

**DESAIN UI/UX APLIKASI PENJUALAN UMKM SABLON  
CUSTOM SCREENPRINTING MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING (STUDI KASUS: SABLONKAOS.ID DI  
KABUPATEN BOGOR)**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer**

**Program Studi Sistem Informasi**



**Disusun oleh:**

**YOMARA OKTAFAMERO**

**20082010173**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA**

**TIMUR**

**SURABAYA**

**2024**

SKRIPSI

DESAIN UI/UX APLIKASI PENJUALAN UMKM SABLON CUSTOM  
SCREENPRINTING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI  
KASUS: SABLONKAOS.ID DI KABUPATEN BOGOR)

Disusun oleh :

YOMARA OKTAFAMERO  
20082010173

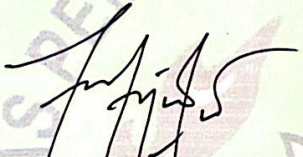
Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi  
Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional  
"Veteran" Jawa Timur  
Pada Tanggal 22 Juli 2024

Pembimbing :

Tim Penguji :

1.

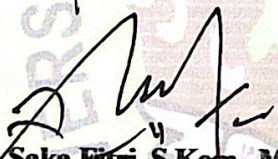
1.


  
Seftin Fitri Ana Wati, M.Kom  
NPT. 2 1219 91 032026 7

  
Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom  
NIP. 19810704 2021212 011


2.

2.

  
Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom  
NPT. 2 1219 93 032526 8

  
Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19851124 2021211 003

3.

  
Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19871015 2022032 005

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**

**DESAIN UI/UX APLIKASI PENJUALAN UMKM SABLON CUSTOM  
SCREENPRINTING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI  
KASUS: SABLONKAOS.ID DI KABUPATEN BOGOR)**

Disusun oleh :

**YOMARA OKTAFAMERO**

**20082010173**


**Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Juni Periode 2024 pada  
Tanggal 15 Juli 2024**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing 1**

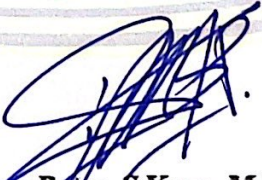
**Dosen Pembimbing 2**

  
**Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.**  
**NPT. 2 1219 91 032026 7**

  
**Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom**  
**NPT. 2 1219 93 032526 8**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**

  
**Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom**  
**NIP. 19851174 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 : Yomara Oktafamerio

NPM : 20082010173

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 15 Juli 2024 dengan judul:

**DESAIN UI/UX APLIKASI PENJUALAN UMKM SABLON CUSTOM  
SCREENPRINTING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI  
KASUS: SABLONKAOS.ID DI KABUPATEN BOGOR)**

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

Surabaya, 22 Juli 2024

Dosen penguji yang memeriksa revisi :

1. Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19810704 2021212 011

2. Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19851124 2021211 003

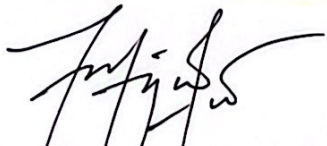
3. Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom  
NIP. 19871015 2022032 005


{  }  
{  }  
{  }  
JAWA TIMUR

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

  
Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.  
NPT. 2 1219 91 032026 7

  
Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom  
NPT. 2 1219 93 032526 8



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

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yomara Oktafamero

NPM : 20082010173

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa judul/ Tugas Akhir berikut :

**DESAIN UI/UX APLIKASI PENJUALAN UMKM SABLON CUSTOM  
SCREENPRINTING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI  
KASUS: SABLONKAOS.ID DI KABUPATEN BOGOR)**

Bukan merupakan plagiat dari Skripsi/ Tugas Akhir/ Penelitian orang lain dan juga bukan 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 Instansi Pendidikan lain. Jika dinyatakan dikemudian hari pernyataan tersebut terbukti benar, maka saya bertanggung jawab penuh dan siap menerima segala konsekuensi, termasuk pembatalan ijazah dikemudian hari.

