

**PERANCANGAN *START-UP BUSINESS E-COMMERCE*
“CREATEEZ” MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Manajemen (S.M.)
Pada Program Studi Manajemen



OLEH:

DANY RAMADHAN
NPM: 18.1.02.02.0240

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi Oleh

Dany Ramadhan
18.1.02.02.0240

Judul:
PERANCANGAN START-UP BUSINESS E-COMMERCE "CREATEEZ"
MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UN PGRI Kediri

Tanggal : 12 Juli 2022

Pembimbing I



Dian Kusumaningtyas M.M
NIDN. 0703108302

Pembimbing II



Rino sardanto, M.PD
NIDN. 0730127403

Skripsi oleh :

Dany Ramadhan

18.1.02.02.0240




Judul:

**PERANCANGAN *START-UP BUSINESS E-COMMERCE* “CREATEEZ”
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis UN PGRI Kediri
Pada tanggal :

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Dian Kusumaningtyas, M.M. 
2. Penguji I : Dodi Kusuma Hadi S.,S.H.,M.M. 
3. Penguji II : Rino Sardanto, M.Pd. 



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Dany Ramadhan
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 29 Desember 1999
NPM : 18.1.02.02.0240
Fak/Prodi. : Ekonomi dan Bisnis / Manajemen

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 12 Juli 2022
Yang Menyatakan



DANY RAMADHAN
NPM : 18.1.02.02.0240

MOTTO

“THERE ARE TWO WAYS YOU CAN GO WITH PAIN. YOU CAN LET IT DESTROY YOU OR YOU CAN USE IT AS FUEL TO DRIVE YOU : TO DREAM BIGGER, WORK HARDER”- (TAYLOR SWIFT)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

Seluruh keluargaku tercinta.

ABSTRAK

Dany Ramadhan: PERANCANGAN START-UP BUSINESS E-COMMERCE “CREATEEZ” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING, Skripsi, Manajemen, FEB UNP Kediri, 2022.

Kata Kunci: *Start-up, Website, Design thinking*

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *website e-commerce* yang bernama *Createez, start-up* yang bertujuan untuk memberdayakan desainer independen dan *brand owner* kecil atau menengah, yang kami sebut sebagai kreator, dengan menciptakan *platform* untuk menghubungkan antara kreator, *marketplace*, dan produser. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif sebagai mengukur model *design website*. Dengan *design thinking* melalui tahapan : *Emphatize, define, ideate, prototype, dan testing*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa *website Createez* dapat membantu mengatasi permasalahan para *brand owner* (kreator) seperti manajemen *fulfilment*, permodalan, dan stok produk yang kerap kali tersisa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. **“PERANCANGAN START-UP BUSINESS E-COMMERCE “CREATEEZ” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”** ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen, pada Program Manajemen UNP Kediri.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UNP Kediri.
2. Dr. Subagyo, M.M Selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNP Kediri.
3. Restin Meilina, S.E., M.M selaku ketua prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNP Kediri.
4. Dian Kusumaningtyas, M.M selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Rino sardanto, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang dengan kesabaran dan keikhlasan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan membantu penulis menyempurnakan dan menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, untuk itu penulis sangat menghargai dan memerlukan kritik dan saran yang bersifat membangun dan dapat membantu dalam hal kesempurnaan laporan ini. Akhirnya dengan selesainya skripsi ini dibuat semoga berguna dan dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa akan datang.

Kediri, 12 Juli 2022
Penulis



Dany Ramadhan
NPM : 18.1.02.02.0240

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Internet	7
2. Web	7
3. E-Commerce	8
4. Start-Up.....	10
5. Design Thinking.....	11
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	12
C. Kerangka Berpikir	13
BAB III.....	14
A. Model Perancangan	14

	x
B. Prosedur Perancangan	14
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	15
1. Lokasi penelitian	15
2. Subjek penelitian	15
D. Uji Coba Model/Produk	16
1. Desain Uji Coba	16
E. Validasi Model/Produk	17
F. Instrument Pengumpulan Data	17
BAB IV	18
A. Hasil Studi Lapangan	18
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	18
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	22
B. Pengujian Model Terbatas	34
C. Pengujian Model Perluasan	35
D. Validasi Model	37
E. Pembahasan Hasil Perancangan/Penelitian	40
BAB V	46
A. Simpulan	46
B. Implikasi	47
C. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 4. 1 Emphaty Map	22
Gambar 4. 2 <i>prototype design</i>	29
Gambar 4. 3 <i>Google form</i>	31
Gambar 4. 4 hasil <i>design UI</i>	34
Gambar 4. 5 <i>landpage website</i>	39
Gambar 4. 6 <i>display</i> depan.....	40
Gambar 4. 7 Checkout Createez.....	40
Gambar 4. 8 <i>Connect to Marketplace</i>	41
Gambar 4. 9 <i>Start to order page</i>	41
Gambar 4. 10 <i>design product custom</i>	42
Gambar 4. 11 <i>Opening Page</i>	42
Gambar 4. 12 tampilan <i>price</i>	43
Gambar 4. 13 produk.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Skrip wawancara	51
Gambar zoom meeting	54
Berita Acara	55
Surat Penelitian LPPM.....	57

