

**IMPLEMENTASI DESAIN FIGMA FITUR BARANG
BEKAS PADA PLATFORM MOBILE
APLIKASI TOKOPEDIA**

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

ROFIANTO
NIM: 21021039

**PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK**

2024

**IMPLEMENTASI DESAIN FIGMA FITUR BARANG
BEKAS PADA PLATFORM MOBILE
APLIKASI TOKOPEDIA**

LAPORAN TUGAS AKHIR



**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**

**ROFIANTO
NIM: 21021039**

**PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI DESAIN FIGMA FITUR BARANG
BEKAS PADA PLATFORM MOBILE
APLIKASI TOKOPEDIA**

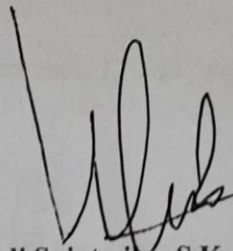
LAPORAN TUGAS AKHIR

**ROFIANTO
NIM: 21021039**

Telah Memenuhi Persyaratan Dan Disetujui Untuk Mengikuti Sidang
Laporan Tugas Akhir Di Politeknik Aisyiyah Pontianak
Pada Tanggal 17 Juli 2024

Menyetujui:

Pembimbing



Wandi Sujatmiko, S.Kom., M.Cs
NIDN : 11-0209-8401

LEMBAR PENGESAHAN

Implementasi Desain Figma Fitur Barang Bekas Pada Platform Mobile Aplikasi Tokopedia

dipersiapkan dan disusun oleh

Rofianto
21021039

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 17 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji:

Penguji Utama

Irwan Adhi Prasetya, S.T., M.T
NIDN. 11-2107-9302

Penguji Anggota

Wandi Sujatmiko, S.Kom., M.Cs
NIDN. 11-0209-8401

Laporan Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Pontianak, 17 Juli 2024
Ketua Program Studi D-III Teknologi Informasi

Irwan Adhi Prasetya, S.T., M.T
NIDN. 11-2107-9302

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Rofianto

NIM : 21021039

Program Studi : DIII Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul:

” Implementasi Desain Figma Fitur Barang Bekas Pada Platform Mobile Aplikasi Tokopedia”

1. Karya Tulis ini benar-benar Karya ASLI dan diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, di Politeknik Aisyiyah Pontianak.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Karya Ilmiah ini TIDAK menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) dari program atau aplikasi manapun.
4. 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 pada karya tulis ini.
5. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Politeknik Aisyiyah Pontianak.

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.

Pontianak, 17 Juli 2024



Rofianto

NIM: 21021039

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala pertolongan dan ampunan. Shalawat dan salam juga semoga tercurahkan dan dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **"Implementasi Desain Figma Fitur Barang Bekas Pada Platform Mobile Aplikasi Tokopedia"**.

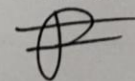
Selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat pengetahuan, bimbingan, dukungan, arahan serta masukan dari semua pihak yang telah membantu hingga penulisan laporan ini dapat diselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Tilawaty Aprina, S.ST., M.Kes selaku Direktur Politeknik 'Aisyiyah Pontianak.
2. Kedua Orang Tua dan keluarga peneliti yang telah memberikan dukungan materi dan non-materi kepada peneliti.
3. Bapak Irwan Adhi Prasetya, S.T., M.T selaku Ketua Program Studi D-III Teknologi Informasi.
4. Bapak Wandu Sujatmiko, S.Kom., M.Cs selaku Pembimbing dan Penguji 2 yang telah memberikan bimbingan dan masukan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Irwan Adhi Prasetya, S.T., M.T selaku Ketua Penguji yang telah memberikan masukan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Apresiasi setinggi-tingginya kepada diri saya sendiri yang telah menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan penerapan ilmu yang telah diperoleh di lingkungan pendidikan peneliti kepada masyarakat untuk dipraktikkan lebih lanjut. Peneliti juga menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih terdapat ketidaksempurnaan, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran sebagai perbaikan kedepannya dari laporan ini.

