DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR i
TUGAS AKHIR ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI iv
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR PERSAMAAN xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Batasan Masalah 2
1.4. Tujuan Penelitian 3
1.5. Manfaat Penelitian 3
1.6. Tahapan Penelitian 3
1.7. Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN LITERATUR 5
2.1. React Shoes 5
2.1.1. Layanan Jasa 5
2.1.2. Proses Bisnis Berjalan 6
2.2. Website 7
2.3. User Interface (UI) 8
2.4. User Experience (UX) 8
2.5. User Centered Design (UCD) 9
2.5.1. Tahapan *User Centered-Design* 9
2.5.2. Prinsip *User Centered-Design* 11
2.5.3. Aturan *User Centered-Design* 11
2.5.4. Perbandingan *User Centered Design* dengan Metode Lain 12
2.6. Prototype 12
2.7. Usability Testing 12

2.7.1. *Succes Rate* 13
2.7.2. *Time-Based Efficiency* 13
2.7.3. *Error Rate* 14
2.7.4. *User Experience Questionnaire (UEQ)* 14
2.8. Tools 16
2.8.1. *Draw.io* 16
2.8.2. *Canva* 16
2.8.3. *Figma* 16
2.8.4. *Maze* 16
2.9. State Of the Art 17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 20
3.1. Metodologi Peneltian 20
3.2. Identifikasi Masalah 21
3.3. Studi Literatur 21
3.4. Perancangan *UI/UX* 22
3.4.1. *Understand and Specify the Context of Use* 22
3.4.2. Specify the User Requirement 27
3.4.3. Produce Design Solution 33
3.4.4. Evaluate Design Againts User Requirement 47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 49
4.1. Guidiline 49
4.1.1. Color Palette 49
4.1.2. Typhography 50
4.1.3. Iconography 51
4.2. Prototype 51
4.2.1. Prototype Customer 52
4.2.2. Prototype *Admin* 56
4.3. Evaluate Design Againts User Requirements 62
4.3.1. Dokumentasi Pelanggan 62
4.3.2. Dokumentasi Admin 65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 68
5.1. Kesimpulan 68
5.2. Saran 69

DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Metode 12
Tabel 2. 2 Rasio Efektvitas 13
Tabel 2. 3 Indikator *Time Based Efficiency* 14
Tabel 2. 4 *State Of The Art* 17
Tabel 2. 5 *State Of The Art* (Lanjutan) 18
Tabel 2. 6 *State Of The Art* (Lanjutan) 19
Tabel 3. 1 Penentuan Calon Pengguna 22
Tabel 3. 2 Wawancara *Customer* 23
Tabel 3. 3 Wawancara Admin 23
Tabel 3. 4 *Pain Point Customer* 25
Tabel 3. 5 *Pain Point Customer* (Lanjutan) 26
Tabel 3. 6 *Pain Point* Admin 26
Tabel 3. 7 *User Needs Customer* 26
Tabel 3. 8 *User Needs Customer* (Lanjutan) 27
Tabel 3. 9 *User Needs* Admin 27
Tabel 3. 10 Kebutuhan Fungsional *Customer* 28
Tabel 3. 11 Kebutuhan Fungsional Admin 28
Tabel 3. 12 Kebutuhan Fungsional Admin (Lanjutan) 29
Tabel 3. 13 Kebutuhan Non-Fungsional 29
Tabel 3. 14 Kebutuhan Non-Fungsional (Lanjutan) 30
Tabel 3. 15 *Task Customer* 47
Tabel 3. 16 *Task* Admin 47
Tabel 3. 17 *Task* Admin (Lanjutan) 48
Tabel 4. 1 Hasil *Succes Rate* 62
Tabel 4. 2 Hasil *Time Base Efficiency* 63
Tabel 4. 3 Jumlah Hasil *Time Base Efficiency* 63
Tabel 4. 4 Hasil *Error Rate* 64
Tabel 4. 5 Hasil *Succes Rate* Admin 65
Tabel 4. 6 *Time Base Efficiency* Admin 65
Tabel 4. 7 Hasil *Time Base Efficiency* Admin 66
Tabel 4. 8 *Error Rate* Admin 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Bisnis Berjalan 6
Gambar 2. 2 Tahapan *User Centered Design* 9
Gambar 2. 3 Gambar skala yang diassumsikan dari *UEQ* 15
Gambar 2. 4 Daftar Pertanyaan *UEQ* 15
Gambar 2. 5 *Benchmark Graph* 16
Gambar 3. 1 Alur Metodologi 20
Gambar 3. 2 *User* Persona 1 24
Gambar 3. 3 *User* Persona 2 24
Gambar 3. 4 *User* Persona 3 25
Gambar 3. 5 *Information Architecture Customer* 31
Gambar 3. 6 *Information Architecture* Admin 32
Gambar 3. 8 *User Flow* Pemesanan 33
Gambar 3. 9 *User Flow* Cek Status Pesanan 33
Gambar 3. 10 *User Flow Login* 34
Gambar 3. 11 *User Flow Activate* Filter 34
Gambar 3. 12 *User Flow* Manajemen Pesanan 34
Gambar 3. 13 *User Flow* Manajemen Keuangan 34
Gambar 3. 14 *User Flow* Blog & Promo 35
Gambar 3. 15 *Wireframe* Halaman Beranda 37
Gambar 3. 16 *Wireframe* Halaman Tentang Kami 37
Gambar 3. 17 *Wireframe* Halaman Blog & Promo 38
Gambar 3. 18 *Wireframe* Halaman Layanan Antar Jemput 38
Gambar 3. 19 *Wireframe* Halaman Pesan Layanan 39
Gambar 3. 20 *Wireframe* Halaman Cek Status Pesanan 39
Gambar 3. 21 *Wireframe* Halaman Pembayaran 39
Gambar 3. 22 *Wireframe* Halaman Daftar Layanan 40
Gambar 3. 23 *Wireframe* Halaman *Login* 42
Gambar 3. 24 *Wireframe* Halaman *Dashboard* 43
Gambar 3. 25 *Wireframe* Halaman Manajemen Pesanan 43
Gambar 3. 26 *Wireframe* Halaman Detail Pesanan 43
Gambar 3. 27 *Wireframe* Halaman Manajemen Keuangan 44
Gambar 3. 28 *Wireframe* Halaman Detail Keuangan 44
Gambar 3. 29 *Wireframe* Halaman Manajemen Blog & Promo 44
Gambar 3. 30 *Wireframe* Halaman Buat Blog 45
Gambar 3. 31 *Wireframe* Halaman Buat Blog 45
Gambar 3. 32 Wireframe Halaman Buat Promo 45
Gambar 3. 33 *Wireframe* Halaman Edit Promo 46
Gambar 3. 34 Wireframe Halaman Pengaturan 46
Gambar 4. 1 *Color Palette* 50
Gambar 4. 2 *Typography* 51

Gambar 4. 3 *Iconography* 51
Gambar 4. 4 Halaman Beranda 52
Gambar 4. 5 Halaman Tentang Kami 53
Gambar 4. 6 Halaman Blog & Promo 53
Gambar 4. 7 Halaman Layanan Antar Jemput 54
Gambar 4. 8 Halaman Form Pesan Layanan 55
Gambar 4. 9 Halaman Cek Status Pesanan 55
Gambar 4. 10 Halaman Daftar Layanan 56
Gambar 4. 11 Halaman *Login* 57
Gambar 4. 12 Halaman *Dashboard* 57
Gambar 4. 13 Halaman Manajemen Pesanan 58
Gambar 4. 14 Halaman Detail Pesanan 58
Gambar 4. 15 Halaman Manajemen Keuangan 59
Gambar 4. 16 Halaman Detail Pesanan Keuangan 59
Gambar 4. 17 Halaman Blog & Promo 60
Gambar 4. 18 Halaman Edit Blog 60
Gambar 4. 19 Halaman Buat Promo 61
Gambar 4. 20 Halaman Edit Promo 61
Gambar 4. 21 Halaman Pengaturan 62
Gambar 4. 22 Hasil *Benchmark UEQ* 64
Gambar 4. 23 Hasil *Benchmark UEQ* Admin 67

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan *Succes Rate* (2. 1) 13
Persamaan *Time Based Efficiency* (2. 2) 14
Persamaan *Error Rate* (2. 3) 14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Data Orderan di *React Shoes* 72
Lampiran B Hasil Wawancara *Customer* dan Admin 73
Lampiran C Dokumentasi Pengujian 78
Lampiran D Hasil *Testing Maze* 79
Lampiran E Hasil *Google Form UEQ* 87