

**IMPLEMENTASI *DESIGN THINKING* UNTUK PERANCANGAN
UI/UX PADA *MARKETPLACE* VOCASIA**

JALUR PROFESIONAL – MAGANG

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

DEAH SEPTIADI

19.12.1259

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

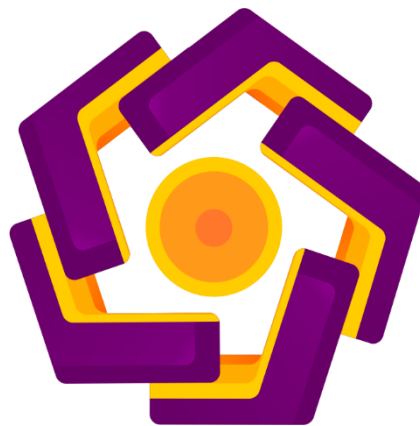
2023

**IMPLEMENTASI *DESIGN THINKING* UNTUK PERANCANGAN
UI/UX PADA MARKETPLACE VOCASIA**

JALUR PROFESIONAL – MAGANG

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

DEAH SEPTIADI

19.12.1259

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR PROFESIONAL – MAGANG

IMPLEMENTASI *DESIGN THINKING* UNTUK PERANCANGAN

UI/UX PADA *MARKETPLACE* VOCASIA

yang disusun dan diajukan oleh

DEAH SEPTIADI

19.12.1259

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 10 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



HENDRA KURNIAWAN

NIK. 190302244

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR PROFESIONAL – MAGANG
IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN UI/UX
PADA MARKETPLACE VOCASIA

yang disusun dan diajukan oleh

Deah Septiadi

19.12.1259

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Deah Septiadi
NIM : 19.12.1259

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

Implementasi *Design Thinking* Untuk Perancangan UI/UX Pada *Marketplace* Vocasia

Dosen Pembimbing : Hendra Kurniawan, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk **mendapatkan gelar akademik**, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 10 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Deah Septiadi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama dan terutama, dengan rasa penuh penghormatan dan keberterimaan, penulis ingin mengungkapkan rasa syukur dan rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas hadirat-Nya yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan dalam proses pembuatan karya ini.

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu penulis yang selalu memberikan dukungan baik itu dukungan material dan immaterial kepada penulis.
2. Jajaran pemimpin Yayasan Adipurna Inovasi Asia (Vocasia).
3. Bapak Hendra Kurniawan M.Kom yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan karya ini.
4. Teman-teman dan orang terdekat saya yang selalu memberikan dukungan dan ilmu kepada penulis
5. Teman-teman tim *IT Develover* Vocasia, selaku anggota tim yang membantu penulis dalam mengembangkan produk UI/UX.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat serta salam tak henti-hentinya penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, utusan Allah yang menjadi teladan bagi seluruh umat manusia.

Dalam kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul [Judul Skripsi]. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar [Gelar yang Ditetapkan] pada [Nama Program Studi] di [Nama Universitas].

Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT, yang telah memberikan ilham, petunjuk, dan kekuatan sepanjang perjalanan penulisan skripsi ini. Dengan ridha-Nya, segala hambatan dan rintangan dapat penulis hadapi dan atasi. Tidak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang yang tulus.
2. Bapak Prof. , Prof Dr M Suyanto MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Hendra Kurniawan, M.Kom selaku Dosen pembimbing
4. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku Dosen penguji 1
5. Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen penguji 2
6. Bapak Julian Nugroho selaku Ceo sekaligus mentor dari Vocasia yang telah mengizinkan menggunakan Vocasia sebagai topik skripsi
7. Adelia Heryani yang selalu memberikan dukungan dan dampingan pada saat proses pengerjaan skripsi