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era global saat ini, mayoritas orang Indonesia banyak menggunakan media online yaitu internet. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh *Internet World Stats*, Indonesia menduduki peringkat pertama pengguna internet terbesar di Asia tenggara dengan total 55 juta pengguna di Tahun 2011. Berdasarkan perolehan data statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa sekitar 23% penduduk Indonesia telah secara aktif menggunakan internet. Internet secara nyata bermanfaat, seperti memberikan kemudahan akses informasi, kecepatan informasi, dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Sehingga tren internet sejalan dengan perkembangan jaman telah menghasilkan *e-commerce* sebagai salah satu akses penjualan di dunia maya yang dapat dikenakan untuk barang dan jasa.

Dunia bisnis sangat berkembang sekarang ini, baik dalam bisnis barang ataupun jasa, seperti yang dilakukan oleh Zalora yang berisi tentang berbagai macam pakaian, aksesoris, sepatu baik untuk pria maupun wanita. Namun masih jarang *website e-commerce* yang menawarkan fashion yang bisa mendesain sendiri atau meng-*custom* fashion tersebut, sedangkan jika kita keluar ke tempat umum terkadang sering melihat orang-orang memakai *outfit* atau *gaya* berpakaian yang

mirip. Disitu mereka memakai gaya pakaian yang mirip akan merasa malu dan aneh saat berada ditempat umum. *Website e-commerce* yang memberdayakan desainer independen dan brand owner kecil atau menengah, yang disebut kreator, dengan menciptakan *platform/website* untuk menghubungkan antara kreator, *marketplace*, dan *produser*. Dengan hal tersebut, kreator akan lebih leluasa dalam berkarya dan mengelola bisnisnya karena produksi dan pengiriman pesanan akan ditangani oleh Createez dan partner produksi.

Menurut Widodo & Saputra, (2018) perkembangan tren *e-commerce* di Indonesia sangat cocok untuk dikenakan di bidang *fashion* khususnya untuk mahasiswa. Bisnis *fashion* memiliki prospek yang bagus. Sehingga *trend e-commerce* dapat menjadi solusi bisnis dengan berbagai kemudahan informasi dan transaksi secara *online*.

Menurut Ajrul azwar, (2013) dalam perancangan sistem ini menggunakan sebuah kerangka kerja yaitu codeigniter yang sudah banyak dipakai dalam pengembangan *website*, yang ringan dan cepat dalam membangun pemrograman *website* dinamis. Berbeda dengan cms yang memang dapat di unduh secara gratis namun kurang dapat dikembangkan karena masih bersifat statis sehingga perancangan *website e-commerce* ini menggunakan kerangka kerja yang dapat dikembangkan dengan dinamis dan memiliki direktori kerja yang lengkap.

Mengarah pada latar belakang di atas maka penulis ingin merancang, mengembangkan, serta mengujicobakan *website e-commerce* yang menghubungkan antara desainer independen, *brand owner* kecil atau menengah, *marketplace*, dan *produser*. sehingga orang-orang atau calon customer khususnya mahasiswa tidak perlu merasa bingung untuk mencari *website e-commerce* yang mewadahi desainer yang bisa mendesain *fashion* sesuai dengan keinginan mereka.

Createez memiliki beberapa kelebihan dari kompetitor pada ide bisnis serupa. Dibandingkan dengan konveksi konvensional pada umumnya, Createez lebih menguntungkan para kreator karena produksi dan pengiriman telah kami tangani serta kreator tidak perlu memesan *merchandise* dan *packaging* di tempat terpisah. Dengan kelebihan tersebut, beban yang ditanggung kreator dalam menjalankan bisnis akan lebih ringan dan akan lebih leluasa dalam berkarya. Selain itu, Createez akan mengungguli kompetitor konveksi digital yang membangun *marketplace* sendiri, yang membutuhkan biaya lebih banyak dan perlu mendatangkan *traffic* ke *marketplace* tersebut, karena Createez akan memanfaatkan *marketplace* yang sudah ada untuk memperluas jangkauan pasar dan mendorong penjualan kreator secara lebih efektif dan efisien.

