

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
Bab I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	5
I.3 Tujuan Penelitian	6
I.4 Batasan Penelitian	6
I.5 Manfaat Penelitian	6
I.6 Sistematika Penulisan	7
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	9
II.1 <i>Marketplace</i>	9
II.2 <i>Startup</i>	10
II.3 Produk Virtual	12
II.4 <i>User Interface Design</i>	14
II.5 <i>User Experience Design</i>	16
II.6 <i>User-centered design</i>	18
II.7 <i>Persona</i>	21
II.8 Prototipe	22

II.9	<i>Usability Testing</i>	22
II.10	<i>Maze</i>	24
II.11	<i>Mission Usability Score (MIUS)</i>	24
II.12	<i>Maze Usability Score (MAUS)</i>	25
II.13	Figma	26
II.14	<i>State of the Art</i>	27
Bab III	Metodologi Penelitian	31
III.1	Kerangka Pemecahan Masalah	31
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	32
III.3	Pengumpulan Data	35
III.4	Metode Evaluasi	36
III.4.1	<i>Mission Usability Score (MIUS)</i>	36
III.4.2	<i>Maze Usability Score (MAUS)</i>	37
Bab IV	Analisis dan Perancangan	38
IV.1	Analisis Proses Bisnis	38
IV.1.1	<i>Analisis Bisnis Model Startup GameAmmunition</i>	39
IV.1.2	Analisis Perbandingan Layanan Eksisting Kompetitor	43
IV.1.3	<i>Problem and Existing Alternative Diagram</i>	44
IV.2	Analisis Perancangan menggunakan Metode <i>User-Centered Design</i>	45
IV.2.1	<i>Plan the Human Centered Design Process</i>	45
IV.2.2	Profiling Partisipan Interview	50
IV.2.3	Hasil <i>Interview</i> Pengguna	51
IV.3	<i>Specify the Context of The Use</i>	56
IV.3.1	<i>User Persona</i>	56
IV.3.2	Perancangan <i>Mental Model</i>	59

IV.4	<i>Specify User Requirement</i>	59
IV.4.1	<i>Analisis Requirement</i>	59
Bab V	HASIL DAN EVALUASI	64
V.1	<i>Produce Design Solutions</i>	64
V.1.1	<i>Task Analysis</i>	64
V.1.2	<i>Task Scenario</i>	65
V.1.3	Perancangan <i>Wireframe</i>	70
V.1.4	Komponen <i>Style Guide</i>	84
V.1.5	Perancangan Prototipe <i>User Interface Website</i>	88
V.2	<i>Evaluate Design Againsts Requirement</i>	108
V.2.1	Membuat Perencanaan Testing	108
V.2.2	Alur Skenario pengguna pada Blok Maze	109
V.2.3	Indikator Penilaian <i>Maze Usability Testing (MAUS)</i>	112
V.2.4	Daftar Metriks yang diuji	113
V.2.5	Formula perhitungan <i>Mission Usability Score</i> dan <i>Maze Usability Score</i>	114
V.2.6	Analisis Evaluasi Hasil <i>Usability Testing</i>	115
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	120
VI.1	Kesimpulan	120
VI.2	Saran	120
	DAFTAR PUSTAKA	122
	LAMPIRAN	126