

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM
PEMBUATAN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE* IKAN HIAS**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi**



Disusun Oleh:

MOCHAMMAD NABIL NUGRAHA RAMADHAN

19082010084

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
S U R A B A Y A
2024**

SKRIPSI


PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN
UI/UX APLIKASI MARKETPLACE IKAN HIAS

Disusun Oleh:
MOCHAMMAD NABIL NUGRAHA RAMADHAN
19082010084


Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
pada Tanggal 28 Mei 2024

Pembimbing :

1.


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19790317 2021211 002

2.


Eka Dvar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19841201 2021212 005

Tim Penguji :


1.


Dr. Eng. Agussalim, MT.
NIP. 19850811 2019031 005


2.


Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom.,
M.Kom.
NPT. 201198 60 522249

3.


Abdul Rezha Efrat Najaf, S.T., M.Kom.
NIP. 19940929 202203 1008

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN
UI/UX APLIKASI MARKETPLACE IKAN HIAS**

Disusun Oleh:
MOCHAMMAD NABIL NUGRAHA RAMADHAN
19082010084

**Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Mei
Periode 2024 pada Tanggal 28 Mei 2024**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom.

NIP. 19790317 2021211 002

Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19841201 2021212 005

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Sistem Informasi,
Fakultas Ilmu Komputer**

Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom

NIP. 19851124 2021211 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Mochammad Nabil Nugraha Ramadhan

NPM : 19082010084

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 05 Juli 2024 dengan judul:

"PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE IKAN HIAS"

Oleh karenanya mahasiswa tersebut di atas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 05 Juli 2024

Dosen penguji yang memeriksa skripsi:

1. Dr. Eng. Agussalim. MT.
NIP. 19850811 2019031 005

2. Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.
NPT. 201198 60 522249

3. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.T., M.Kom.
NIP. 19940929 202203 1008

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom.
NIP. 19790317 2021211 002



Eka Dvar Wahyuni, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19841201 2021212 005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Nabil Nugraha Ramadhan

NPM : 19082010084

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**"PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN
UI/UX APLIKASI MARKETPLACE IKAN HIAS"**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi/ Tugas Akhir / Penelitian orang lain dan juga bukan merupakan Produk / Hasil Karya yang saya beli dari orang lain.

Saya juga menyatakan bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah pekerjaan saya sendiri, kecuali yang dinyatakan dalam Daftar Pustaka dan tidak pernah diajukan untuk syarat memperoleh gelar di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur maupun di Institusi Pendidikan lain. Jika ternyata dikemudian hari pernyataan terbukti benar, maka Saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah di kemudian hari.

Surabaya, 05 Juli 2024

Hormat Saya,



Moch. Nabil Nugraha Ramadhan

NPM. 19082010101

**Judul : PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM
PEMBUATAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE IKAN
HIAS**

Pembimbing 1 : Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom.

Pembimbing 2 : Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom.

ABSTRAK

Pasar ikan hias tumbuh pesat karena minat besar dalam hobi memelihara ikan hias yang didukung oleh kemajuan teknologi. Sayangnya dari kemajuan teknologi tersebut tak luput juga adanya permasalahan yang masih dialami oleh penjual dan pembeli, seperti kurang memahami penanganan cara mengirim ikan dan kurangnya informasi mengenai penjual yang Amanah. Penelitian ini membahas pembuatan desain antarmuka aplikasi menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus kepada pengguna untuk mengatasi masalah dan menciptakan inovasi baru.

Pengujian pada penelitian ini mencakup tiga aspek: *Learnability*, *Efficiency*, dan *Satisfaction*. Penelitian ini dilakukan dalam dua iterasi, dengan hasil akhir pengujian pada iterasi kedua sebesar 92,85% (nilai *Learnability*) dan 91,15% (nilai *Efficiency*) untuk lima penjual. Hasil pengujian untuk lima penghobi / calon pembeli, diperoleh nilai *Learnability* 97,14% dan *Efficiency* 92,72%. Sedangkan *Satisfaction* (SUS) untuk keduanya mendapatkan nilai sebesar 83,5%. Hasil pengujian tersebut menghasilkan desain usability yang baik.