Kompetitor serupa dengan *website* Createez adalah Tees.id, Ciptaloka, dan Tokome yang masih memiliki kelemahan fitur manajemen produk yang terintegrasi ke beberapa *marketplace* untuk memudahkan mitra kreator mengelola produknya. Sedangkan fitur tersebut memudahkan

kreator mengatur harga, desain, dan kustomisasi produk serta dapat melihat statistik penjualan diberbagai *marketplace* yang terhubung.

Design Thinking juga bisa digunakan untuk inovasi sosial yang dilakukan untuk membantu memberikan saran berbasis inovasi menggunakan dalam bentuk *prototype* yang diharapkan bisa membantu menyelesaikan permasalahan secara tepat. Tujuan dan manfaat dari penelitian ini untuk mendeskripsikan apa saja tahapan dari *Design Thinking* dalam upaya untuk merancang *platform* Createez dengan menggunakan *website e-commerce*.

Oleh karena itu, dalam kegiatan penelitian ini disusun dengan judul yaitu **“Perancangan Start-up Business E-commerce “CREATEEZ” Menggunakan Metode Design Thinking”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi masalah yang didapat :

1. Proses merancang sebuah *start up* bisnis *e-commerce* “Createez” dengan menggunakan *Design Thinking*, pada program kampus merdeka studi independen *batch* ke-2.
2. Metode perancangan.
3. Hasil perancangan dengan metode *Design Thinking*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu : “Bagaimana merancang *start up* bisnis *e-commerce* “Createez” menggunakan *Design Thinking* ?”

D. Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini memiliki tujuan perancangan sebagai berikut : “Menentukan perancangan dan menguji suatu *platform start up business e-commerce* (Createez)”.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat secara Teoritis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk melatih berpikir secara ilmiah dengan berdasarkan pada ilmu yang diperoleh selama di bangku kuliah.

b. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan yang digunakan untuk kepentingan ilmiah dan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi penelitian yang akan datang serta bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Pengguna *Platform/website* “Createez”

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan pertimbangan evaluasi terhadap pengembangan untuk *start up* bisnis *e-commerce* “Createez”

b. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi, wawasan dan pengalaman yang ada dalam dunia teknologi dan bisnis serta dapat digunakan untuk latihan menerapkan antara teori yang didapat dari bangku kuliah dengan dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Afwima Rohmana. 2017. Perancangan Website E-Commerce Guna Membangun Sistem Layanan Informasi Bisnis Indekost dengan Menggunakan Codelginer.
- Ahmadi, Candra, D., & Hermawan. (2013). *E-Business dan E-Commerce*. Andi.
- Ajrul azwar. (n.d.). *Jurnal Ilmiah STMIK U ' Budiyah PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PENJUALAN BERBASIS E- COMMERCE P ...*
- A.S, Rosa, dan M. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Amelia, C., & Radianto, W. E. (2017). PROSES PERANCANGAN STRATEGI PROMOSI: Studi Kasus pada Sebuah Start-up Business. *Business Management Journal*, 11(2), 60–81. <https://doi.org/10.30813/bmj.v11i2.626>
- Calvine Jardinia Tanuwidjaja. 2021. Perancangan dan Pembuatan Website E-Commerce pada Toko Aksesoris Komputer di Surabaya
- Dedi Saputra. 2019. Perancangan Website E-Commerce Sebagai Media Penjualan Miniatur Bus.
- Hidayatullah, P., & Kawistara, K. (2014). *Pemrograman Web*. Informatika.
- Nawawi. (2012). *Metpen Wawancara*.
- Purnama. (2016). *Konsep Dasar Internet*. Teknosain.
- Pudji Widodo & Galih Eka Saputra. 2018. Perancangan *Website E-Commerce* Penjualan Alat Olahraga.
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan

Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.35138/organum.v3i1.69>

Salma Shofia Rosyda. 2018. Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengun Aja

Sugiyono. (2013). *Kuisisioner*. ALFABET.

Sugiyono. (2015). *Metodelogi Penelitian RnD*. ALFABET.

Widodo, P., & Saputra, G. E. (2018). Perancangan Website E-Commerce Penjualan Alat Olahraga Pencak Silat. *Indonesia Journal On Networking and*