Surabaya, 22 Juli 2024

Hormat Saya,



**Yomara Oktafamero**  
**NPM. 20082010173**

**Judul : Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Umkm Sablon Custom Screenprintink Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Sablonkaos.Id Di Kabupaten Bogor)**

**Pembimbing 1 : Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom**

**Pembimbing 2 : Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.**

---

## ABSTRAK

Sablonkaos.id adalah UMKM jasa sablon kaos di Kabupaten Bogor, Jawa Barat, yang berdiri sejak tahun 2018. Pemilik sablonkaos.id menjalankan semua aspek bisnis sendiri, mulai dari pemasaran hingga proses produksi, tanpa bantuan tenaga kerja lain. Pemilik juga merasakan bahwa menemukan konsep serta ide desain membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan pada saat proses produksi kaos sablonnya sehingga hal ini membuat pemilik tidak memiliki cukup waktu dalam hal mendesain *merchandise*. Banyaknya pesanan harian dan permintaan desain *merchandise* yang bervariasi, ditambah dengan keterbatasan waktu, membuat pemilik sering kewalahan menjalankan usahanya.. Hal ini dapat menyebabkan ketidaksesuaian dalam produksi akibat banyaknya pesanan yang harus diselesaikan. Maka dari itu, tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mendesain UI/UX aplikasi penjualan UMKM sablon *custom* yang diberi nama ScreenPrintInk.

Dalam skripsi ini metode yang digunakan adalah *design thinking* yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, serta membuat solusi inovatif untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna. Dan pada *testing* digunakan metode *heuristic evaluation*, *system usability scale (SUS)*, dan *quisionnaire of user interface satisfaction (QUIS)*.

Hasil skripsi menunjukkan bahwa aplikasi “ScreenPrintInk” telah memiliki tingkat kegunaan yang memudahkan dan memenuhi kebutuhan pengguna dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan nilai SUS, dan QUIS pada tahap iterasi pertama ke iterasi kedua. Pada iterasi tahap pertama didapatkan nilai SUS sebesar 81.6 , sedangkan pada tahap iterasi kedua didapatkan hasil SUS sebesar 87.7 yang dimana hasil ini masuk ke dalam kategori *acceptable* dengan *adjective rating* yaitu *excellent*. Hal ini menandakan terjadinya peningkatan dari segi kegunaan aplikasi. Sedangkan nilai QUIS pada iterasi tahap kedua didapatkan nilai rata-rata 228 yang mana sebelumnya berada pada angka 220, hal ini menandakan terjadinya peningkatan dari segi *user interface*.

**Kata kunci:** Sablon, *Custom*, *Merchandise*, *Design Thinking*, Desain antarmuka

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah senantiasa memberikan dukungan dan do'a sehingga penulis tetap bersemangat dan termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bu Seftin Fitri Ana Wati S.Kom., M.Kom., dan Bu Anindo Saka Fitri S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing, memberikan arahan, memberikan masukan serta nasihat yang penuh dedikasi selama proses penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Dr. Eng. Agussalim, M.T. selaku dosen wali penulis selama masa perkuliahan.
4. Seluruh bapak dan ibu dosen pengajar di Prodi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis dari sejak awal masuk perkuliahan hingga selesai penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh responden serta *evaluator* (Rainy, Soleh, Ashaafa, Rival, Dhimas, Kak Cindy, Kak Haffidz, Kak Perdi, Kak Farhan, Kak Budi, Kak Syam, dan Nico) yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini pada tahap *testing*.
6. Diana, Khalid, Atha, Dimas, Bintang, Faridz, Rizki, Eliezer, Firman, Adit, Reynald, dan Egga selaku teman kuliah yang telah memberikan bantuan, do'a, dan dukungannya selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman *online* penulis yaitu Zara, Angelica, Roynaldy, dan Rendy yang juga memberikan dukungannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terima kasih kepada teman-teman Sistem Informasi angkatan 2020 yang juga telah memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang terlibat tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap adanya saran dan kritik yang membangun sehingga skripsi ini dapat ikut dalam menunjang ilmu pengetahuan dan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, Juli 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 Dasar Teori .....	8
2.1.1 Sablonkaos.id .....	8
2.1.2 <i>User Interface (UI) dan User Experience (UX)</i> .....	9
2.1.3 <i>Design Thinking</i> .....	9
2.1.4 <i>Empathy Map</i> .....	11
2.1.5 <i>Affinity Diagram</i> .....	12
2.1.6 <i>User Persona</i> .....	12
2.1.7 <i>User Journey Map</i> .....	13
2.1.8 <i>User Flow</i> .....	13
2.1.9 <i>Information Architecture</i> .....	13
2.1.10 <i>Digital Low-Fidelity Wireframe</i> .....	14
2.1.11 <i>High-Fidelity Design (Mockup)</i> .....	14
2.1.12 <i>Design System</i> .....	14
2.1.13 <i>Prototype</i> .....	14
2.1.14 <i>Usability Testing</i> .....	15
2.1.15 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	15
2.1.16 <i>Heuristic Evaluation</i> .....	16
2.1.17 Pengujian Estetika.....	17
2.1.18 Figma .....	17
2.1.19 Perbandingan Aplikasi .....	17