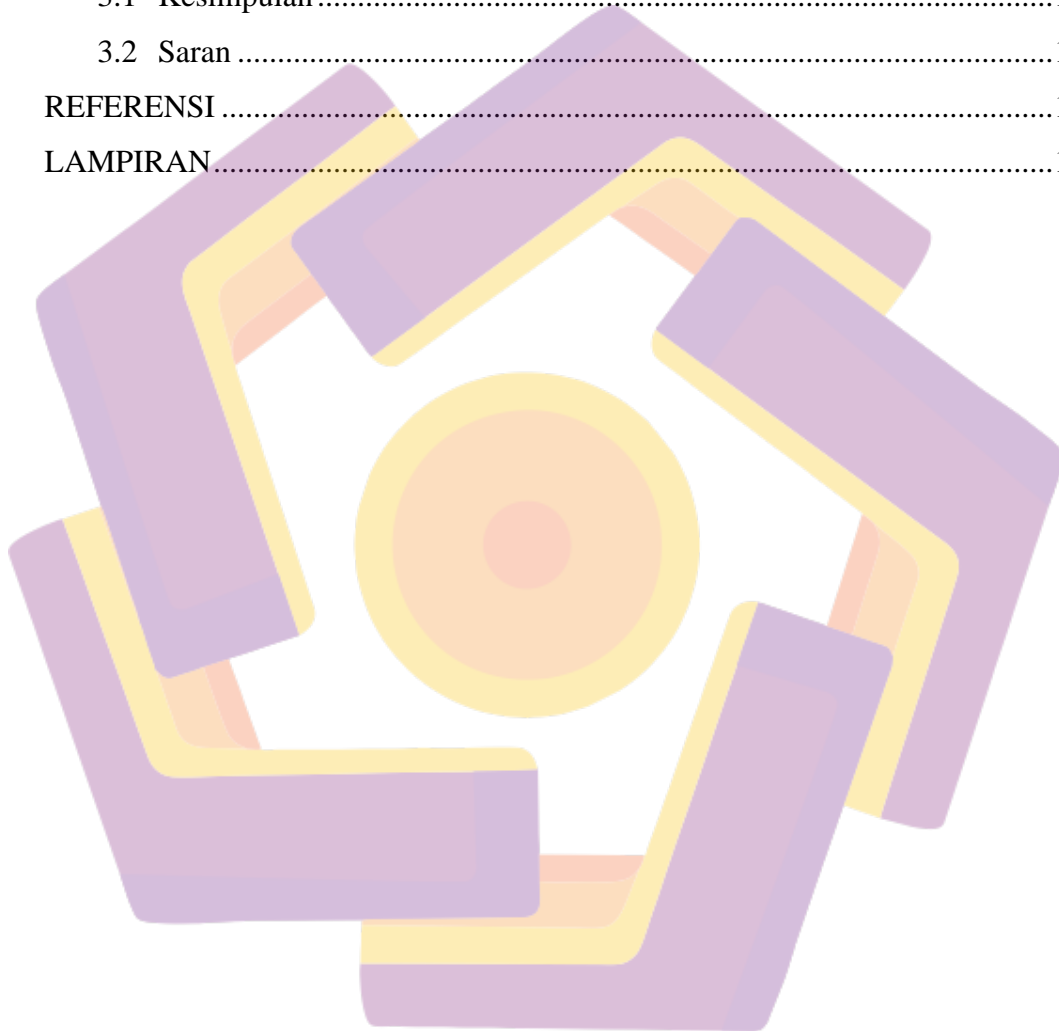
Yogyakarta, 10 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Profil	2
1.2.2 Struktur Organisasi	2
1.2.3 Kursus	4
1.2.4 Lokasi.....	4
1.3 Landasan Teori	5
1.3.1 <i>User Experience (UX)</i>	5
1.3.2 <i>User Interface (UI)</i>	6
1.3.3 <i>Design Thinking</i>	8
BAB II PEMBAHASAN	10
2. 1 Alur Pengembangan Produk	10
2. 2 Analisis Masalah Teknis dan Penyelesaian	12
2. 3 Pembahasan Produk.....	13
2.3.1 Analisis	13