Kata Kunci: *Marketplace*, Ikan Hias, *Design Thinking*, Desain Antarmuka, *Usability Testing*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Pembuatan UI/UX Aplikasi *Marketplace* Ikan Hias” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, materi, dan hiburan selama perjuangan penulis sehingga penulis terus semangat dan memiliki motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan, arahan, ilmu dan solusi terbaik terhadap kesalahan yang muncul selama proses pengerjaan skripsi ini.
3. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom., M.Kom., selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan nasihat selama perkuliahan.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan kemudahan

bagi mahasiswanya.

5. Seluruh dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama masa perkuliahan.
6. Siska Nawati Lestari yang telah memberikan ide dalam pembuatan skripsi serta memberi dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Teman-teman Dusun Sekre, Real, Fajar, Iddo, Yusman, Evan, Fauzan, Andree, Fahri, Ali, Dhika, Mail dan Nazar yang telah menemani sejak awal perkuliahan hingga saat ini memberi dukungan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Para responden penjual ikan hias (Ibu Fatmawati, Mas Ifans Kanu, Mas Rio, Mas Syahril Hadi dan Mas Wahyu Kurniawan) dan Penghobi Ikan Hias (Mas Habib, Mas Yoga, Mas Gavin Horizon, Pak Hamzah dan Mas Faisol) yang telah membantu menyelesaikan penelitian skripsi ini dari awal hingga akhir.
9. Seluruh pegawai di Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah membantu dalam melancarkan proses administrasi skripsi.
10. Seluruh kawan – kawan Sistem Informasi Angkatan 2019 SOLASIFO yang telah memberikan dukungan satu sama lain dalam penyelesaian skripsi.
11. Semua pihak yang terkait dan berjasa dalam proses penyelesaian Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa terima kasih penulis sedikit pun.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan rahmat dan ridha-Nya kepada seluruh pihak yang memberikan dukungan, bantuan, nasihat, serta bimbingan yang bermanfaat bagi penulis.

Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan Laporan Skripsi. Penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
1. BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Dasar Teori	9
2.1.1 Ikan Hias	9
2.1.2 <i>Marketplace</i>	10
2.1.3 <i>User Research</i>	12
2.1.4 Wawancara.....	13
2.1.5 <i>In-Depth Interview (IDI)</i>	14
2.1.6 <i>User Interface</i>	15
2.1.7 <i>User Experience</i>	15
2.1.8 <i>Figma</i>	16
2.1.9 <i>Maze</i>	17
2.1.10 <i>Design Thinking</i>	18
2.1.11 <i>User Persona</i>	21
2.1.12 <i>Pain Point</i>	22
2.1.13 <i>Empathy Map</i>	23
2.1.14 <i>How Might We</i>	25
2.1.15 Proses Bisnis	26
2.1.16 <i>Solution Idea</i>	27
2.1.17 <i>Affinity Diagram</i>	28
2.1.18 <i>Eisenhower Matrix</i>	29
2.1.19 <i>User Flow</i>	30
2.1.20 <i>Wireframe</i>	31
2.1.21 <i>Wireflow</i>	32

2.1.22	<i>Mood Board</i>	34
2.1.23	<i>Design System</i>	35
2.1.24	<i>Mockup</i>	36
2.1.25	<i>Prototype</i>	37
2.1.26	<i>Usability Testing</i>	38
2.1.27	<i>System Usability Scale</i>	40
2.2	Penelitian Terdahulu	42
3.	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
3.1	Identifikasi Permasalahan	48
3.2	Studi Literatur	49
3.3	Pengumpulan Data Pendukung	49
3.4	<i>Empathize</i>	49
3.4.1	<i>Research Plan</i>	50
3.4.2	Wawancara	51
3.4.3	<i>Empathy Map</i>	56
3.5	<i>Define</i>	56
3.5.1	<i>User Persona</i>	56
3.5.2	<i>Pain Point</i>	57
3.5.3	<i>How Might We</i>	57
3.6	<i>Ideate</i>	57
3.6.1	<i>Solution Idea</i>	57
3.6.2	<i>Eisenhower Matrix</i>	58
3.6.3	<i>Affinity Diagram</i>	58
3.6.4	<i>Userflow</i>	58
3.6.5	<i>Wireframe</i>	58
3.6.6	<i>Wireflow</i>	59
3.6.7	<i>Mood Board</i>	59
3.7	<i>Prototype</i>	59
3.7.1	<i>Design System</i>	59
3.7.2	<i>Mockup</i>	60
3.8	<i>Test</i>	60
3.8.1	<i>Usability Testing</i>	60
3.9	Kesimpulan dan Saran	62
4.	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1	Hasil Metode <i>Design Thinking</i> (Tahap Pertama)	63
4.1.1	<i>Empathize</i>	63

