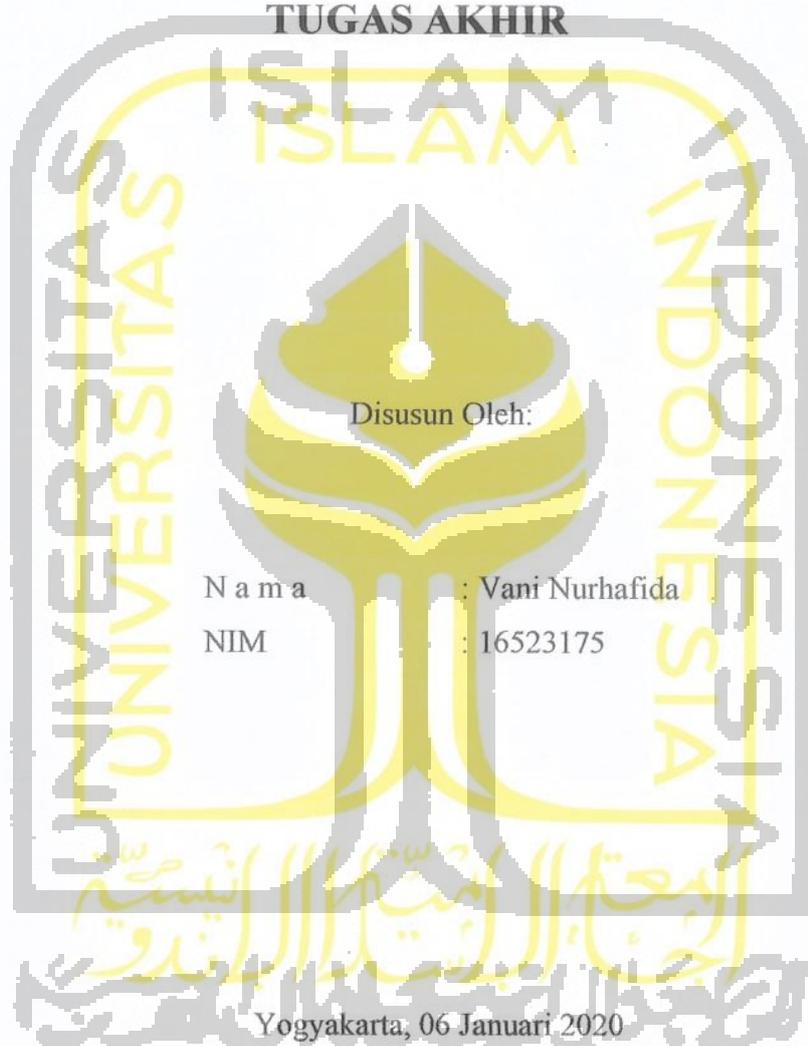


HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**ANALISIS PROSES BISNIS DAN PROTOTYPING
ONLINE MARKETPLACE UNTUK PENYANDANG
DISABILITAS**

TUGAS AKHIR



Pembimbing,

(Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**ANALISIS PROSES BISNIS DAN PROTOTYPING
ONLINE MARKETPLACE UNTUK PENYANDANG
DISABILITAS**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 06 Januari 2020

Tim Penguji

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.

Anggota 1

Fietyata Yudha, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2

Fayruz Rahma, S.T., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Haden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vani Nurhafida

NIM : 16523175

Tugas akhir dengan judul:

**ANALISIS PROSES BISIS DAN PROTOTYPING
ONLINE MARKETPLACE UNTUK PENYANDANG
DISABILITAS**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 06 Januari 2020



(Vani Nurhafida)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Al-hamdu lillahi rabbil'alamin, Al-hamdu lillahi rabbil'alamin, Al-hamdu lillahi rabbil'alamin. Sujud syukur kusembahkan kepadamu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi, yang telah menciptakanku dengan penuh nikmat yang sempurna. Atas takdir-Mu yang Agung, saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman, dan bersabar. Serta dengan limpahan karunia-Mu yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan semangat pantang menyerah dalam melakukan sebuah penelitian yang In Sya' Allah bermanfaat untuk sesama. Akhirnya, atas izin-Mu laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku dalam meraih cita-cita dan menjadi seseorang yang hebat dan bermanfaat, Allahumma Aamiin.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk,

Mamah dan Bapak tercinta,

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih ku atas semua kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sebesar ini, menjadi pribadi yang paling bersyukur tumbuh dalam keluarga yang penuh kasih sayang. Kemudian teruntuk Mamah, terima kasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan, tanpa doamu aku bukan siapa-siapa. Serta segala hal yang telah Mamah lakukan, mulai dari cara mendidik hingga pembentukan karakter, semua yang terbaik untuk putrimu ini.