2.3.2 <i>Design</i>	16
2.3.1 <i>Testing</i>	62
2. 4 Pembahasan Kegiatan	109
2. 5 Peran dan Kontribusi	109
BAB III PENUTUP	112
3.1 Kesimpulan	112
3.2 Saran	112
REFERENSI	113
LAMPIRAN	115



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Permasalahan	12
Tabel 2. 2 Pembuatan <i>Design</i> UI/UX	17
Tabel 2. 3 <i>Sprint Test</i> – <i>Register Page</i> – Daftar akun	64
Tabel 2. 4 <i>Sprint Test</i> – <i>Login email</i> dengan akun terdaftar.....	67
Tabel 2. 5 <i>Sprint Test</i> – <i>Login Page</i> (<i>Lupa Password</i>).....	68
Tabel 2. 6 <i>Sprint Test</i> – <i>Login Google</i>	69
Tabel 2. 7 <i>Sprint Test</i> – <i>Landing Page</i> (<i>Banner</i>)	72
Tabel 2. 8 <i>Sprint Test</i> – <i>Landing Page</i> (<i>Cek Status Sertifikat</i>).....	73
Tabel 2. 9 <i>Sprint Test</i> – <i>Landing Page</i> (<i>Tukar Kode Kupon</i>).....	74
Tabel 2. 10 <i>Sprint Test</i> – <i>Landing Page</i> (<i>List produk terbaik, terbaru, dan lainnya</i>)	75
Tabel 2. 11 <i>Sprint Test</i> – <i>Navigation Bar</i> (<i>Keranjang</i>).....	76
Tabel 2. 12 <i>Sprint Test</i> – <i>Navigation Bar</i> (<i>Search box</i>).....	78
Tabel 2. 13 <i>Sprint Test</i> – <i>Navigation Bar</i> (<i>Wishlist</i>).....	79
Tabel 2. 14 <i>Sprint Test</i> – <i>Navigation Bar</i> (<i>Notification</i>)	80
Tabel 2. 15 <i>Sprint Test</i> – <i>Footer</i> (<i>Tentang Kami</i>).....	81
Tabel 2. 16 <i>Sprint Test</i> – <i>Footer</i> (<i>Bantuan</i>)	82
Tabel 2. 17 <i>Sprint Test</i> – <i>Footer</i> (<i>Kontak Kami</i>).....	83
Tabel 2. 18 <i>Sprint Test</i> – <i>Footer</i> (<i>Syarat dan Ketentuan</i>)	84
Tabel 2. 19 <i>Sprint Test</i> – <i>Footer</i> (<i>Kebijakan & Privasi</i>).....	85
Tabel 2. 20 <i>Sprint Test</i> – <i>Footer</i> (<i>Press Kit</i>)	86
Tabel 2. 21 <i>Sprint Test</i> – <i>Product Catalog</i> (<i>Kategori</i>).....	87
Tabel 2. 22 <i>Sprint Test</i> – <i>Product Catalog</i> (<i>Filter</i>).....	88
Tabel 2. 23 <i>Sprint Test</i> – <i>Deskripsi Kursus Page</i> (<i>Deskripsi kursus, Kurikulum,</i> <i>Instruktur</i>).....	89
Tabel 2. 24 <i>Sprint Test</i> – <i>Deskripsi Kursus Page</i> (<i>Add Cart</i>).....	90
Tabel 2. 25 <i>Sprint Test</i> – <i>Deskripsi Kursus Page</i> (<i>Add Wishlist</i>)	91
Tabel 2. 26 <i>Sprint Test</i> – <i>Deskripsi Kursus Page</i> (<i>Beli Kursus</i>).....	92
Tabel 2. 27 <i>Sprint Test</i> – <i>Kursus Saya</i> (<i>Button Detail Kursus</i>)	93

