

**DESIGN UI/UX PEMESANAN LOGAM MULIA DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh:



RUDY ANDREE HERMAWAN

19082010115

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

S U R A B A Y A

2024

SKRIPSI

**DESIGN UI/UX PEMESANAN LOGAM MULIA DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Disusun Oleh:


RUDY ANDREE HERMAWAN

19082010115

**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 15 Juli 2024**

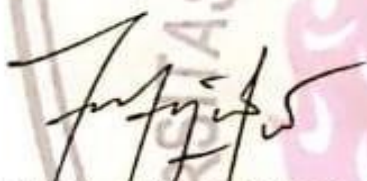
Pembimbing :

1.


Nur Cahyo W., S.Kom. M.Kom

NIP. 19790317 2021211 002

2.


Seftin Fitri Ana Wati S.Kom., M.Kom.

NPT. 212199 10 320267


Tim Penguji :

1.


Dr. Eng Agussalim, S.Pd., 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. 201198 60 522249

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

**DESIGN UI/UX PEMESANAN LOGAM MULIA DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Disusun Oleh:
RUDY ANDREE HERMAWAN
19082010115

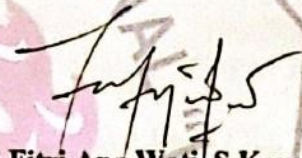
**Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan Gelombang Juli
Periode 2024 pada Tanggal 15 Juli 2024**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


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


Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 212199 10 320267

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 : Rudy Andree Hermawan

NPM : 19082010115

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 19 Juli 2024 dengan judul:

"DESIGN UI/UX PEMESANAN LOGAM MULIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING"

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

Srabaya, 19 Juli 2024

Dosen penguji yang memeriksa skripsi:

1. Dr. Eng Agussalim, S.Pd., M.T.
NIP. 19850811 2019031 005

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

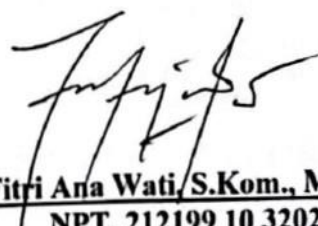
3. Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom.
NPT. 201198 60 522249

Mengetahui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


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


Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 212199 10 320267



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rudy Andree Hermawan

NPM : 19082010115

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir sebagai berikut:

**"DESIGN UI/UX PEMESANAN LOGAM MULIA DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING"**

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, 15 Juli 2024

Hormat Saya,




Rudy Andree Hermawan

NPM. 19082010115

**Judul : DESIGN UI/UX PEMESANAN LOGAM MULIA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**

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

Pembimbing 2 : Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Dalam era digital yang terus berkembang, permintaan untuk logam mulia, khususnya emas, mengalami peningkatan yang signifikan. Perusahaan perlu mengadopsi teknologi modern untuk memfasilitasi pemesanan logam mulia secara efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi pemesanan logam mulia menggunakan metode Design Thinking, yang melibatkan tahapan empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Dimulai dengan identifikasi masalah dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, penelitian ini menghasilkan user persona dan user flow yang membantu dalam pembuatan wireframe dan mockup aplikasi. Prototipe diuji melalui usability testing menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Maze untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil menunjukkan aplikasi yang dirancang meningkatkan pengalaman pengguna dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, dengan nilai usability testing sebesar 85 pada SUS dan tingkat keberhasilan tugas 90% pada Maze, menunjukkan bahwa metode Design Thinking efektif dalam merancang UI/UX aplikasi pemesanan logam mulia.

Kata kunci: UI/UX, Design Thinking, Pemesanan logam mulia, System Usability Scale, Maze.

ABSTRACT

In the rapidly evolving digital era, the demand for precious metals, especially gold, has significantly increased. Companies need to adopt modern technology to facilitate the ordering of precious metals effectively and efficiently. This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a precious metal ordering application using the Design Thinking method, which involves the stages of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. Starting with problem identification and interviews to understand user needs, this study produces user personas and user flows that assist in creating wireframes and mockups of the application. The prototype is tested through usability testing using the System Usability Scale (SUS) and Maze to measure user effectiveness, efficiency, and satisfaction. The results show that the designed application enhances user experience with an intuitive and easy-to-use interface, achieving a usability testing score of 85 on the SUS and a task success rate of 90% on Maze, indicating that the Design Thinking method is effective in designing the UI/UX of a precious metal ordering application.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Ordering precious metals, System Usability Scale, Maze.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “DESIGN UI/UX PEMESANAN LOGAM MULIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING” 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. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, dan materi selama penulis menyelesaikan skripsi ini, dan menjaga semangat serta motivasi penulis tetap tinggi.
2. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom., sebagai dosen pembimbing pertama, dan Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom., sebagai dosen pembimbing kedua, yang selalu memberikan bimbingan, arahan, ilmu, dan solusi terbaik terhadap kesalahan yang muncul selama proses pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom., M.T., selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan nasihat selama perkuliahan.

