

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah.....	18
1.3 Tujuan Penelitian	18
1.4 Batasan dan Asumsi Penelitian.....	18
1.5 Manfaat Penelitian	18
1.6 Sistematika Penulisan	18
BAB II LANDASAN TEORI	21
2.1 Penelitian Terdahulu	21
2.2 Literatur Terkait Teori / Konsep Umum / Model / Kerangka Kerja	22
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	22
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	22
2.2.3 <i>Double Diamond</i>	23
2.2.3.1 Discover	23
2.2.3.2 Define.....	24
2.2.3.3 Develop.....	24
2.2.3.4 Deliver.....	24
2.2.4 Profil UMKM.....	24
2.2.4.1 Top Jos	25
2.2.4.2 Mawar Cake's	26

2.2.4.3 The Home Surabaya.....	26
2.2.4.4 Alvin Cake's	27
2.2.4.5 Gangsar Cake's	28
2.2.4.6 Kue Anik.....	29
2.2.4.7 Bronito	29
2.2.4.8 Lila Cake's	30
2.2.5 Figma	30
2.2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	30
2.2.7 HTML	31
2.2.8 CSS	31
2.3 Alasan Pemilihan Teori / Model / Kerangka Kerja.....	31
2.3.1 <i>Agile UX</i>	32
2.3.2 <i>Double Diamond</i>	32
2.3.3 <i>Lean UX</i>	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Sistematika Penyelesaian Masalah.....	34
3.1.1 Pendahuluan.....	34
3.1.2 <i>Discover</i>	35
3.1.3 <i>Define</i>	35
3.1.3.1 User Persona	35
3.1.3.2 Empathy Map.....	35
3.1.3.3 Pain And Gain.....	36
3.1.4 <i>Develop</i>	36
3.1.4.1 User Flow	36
3.1.4.2 Wireframe	37
3.1.4.3 Prototype.....	37
3.1.4.4 Front-end.....	37
3.1.5 <i>Deliver</i>	37
3.2 Jadwal Kegiatan	38
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA.....	39
4.1 <i>Discover</i>	39
4.1.1 Observasi.....	39
4.1.2 Wawancara.....	39
4.1.2.1 Wawancara UMKM.....	40
4.1.2.2 Wawancara Pengguna	41

4.2 Define.....	42
4.2.1 User Persona	42
4.2.2 Empathy Map	44
4.2.3 Pain Anf Gain	74
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	76
5.1 Verifikasi dan Validasi	76
5.2 Analisis Hasil	76
5.2.1 Develop	76
5.2.1.1 User Flow	76
5.2.1.2 Low Fidelity (Wireframe).....	79
5.2.1.2.1 Halaman <i>Landing Page</i> dan Detail Produk	80
5.2.1.2.2 Halaman Masuk dan Daftar	82
5.2.1.2.3 Halaman Beranda dan Detail Produk.....	82
5.2.1.2.4 Halaman Keranjang, <i>Checkout</i> , dan Pembayaran.....	84
5.2.1.2.5 Halaman Pesanan.....	84
5.2.1.2.6 Halaman Profil, <i>Wishlist</i> , Toko Favorit dan Voucher	86
5.2.1.2.7 Halaman <i>Chat</i>	87
5.2.1.2.8 Halaman Penjual.....	87
5.2.1.3 High Fidelity (Prototype).....	89
5.2.1.3.1 Halaman <i>Landing Page</i>	89
5.2.1.3.2 Halaman Detail Produk Sebelum Masuk	91
5.2.1.3.3 Halaman Masuk dan Daftar	91
5.2.1.3.4 Halaman Beranda	92
5.2.1.3.4 Halaman Detail Produk Setelah Masuk.....	94
5.2.1.3.5 Halaman Keranjang	94
5.2.1.3.6 Halaman <i>Checkout</i> dan Tata Cara Pembayaran	95
5.2.1.3.7 Halaman Pesanan.....	96
5.2.1.3.8 Halaman <i>Chat</i>	98
5.2.1.3.9 Halaman Notifikasi	99
5.2.1.3.10 Halaman Profil, <i>Wishlist</i> , Toko Favorit dan Voucher	100
5.2.1.3.11 Halaman Penjual.....	101
5.2.1.4 Front-End	103
5.2.1.5 Deliver.....	104
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	107

6.1 Kesimpulan	107
6.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	113