Tabel 2. 28 <i>Sprint Test</i> – Kursus Saya (<i>Button Mulai Kursus</i>).....	94
Tabel 2. 29 <i>Sprint Test</i> – Kursus Saya (<i>Play Video Kursus</i>).....	95
Tabel 2. 30 <i>Sprint Test</i> – Kursus Saya (<i>QnA</i>).....	96
Tabel 2. 31 <i>Sprint Test</i> – <i>Checkout & Payment</i> (Melihat kursus yang akan di <i>checkout</i>).....	98
Tabel 2. 32 <i>Sprint Test</i> – <i>Checkout & Payment</i> (Memilih metode pembayaran) ..	99
Tabel 2. 33 <i>Sprint Test</i> – <i>Checkout & Payment</i> (<i>Checkout</i> dan membayar kursus yang dibeli).....	100
Tabel 2. 34 <i>Sprint Test</i> – <i>Checkout & Payment</i> (Melihat halaman pembayaran sukses dan navigasi ke halaman riwayat transaksi).....	102
Tabel 2. 35 <i>Sprint Test</i> – <i>Transaction page</i> (Melihat riwayat transaksi pembelian kursus)	103
Tabel 2. 36 <i>Sprint Test</i> – <i>Transaction page</i> (Mengubah metode pembayaran)..	104
Tabel 2. 37 <i>Sprint Test</i> – <i>Transaction page</i> (<i>Profile</i>)	105
Tabel 2. 38 <i>Sprint Test</i> – <i>Profile</i> pengguna (<i>navbar</i>) - Akun	106
Tabel 2. 39 <i>Sprint Test</i> – <i>Profile</i> pengguna (<i>navbar</i>) - Social Media	107
Tabel 2. 40 <i>Sprint Test</i> – Jadi Instruktur (<i>Form</i> pendaftaran instruktur).....	108
Tabel 2. 41 Peran dan kontribusi	110

