

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Jadwal Pelaksanaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori	12
2.2.1. UMKM	12
2.2.2. E-commerce	12
2.2.3 <i>User Interface dan User Experience (UI / UX)</i>	12
2.2.4 <i>Usability Testing</i>	12
2.2.5 <i>User-Centered Design</i>	14
2.2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	29
2.2.7 <i>Visual Studio Code</i>	31
2.2.8 <i>Figma</i>	31
2.2.9 <i>Flutter</i>	32
2.2.10 <i>Purposive Sampling</i>	32
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	34
3.1. <i>Obyek dan Subyek Penelitian</i>	34
3.2. Alat dan Bahan Penelitian	34
3.3. Diagram Alir Penelitian	36

(a) <i>User-Centered Design</i>	36
3.3.2 <i>Usability Testing</i>	38
3.3.4 Pengembangan Aplikasi	39
3.3.5 Analisis Hasil	40
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	41
4.1. <i>User Centered Design</i>	41
4.1.1. <i>Specifying Context of Use</i>	41
4.1.2. <i>Specification of Requirements</i>	44
4.1.3. <i>Produce Design Solution</i>	50
4.1.4. <i>Design Evaluations</i>	66
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	76