4.1.2	Define	70
4.1.3	Ideate	75
4.1.4	Prototype	142
4.1.5	Test	199
4.2	Hasil Metode <i>Design Thinking</i> (Tahap Kedua).....	208
4.2.1	Define (2)	208
4.2.2	Ideate (2)	212
4.2.3	Prototype (2)	213
4.2.4	Test (2)	222
4.3	Perbandingan Hasil Pengujian.....	224
4.4	Hasil Generate Figma	225
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		226
5.1	Kesimpulan.....	226
5.2	Saran	227
DAFTAR PUSTAKA		229
LAMPIRAN.....		240
HASIL WAWANCARA		241
SOURCE CODE FISH GALLERY		286
	Source Code Activity Main (Digunakan untuk menghubungkan halaman beranda dan transaksi).....	287
	Source Code Halaman Beranda	288
	Source Code Halaman Transaksi (Keuangan Toko).....	320

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan SUS	41
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	43
Tabel 3.1 <i>Problem Statement</i>	50
Tabel 3.2 <i>Research Criteria</i> Penjual	50
Tabel 3.3 <i>Research Criteria</i> Pelanggan	51
Tabel 3.4 <i>Research Objective</i>	51
Tabel 3.5 Tabel <i>General Question 1</i> Pemilik Usaha.....	52
Tabel 3.6 Tabel <i>General Question 2</i> Penghobi Ikan Hias	52
Tabel 3.7 Tabel <i>Research Question 1</i> Pemilik Usaha.....	53
Tabel 3.8 Tabel <i>Research Question 2</i> Pemilik Usaha.....	54
Tabel 3.9 Tabel <i>Research Question 3</i> Pemilik Usaha.....	54
Tabel 3.10 Tabel <i>Research Question 4</i> Penghobi Ikan Hias.....	55
Tabel 4.1 Detail <i>Empathy Map</i> Penjual	65
Tabel 4.2 Detail <i>Empathy Map</i> Penghobi	69
Tabel 4.3 Detail <i>Solution Idea</i>	78
Tabel 4.4 Detail <i>Affinity Diagram</i>	84
Tabel 4.5 Tabel <i>Tracking</i> Solusi Desain dan Contoh Prototype.....	188
Tabel 4.6 Hasil SUS (Tahap Pertama)	199
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas.....	201
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas.....	201
Tabel 4.9 Tabel Skenario Penjual	202
Tabel 4.10 Tabel Skenario Pembeli / Penghobi	203
Tabel 4.11 Tabel <i>Success Task</i> penjual.....	204
Tabel 4.12 Tabel <i>Success Task</i> Penghobi / Calon Pembeli.....	204
Tabel 4.13 Tabel <i>Efficiency</i> Penjual.....	205
Tabel 4.14 Tabel <i>Efficiency</i> Penghobi / Calon Pembeli.....	206
Tabel 4.15 Tabel Pendapat dan Saran dari Pengujian Tahap Pertama.....	208
Tabel 4.16 Detail <i>Pain Point</i> Tahap Kedua	211
Tabel 4.17 Detail <i>Solution Idea</i> Tahap Kedua	212
Tabel 4.18 Tabel Solusi.....	214
Tabel 4.19 Hasil SUS (Tahap Kedua).....	223