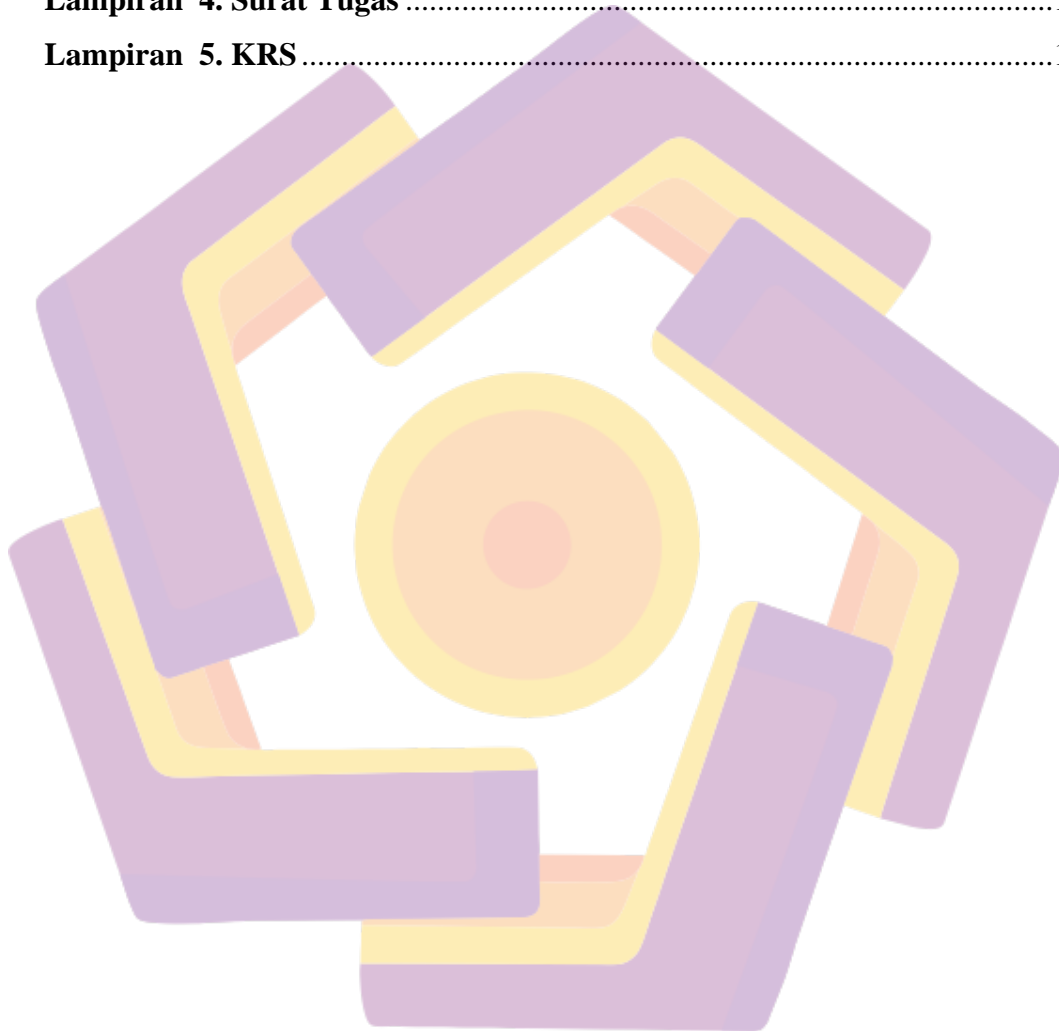
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi	3
Gambar 1. 2 Lokasi kantor Vocasia.....	4
Gambar 2. 1 Design proses	11
Gambar 2. 2 User Persona.....	14
Gambar 2. 3 User Journey Map	15
Gambar 2. 4 <i>User Flow</i>	16
Gambar 2. 5 <i>Sign Up</i>	20
Gambar 2. 6 <i>Sign Up</i> Sukses.....	21
Gambar 2. 7 <i>Sign In</i>	22
Gambar 2. 8 <i>Reset password</i> tahap-1	23
Gambar 2. 9 <i>Reset password</i> tahap-1	24
Gambar 2. 10 <i>Reset password</i> tahap-1	25
Gambar 2. 11 <i>Reset password</i> berhasil	26
Gambar 2. 12 <i>Dashboard</i> sebelum <i>login</i>	27
Gambar 2. 13 <i>Dashboard</i> setelah <i>login</i>	28
Gambar 2. 14 <i>Dashboard</i> setelah <i>login</i>	30
Gambar 2. 15 <i>Footer</i>	30
Gambar 2. 16 <i>Dropdown menu profile</i>	31
Gambar 2. 17 <i>Dropdown notifikasi</i>	32
Gambar 2. 18 Halaman cek sertifikat saya	33
Gambar 2. 19 Halaman <i>sertifikat</i>	34
Gambar 2. 20 Halaman <i>verifikasi</i> sertifikat	35
Gambar 2. 21 Modal keterangan pada <i>verifikasi</i> sertifikat	36
Gambar 2. 22 Halaman tampilan sertifikat yang di <i>verifikasi</i>	37
Gambar 2. 23 Halaman <i>input</i> kode kupon	38
Gambar 2. 24 Halaman kursus yang sesuai dengan kode kupon.....	39
Gambar 2. 25 Halaman detail kursus	40
Gambar 2. 26 Modal <i>input</i> kupon pada detail kursus	41
Gambar 2. 27 Notifikasi kupon berhasil digunakan	42

