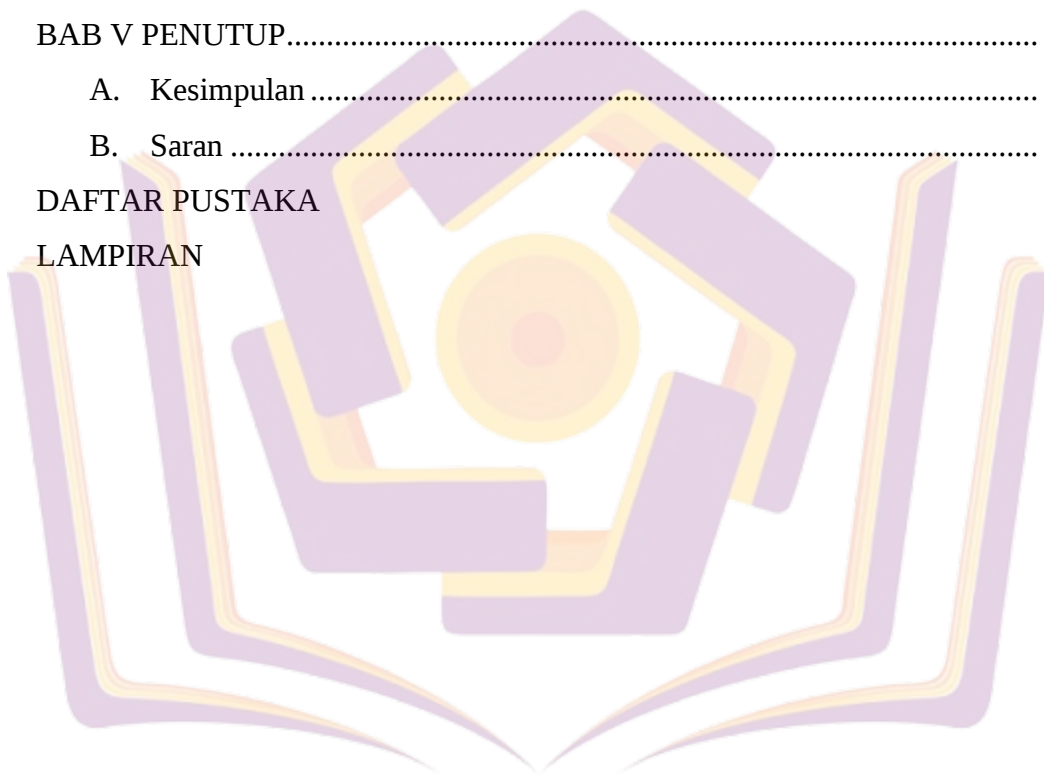


DAFTAR ISI

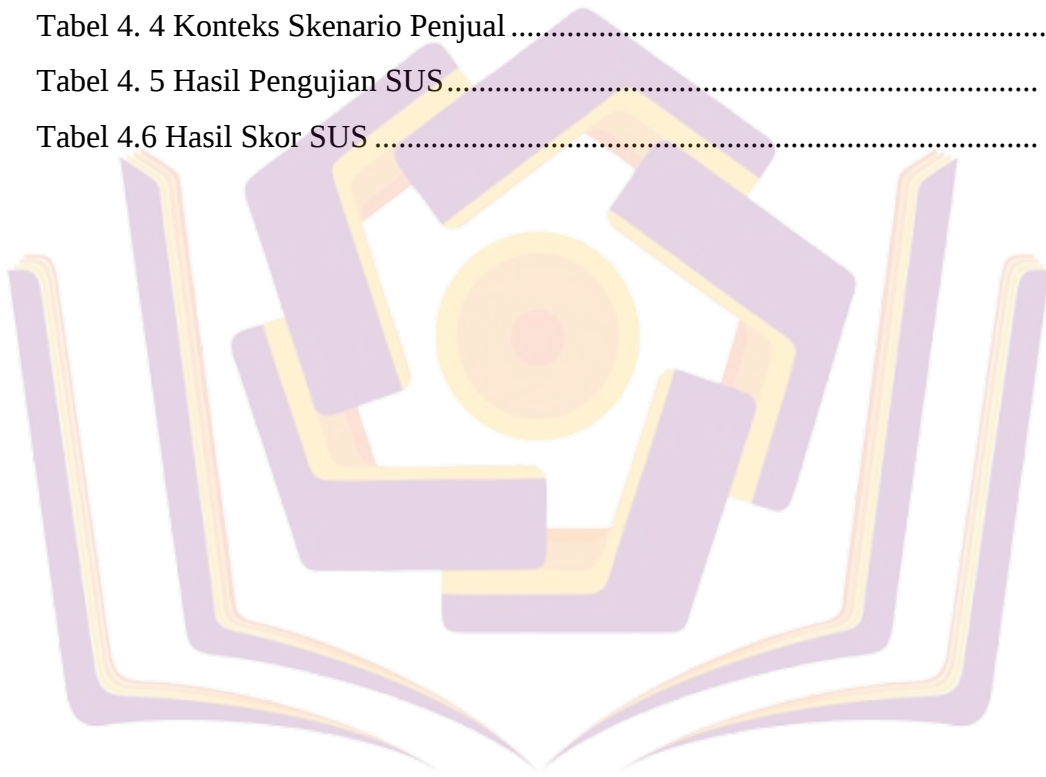
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat Penelitian.....	30

