

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan dan Manfaat	4
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Metode Penelitian	5
1.6. Jadwal Pelaksanaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Landasan Teori.....	14
2.2.1. <i>Website</i>	14
2.2.2. <i>E-commerce</i>	14
2.2.3. <i>User interface</i>	15
2.2.4. <i>User experience</i>	15
2.2.5. <i>Design</i>	15
2.2.6. <i>Design Thinking</i>	16
2.2.7. <i>Usability</i>	18
2.2.8. <i>System Usability Scale</i>	18
2.2.9. Pengujian Validitas Solusi	21
2.2.10. <i>Figma</i>	22
2.2.11. <i>Visual Studio Code</i>	22
2.2.12. <i>Framework React JS</i>	23
2.2.13. <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	24

2.2.14.	<i>Cascading Style Sheet</i>	25
2.2.15.	<i>Javascript</i>	25
2.2.16.	<i>Tailwind CSS</i>	26
BAB 3	PERANCANGAN SISTEM.....	27
3.1.	Desain Perancangan Sistem.....	27
3.1.1.	Sebelum Pengembangan	27
3.1.2.	Setelah Pengembangan	28
3.2.	Diagram Blok.....	29
3.2.1.	Pengumpulan Data	30
3.2.2.	Identifikasi Masalah	30
3.2.3.	<i>Design Thinking</i>	31
3.2.3.1.	<i>Emphatize</i>	31
3.2.3.2.	<i>Define</i>	32
3.2.3.3.	<i>Ideate</i>	32
3.2.3.4.	<i>Prototype</i>	32
3.2.3.5.	<i>Test</i>	33
3.3.	Fungsi dan Fitur	33
3.3.1.	Fungsi dan Fitur Pengguna	33
3.3.1.1.	Registrasi dan Autentikasi	33
3.3.1.2.	Manajemen Akun	34
3.3.1.3.	Navigasi dan Jelajah Produk.....	34
3.3.1.4.	Keranjang dan Checkout	34
3.3.1.5.	Pembayaran.....	35
3.3.1.6.	Manajemen Pesanan.....	35
3.3.1.7.	Pelacakan dan Konfirmasi Pesanan	35
3.3.1.8.	Penilaian Produk.....	35
3.3.2.	Fungsi dan Fitur Admin	36
3.3.2.1.	Dashboard	36
3.3.2.2.	Kelola Produk	36
3.3.2.3.	Kelola Pesanan	36
3.3.2.4.	Kelola Pengguna	37
3.4.	Desain Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	37
3.4.1.	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	37
3.4.2.	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	37
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	39
4.1.	Hasil Perancangan <i>Design Thinking</i>	39
4.1.1.	<i>Emphatize</i>	39

4.1.1.1.	<i>Empathy Map</i>	40
4.1.1.2.	<i>User Insights</i>	41
4.1.2.	<i>Define</i>	43
4.1.2.1.	<i>User Persona</i>	44
4.1.2.2.	<i>User Journey Map</i>	46
4.1.2.3.	<i>Problem Statement</i>	48
4.1.2.4.	<i>Pertanyaan How Might We</i>	49
4.1.3.	<i>Ideate</i>	51
4.1.3.1.	<i>Brainstorming</i>	52
4.1.3.2.	<i>Hypothesis Statement</i>	53
4.1.3.3.	<i>Information Architecture</i>	59
4.1.3.4.	<i>Moodboard</i>	62
4.1.4.	<i>Prototype</i>	63
4.1.4.1.	<i>Wireframe</i>	63
4.1.4.2.	<i>Design System</i>	76
4.1.4.3.	<i>Pengembangan Frontend</i>	78
4.1.4.4.	<i>Proses Iterasi</i>	94
4.1.5.	<i>Test</i>	96
4.2.	<i>Skenario Percobaan</i>	98
4.3.	<i>Hasil Percobaan</i>	101
4.4.	<i>Analisis</i>	106
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	109
5.1.	<i>Kesimpulan</i>	109
5.2.	<i>Saran</i>	110
DAFTAR PUSTAKA		111
LAMPIRAN		116