Gambar 2. 28 Halaman kursus saya.....	42
Gambar 2. 29 Halaman keranjang.....	43
Gambar 2. 30 Halaman keranjang kosong.....	44
Gambar 2. 31 Halaman <i>wishlist</i>	45
Gambar 2. 32 Halaman <i>wishlist</i> kosong.....	46
Gambar 2. 33 Halaman pesan.....	47
Gambar 2. 34 Halaman pembayaran tahap-1 (Rincian pembayaran).....	47
Gambar 2. 35 Halaman pembayaran tahap-2 (Pilih metode pembayaran).....	48
Gambar 2. 36 <i>Dropdown</i> metode pembayaran <i>ATM/Bank/E-Banking/I-Banking</i>	49
Gambar 2. 37 <i>Dropdown</i> metode pembayaran Qris.....	50
Gambar 2. 38 <i>Dropdown</i> metode pembayaran Debit/ Kredit.....	51
Gambar 2. 39 <i>Dropdown</i> metode pembayaran gerai.....	52
Gambar 2. 40 Halaman pembayaran ATM.....	53
Gambar 2. 41 Halaman pembayaran Qris.....	54
Gambar 2. 42 Halaman pembayaran gerai.....	55
Gambar 2. 43 Halaman riwayat transaksi.....	56
Gambar 2. 44 Riwayat transaksi Qris (Belum dibayar).....	57
Gambar 2. 45 <i>Receipt</i>	58
Gambar 2. 46 Pembayaran berhasil.....	59
Gambar 2. 47 Halaman <i>play</i> kursus (Pelajaran).....	60
Gambar 2. 48 Halaman <i>play</i> kursus (Kuis).....	61
Gambar 2. 49 Halaman <i>play</i> kursus (<i>Download</i> Modul).....	62

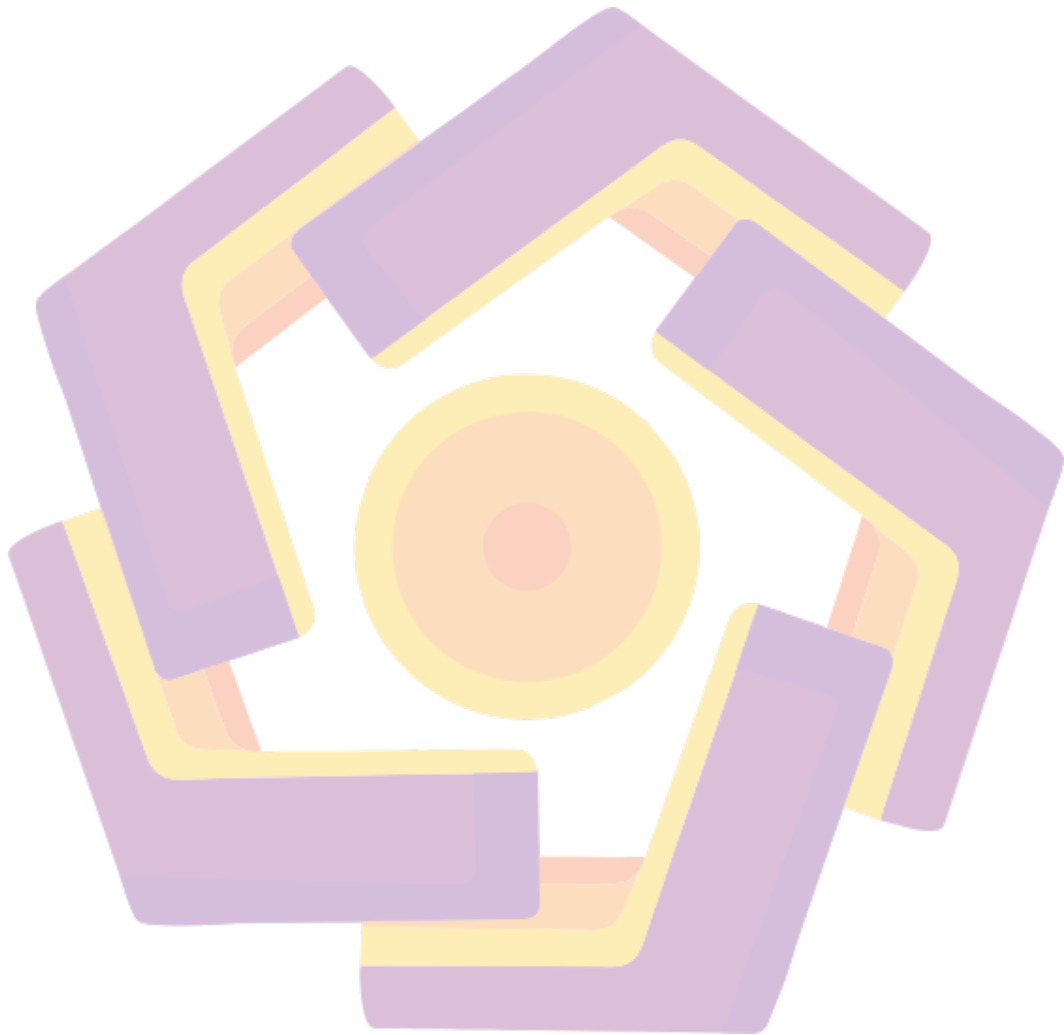
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Logbook	115
Lampiran 2. Sertifikat Magang	131
Lampiran 3. Nilai Magang	132
Lampiran 4. Surat Tugas	134
Lampiran 5. KRS	135



