershop	55
Gambar 4. 23 Ideasi 2 Petugas Barbershop	55
Gambar 4. 24 Ideasi 3 Petugas Barbershop	55
Gambar 4. 25 User Flow Reservasi Antrian Barbershop	58
Gambar 4. 26 User Flow Penerimaan Pesanan Petugas Barbershop	59
Gambar 4. 27 <i>Information Architecture Cutsplace</i>	60
Gambar 4. 28 Wireframe Splashscreen	61
Gambar 4. 29 Wireframe Halaman Login.....	62
Gambar 4. 30 Wireframe Halaman Pendaftaran	62
Gambar 4. 31 Wireframe Halaman Utama Pelanggan	63
Gambar 4. 32 Wireframe Halaman Layanan Barbershop Pelanggan	64
Gambar 4. 33 Wireframe Halaman Checkout Pelanggan	64
Gambar 4. 34 Wireframe Halaman Pesanan Sub Menu Dalam Proses Pelanggan	65
Gambar 4. 35 Wireframe Halaman Pesanan Sub Menu Riwayat	66
Gambar 4. 36 Wireframe Profil Pelanggan	66
Gambar 4. 37 Wireframe Review Potongan Pelanggan.....	67
Gambar 4. 38 Wireframe Splashscreen Petugas	68
Gambar 4. 39 Wireframe Halaman Utama Petugas	68
Gambar 4. 40 Wireframe Halaman Layanan Mitra.....	69
Gambar 4. 41 Wireframe Halaman Tambah Layanan	70
Gambar 4. 42 Wireframe Halaman Pesanan Petugas Barbershop	70
Gambar 4. 43 Wireframe Halaman Review Pelanggan	71

Gambar 4. 44 Wireframe Halaman Edit Layanan.....	72
Gambar 4. 45 Halaman Profile Petugas Barbershop.....	72
Gambar 4. 46 Palet Warna Aplikasi	74
Gambar 4. 47 Tipografi.....	75
Gambar 4. 48 Icon.....	76
Gambar 4. 49 Komponen	76
Gambar 4. 50 Mockup Halaman Splashscreen, Masuk, dan Daftar	77
Gambar 4. 51 Mockup Halaman Utama Pelanggan.....	78
Gambar 4. 52 Mockup Halaman Layanan Barbershop Pelanggan	78
Gambar 4. 53 Mockup Halaman Checkout Pelanggan	79
Gambar 4. 54 Mockup Halaman Pesanan Pelanggan	80
Gambar 4. 55 Mockup Halaman Profile Pelanggan.....	80
Gambar 4. 56 Mockup Halaman Review Layanan	81
Gambar 4. 57 Mockup Splashscreen Admin.....	82
Gambar 4. 58 Mockup Halaman Utama Petugas Barbershop.....	82
Gambar 4. 59 Mockup Menu Layanan Barbershop Petugas.....	83
Gambar 4. 60 Mockup Halaman Edit Layanan.....	84
Gambar 4. 61 Mockup Halaman Tambah Layanan.....	84
Gambar 4. 62 Mockup Halaman Pesanan Petugas Barbershop	85
Gambar 4. 63 Mockup Halaman Profil Petugas Barbershop	86
Gambar 4. 64 Halaman Konfirmasi Pembatalan Pesanan	86
Gambar 4. 65 Permasalahan Tugas 3 Pelanggan Barbershop	97
Gambar 4. 66 Permasalahan Tugas 4 Pelanggan Barbershop	98
Gambar 4. 67 Permasalahan Tugas 1 Petugas Barbershop	99

Gambar 4. 68 Permasalahan Tugas 4,5,6, dan 7 Petugas Barbershop	99
Gambar 4. 69 Permasalahan Tugas 7 Petugas Barbershop	100
Gambar 4. 70 Wireframe solusi permasalahan Tugas 4,5,6 dan 7 Petugas Barbershop	103
Gambar 4. 71 Prototype Solusi Permasalahan Tugas 3 dan 4 Pelanggan Barbershop	104
Gambar 4. 72 Protoype Solusi Permasalahan Tugas 4,5,6, dan 7 Petugas Barbershop	105
Gambar 4. 73 Hasil Implementasi Halaman Login dan Register.....	112
Gambar 4. 74 Hasil Implementasi Halaman Utama, Layananan dan Pesanan	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Pelanggan.....	23
Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Petugas Barbershop.....	24
Tabel 3. 3 Tabel Pertanyaan SUS	27
Tabel 4. 1 Tabel Emphaty Map Pelanggan dan Penjual	40
Tabel 4. 2 Tabel Kebutuhan Fungsional Pelanggan Barbershop.....	56
Tabel 4. 3 Tabel Kebutuhan Fungsional Petugas Barbershop	56
Tabel 4. 4 Tabel Kebutuhan Non Fungsional Pelanggan dan Petugas Barbershop.....	57
Tabel 4. 5 Tabel Skenario Pengujian Petugas Barbershop	87
Tabel 4. 6 Tabel Skenario Pengujian Pelanggan Barbershop.....	88
Tabel 4. 7 Tabel Performa Resnponden Petugas Barbershop.....	89
Tabel 4. 8 Tabel Performa Responden Pelanggan Barbershop	90
Tabel 4. 9 Tabel Rata – Rata Performa Responden Petugas Barbershop.....	91
Tabel 4. 10 Tabel Rata – Rata Performa Responden Pelanggan Barbershop.....	92
Tabel 4. 11 Tabel Penilaian SUS Petugas Barbershop	92
Tabel 4. 12 Tabel Penilaian SUS Pelanggan Barbershop.....	93
Tabel 4. 13 Tabel Data Diri Evaluator.....	93
Tabel 4. 14 Tabel Hasil Evaluasi Heuristik	94
Tabel 4. 15 Tabel Ringkasan Permasalahan Testting 1	100
Tabel 4. 16 Tabel Performa Responden Petugas Barbershop Tahap 2.....	107
Tabel 4. 17 Tabel Performa Responden Pelanggan Barbershop Tahap 2.....	108
Tabel 4. 18 Tabel Rata – Rata Performa Responden Petugas Barbershop Tahap 2	109

Tabel 4. 19 Tabel Rata – Rata Performa Responden Pelanggan Barbershop Tahap 2.....	109
Tabel 4. 20 Tabel Hasil Penilaian SUS Petugas Barbershop Tahap 2.....	109
Tabel 4. 21 Tabel Hasil Penilaian SUS Pelanggan Barbershop Tahap 2.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel Data Responden 1.....	121
Tabel Pertanyaan dan Jawaban Responden 1.....	122
Tabel Pertanyaan dan Jawaban Responden 2.....	127