Kakak-kakak saya yang luar biasa,

Terima kasih untuk Mas Rahmat dan Mas Arief yang telah memberi dukungan, baik dukungan semangat, dukungan doa, dan segala bentuk dukungan lainnya yang tidak bisa ku balas dengan kata-kata.

Dosen Pembimbing,

Terima kasih juga yang tak terhingga untuk dosen pembimbing saya, Bapak Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng. yang telah sabar dan tulus membimbing, memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.

Dosen Prodi Informatika UII

Semua dosen Informatika UII yang telah memberi ilmu dan pengalamannya, sehingga saya dapat melalui semua tahapan, semester demi semester dengan lancar dan berkesan. Semoga ilmu yang Bapak/Ibu berikan menjadi ilmu yang bermanfaat dan dapat dipertanggung jawabkan.

Teman-teman dan *partner* seperjuangan,

Untuk *partner* seperjuangan ku tim Unicorn, yaitu Annissa Kurniasari, Mirotus Solekhah, dan Ulfa Amalia. Terima kasih sudah menjadi teman yang baik, selalu memberi semangat dan tempat bercerita semua keluh kesah ku selama melakukan penelitian ini, terima kasih kita sudah berjuang sejauh ini, kita hebat. Teman-teman satu bimbingan, yaitu Ainayya, Gaswara, Amalia Citra, dan Khairina Afifah yang telah berjuang bersama menyelesaikan tugas akhir ini. Teman-teman kost Jungle Residence, yaitu Ainun Muszaynah, Monica Adiwidiasih, Resti Juliana, Apriyani, Miska Indria, Aini, Tassya Rajani, Inna, dan Alfina yang telah mewarnai hari-hari ku di saat penatnya menyusun laporan tugas akhir ini. Seluruh teman-teman saya di Jurusan Informatika angkatan 2016 (Hexadecima), teman-teman di Fakultas Teknologi Industri. Terima kasih untuk memori selama 3,5 tahun ini, atas tawa yang setiap hari kita miliki, dan atas solidaritas yang sangat luar biasa. Sehingga masa kuliah ini begitu berarti.

Untuk semua pihak yang saya sebutkan, terima kasih atas semuanya. Semoga Allah SWT senantiasa membalas setiap kebaikan kalian. Saya menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya harap isinya tetap memberi mamfaat sebagai ilmu pengetahuan bagi para pembacanya.

Akhir kata,

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



HALAMAN MOTO

“AKU HEBAT, DAN BERMANFAAT” – Vani Nurhafida

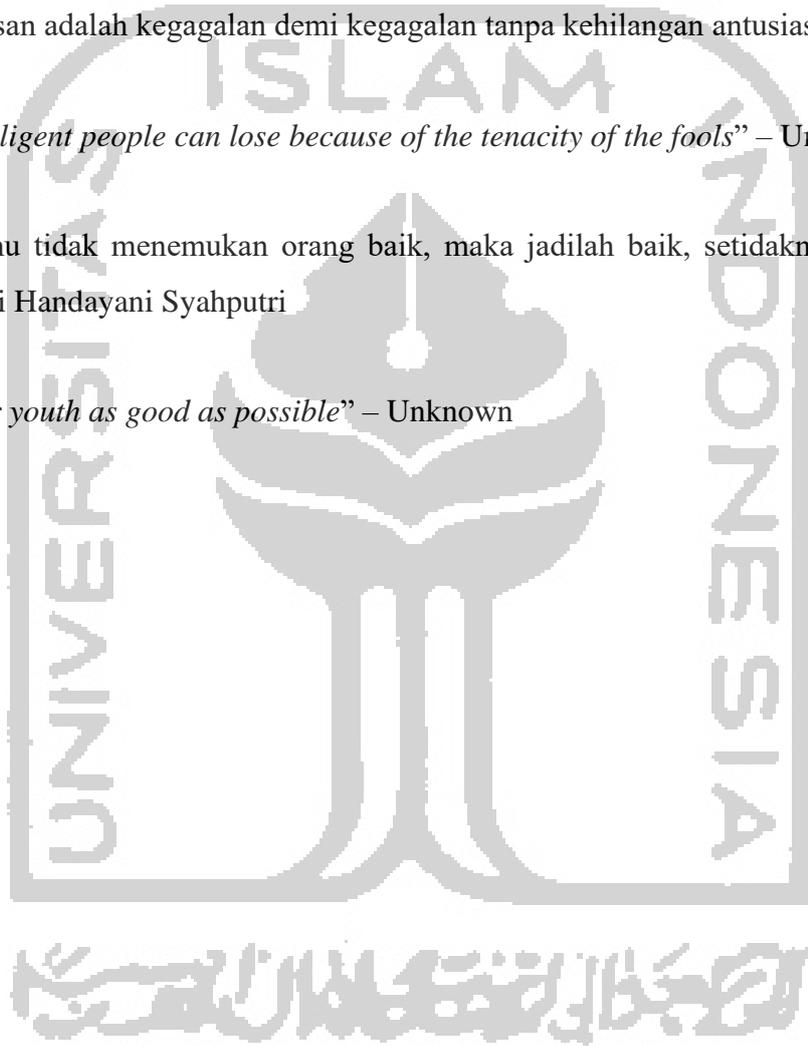
“Kamu tidak perlu menyusahkan orang lain selama kamu bisa melakukannya sendiri” –
Vani Nurhafida