Pontianak, 17 Juli 2024

Peneliti



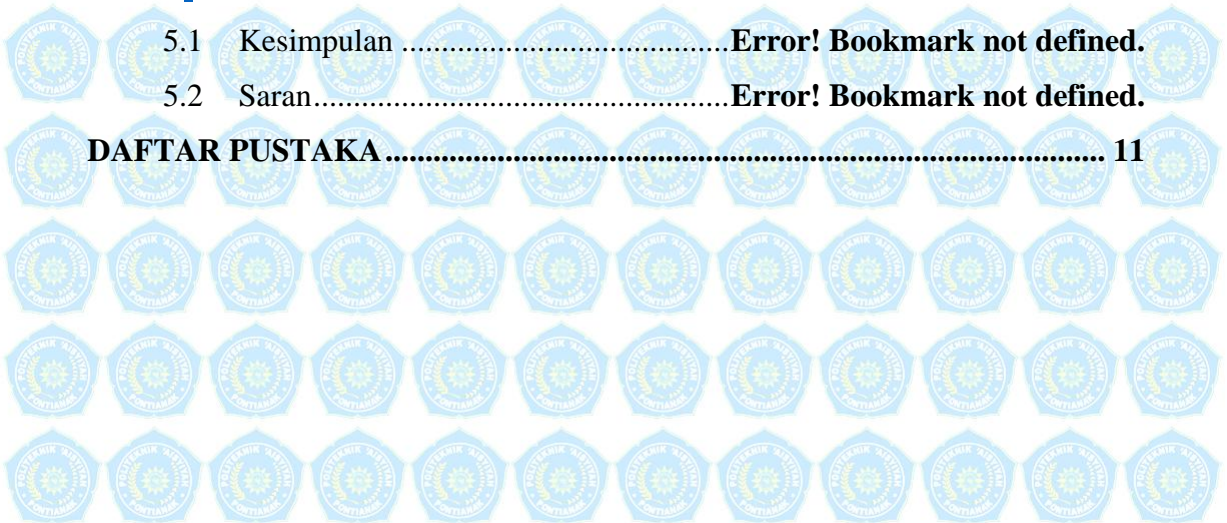
Rofianto

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
INTISARI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR TABEL	8
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Ruang Lingkup.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 <i>E-commerce</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Konsumen Digital	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 <i>Platfrom</i> Tokopedia	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Fitur Barang Bekas	Error! Bookmark not defined.
2.2 <i>Literature Review</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Pembangunan / Perancangan	Error! Bookmark not defined.
3.2 Diagram Rancangan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Diagram Alir (<i>Flowchart</i> Program)	Error! Bookmark not defined.
3.4 Observasi dan Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Pendefisian Hasil Observasi dan Wawancara.	Error! Bookmark not defined.
3.5 Rancangan Antarmuka	Error! Bookmark not defined.

3.5.1 <i>Crazy 8</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 <i>Wireframe</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 <i>Design System</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.4 <i>Mock-up</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.5 <i>UX Writing</i>	Error! Bookmark not defined.
3.6 <i>Prototyping</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Hasil Pengujian	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA	11
-----------------------------	-----------



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

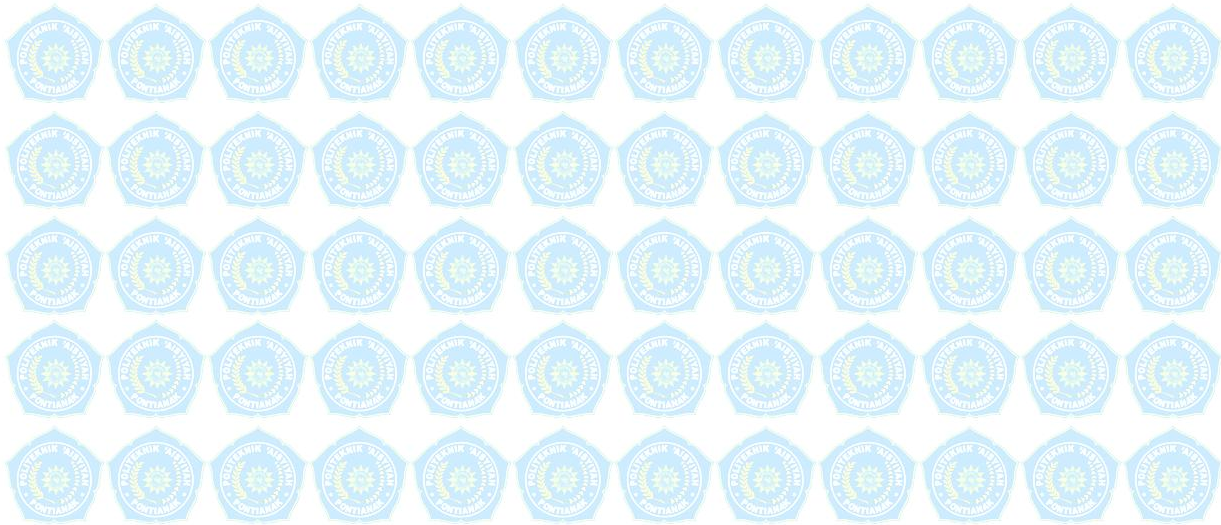
DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3. 1 Tahapan Design Thinking.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 2 Flowchart Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 3 Flowchart Program.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 4 Pertanyaan Untuk User**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 5 Afinity Diagram**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 6 User Persona 1**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 7 User Persona 2**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 8 User Persona 3.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 9 User Journey Map.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 10 Crazy 8.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 11 Wireframe Log-in**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 12 Wireframe Tahap Pembelian**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 13 Wireframe Halaman Chat**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 14 Design System**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 15 Splash Screen, Log-in Akun, Buat Akun dan Verifikasi**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 16 Home, Filter, Buat Penawaran dan Pembayaran**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 17 Chat Menu.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 18 UX Writing**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 19 Tampilan Prototype dalam Figma **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Halaman Beranda.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Halaman pencarian.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Halaman pencarian barang.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Halaman barang yang akan dibeli **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Halaman pencarian barang.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Halaman pesan**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 Halaman bayar**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 Halaman informasi fitur barang bekas**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 Diagram jawaban 1**Error! Bookmark not defined.**

