

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR ISTILAH .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Tujuan Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. <i>UI (User Interface) dan UX (User Experience)</i> .....	7
B. User Experience (UX).....	9
C. <i>Design Thinking</i> .....	10
D. Uji <i>UI (User Interface) dan UX (User Experience)</i> .....	12
E. <i>Visual Studio Code</i> .....	14
F. FlutterFlow.....	15
G. Single Ease Question (SEQ) .....	19
H. Penelitian Sebelumnya.....	21

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
B. Metode Pengumpulan Data.....	27
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
D. Konsep Penelitian .....	30

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Empathize .....	35
B. Define.....	39
C. Ideate.....	40
D. Prototype.....	47
E. Testing.....	56

### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	64

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	25
Tabel 4. 1 Pertanyaan dan Hasil Perolehan Jawaban Angket - Karyawan .....	36
Tabel 4. 2 Pertanyaan dan Hasil Perolehan Jawaban Angket - Pelanggan .....	57
Tabel 4. 3 Pertanyaan Kuesioner Testing .....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 Journey Map.....	39
Gambar 4. 2 FlutterFlow .....	40
Gambar 4. 3 User Flow .....	42
Gambar 4. 4 Wireframe Splash Screen, Login, Register .....	43
Gambar 4. 5 Wireframe Home Screen.....	44
Gambar 4. 6 Wireframe Pencarian.....	45
Gambar 4. 7 Wireframe Profile Page.....	46
Gambar 4. 8 Design System.....	47
Gambar 4. 9 Logo Aplikasi.....	48
Gambar 4. 10 Warna Aplikasi.....	48
Gambar 4. 11 Splash Screen dan Onboarding .....	50
Gambar 4. 12 Homepage.....	51
Gambar 4. 13 Search Page .....	52
Gambar 4. 14 Profile Page .....	53
Gambar 4. 15 Product Page.....	54
Gambar 4. 16 Promo dan Point digunakan .....	55
Gambar 4. 17 Prototype .....	56
Gambar 4. 18 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1 .....	58
Gambar 4. 19 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2 .....	59
Gambar 4. 20 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3 .....	60
Gambar 4. 21 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4 .....	61

## DAFTAR ISTILAH

- UI : *User Interface*  
UX : *User Experience*  
SEQ : *Single Ease Question*



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Perizinan Penelitian

Lampiran 3. Dokumentasi Lokasi

Lampiran 4. Kuesioner

Lampiran 5. Wawancara

