

**PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI *MARKETPLACE*
FURNITURE PERKANTORAN (*FURNIFICE*) MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

ATHALLAH BARIQ HIDAYAT

(20082010193)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

SURABAYA

2024

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI MARKETPLACE FURNITURE
PERKANTORAN (FURNIFICE) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

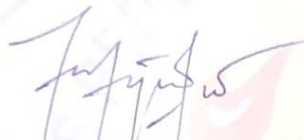
Disusun oleh :

Athallah Bariq Hidayat
20082010193

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

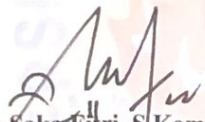
Pembimbing :

1.



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

2.



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

Tim Penguji :

1.



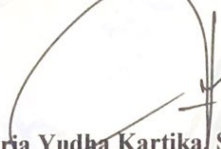
Dr. Eng. Agussalim, M.T.
NIP. 19850811 2019031 005

2.



Asif Faruqi, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19870519 2018031 001

3.

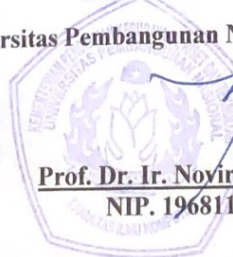


Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.
NPT. 2 0119 86 052224 9

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



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

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI MARKETPLACE FURNITURE
PERKANTORAN (FURNIFICE) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Disusun oleh :

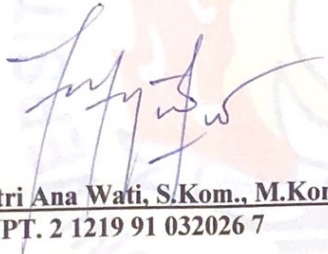
Athallah Bariq Hidayat
20082010193

Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Juli 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. 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 : Athallah Bariq Hidayat

NPM : 20082010193

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 22 Juli 2024 dengan judul:


**PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI MARKETPLACE FURNITURE
PERKANTORAN (FURNIFICE) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

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. Dr. Eng. Agussalim, M.T.
NIP. 19850811 2019031 005

{  }

2. Asif Faroqi, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19870519 2018031 001

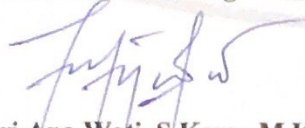
{  }

3. Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.
NPT. 2 0119 86 052224 9

{  }

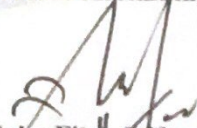
Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1



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

Dosen Pembimbing 2



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 : Athallah Bariq Hidayat

NPM : 20082010193

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa judul/ Tugas Akhir berikut :

**PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI MARKETPLACE FURNITURE
PERKANTORAN (FURNIFICE) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

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,



Athallah Bariq Hidayat
NPM. 20082010193

Judul : **PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI**
***MARKETPLACE FURNITURE* PERKANTORAN**
(FURNIFICE) MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
THINKING

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

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

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah memengaruhi berbagai sektor industri, termasuk industri *furniture* perkantoran di Indonesia. Seiring dengan kemajuan teknologi, banyak perusahaan menghadapi tantangan dalam strategi promosi yang masih bersifat konvensional dan kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *marketplace* berbasis online bernama *furnifice* dengan menggunakan pendekatan *design thinking* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Metode *design thinking* digunakan untuk merancang antarmuka intuitif, sebagai rekomendasi desain UI/UX untuk solusi promosi produk dan memperluas jangkauan pasar perusahaan *furniture* perkantoran. Desain dievaluasi dengan *system usability scale* (SUS) untuk mengukur kepuasan pengguna, *heuristic evaluation* untuk penilaian ahli UI/UX, dan *questionnaire for user interaction satisfaction* (QUIS) untuk mengevaluasi antarmuka. Evaluasi menunjukkan desain telah efektif dengan peningkatan hasil dari iterasi tahap pertama ke tahap kedua, menandakan perbaikan yang signifikan dan kualitas yang lebih baik.

Kata Kunci: Desain Antarmuka, *Design Thinking*, *Marketplace. Furniture* Kantor

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi berjudul "Perancangan UI/UX Desain Aplikasi *Marketplace Furniture* Perkantoran (Furnifice) Menggunakan Metode *Design Thinking*" ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Prodi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang tiada henti sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan terselesaikan dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga, atas segala dukungan moral, dan doa yang selalu mengalir tanpa henti. Tanpa dukungan orang tua dan keluarga, penulisan skripsi ini tidak akan mungkin terwujud.
3. Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing 1, dan Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing 2, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom., selaku dosen wali, atas nasihat, bimbingan, dan dukungannya selama masa studi.
5. Seluruh dosen prodi Sistem Informasi UPN Veteran Jawa Timur, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan dedikasi selama masa perkuliahan.
6. Seluruh teman-teman, yang telah memberikan *support* dan bantuan dalam bentuk apapun selama proses penelitian ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat dan ridhanya kepada setiap pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta nasihat yang sangat membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun diharapkan adanya skripsi ini dapat berkontribusi dalam kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Sistem Informasi.

