

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 <i>Business Model Canvas</i>	7
2.1.1 <i>Value Proposition</i>	7
2.1.2 <i>Customer Segments</i>	7
2.1.3 <i>Channels</i>	7
2.1.4 <i>Customer Relationship</i>	8
2.1.5 <i>Revenue Stream</i>	9
2.1.6 <i>Key Resources</i>	10
2.1.7 <i>Key Activities</i>	11
2.1.8 <i>Key Partnerships</i>	11
2.1.9 <i>Cost Structure</i>	12
2.2 <i>User Interface</i>	12
2.3 <i>User Experience</i>	15
2.4 <i>Persona</i>	17

2.5	<i>User Centered Design</i>	17
2.5.1	<i>Understand and Specify Context of Use</i>	18
2.5.2	<i>Specify the User and Organizational Requirements</i>	18
2.5.3	<i>Produce Design Solution</i>	19
2.5.4	<i>Evaluate the Design</i>	19
2.6	<i>Design Thinking</i>	19
2.7	<i>Goal Directed Design</i>	20
2.8	<i>Usability Testing</i>	21
2.8.1	<i>System Usability Scale</i>	23
2.9	Pemilihan Metode dan Kerangka Kerja	25
2.10	<i>State of the-Art</i>	27
BAB 3	METEDOLOGI PENELITIAN.....	30
3.1	Model Konseptual	30
3.2	Sitematikan Penelitian.....	31
3.2.1	Tahap Pendahuluan	31
3.2.2	<i>User-Centered Design</i>	31
3.2.3	Analisa Kebutuhan Bisnis	33
3.2.4	Tahap Penutup.....	33
BAB 4	ANALISIS DAN PERANCANGAN	34
4.1	<i>Understand Context Use</i>	34
4.1.1	Wawancara.....	34
4.1.2	Hasil Wawancara	34
4.2	<i>Specify User Requirement</i>	36
4.2.1	<i>Persona</i>	36
4.2.2	<i>User Requirement</i>	38
4.2.3	<i>Mental Model</i>	39
4.2.4	<i>Information Architecture</i>	39
4.2.5	Wireframe Design	41
4.3	Analisis Kebutuhan Bisnis	43
4.3.1	Analisis Bisnis Model	43
4.3.2	Analisis Proses Bisnis	48

4.3.3	Analisis Kompetitor	49
4.3.4	Analisis Kelayakan Bisnis	50
4.3.5	Proses Bisnis Rempah Opung	52
BAB 5	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	56
5.1	<i>Design Solution</i> Iterasi Pertama	56
5.1.1	<i>User Interface Design</i> Iterasi Pertama	56
5.2	<i>Evaluate Against Requirements</i> Iterasi Pertama.....	57
5.2.1	<i>Usability Planning</i> Iterasi Pertama	57
5.2.2	<i>Usability Testing</i> Iterasi Pertama	58
5.3	Hasil dan Temuan Iterasi Pertama.....	60
5.4	<i>Design Solution</i> Iterasi Kedua	61
5.4.1	<i>User Interface Design</i> Iterasi Kedua.....	61
5.5	<i>Evaluate Against Requirements</i> Iterasi Kedua	61
5.5.1	<i>Usability Planning</i> Iterasi Kedua	61
5.5.2	<i>Usability Testing</i> Iterasi Kedua.....	62
5.6	Hasil dan Temuan Iterasi Kedua	64
5.7	<i>Evaluate Against Requirements</i> Iterasi Ketiga.....	64
5.7.1	<i>Usability Planning</i> Iterasi Ketiga.....	64
5.7.2	<i>Usability Testing</i> Iterasi Ketiga.....	65
5.8	Hasil dan Temuan Iterasi Ketiga	68
BAB 6	Kesimpulan dan Saran	69
6.1	Kesimpulan.....	69
6.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Presentase Penjualan Rempah di Rempah Opung.....	2
Gambar 1. 2. Domisili Konsumen Rempah Opung	2
Gambar 2. 1. Kerangka Lean Canvas.....	12
Gambar 2. 2. Bidang Bidang <i>User Experience</i>	17
Gambar 2. 3. Kerangka Kerja <i>User-Centered Design</i>	18
Gambar 2. 4. Score SUS	25
Gambar 2. 5. <i>Score SUS</i>	25
Gambar 3 1 Konseptual Peneliatin.....	30
Gambar 3 2. Sistematika Penelitian	32
Gambar 4. 1. Persona Segmen Masyarakat Umum.....	36
Gambar 4. 2. Persona Segmen Pedagang Rempah	36
Gambar 4. 3. Persona Segmen Pelaku Usaha Katering	37
Gambar 4. 4. Persona Segmen Pelaku Hotel	37
Gambar 4. 5. Persona Segmen Pekerja Rumah Sakit	38
Gambar 4. 6. Arsitektur Informasi <i>Website</i> Rempah Opung	39
Gambar 4. 7. <i>Wireframe Homepage Website</i> Rempah Opung	42
Gambar 4. 8. <i>Wireframe Chart</i> Rempah Opung	42
Gambar 4. 9. Lean Canvas	43
Gambar 4. 10. Proses Bisnis penjualan rempah.....	48
Gambar 4. 11. Proses pencarian informasi rempah.....	49
Gambar 4. 12. Diagram Alir Proses Bisnis Awal Rempah Opung (<i>Exsisting</i>).....	54
Gambar 4. 13. Diagram Alir Usulan Bisnis Rempah Opung (<i>Purpose</i>)	55
Gambar 5. 1. <i>Landing Page</i> dan <i>Homepage</i> Iterasi Pertama	56
Gambar 5. 2. <i>Average Time-On Task</i> Iterasi Pertama.....	60
Gambar 5. 3. <i>Landing Page</i> dan <i>Homepage</i> Iterasi Kedua.....	61
Gambar 5. 5. <i>Average Time-On Task</i> Iterasi Kedua.	63
Gambar 5. 6. <i>Average Time-On Task</i> iterasi ketiga	67