Tabel 4.20 Tabel Perbandingan Satisfaction.....	224
---	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Perkembangan Lalu Lintas Ikan Hias Domestik Periode 2014-2017 .	2
Gambar 2.1 <i>Design thinking</i>	19
Gambar 2.2 <i>User Persona</i>	22
Gambar 2.3 <i>Empathy Map</i>	24
Gambar 2.4 <i>Affinity Diagram</i>	28
Gambar 2.5 <i>Eisenhower Matrix</i>	29
Gambar 2.6 <i>User Flow</i>	31
Gambar 2.7 <i>Wireframe</i>	32
Gambar 2.8 <i>Wireflow</i>	33
Gambar 2.9 <i>Mood board</i>	34
Gambar 2.10 <i>Design System</i>	36
Gambar 2.11 <i>Mockup</i>	37
Gambar 2.12 <i>Prototype</i>	38
Gambar 2.13 Skala Skoring SUS	42
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	48
Gambar 4.1 Empathy Map Penjual	64
Gambar 4.2 Empathy Map Penghobi.....	68
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Penjual.....	71
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Penghobi.....	72
Gambar 4.5 <i>Pain Point</i> Penjual.....	73
Gambar 4.6 <i>Pain Point</i> Penghobi.....	74
Gambar 4.7 <i>How Might We</i>	75
Gambar 4.8 <i>Solution Idea</i>	77
Gambar 4.9 <i>Eisenhower Matrix</i>	80
Gambar 4.10 <i>Eisenhower Matrix</i> kuadran Do	80
Gambar 4.11 <i>Eisenhower Matrix</i> kuadran Schedule.....	81
Gambar 4.12 <i>Eisenhower Matrix</i> kuadran Delegate	81
Gambar 4.13 <i>Eisenhower Matrix</i> kuadran Eliminate.....	82
Gambar 4.14 <i>Affinity Diagram</i>	83
Gambar 4.15 <i>Userflow</i> Register Akun Pengguna	86
Gambar 4.16 <i>Userflow</i> Login Akun Pengguna	87

Gambar 4.17 <i>Userflow</i> Register Akun Penjual	88
Gambar 4.18 <i>Userflow</i> Login Akun Penjual.....	89
Gambar 4.19 <i>Userflow</i> Transaksi Pembelian.....	90
Gambar 4.20 <i>Userflow</i> Join Komunitas	91
Gambar 4.21 <i>Userflow</i> Komplain Produk.....	92
Gambar 4.22 <i>Userflow</i> Cari Tips / Artikel.....	93
Gambar 4.23 <i>Userflow</i> Tambah Produk	94
Gambar 4.24 <i>Userflow</i> Tambah Jasa	95
Gambar 4.25 <i>Userflow</i> Buat Toko	96
Gambar 4.26 <i>Userflow</i> Menerima Pesanan.....	97
Gambar 4.27 <i>Userflow</i> Mengirim Pesanan	98
Gambar 4.28 <i>Userflow</i> Promosi.....	99
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Halaman Splash Screen, Onboarding, Login	100
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar Akun	101
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Verifikasi Kode OTP Pembuatan Akun.....	101
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Halaman Reset Password & Verifikasi Kode OTP.....	102
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Pembeli.....	103
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian & History Pencarian.....	103
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Halaman Diskon.....	104
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Halaman Pop-Up Filter Produk.....	105
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Pembelian Produk	105
Gambar 4.38 <i>Wireframe</i> Halaman Beli Sekarang.....	106
Gambar 4.39 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian Barter Ikan & Detail Produk Barter Ikan.....	107
Gambar 4.40 <i>Wireframe</i> Halaman Barter Sekarang	108
Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian Jasa dan Detail Jasa.....	108
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> Halaman Beli Sekarang (Jasa)	109
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian Komunitas & Pop-Up Gabung Komunitas	110
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Toko	111
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi Pengguna.....	112
Gambar 4.46 <i>Wireframe</i> Halaman Chat.....	113

Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> Halaman Tips (Berita & Artikel)	114
Gambar 4.48 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang & Whistlist	114
Gambar 4.49 <i>Wireframe</i> Halaman Akun dan Edit Profil Pengguna	115
Gambar 4.50 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya (Selesai)	115
Gambar 4.51 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya (Belum Dibayar)	116
Gambar 4.52 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya (Menunggu Konfirmasi)	117
Gambar 4.53 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya (Diproses).....	117
Gambar 4.54 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya (Dikirim)	118
Gambar 4.55 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya (Tiba di Tujuan).....	119
Gambar 4.56 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya (Dibatalkan)	119
Gambar 4.57 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Saya (Dikomplain).....	120
Gambar 4.58 <i>Wireframe</i> Halaman Ulasan	121
Gambar 4.59 <i>Wireframe</i> Halaman Metode Pembayaran	122
Gambar 4.60 <i>Wireframe</i> Halaman Onboarding & Login Toko	122
Gambar 4.61 <i>Wireframe</i> Halaman Pembuatan Akun Toko	123
Gambar 4.62 <i>Wireframe</i> Halaman Reset Password Penjual	124
Gambar 4.63 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Toko.....	125
Gambar 4.64 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi Toko	125
Gambar 4.65 <i>Wireframe</i> Halaman Keuangan Toko & Penghasilan Toko.....	126
Gambar 4.66 <i>Wireframe</i> Halaman Katalog Produk	127
Gambar 4.67 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Produk.....	128
Gambar 4.68 <i>Wireframe</i> Halaman Variasi Pelengkap Tambah Produk	129
Gambar 4.69 <i>Wireframe</i> Halaman Katalog Jasa	130
Gambar 4.70 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Jasa.....	130
Gambar 4.71 <i>Wireframe</i> Halaman Variasi Pelengkap Tambah Jasa	131
Gambar 4.72 <i>Wireframe</i> Halaman Pop-Up Filter Pesanan	132
Gambar 4.73 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan (Pesanan Baru).....	132
Gambar 4.74 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan (Siap Dikirim).....	133
Gambar 4.75 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan (Dalam Pengiriman)	133
Gambar 4.76 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan (Dikomplain)	134
Gambar 4.77 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan (Pesanan Selesai)	135
Gambar 4.78 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan (Dibatalkan)	135

Gambar 4.79 <i>Wireframe</i> Halaman Akun Toko, Pengaturan Toko, Edit Profil Toko	136
Gambar 4.80 <i>Wireframe</i> Halaman Promosi Toko.....	137
Gambar 4.81 <i>Wireframe</i> Halaman Ulasan	138
Gambar 4.82 <i>Wireframe</i> Halaman Report Toko	139
Gambar 4.83 <i>Wireflow</i> Pengguna Fish Gallery.....	140
Gambar 4.84 <i>Wireflow</i> Penjual Fish Gallery	141
Gambar 4.85 <i>Moodboard</i>	142
Gambar 4.86 <i>Color Style</i>	143
Gambar 4.87 <i>Typography</i>	144
Gambar 4.88 Logo Fish Gallery	145
Gambar 4.89 <i>Icon Style</i> (Outlined & Filled).....	146
Gambar 4.90 <i>Component</i>	147
Gambar 4.91 <i>Mockup</i> Halaman Splash Screen, Onboarding & Login	148
Gambar 4.92 <i>Mockup</i> Halaman Daftar Akun & Verifikasi Kode OTP	149
Gambar 4.93 <i>Mockup</i> Halaman Reset Password & Verifikasi Kode OTP	150
Gambar 4.94 <i>Mockup</i> Halaman Beranda Pembeli	151
Gambar 4.95 <i>Mockup</i> Halaman Pencarian & History Pencarian.....	151
Gambar 4.96 <i>Mockup</i> Halaman Diskon	152
Gambar 4.97 <i>Mockup</i> Halaman Pop-Up Filter Produk.....	153
Gambar 4.98 <i>Mockup</i> Halaman Detail Pembelian Produk	153
Gambar 4.99 <i>Mockup</i> Halaman Beli Sekarang	154
Gambar 4.100 <i>Mockup</i> Halaman Pencarian Barter & Detail Produk Barter Ikan	155
Gambar 4.101 <i>Mockup</i> Halaman Barter Sekarang.....	156
Gambar 4.102 <i>Mockup</i> Halaman Pencarian Jasa & Detail Jasa.....	156
Gambar 4.103 <i>Mockup</i> Halaman Beli Sekarang (Jasa).....	157
Gambar 4.104 <i>Mockup</i> Halaman Pencarian Komunitas & Pop-Up Gabung Komunitas	157
Gambar 4.105 <i>Mockup</i> Halaman Detail Toko	158
Gambar 4.106 <i>Mockup</i> Halaman Notifikasi Pengguna.....	159
Gambar 4.107 <i>Mockup</i> Halaman Chat	160