Surabaya, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
2.1 Dasar Teori	9
2.1.1 <i>Furniture</i> Perkantoran.....	9
2.1.2 <i>Marketplace</i>	9
2.1.3 <i>User Interface dan User Experience</i>	9
2.1.4 <i>Design Thinking</i>	10
2.1.5 <i>Research Plan</i>	11
2.1.6 Wawancara	11
2.1.7 Kuesioner	12

2.1.8 <i>Empathy Map</i>	13
2.1.9 <i>Affinity Diagram</i>	14
2.1.10 <i>User Persona</i>	14
2.1.11 <i>How Might We (HMW)</i>	15
2.1.12 <i>User Flow</i>	16
2.1.13 <i>Wireframe</i>	16
2.1.14 <i>Wire Flow</i>	16
2.1.15 <i>Design System</i>	17
2.1.16 <i>Mockup</i>	17
2.1.17 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
2.1.18 <i>Heuristic Evaluation</i>	19
2.1.19 <i>Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)</i>	22
2.1.20 <i>Perbandingan Aplikasi Terdahulu</i>	23
2.2 <i>Penelitian Terdahulu</i>	26
BAB III	32
3.1 <i>Identifikasi Masalah</i>	33
3.2 <i>Studi Literatur</i>	33
3.3 <i>Empathize</i>	33
3.3.1 <i>Research Plan</i>	34
3.3.2 <i>Wawancara</i>	35
3.3.3 <i>Empathy Map</i>	40

3.4	<i>Define</i>	41
3.4.1	<i>Affinity Diagram</i>	41
3.4.2	<i>User Persona</i>	41
3.5	<i>Ideate</i>	41
3.5.1	<i>How Might We (HMW)</i>	42
3.5.2	<i>User Flow</i>	42
3.5.3	<i>Wireframe</i>	42
3.5.4	<i>Wire Flow</i>	42
3.6	<i>Prototype</i>	43
3.6.1	<i>Design System</i>	43
3.6.2	<i>Mockup</i>	43
3.7	<i>Test</i>	43
3.7.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	43
3.7.2	<i>Heuristic Evaluation</i>	44
3.7.3	<i>Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)</i>	45
3.8	<i>Implementasi Front End</i>	46
3.9	<i>Kesimpulan dan Saran</i>	46
BAB IV		48
4.1	<i>Identifikasi Masalah</i>	48
4.2	<i>Empathize</i>	48
4.2.1	<i>Empathy Map</i>	48

4.3 <i>Define</i>	54
4.3.1 <i>Affinity Diagram</i>	55
4.3.2 <i>User Persona</i>	60
4.4 <i>Ideate</i>	62
4.4.1 <i>How Might We (HMW)</i>	62
4.4.2 <i>User Flow</i>	64
4.4.3 <i>Wireframe</i>	68
4.4.4 <i>Wireflow</i>	98
4.5 <i>Prototype</i>	103
4.5.1 <i>Design System</i>	103
4.5.2 <i>Mockup</i>	108
4.6 <i>Test</i>	143
4.6.1 Hasil Iterasi Tahap Pertama.....	143
4.6.2 Hasil Iterasi Tahap Kedua	177
4.7 Perbandingan Hasil	202
4.8 Implementasi <i>Front End</i>	203
BAB V.....	209
5.1 Kesimpulan	209
5.2 Saran.....	210
DAFTAR PUSTAKA	212
LAMPIRAN.....	217