D. Konsep Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. <i>Research</i>	37
B. <i>Modelling</i>	42
C. <i>Requirements Definition</i>	46
D. <i>Framework Definition</i>	56
E. <i>Refinement</i>	81
F. <i>Support (Testing)</i>	107
BAB V PENUTUP.....	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skala Likert	18
Tabel 2. 2 Perbandingan dengan penelitian terdahulu	24
Tabel 3. 1 Daftar Pernyataan.....	29
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Penanggungjawab	37
Tabel 4. 2 Hasil Kotak Saran	39
Tabel 4. 3 Konteks Skenario Users	46
Tabel 4. 4 Konteks Skenario Penjual	50
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian SUS.....	108
Tabel 4.6 Hasil Skor SUS	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Figma	12
Gambar 2. 2 Tahapan Metode GDD	16
Gambar 2. 3 Rumus SUS (Pramuditya, 2021)	18
Gambar 2. 4 Indikator Penilaian SUS (Maricar & Pramana, 2020).....	19
Gambar 3. 1 Alur Goal Directed Design.....	31
Gambar 4. 1 Proses Mengisi Kotak Saran	38
Gambar 4. 2 Menu dengan kertas	40
Gambar 4. 3 Menu kertas laminating.....	40
Gambar 4. 4 Hierarchical Task Analysis	24
Gambar 4. 5 Wireframe Splashscreen.....	57
Gambar 4. 6 Wireframe (A) Daftar, (B) Masuk.....	58
Gambar 4. 7 Wireframe (A) Email, (B) Kode OTP	59
Gambar 4. 8 Wireframe (A) Home, (B) Search	60
Gambar 4. 9 Wireframe Favorit	61
Gambar 4. 10 Wireframe (A) Kedai, (B) Deskripsi Produk	62
Gambar 4. 11 Wireframe (A) Cart, (B) Pembayaran	63
Gambar 4. 12 Wireframe Rincian Pesanan	64
Gambar 4. 13 Wireframe (A) Pop-up, (B) Riwayat Pesanan.....	65
Gambar 4. 14 Wireframe (A) Ulasan, (B) Riwayat Ulasan	66
Gambar 4. 15 Wireframe Profil	67
Gambar 4. 16 Wireframe Daftar/Masuk	68
Gambar 4. 17 (A) Wireframe Login Penjual, (B) Pop-up.....	69
Gambar 4. 18 Wireframe (A) Daftar, (B) Metode Verifikasi, (C) OTP, (D) Pop-up Success.....	71
Gambar 4. 19 Wireframe Home Penjual.....	72
Gambar 4. 20 Wireframe (A) Kedai, (B) Pop-up Hapus	73
Gambar 4. 21 (A) Wireframe Tambah Produk, (B) Pop-up,	74
Gambar 4. 22 Wireframe stok barang	75
Gambar 4. 23 Wireframe (A) Laporan Penjualan, (B) Ulasan	76

Gambar 4. 24 Wireframe Profile.....	77
Gambar 4. 25 Wireframe (A) Pesanan, (B) Rincian Pesanan, (C) Pesanan Selesai, (D) Riwayat Pesanan	78
Gambar 4. 26 Warna	80
Gambar 4. 27 Icons	81
Gambar 4. 28 (A) Halaman Splashscreen, (B) Animation	82
Gambar 4. 29 (A) Halaman Sign in, (B) Pop-up	83
Gambar 4. 30 (A) Halaman Lupa Password, (B) OTP, (C) Buat Password, (D) Pop-up.....	84
Gambar 4. 31 (A) Halaman Sign up, (B) Masukkan Nomor, (C) Metode Verifikasi, (D) OTP	86
Gambar 4. 32 Halaman Home.....	87
Gambar 4. 33 (A) Halaman Kedai, (B) Deskripsi Menu	88
Gambar 4. 34 Halaman (A) Cart, (B) Note	89
Gambar 4. 35 (A) Metode Pembayaran, (B) Pop-up Success.....	90
Gambar 4. 36 (A) Rincian Pesanan, (B) Riwayat Pesanan.....	91
Gambar 4. 37 (A) Ulasan Produk, (B) Riwayat Penilaian	92
Gambar 4. 38 (A) Favorit, (B) Search.....	93
Gambar 4. 39 Halaman Profil	94
Gambar 4. 40 Halaman Splashscreen Penjual.....	95
Gambar 4. 41 (A) Halaman Login Penjual, (B) Pop-up Success.....	96
Gambar 4. 42 Halaman (A) Daftar, (B) Metode Verifikasi, (C) OTP, (D) Pop-up Success.....	97
Gambar 4. 43 Halaman Home Penjual.....	98
Gambar 4. 44 (A) Kedai Penjual, (B) Pop-up, (C) Tambah Produk, (D) Pop-up, (E) Edit Produk, (F) Pop-up.....	100
Gambar 4. 45 Halaman Stok Barang	102
Gambar 4. 46 (A) Halaman Pesanan Penjual, (B) Rincian Pesanan, (C) Pesanan Selesai, (D) Riwayat Pesanan	103
Gambar 4. 47 (A) Halaman Laporan Tahunan, (B) Laporan Bulanan, (C) Laporan Harian, (D) Ulasan Pelanggan	105

Gambar 4. 48 (A) Halaman Profil Penjual, (B) Edit Profil.....	106
Gambar 4. 49 Hasil Pengujian SUS	110



DAFTAR ISTILAH

- UI : *User Interface*
SUS : *System Usability Scale*
GDD : *Goal-Directed Design*



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen 2

Lampiran 3. Dokumentasi Pengisian Kotak Saran

Lampiran 4. Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)

Lampiran 5. Data Kotak Saran