2.2	Penelitian Terdahulu .....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		26
3.1	Studi Literatur.....	27
3.2	<i>Emphthize</i> .....	27
3.2.1	<i>User Research</i> .....	27
3.2.2	Wawancara .....	29
3.2.3	<i>Empathy Mapping</i> .....	33
3.3	<i>Define</i> .....	33
3.3.1	<i>Affinity Diagram</i> .....	34
3.3.2	<i>User Persona</i> .....	34
3.3.3	<i>User Journey</i> .....	34
3.4	<i>Ideate</i> .....	34
3.4.1	<i>User Flow</i> .....	35
3.4.2	<i>Information Architecture</i> .....	35
3.4.3	<i>Digital Low-Fidelity Wireframe</i> .....	35
3.5	<i>Prototype</i> .....	35
3.5.1	<i>Design System</i> .....	36
3.5.2	<i>High-Fidelity Design (Mockup)</i> .....	36
3.5.3	<i>Prototyping</i> .....	36
3.6	<i>Test</i> .....	36
3.6.1	<i>Usability Testing</i> .....	37
3.6.2	<i>Heuristic Evaluation</i> .....	37
3.6.3	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	37
3.6.4	Pengujian Estetika.....	38
3.7	Perancangan <i>Front-End</i> .....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	<i>Emphatize</i> .....	40
4.1.1	<i>User Research</i> .....	40
4.1.2	<i>Empathy Mapping</i> .....	40
4.2	<i>Define</i> .....	44
4.2.1	<i>Affinity Diagram</i> .....	44
4.2.2	<i>User Persona</i> .....	47
4.2.3	<i>User Journey</i> .....	50
4.3	<i>Ideate</i> .....	54

4.3.1	<i>User Flow</i> .....	54
4.3.2	<i>Information Architecture</i> .....	57
4.3.3	<i>Digital Low-Fidelity Wireframe</i> .....	58
4.4	<i>Prototype</i> .....	69
4.4.1	<i>Design System</i> .....	69
4.4.2	High Fidelity Design (Mockup).....	72
4.4.3	<i>Prototyping</i> .....	94
4.5	<i>Test</i> .....	95
4.5.1	Daftar <i>Task Usability Testing</i> .....	95
4.5.2	Hasil <i>Usability Testing</i> Pada Iterasi Tahap Pertama.....	105
4.5.3	Kesimpulan Hasil <i>Usability Testing</i> Pada Iterasi Tahap Pertama .	130
4.5.4	Hasil <i>Usability Testing</i> Pada Iterasi Tahap Kedua .....	131
4.5.5	Kesimpulan Hasil <i>Usability Testing</i> Pada Iterasi Tahap Kedua ....	170
4.6	Perancangan <i>Front-End</i> .....	170
BAB V PENUTUP.....		176
5.1	Kesimpulan.....	176
5.2	Saran.....	177
DAFTAR PUSTAKA.....		178
Lampiran .....		183