Gambar 4.108 <i>Mockup</i> Halaman Tips (Berita & Artikel).....	161
Gambar 4.109 <i>Mockup</i> Halaman Keranjang & Whistlist	161
Gambar 4.110 <i>Mockup</i> Halaman Akun & Edit Profil Pengguna.....	162
Gambar 4.111 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya (Selesai).....	162
Gambar 4.112 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya (Belum Dibayar)	163
Gambar 4.113 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya (Menunggu Konfirmasi)	164
Gambar 4.114 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya (Diproses).....	164
Gambar 4.115 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya (Dikirim)	165
Gambar 4.116 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya (Tiba di Tujuan)	166
Gambar 4.117 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya (Dibatalkan)	166
Gambar 4.118 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Saya (Dikomplain).....	168
Gambar 4.119 <i>Mockup</i> Halaman Ulasan	169
Gambar 4.120 <i>Mockup</i> Halaman Metode Pembayaran.....	170
Gambar 4.121 <i>Mockup</i> Halaman Onboarding & Login Toko	170
Gambar 4.122 <i>Mockup</i> Halaman Pembuatan Akun Toko	171
Gambar 4.123 <i>Mockup</i> Halaman Reset Password Penjual	172
Gambar 4.124 <i>Mockup</i> Halaman Beranda Toko.....	173
Gambar 4.125 <i>Mockup</i> Halaman Notifikasi Toko	174
Gambar 4.126 <i>Mockup</i> Halaman Keuangan Toko & Penghasilan Toko.....	174
Gambar 4.127 <i>Mockup</i> Halaman Katalog Produk	175
Gambar 4.128 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Produk.....	176
Gambar 4.129 <i>Mockup</i> Halaman Variasi Pelengkap Tambah Produk.....	177
Gambar 4.130 <i>Mockup</i> Halaman Katalog Jasa	178
Gambar 4.131 <i>Mockup</i> Halaman Tambah Jasa.....	178
Gambar 4.132 <i>Mockup</i> Halaman Variasi Pelengkap Tambah Jasa.....	179
Gambar 4.133 <i>Mockup</i> Halaman Pop-Up Filter Pesanan	180
Gambar 4.134 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan (Pesanan Baru).....	180
Gambar 4.135 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan (Siap Dikirim).....	181
Gambar 4.136 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan (Dalam Pengiriman).....	181
Gambar 4.137 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan (Dikomplain).....	182
Gambar 4.138 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan (Pesanan Selesai)	183
Gambar 4.139 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan (Dibatalkan)	183

Gambar 4.140 <i>Mockup</i> Halamnna Akun Toko, Pengaturan Toko dan Edit Profil Toko	184
Gambar 4.141 <i>Mockup</i> Halaman Promosi Toko.....	185
Gambar 4.142 <i>Mockup</i> Halaman Ulasan	186
Gambar 4.143 <i>Mockup</i> Halaman Report Toko	187
Gambar 4.144 <i>Pain Point</i> Tahap Kedua	210
Gambar 4.145 <i>Solution Idea</i> Tahap Kedua	212
Gambar 4.146 Hasil Generate Figma Halaman Beranda dan Transaksi (Keuangan Toko).....	225