- Gambar 4. 10 Diagram jawaban 2**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 11 Diagram jawaban 3**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 12 Diagram jawaban 4**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 13 Diagram jawaban 5**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 14 Diagram jawaban 6**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 15 Diagram jawaban 7**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 16 Diagram jawaban 8**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 17 Diagram jawaban 9**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 18 Diagram jawaban 10**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 19 SUS Score.....**Error! Bookmark not defined.**

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



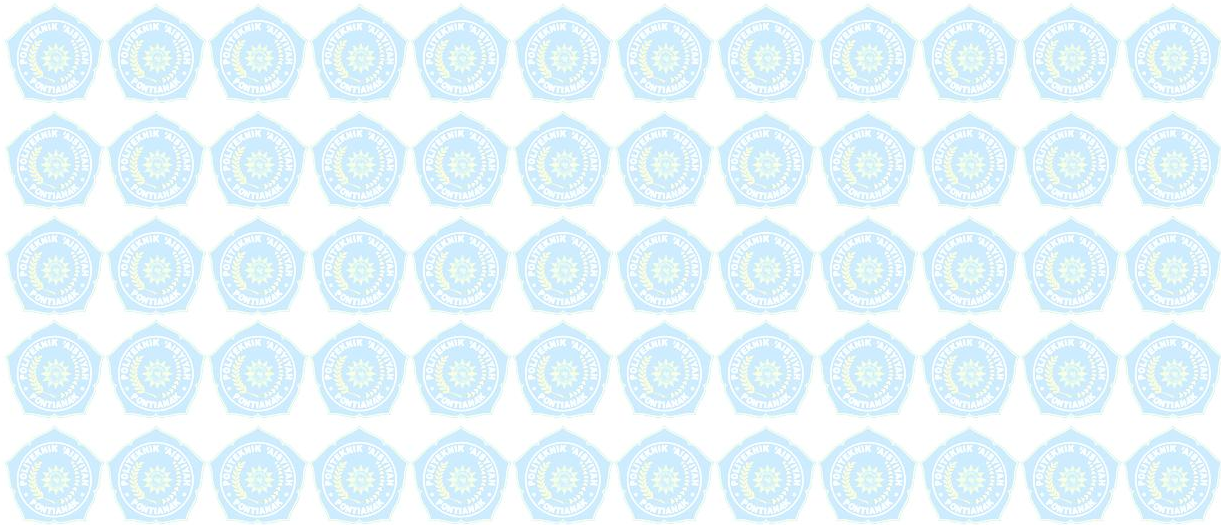
POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1	Pertanyaan SUS.....	43
Tabel 4.2	Skor Asli dari Jawaban Google Form.....	50
Tabel 4.3	Skor	51
Tabel 4.4	<i>Black box testing</i>	54