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 PDB Industri Furnitur (Mustajab, 2023).....	1
Gambar 2. 1 Metode <i>Design Thinking</i>	10
Gambar 2. 2 <i>Empathy Map</i>	13
Gambar 2. 3 <i>User Persona</i>	15
Gambar 2. 4 Rumus Perhitungan SUS.....	18
Gambar 2. 5 Rincian Rumus Perhitungan SUS	19
Gambar 2. 6 Skala <i>Score</i> SUS.....	19
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i> Penjual	50
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map</i> Pelanggan.....	52
Gambar 4. 3 <i>Empathy Map</i> Pengembang.....	54
Gambar 4. 4 <i>Pain Points</i> 1	55
Gambar 4. 5 <i>Pain Points</i> 2	56
Gambar 4. 6 <i>Pain Points</i> 3	56
Gambar 4. 7 <i>Pain Points</i> 4	57
Gambar 4. 8 <i>Pain Points</i> 5	57
Gambar 4. 9 Ideasi 1	58
Gambar 4. 10 Ideasi 2	58
Gambar 4. 11 Ideasi 3	59
Gambar 4. 12 Ideasi 4	59
Gambar 4. 13 Ideasi 5	60
Gambar 4. 14 <i>User Persona</i> Penjual.....	61
Gambar 4. 15 <i>User Persona</i> Pelanggan	61
Gambar 4. 16 <i>User Persona</i> Pengembang	62

Gambar 4. 17 <i>How Might We</i>	63
Gambar 4. 18 <i>User Flow Penjual</i>	65
Gambar 4. 19 <i>User Flow Pelanggan</i>	66
Gambar 4. 20 <i>User Flow Pengembang</i>	66
Gambar 4. 21 <i>Wireframe Landing Page</i>	68
Gambar 4. 22 <i>Wireframe Login</i>	69
Gambar 4. 23 <i>Wireframe Home Page</i>	70
Gambar 4. 24 <i>Wireframe Daftar Akun</i>	71
Gambar 4. 25 <i>Wireframe Reset Kata Sandi</i>	71
Gambar 4. 26 <i>Wireframe Produk</i>	72
Gambar 4. 27 <i>Wireframe Check Out</i>	73
Gambar 4. 28 <i>Wireframe Profil</i>	74
Gambar 4. 29 <i>Wireframe Kotak Masuk Pelanggan</i>	75
Gambar 4. 30 <i>Wireframe Menunggu Pembayaran</i>	75
Gambar 4. 31 <i>Wireframe Daftar Pesanan</i>	76
Gambar 4. 32 <i>Wireframe Ulasan</i>	76
Gambar 4. 33 <i>Wireframe Wishlist</i>	77
Gambar 4. 34 <i>Wireframe Layanan</i>	78
Gambar 4. 35 <i>Wireframe Tentang Kami</i>	79
Gambar 4. 36 <i>Wireframe Buat Toko (Penjual)</i>	80
Gambar 4. 37 <i>Wireframe Dashboard (Penjual)</i>	81
Gambar 4. 38 <i>Wireframe Furnifice Ads (Penjual)</i>	82
Gambar 4. 39 <i>Wireframe Kotak Masuk (Penjual)</i>	82
Gambar 4. 40 <i>Wireframe Manajemen Order (Penjual)</i>	83

Gambar 4. 41 <i>Wireframe</i> Tambah Produk (Penjual)	84
Gambar 4. 42 <i>Wireframe</i> Daftar Produk (Penjual).....	85
Gambar 4. 43 <i>Wireframe</i> Etalase Produk (Penjual)	86
Gambar 4. 44 <i>Wireframe</i> Diskon (Penjual).....	87
Gambar 4. 45 <i>Wireframe Voucher</i> (Penjual)	88
Gambar 4. 46 <i>Wireframe</i> Iklan (Penjual)	89
Gambar 4. 47 <i>Wireframe</i> Pengaturan Informasi Toko (Penjual).....	90
Gambar 4. 48 <i>Wireframe</i> Pengaturan Status Toko (Penjual).....	91
Gambar 4. 49 <i>Wireframe</i> Pengaturan Lokasi Toko (Penjual)	92
Gambar 4. 50 <i>Wireframe</i> Pengaturan Pengiriman Toko (Penjual).....	93
Gambar 4. 51 <i>Wireframe</i> Pengaturan Dokumen Toko (Penjual).....	94
Gambar 4. 52 <i>Wireframe Login</i> (Pengembang)	94
Gambar 4. 53 <i>Wireframe Dashboard</i> (Pengembang).....	95
Gambar 4. 54 <i>Wireframe</i> Keuangan (Pengembang).....	96
Gambar 4. 55 <i>Wireframe</i> Manajemen Kategori (Pengembang).....	96
Gambar 4. 56 <i>Wireframe</i> Pengaturan (Pengembang).....	98
Gambar 4. 57 <i>Wireflow</i> Pelanggan	99
Gambar 4. 58 <i>Wireflow</i> Penjual.....	101
Gambar 4. 59 <i>Wireflow</i> Pengembang	101
Gambar 4. 60 <i>Typography</i>	104
Gambar 4. 61 <i>Color</i>	105
Gambar 4. 62 <i>Component</i>	106
Gambar 4. 63 <i>Icon</i>	107
Gambar 4. 64 <i>Landing Page</i>	109

