

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR PERSAMAAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Tahapan Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN LITERATUR	6
2.1. E-commerce	6
2.2 Moneylab Sneakers.....	6
2.3. User experience	7
2.4. Metode Double diamond	8
2.4.1. <i>The Discover</i>	8
2.4.2. <i>The Define</i>	9
2.4.3. <i>The Develop</i>	9
2.4.4. <i>The Deliver</i>	10
2.5 Usability Testing.....	10
2.5 State of the Art (SOTA).....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1. Diagram Alur Metode Penelitian.....	17
3.2. Discover	18
3.2.1 Studi Literatur	18
3.2.2. Observasi	18
3.2.3. Wawancara	19
3.2.4 <i>Emphaty Map</i>	20
3.3 Define	21
3.3.1 <i>User Persona</i>	22
3.3.2 <i>Pain Point</i>	22
3.3.3 <i>Problem Statement</i>	23
3.3.4 <i>How might we</i>	24
3.4 Develop.....	25
3.4.1 <i>Ideas</i>	26
3.4.2 Information Architecture	27

3.4.3 User Flows	28
3.4.5 Wireframe	36
3.4.6 Design Guideline	38
3.5 Deliver	38
3.5.1 Usability Testing	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Design Guideline	41
4.1.1 Frame Size	41
4.1.2 Color Palette	42
4.1.3 Iconography	43
4.2 Prototype	44
4.2.1 Prototype Admin	44
4.2.2 Prototype Pelanggan	52
4.3 Dokumentasi Hasil Pengujian & Usability Testing	56
4.3.1 Iterasi Pertama	56
4.3.2 Iterasi Kedua	70
4.3.3 Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Berdasarkan SUS	78
4.3.4 Rangkuman Hasil Pengujian	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84