“Kesuksesan adalah kegagalan demi kegagalan tanpa kehilangan antusias” – Unknown

“The Intelligent people can lose because of the tenacity of the fools” – Unknown

“Jika kamu tidak menemukan orang baik, maka jadilah baik, setidaknya untuk dirimu sendiri” – Dwi Handayani Syahputri

“Use your youth as good as possible” – Unknown



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Karena atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “ANALISIS PROSES BISNIS DAN PROTOTYPING ONLINE MARKETPLACE UNTUK PENYANDANG DISABILITAS”. Saya menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya harap isinya tetap memberi manfaat sebagai ilmu pengetahuan bagi para pembacanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, banyak hambatan dan rintangan yang saya hadapi. Namun, pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu, izinkan saya untuk menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi ilmu serta pengalamannya dalam membimbing saya dengan penuh kesabaran, hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua saya Bapak Darmono dan Ibu Kusniwati, Kakak saya Rahmat Kurniawan dan Arief Kuncoro yang selalu mendoakan dan memberi saya semangat untuk terus berjuang menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Kepada diri saya pribadi dan mimpi-mimpiku yang selalu semangat dan memberi inovasi serta imajinasi hingga terciptanya laporan Tugas Akhir ini.
4. Team Unicorn, yaitu Annissa Kurniasari, Mirotus Solekhah, dan Ulfa Amalia yang selalu terbuka dan saling menyemangati selama penelitian berlangsung.
5. Anak-anak kost Jungle Residence, yaitu Ainun Muszaynah, Monica Adiwidiasih, Resti Juliana, Apriyani, Miska Indria, Aini, Tassya Rajani, Inna, dan Alfinas beserta Ibu kost yang selalu menyemangati dan menemani saya menyusun laporan Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman seperjuangan Informatika UII angkatan 2016 (Hexadecima), yang saling memberi dukungan semangat dalam melakukan penelitian.

Akhir kata, saya berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi saya dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 28 Oktober 2019

(Vani Nurhafida)

GLOSARIUM

<i>Data Exchange</i>	Proses pengambilan data terstruktur di bawah skema sumber dan mengubahnya menjadi data terstruktur di bawah skema target.
<i>Dross rate</i>	Tingkat sampah (data yang tidak terpakai).
<i>Gateway</i>	Suatu perangkat yang menghubungkan jaringan komputer yang satu atau lebih dengan media komunikasi yang berbeda.
<i>In-depth Interview</i>	Wawancara mendalam.
<i>Mobile App</i>	Aplikasi yang dijalankan pada perangkat bergerak.
<i>Peer to Peer</i>	Model komunikasi dua arah antar pengguna PC melalui jaringan komputer atau internet tanpa melalui sebuah server.
<i>Responsive Prototyping</i>	Prototipe dengan desain responsif beradaptasi dengan ukuran layar saat mensimulasikan.
<i>Severity Rating</i>	Nilai yang dihasilkan oleh <i>Usability</i> dengan menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> .
<i>Social Networking</i>	Jaringan sosial.
<i>Underestimate</i>	Memperkirakan (sesuatu) lebih kecil atau kurang penting daripada yang sebenarnya.
<i>Usability</i>	Fungsi kebergunaan pada perangkat lunak.
<i>User Interface</i>	Elemen yang menghubungkan aplikasi dan pengguna

