

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	8
I.3 Tujuan Tugas Akhir	8
I.4 Batasan Masalah	9
I.5 Manfaat dan Kontribusi	9
I.6 Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
II.1 Kajian Penelitian Terdahulu	14
II.2 Literatur/Teori/Konsep Umum/Model/Kerangka Standar	21
II.2.1 Telkom University Surabaya Mart (TUS MART).....	21
II.2.2 <i>Website</i>	21
II.2.3 <i>E-commerce</i>	22
II.2.4 <i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	23
II.2.5 <i>User Interface (UI)</i>	23
II.2.6 <i>Design Thinking</i>	24
II.2.7 <i>Customer Journey Map</i>	27

II.2.8 <i>Emphaty Mapping</i>	28
II.2.9 <i>POV How Might We</i>	29
II.2.10 <i>Kansei Engineering</i>	29
II.2.11 <i>Kansei Engineering</i> Tipe 2 dalam Pengembangan Produk.....	31
II.2.12 <i>Usability</i>	33
II.3 Pemilihan Teori/Model/Kerangka Standar Perancangan	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
III.1 Menentukan Objek Amatan	43
III.2 Identifikasi Masalah.....	43
III.3 Studi Literatur	44
III.4 Pengumpulan Data.....	44
III.5 <i>Design Thinking</i>	45
III.5.1 Empati (<i>Emphatize</i>)	45
III.5.2 <i>Define</i>	46
III.5.3 Ide (<i>Ideate</i>)	48
III.5.4 <i>Prototype</i>	51
III.5.5 <i>Testing</i>	52
III.6 Analisa dan Pembahasan	55
III.7 Kesimpulan dan Saran	55
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	57
IV.1 Pengumpulan Data.....	57
IV.1. 1 Wawancara Mendalam.....	57
IV.1. 2 User Survey	59
IV.2 Pengolahan Data	62
IV.2.1 <i>Emphatize</i>	62
IV.2.2 <i>Define</i>	65
IV.2.3 <i>Ideate</i>	66
IV.2.4 <i>Prototype</i>	81

IV.2.5 <i>Testing</i>	83
BAB V ANALISIS HASIL	85
V.1 Validasi Hasil	85
V.2 <i>Emphatize</i>	86
V.3 <i>Define</i>	87
V.4 <i>Ideate</i>	91
V.5 <i>Prototype</i>	97
V.6 <i>Testing</i>	98
V.7 Implikasi Manajerial.....	101
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	104
VI.1 Kesimpulan.....	104
VI.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN	118