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Aplikasi.....	18
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 3.1 User Research.....	28
Tabel 3.2 Research Question 1 Pemilik (Sablonkaos.id).....	29
Tabel 3.3 Research Question 2 Desainer.....	30
Tabel 3.4 Research Question 3 Pelanggan (Sablonkaos.id).....	32
Tabel 3.5 Daftar Pernyataan SUS.....	38
Tabel 4.1 Daftar Task Usability Testing.....	96
Tabel 4.2 Performa Responden Customer.....	119
Tabel 4.3 Performa Responden Designer.....	122
Tabel 4.4 Performa Responden Owner.....	126
Tabel 4.5 Nilai SUS Tahap 1.....	126
Tabel 4.6 Before & After Redesign Tahap Pertama Iterasi.....	128
Tabel 4.7 Profil Evaluator.....	132
Tabel 4.8 Nilai Penujian Estetika (QUIS) (1).....	137
Tabel 4.9 Before & After Redesign Tahap Kedua Iterasi.....	141
Tabel 4.10 Performa Responden Customer.....	159
Tabel 4.11 Performa Responden Designer.....	162
Tabel 4.12 Performa Responden Owner.....	165
Tabel 4.13 Nilai SUS Tahap 2.....	166
Tabel 4.14 Nilai Pengujian Estetika (QUIS) (2).....	167
Tabel 4.15 Perbandingan Nilai SUS dan QUIS.....	170

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Sablonkaos.id.....	9
Gambar 2.2 Metode Design Thinking.....	10
Gambar 2.3 Empathy Map .....	12
Gambar 2.4 Skor SUS (Karo Sekali et al., 2023) .....	16
Gambar 2.5 Severy Ratings Heuristic Evaluation .....	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	26
Gambar 3.2 Timeline User Research .....	29
Gambar 4.1 Empathy Map Pemilik Sablonkaos.id.....	41
Gambar 4.2 Empathy Map Pelanggan Sablonkaos.id.....	42
Gambar 4.3 Empathy Map Desainer .....	43
Gambar 4.4 Pain Points 1 .....	44
Gambar 4.5 Pain Points 2.....	44
Gambar 4.6 Pain Points 3.....	45
Gambar 4.7 Gain 1 .....	45
Gambar 4.8 Gain 2 .....	46
Gambar 4.9 Gain 3 .....	46
Gambar 4.10 Gain 4 .....	47
Gambar 4.11 User Persona Pemilik Sablonkaos.id.....	48
Gambar 4.12 User Persona Pelanggan sablonkaos.id .....	49
Gambar 4.13 User Persona Desainer .....	50
Gambar 4.14 User Journey Map Pemilik Sablonkaos.id .....	51
Gambar 4.15 User Journey Map Desainer .....	52
Gambar 4.16 User Journey Map Pelanggan Sablonkaos.id.....	53

Gambar 4.17 User Flow Customer.....	54
Gambar 4.18 User Flow Seller (Desainer).....	55
Gambar 4.19 User Flow Owner Aplikasi.....	56
Gambar 4.20 Information Architecture Aplikasi ScreenPrintInk.....	57
Gambar 4.21 Login & Registration Screen Wireframe.....	58
Gambar 4.22 Home Screen Wireframe .....	59
Gambar 4.23 Feed Screen Wireframe .....	59
Gambar 4.24 Custom Screen Wireframe .....	60
Gambar 4.25 Checkout & Payment Screen Wireframe .....	61
Gambar 4.26 Account Screen Wireframe.....	62
Gambar 4.27 Notification Screen Wireframe.....	63
Gambar 4.28 Seller Centre Screen Wireframe .....	64
Gambar 4.29 Upload Design and Design Service Screen Wireframe.....	64
Gambar 4.30 Upload Portofolio Screen Wireframe .....	65
Gambar 4.31 Chat with Customer Screen Wireframe.....	66
Gambar 4.32 Owner Home Screen Wireframe .....	67
Gambar 4.33 Shop Screen Wireframe.....	67
Gambar 4.34 Business Reports Screen Wireframe .....	68
Gambar 4.35 Chat List Screen Wireframe .....	69
Gambar 4.36 Colors .....	70
Gambar 4.37 Buttons .....	70
Gambar 4.38 Iconography.....	71
Gambar 4.39 Typography.....	72
Gambar 4.40 Home Screen .....	73