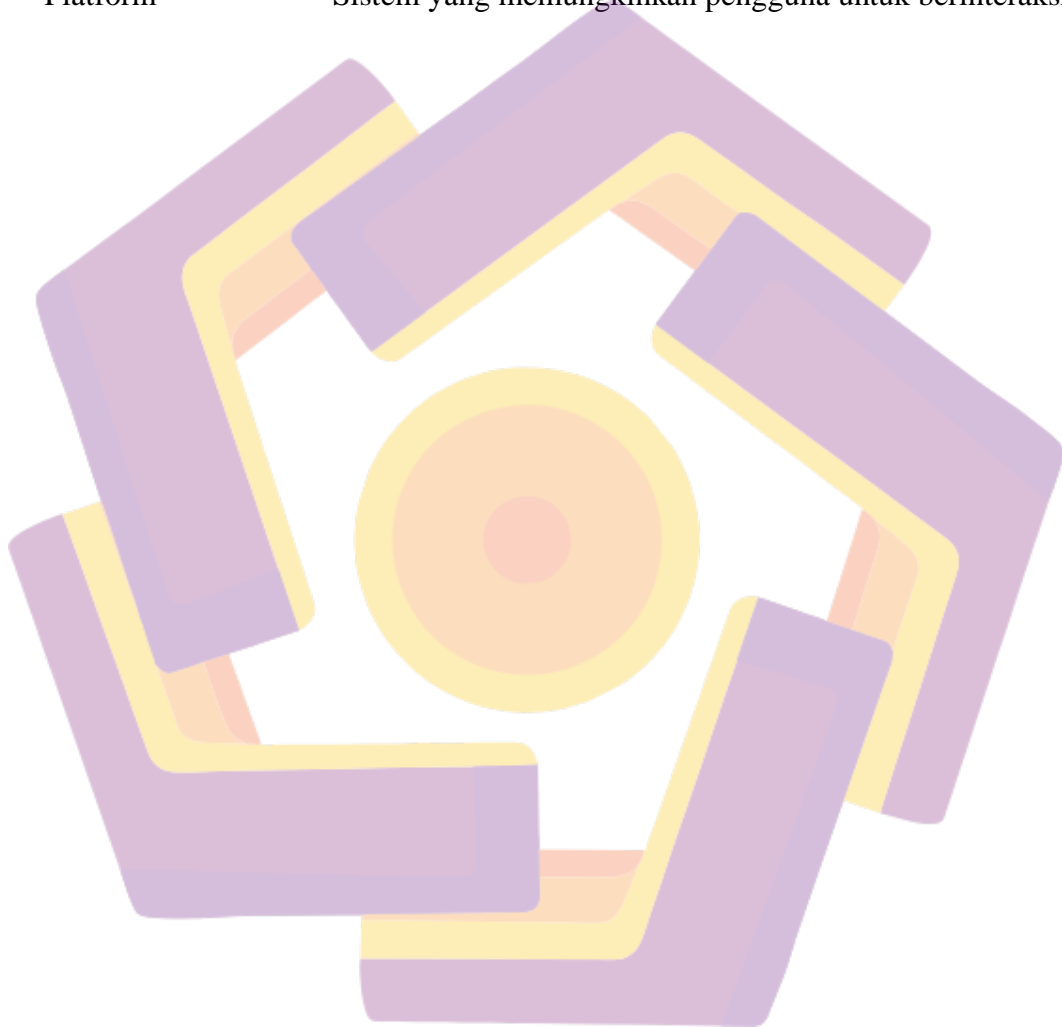
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	User Interface
UX	User Experience