Gambar 4. 65 <i>Login</i>	110
Gambar 4. 66 Daftar Akun	111
Gambar 4. 67 Reset Kata Sandi	112
Gambar 4. 68 <i>Home Page</i>	113
Gambar 4. 69 Halaman Produk	114
Gambar 4. 70 Detail Produk	115
Gambar 4. 71 <i>Check Out</i>	116
Gambar 4. 72 Pengaturan Profil	117
Gambar 4. 73 Kotak Masuk	118
Gambar 4. 74 Menunggu Pembayaran	119
Gambar 4. 75 Daftar Pesanan	120
Gambar 4. 76 Ulasan	120
Gambar 4. 77 <i>Wishlist</i>	121
Gambar 4. 78 Layanan	122
Gambar 4. 79 Tentang Kami	123
Gambar 4. 80 Buat Toko (Penjual)	124
Gambar 4. 81 <i>Dashboard</i> (Penjual)	125
Gambar 4. 82 Furnifice Ads (Penjual)	126
Gambar 4. 83 Kotak Masuk (Penjual)	127
Gambar 4. 84 Manajemen Order (Penjual)	128
Gambar 4. 85 Tambah Produk (Penjual)	129
Gambar 4. 86 Daftar Produk (Penjual)	130
Gambar 4. 87 Etalase Produk (Penjual)	131
Gambar 4. 88 Diskon (Penjual)	132

Gambar 4. 89 <i>Voucher</i> (Penjual)	133
Gambar 4. 90 Iklan (Penjual)	134
Gambar 4. 91 Pengaturan Informasi Toko (Penjual).....	135
Gambar 4. 92 Pengaturan Status Toko (Penjual)	136
Gambar 4. 93 Pengaturan Lokasi Toko (Penjual)	137
Gambar 4. 94 Pengaturan Pengiriman Toko (Penjual).....	138
Gambar 4. 95 Pengaturan Dokumen Toko (Penjual)	139
Gambar 4. 96 <i>Login</i> (Pengembang)	139
Gambar 4. 97 <i>Dashboard</i> (Pengembang).....	140
Gambar 4. 98 Keuangan (Pengembang)	141
Gambar 4. 99 Manajemen Kategori (Pengembang).....	141
Gambar 4. 100 Manajemen Pengguna (Pengembang).....	142
Gambar 4. 101 Pengaturan (Pengembang).....	143
Gambar 4. 102 <i>Heatmap Task 1</i> Daftar Akun Furnifice	149
Gambar 4. 103 <i>Heatmap Task 2</i> Reset Kata Sandi	150
Gambar 4. 104 <i>Heatmap Task 3</i> Melihat Produk dan Melakukan Check Out....	151
Gambar 4. 105 <i>Heatmap Task 4</i> Pengaturan Pelanggan	152
Gambar 4. 106 <i>Heatmap Task 1</i> Buat Toko	153
Gambar 4. 107 <i>Heatmap Task 2</i> Furnifice Ads dan Kotak Masuk.....	154
Gambar 4. 108 <i>Heatmap Task 3</i> Produk Penjual	155
Gambar 4. 109 <i>Heatmap Task 4</i> Promosi.....	156
Gambar 4. 110 <i>Heatmap Task 5</i> Pengaturan Penjual	157
Gambar 4. 111 <i>Heatmap Task 1</i> <i>Login</i>	158
Gambar 4. 112 <i>Heatmap Task 2</i> Keuangan	158