Gambar 4.41 Account Screen.....	74
Gambar 4.42 Register & Login Screen .....	75
Gambar 4.43 Feed Screen .....	76
Gambar 4.44 Notification Screen.....	77
Gambar 4.45 Custom Screen .....	78
Gambar 4.46 Order Summary and Checkout Screen .....	79
Gambar 4.47 Payment Screen .....	80
Gambar 4.48 My Order Screen .....	81
Gambar 4.49 Design Detail Info Screen .....	82
Gambar 4.50 Seller Centre .....	83
Gambar 4.51 Add Design Product & Service Screen .....	84
Gambar 4.52 Upload Portofolio Screen .....	85
Gambar 4.53 Order Detail (Design Service) Screen.....	85
Gambar 4.54 Chat with Client .....	86
Gambar 4.55 Deliver Design Screen.....	87
Gambar 4.56 Confirmation Chat Screen .....	88
Gambar 4.57 Sales Revenue Screen.....	89
Gambar 4.58 Sales Management Screen.....	90
Gambar 4.59 Business Reports Screen .....	91
Gambar 4.60 My Shop Screen .....	92
Gambar 4.61 My Sales & Order Details Screen .....	93
Gambar 4.62 Arrange Shipment Screen.....	94
Gambar 4.63 Heatmap Task Pertama: Guest Login.....	106
Gambar 4.64 Heatmap Task Kedua: Buy a Design.....	107

Gambar 4.65 Heatmap Task Ketiga: Custom Merchandise .....	108
Gambar 4.66 Heatmap Task Keempat: Payment .....	109
Gambar 4.67 Heatmap Task Pertama: Upload Portofolio .....	110
Gambar 4.68 Heatmap Task Kedua: Sell a Design .....	111
Gambar 4.69 Heatmap Task Ketiga: Manage Design Service .....	111
Gambar 4.70 Heatmap Task Keempat: Order Details (Design Service).....	112
Gambar 4.71 Heatmap Task Kelima: Deliver Design (Design Service).....	113
Gambar 4.72 Heatmap Task Keenam: Withdraw Balance .....	114
Gambar 4.73 Heatmap Task Pertama: Login As Owner .....	115
Gambar 4.74 Heatmap Task Kedua: Checking Order .....	116
Gambar 4.75 Heatmap Task Ketiga: Sales Revenue.....	116
Gambar 4.76 Heatmap Task Keempat: Business Reports.....	117
Gambar 4.77 Heatmap Task Kelima: Upload Product Template .....	118
Gambar 4.78 Heatmap Task Pertama: Login and Register .....	146
Gambar 4.79 Heatmap Task Kedua: Buy a Design.....	147
Gambar 4.80 Heatmap Task Ketiga: Custom Merchandise .....	148
Gambar 4.81 Heatmap Task Keempat: Payment .....	149
Gambar 4.82 Heatmap Task Pertama: Upload Portofolio .....	150
Gambar 4.83 Heatmap Task Kedua: Sell a Design .....	151
Gambar 4.84 Heatmap Task Ketiga: Manage Design Service .....	152
Gambar 4.85 Heatmap Task Keempat: Order Details (Design Service).....	152
Gambar 4.86 Heatmap Task Kelima: Deliver Design (Design Service .....	153
Gambar 4.87 Heatmap Task Keenam: Withdraw Balance .....	154
Gambar 4.88 Heatmap Task Pertama: Login As Owner .....	155



Gambar 4.89 Heatmap Task Kedua: Checking Order.....	155
Gambar 4.90 Heatmap Task Ketiga: Sales Revenue.....	156
Gambar 4. 91 Heatmap Task Keempat: Business Reports.....	157
Gambar 4.92 Heatmap Task Kelima: Upload Product Template .....	158
Gambar 4.93 Source Code Add Product Screen .....	171
Gambar 4.94 Source Code Add Product (2) .....	172
Gambar 4.95 Source Code My Design Product Screen .....	173
Gambar 4.96 Source Code Manage Design Service Screen .....	174
Gambar 4.97 Source Code Seller Centre .....	175