DAFTAR ISTILAH

Design	Proses pembuatan dan menciptakan suatu objek baru
Testing	Kegiatan pengujian kualitas suatu produk
E-Learning	Kegiatan belajar yang menggunakan teknologi
Platform	Sistem yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi



INTISARI

Kemunculan pandemi Covid-19 menimbulkan dampak pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Pada era pandemi Covid-19 menimbulkan banyak dampak diberbagai bidang. Bidang pendidikan salah satu bidang yang terdampak pandemi Covid-19. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan dengan sistem tatap muka telah diubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh atau yang lebih dikenal dengan *E-Learning*. Berdasarkan permasalahan tersebut, VOCASIA mengembangkan model bisnisnya dari penyedia pelatihan dan kursus secara *offline* menjadi *online education platform* untuk menyediakan layanan kursus secara *online*.

Pada kegiatan magang ini mengusulkan implementasi metode *design thinking* dalam perancangan UI/UX pada *marketplace* VOCASIA. Metode ini dapat membantu tim pengembang untuk memahami kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga dapat merancang tampilan visual yang lebih baik dan memuaskan. Dengan mengadopsi metode *design thinking*, diharapkan *marketplace* VOCASIA dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan tingkat partisipasi pengguna pada platform pembelajaran online.

Hasil kegiatan magang menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* dapat meningkatkan kualitas UI/UX pada *marketplace* VOCASIA. Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa *Design Thinking* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas UI/UX pada *marketplace* VOCASIA. Dengan menerapkan metode ini, VOCASIA dapat menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan kinerja bisnisnya.

Kata kunci: UI, UX, Website

ABSTRACT

The emergence of the Covid-19 pandemic has led to the implementation of community activity restrictions (PPKM). In the era of the Covid-19 pandemic, there have been various impacts in different fields. Education is one of the fields affected by the Covid-19 pandemic. Face-to-face learning has been transformed into distance learning or commonly known as E-Learning. Based on this issue, VOCASIA has developed its business model from being an offline training and course provider to an online education platform that offers online course services.

This internship proposes the implementation of the design thinking method in designing the UI/UX for VOCASIA's marketplace. This method can help the development team understand the needs and desires of users, enabling them to design a better and more satisfying visual interface. By adopting the design thinking method, it is expected that VOCASIA's marketplace can provide a better user experience and increase user participation in the online learning platform.

The results of the internship activities show that the Design Thinking method can improve the quality of the UI/UX in VOCASIA's marketplace. The findings of this research also demonstrate that Design Thinking can be an effective solution to enhance the UI/UX quality in VOCASIA's marketplace. By implementing this method, VOCASIA can create a better user experience and improve its business performance.

Keyword: *UI, UX, Marketplace, Design Thinking, E-Learning.*