Gambar 4. 113 <i>Heatmap Task 3</i> Manajemen Kategori	159
Gambar 4. 114 <i>Heatmap Task 4</i> Manajemen Pengguna	160
Gambar 4. 115 <i>Heatmap Task 5</i> Pengaturan Pengembang.....	161
Gambar 4. 116 <i>Check Out</i> Pengiriman Sebelum <i>Redesign</i>	171
Gambar 4. 117 <i>Check Out</i> Pengiriman Setelah <i>Redesign</i>	172
Gambar 4. 118 Detail Produk Sebelum <i>Redesign</i>	173
Gambar 4. 119 Detail Produk Setelah <i>Redesign</i>	174
Gambar 4. 120 Pengaturan Toko Lokasi Sebelum <i>Redesign</i>	175
Gambar 4. 121 Pengaturan Toko Lokasi Setelah <i>Redesign</i>	176
Gambar 4. 122 Daftar Akun Sebelum <i>Redesign</i>	185
Gambar 4. 123 Daftar Akun Setelah <i>Redesign</i>	185
Gambar 4. 124 <i>Card</i> Sebelum <i>Redesign</i>	186
Gambar 4. 125 <i>Card</i> Setelah <i>Redesign</i>	187
Gambar 4. 126 Header Sebelum <i>Redesign</i>	188
Gambar 4. 127 Header Setelah <i>Redesign</i>	188
Gambar 4. 128 <i>Footer</i> Sebelum <i>Redesign</i>	188
Gambar 4. 129 <i>Footer</i> Setelah <i>Redesign</i>	188
Gambar 4. 130 Dashboard Penjual dan Pengembang Sebelum <i>Redesign</i>	190
Gambar 4. 131 <i>Dashboard</i> Penjual dan Pengembang Setelah <i>Redesign</i>	191
Gambar 4. 132 Menu Kotak Masuk Sebelum <i>Redesign</i>	191
Gambar 4. 133 Menu Kotak Masuk Setelah <i>Redesign</i>	191
Gambar 4. 134 <i>Section Check Out</i> Total Tagihan Sebelum <i>Redesign</i>	192
Gambar 4. 135 <i>Section Check Out</i> Total Tagihan Setelah <i>Redesign</i>	193
Gambar 4. 136 <i>Carousel</i> Sebelum <i>Redesign</i>	194

Gambar 4. 137 <i>Carousel</i> Setelah <i>Redesign</i>	194
Gambar 4. 138 Halaman Produk Sebelum <i>Redesign</i>	195
Gambar 4. 139 Halaman Produk Setelah <i>Redesign</i>	196
Gambar 4. 140 Halaman Detail Produk Sebelum <i>Redesign</i>	197
Gambar 4. 141 Halaman Detail Produk Setelah <i>Redesign</i>	198
Gambar 4. 142 <i>Front End</i> Halaman <i>Dashboard</i>	204
Gambar 4. 143 <i>Front End</i> Halaman Furnifice Ads	205
Gambar 4. 144 <i>Front End</i> Halaman Pembayaran	206
Gambar 4. 145 <i>Front End</i> Halaman Tagihan	207
Gambar 4. 146 <i>Front End</i> Halaman Kotak Masuk	208

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Severity Ratings</i> (Suci Cahayawati et al., 2024)	20
Tabel 2. 2 Prinsip <i>Heuristic Evaluation</i> (Suci Cahayawati et al., 2024).....	21
Tabel 2. 3 Perbandingan Aplikasi Terdahulu	24
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu.....	26
Tabel 3. 1 <i>Problem Statement</i>	34
Tabel 3. 2 <i>Research Objective</i>	34
Tabel 3. 3 <i>Research Criteria</i> Penjual	35
Tabel 3. 4 <i>Research Criteria</i> Pelanggan.....	35
Tabel 3. 5 <i>Research Criteria</i> Pengembang (<i>Developer</i>)	35
Tabel 3. 6 Daftar <i>Research Question</i> untuk Penjual.....	36
Tabel 3. 7 Daftar <i>Research Question</i> untuk Pelanggan.....	37
Tabel 3. 8 Daftar <i>Research Question</i> untuk Pengembang (<i>Developer</i>).....	39
Tabel 3. 9 Daftar Pertanyaan SUS (Sharfina & Santoso, 2016).....	44
Tabel 3. 10 Daftar Pertanyaan QUIS.....	45
Tabel 4. 1 Skenario Pelanggan	143
Tabel 4. 2 Skenario Penjual.....	145
Tabel 4. 3 Skenario Pengembang	146
Tabel 4. 4 Performa Responden Pelanggan.....	161
Tabel 4. 5 Performa Responden Penjual	163
Tabel 4. 6 Performa Responden Pengembang.....	164
Tabel 4. 7 Rata - Rata Performa Responden Pelanggan.....	166
Tabel 4. 8 Rata - Rata Performa Responden Penjual	167
Tabel 4. 9 Rata - Rata Performa Respdnen Pengembang.....	168

Tabel 4. 10 Hasil SUS Tahap 1	169
Tabel 4. 11 Data Evaluator <i>Heuristic Evaluation</i>	177
Tabel 4. 12 Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	177
Tabel 4. 13 Hasil QUIIS Tahap 1	182
Tabel 4. 14 Hasil SUS Tahap 2	199
Tabel 4. 15 Hasil QUIIS Tahap 2	200
Tabel 4. 16 Perbandingan Hasil SUS	202
Tabel 4. 17 Perbandingan Hasil QUIIS	202