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Maruf Nugroho, I., & Alam, S. (2022). REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana 123. *Syariful Alam Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(02), 152–159.
- Di, B., & Berbasis, P. (2021). “*Lapak Second*” Aplikasi Jual Beli Barang Second.
- Faris, M., & Ratnawat, S. (2023). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Tokopedia Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Perangkat Lunak*, 5(2), 210–216. <https://doi.org/10.32520/jupel.v5i2.2629>
- Hidayat, A. R. (2020). Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Jual Beli Online Account Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Tinjauan Fiqih Muamalah. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(1), 13–22. <https://doi.org/10.46799/jsa.v1i1.2>
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). 4(2), 1–7.
- Kusumaningdyah, N. T., & Sukadi, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software. *Journal of Software Engineering Ampera*, 3(3), 145–152. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v3i3.220>
- Munawir Sulistyawati, U. S. (2024). *Membangun Keunggulan Kompetitif melalui Platform E-Commerce : Studi Kasus Tokopedia Abstrak*. 1(1), 43–55. <https://journal.stmiki.ac.id/index.php/jmt/article/view/776/558>
- Qur, U., Qur, J. I. A., & Volume, T. (n.d.). *Ulumul Qur'an : Jurnal Ilmu Al- Qur'an dan Tafsir Volume x, Nomor x, September 20xx/ p-ISSN: 0000-0000; e-ISSN: 0000-000/ xx-xx. x.*
- Restyasari. N. (2023). Redesain Dan Analisis Ui/Ux Aplikasi Smart Home Universitas Pendidikan Indonesia (Sh-Upi) Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Perangkat Android. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 23–36.
- Ridwan, M. (2018). Online Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi kasus Pada Pengguna Aplikasi Lazada di Medan) Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan. *Repository.Uinsu.Ac.Id*.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>

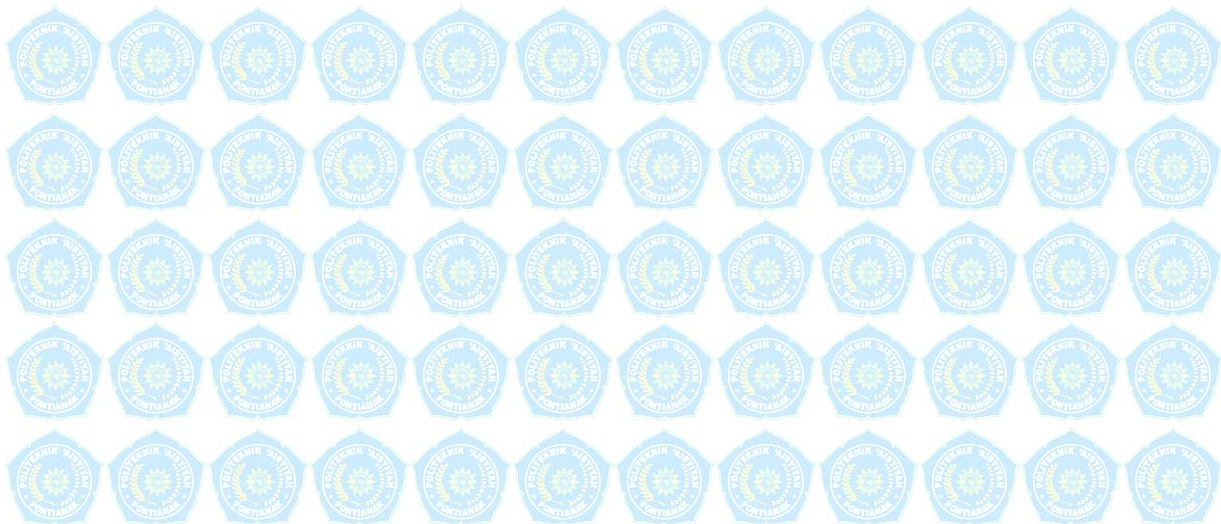
Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning aminkom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>

Sufyan, Y., & Mas'ud, F. (2022). Determinant Model of Decision to Use the Online Donation Platform: Technology Acceptance Model and Theory of Planned Behavior Approach. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 9(6), 884–897. <https://doi.org/10.20473/vol9iss20226pp884-897>

Tujni, B., & Syakti, F. (2019). Implementasi Sistem Usability Scale Dalam Evaluasi Perspektif Pengguna Terhadap Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(3), 241–251. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v11i3.479.241-251>

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001



POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK