

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Pada saat penelitian ini dilakukan, penulis menemukan beberapa penelitian yang juga membahas terkait dengan penelitian yang penulis lakukan. Berikut beberapa penelitian yang membahas hal serupa :

Siswanto, A. (2020) - Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Penerapannya Menurut Siswanto (2020), dalam penelitiannya yang berjudul Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Penerapannya, dijelaskan bahwa Design Thinking adalah suatu pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Siswanto menekankan pentingnya tahapan empati untuk menggali kebutuhan pengguna secara mendalam, yang memungkinkan tim desain untuk menemukan solusi inovatif yang sesuai. Dengan menggunakan metode ini, solusi yang dihasilkan dapat lebih tepat sasaran dan relevan dengan kebutuhan pengguna yang sebenarnya.

Hermawan, I. (2020) - Implementasi Sistem Penjualan Koperasi Berbasis Website Penelitian Hermawan (2020) tentang Implementasi Sistem Penjualan Koperasi Berbasis Website menyelidiki penerapan sistem berbasis web untuk meningkatkan efisiensi operasional koperasi. Dalam studi ini, Hermawan menunjukkan bahwa sistem penjualan berbasis web dapat mempermudah transaksi, mempercepat proses pencatatan penjualan, dan meningkatkan transparansi dalam pengelolaan koperasi. Dengan menggunakan sistem berbasis website, koperasi dapat lebih mudah mengelola data penjualan, memperbaharui stok produk, serta mempermudah akses informasi bagi anggota koperasi. Hermawan menyimpulkan bahwa penerapan sistem ini dapat mendukung peningkatan kinerja koperasi secara keseluruhan.

Susanti, L. (2021) - Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Koperasi 'Sumber Rejeki' Dalam penelitian Susanti (2021), yang berjudul Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Koperasi 'Sumber Rejeki', dibahas penerapan sistem informasi berbasis web yang dirancang untuk membantu koperasi dalam mengelola transaksi penjualan dan pembelian. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem berbasis web meningkatkan efisiensi dalam proses transaksi serta memungkinkan pengelolaan data yang lebih akurat dan cepat. Susanti menyimpulkan bahwa sistem ini tidak hanya mempermudah transaksi tetapi juga meningkatkan layanan kepada anggota koperasi, serta meminimalkan kesalahan manusia dalam pencatatan transaksi.

Candra, M. A. A., & Wulandari, I. A. (2021) - Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web pada SMP Negeri 7 Kota Metro Dalam penelitian ini, Candra dan Wulandari (2021) mengaplikasikan metode Design Thinking untuk merancang sistem informasi berbasis web yang dapat meningkatkan manajemen prestasi siswa di SMP Negeri 7 Kota Metro. Melalui pendekatan ini, tim pengembang dapat memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi yang tepat sasaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking efektif dalam menciptakan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan pengguna.

Maulana, O., Iwan, & Anang. (2021) - Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Tempat Bertransaksi Jual Beli Barang pada Toko Online Thrifter.Things Maulana, Iwan, dan Anang (2021) menerapkan metode Design Thinking untuk mengembangkan platform transaksi jual beli barang pada toko online Thrifter.Things. Melalui tahapan Design Thinking, mereka dapat memahami tantangan dan kebutuhan pengguna dalam proses transaksi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking memungkinkan pengembangan platform yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga meningkatkan pengalaman bertransaksi secara online

**Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka**

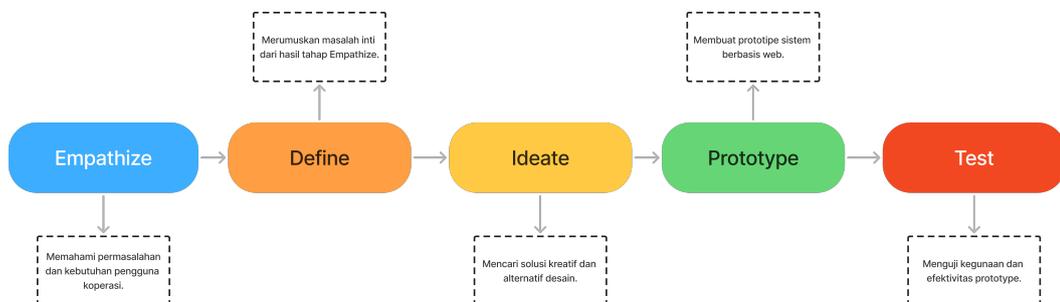
| Penulis/Tahun                               | Topik Penelitian  | Metode Penelitian                             | Studi Kasus                                   | Hasil/Kesimpulan   |
|---|---|---|---|--|
| Siswanto, A. (2020)                         | Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Penerapannya  | Deskriptif dan studi literatur                | Penerapan Design Thinking                     | Design Thinking berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi inovatif.                               |
| Hermawan, I. (2020)                         | Implementasi Sistem Penjualan Koperasi Berbasis Website   | Kualitatif dengan studi kasus                 | Koperasi di SMP Miftahurrohman Benjeng        | Sistem penjualan berbasis website meningkatkan efisiensi operasional koperasi dalam proses penjualan.  |
| Susanti, L. (2021)                          | Sistem Informasi Manajemen Penjualan Pada Koperasi 'Sumber Rejeki'  | Kualitatif dengan pendekatan sistem informasi | Koperasi Pegawai Negeri Sipil 'Sumber Rejeki' | Sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan efisiensi operasional dan mempermudah transaksi koperasi.                                   |
| Candra, M. A. A., & Wulandari, I. A. (2021) | Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi                       | Kualitatif dengan pendekatan studi kasus      | SMP Negeri 7 Kota Metro                       | Penerapan Design Thinking membantu dalam memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. |
| Maulana, O., Iwan, & Anang. (2021)          | Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Tempat Bertransaksi Jual Beli Barang pada Toko Online Thrifter.Things | Kualitatif dengan studi kasus                 | Toko online Thrifter.Things                   | Design Thinking memungkinkan pengembangan platform transaksi yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.                        |

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Metode Desain Thinking

Design thinking merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Design thinking merupakan suatu proses yang berulang dimana designer berusaha

memahami pengguna, mengasumsikan masalah, mendefinisikan suatu masalah dan menciptakan solusi inovatif dalam bentuk prototype dan dapat diuji.



**Gambar 2.1 Metode Desain Thinking**

Menurut (J. Brodny, 2017) ada beberapa proses dalam design thinking yaitu sebagai berikut:

1. **Empathize** Tahap ini digunakan untuk menentukan karakteristik pengguna suatu produk yang dirancang melalui observasi, wawancara atau survei yang mendetail. Cara ini dapat menemukan informasi secara rinci tentang informasi pengguna produk dan kebutuhan pengguna. Inovasi selalu dimulai secara diagnosis menyeluruh terhadap kebutuhan dan harapan pengguna maupun calon pengguna produk, serta memahami kondisi teknis dan kondisi pasar produk
2. **Define** Pada tahap ini, designer harus menentukan kebutuhan pengguna. Tim interdisipliner harus melakukan sintesis dari informasi yang dikumpulkan selama fase sebelumnya dari proses empati, untuk menentukan sejauh mana masalah yang dialami oleh pengguna. Oleh karena itu, define dapat diartikan sebagai upaya untuk mendefinisikan dan menganalisis sebuah masalah dengan membentuk point of view atau yang sering disebut sebagai masalah utama pada penelitian.
3. **Ideate** Pada tahap ini, dengan menggunakan alat seperti brainstorming kita harus menghasilkan sebanyak-banyaknya ide kreatif. Hal penting yang perlu diketahui dalam tahap ini bahwa sesuai dengan aturan brainstorming, bahkan ide dan solusi yang paling tidak mungkin harus diperhitungkan. Menghasilkan ide-ide bagus tidak hanya membutuhkan pengetahuan teknis tentang topik, tetapi juga

kecerdikan, keberanian, dan kreativitas. Sehingga, idea sering diartikan sebagai proses pengumpulan ide-ide terkait solusi dari masalah yang telah didefinisikan pada tahap define. Tahapan ini merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah

4. Prototype Tahap ini merupakan tahap pembangunan prototype. Selama fase pembangunan prototipe dibuat dan representasi fisik dari solusi untuk masalah yang dialami pengguna. Dasar fungsi dari prototipe adalah kemampuan untuk menyajikan solusi visual bagi pengguna dan umpan balik yang cepat pada operasinya. Dengan cara ini kita dapat memeriksa apakah proyek sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh pelanggan, atau harus dibuat untuk mengubah konsepnya. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada pengguna untuk memperoleh respon dan feedback dari pengguna

5. Testing Tahap ini merupakan tahapan terakhir dari metode design thinking, dimana prototipe harus disajikan sebagai solusi kepada pengguna untuk mendapatkan pendapatnya tentang produk yang dihasilkan. Dengan cara ini, kita dapat menguji fungsinya. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk memeriksa berfungsinya solusi yang dirancang dalam lingkungan nyata dimana produk akan digunakan. Pada tahap ini, prototype yang telah kita buat pada tahapan sebelumnya akan diuji sehingga dapat menghasilkan berbagai feedback dari pengguna.

### **2.2.2 Aplikasi**

Aplikasi adalah sebuah sistem berbasis web ataupun mobile yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang dapat diakses melalui web browser untuk aplikasi berbasis web dan menggunakan desktop melalui jaringan internet. Sedangkan untuk aplikasi berbasis mobile, dapat diakses melalui smartphone dengan cara menginstall atau mengunduh melalui playstore dan appstore.

### **2.2.3 Website**

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (hyperlink), berfungsi memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. Karakteristik utama dari website adalah halaman-halaman yang saling terhubung dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (url) atau World Wide Web (www) dan juga hosting sebagai media penyimpanan banyak data. Dalam pembangunan sebuah website sampai pada mode publikasi ke internet ada beberapa aplikasi yang dibutuhkan, diantaranya adalah database (MySQL, Oracle, etc), Web Server Apache PHP Editor (Macromedia, Notepad++, etc), dan Browser (Elgamar, 2020: 3)

### **2.2.4 Pemesanan**

Pemesanan adalah proses atau aktivitas membuat pesanan antara produsen dan konsumen sebelum pembelian produk atau jasa. Pemesanan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan konsumen, memastikan efisiensi operasional, dan mencapai kesepakatan dalam periode waktu tertentu (Hermawan & Kurnia, 2014; Septian, 2018).

Tujuan utama pemesanan meliputi:

1. Memaksimalkan pelayanan konsumen.
2. Meminimalkan investasi pada persediaan.
3. Mendukung perencanaan kapasitas.
4. Mengelola persediaan dan kapasitas dengan lebih baik

Dalam era digital, sistem pemesanan berbasis teknologi (web atau aplikasi) menjadi penting untuk meningkatkan kecepatan, akurasi, dan kemudahan akses, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. (Utari, 2014).