4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., sebagai Koordinator Program Studi Sistem Informasi, senantiasa memberikan kemudahan bagi mahasiswanya.
5. Seluruh dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman sekelas, Nabil, Real, Fajar, Iddo, Yusman, Evan, Fahri, Ali, Dhika, Mail, dan Nazar yang telah menemani sejak awal perkuliahan hingga saat ini, memberikan dukungan dan motivasi yang besar dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Para responden, pemilik Rui (Ibu Lina Beauty Akbar dan Bapak Ridho Oky Pratama) serta pembeli logam mulai (Mas Syafi'i, Ibu Tatik, dan Pak Siswo) yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini dari awal hingga akhir.
8. Seluruh pegawai di Fakultas Ilmu Komputer UPN "Veteran" Jawa Timur yang telah membantu dalam melancarkan proses administrasi skripsi.
9. Seluruh teman-teman Sistem Informasi Angkatan 2019 SOLASIFO yang telah memberikan dukungan satu sama lain dalam penyelesaian skripsi.
10. Semua pihak yang terlibat dan berjasa dalam proses penyelesaian Skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, tetapi tidak mengurangi rasa terima kasih penulis sedikit pun.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat dan ridhanya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, nasihat, serta bimbingan yang sangat berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan Laporan Skripsi ini dan jauh dari kata sempurna. Penulis berharap agar Laporan Skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
1. BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Gerai RUI.....	9
2.2 <i>Design Thinking</i>	10
2.3 Wawancara.....	12
2.4 Teknik Menyusun Pertanyaan.....	13
2.5 <i>Empathy Map</i>	13
2.6 <i>User Persona</i>	15
2.7 <i>Pain Point</i>	16
2.8 <i>User Flow</i>	17
2.9 <i>How Might We</i>	18
2.10 <i>Solution Idea</i>	19
2.11 <i>Eisenhower Matrix</i>	19
2.12 <i>mock</i>	21
2.13 <i>Wireframe</i>	22
2.14 <i>Wireflow</i>	23
2.15 <i>Design System</i>	24
2.16 <i>Mockup</i>	26
2.17 <i>Prototype</i>	27
2.18 <i>Usability Testing</i>	28
2.19 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	31
2.20 <i>Heuristic evaluation</i>	33
2.21 <i>Maze</i>	35
2.22 <i>Figma</i>	35
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Identifikasi Masalah	43

3.2	Studi Literatur.....	43
3.3	<i>Empathize</i>	43
3.3.1	<i>Research Plan</i>	44
3.3.2	Wawancara.....	46
3.3.3	Empathy Map.....	49
3.4	<i>Define</i>	49
3.4.1	<i>Pain Point</i>	49
3.4.2	<i>User Persona</i>	50
3.5	<i>Ideate</i>	50
3.5.1	<i>How Might We (HMW)</i>	50
3.5.2	Solution Idea	51
3.5.3	Eisenhower Matrix	51
3.5.4	User Flow	51
3.5.5	<i>Wireframe</i>	51
3.5.6	<i>Wireflow</i>	52
3.5.7	<i>Moodboard</i>	52
3.6	<i>Prototype</i>	52
3.6.1	<i>Design System</i>	52
3.6.2	<i>Mockup</i>	53
3.7	<i>Test</i>	53
3.7.1	<i>Usability Testing</i>	53
3.1.1.1	Effectiveness	54
3.1.1.2	Efficiency	54
3.1.1.3	Satisfaction.....	54
3.7.2	<i>Evaluasi Desain</i>	54
3.8	Kesimpulan	55
4.	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Empathize.....	56
4.1.1	Empathy Map.....	56
4.2	Define	62
4.2.1	User Persona.....	62
4.2.2	Pain Point	63
4.2.3	<i>How Might We (HMW)</i>	66
4.3	Ideate	67
4.3.1	Solution Idea	68
4.3.2	Eisenhower Matrix	70

4.3.3	User Flow	72
4.3.4	Wireframe	88
4.3.5	Wireflow	122
4.3.6	Moodboard	125
4.4	Prototype	126
4.4.1	Design System.....	127
4.4.2	Mockup	132
4.5	Testing	170
4.5.1	<i>Usability Testing</i> (Tahap Pertama).....	170
4.5.2	<i>Usability Testing</i> (Tahap Kedua)	179
5.	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	198
5.1	Kesimpulan	198
5.2	Saran	199
	JADWAL PENELITIAN	200
	DAFTAR PUSTAKA	201
	LAMPIRAN.....	205
	Hasil Wawancara.....	205
	Source Code	221

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan SUS	32
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu yang Terkait	36
Tabel 3.1 Problem Statement	44
Tabel 3.2 Research Objective	45
Tabel 3.3 Research Criteria Penjual	45
Tabel 3.4 Research Criteria Pelanggan	45
Tabel 3.5 Research Question Penjual	46
Tabel 3.6 Research Question Pelanggan / Calon Pelanggan.....	47
Tabel 3.7 General Question Penjual.....	47
Tabel 3.8 General Question Pelanggan / Calon Pelanggan.....	48
Tabel 4.1 Detail Empathy Maps Penjual.....	58
Tabel 4.2 Detail Empathy Maps Pembeli	61
Tabel 4.3 Detail Pain Point Penjual	64
Tabel 4.4 Detail Pain Point Pembeli	66
Tabel 4.5 Detail Solution Idea	69
Tabel 4.6 Detail Eisenhower Matrix	71
Tabel 4.7 Perbandingan Fitur Aplikasi	126
Tabel 4.8 SUS Logam Mulia Taham Pertama	170
Tabel 4.9 Skenario Pembeli	171
Tabel 4.10 Skenario Tamu	172
Tabel 4.11 Skenario Penjual	173
Tabel 4.12 Success Task Effectiveness Pembeli.....	174
Tabel 4.13 Success Task Effectiveness Tamu	175
Tabel 4.14 Success Task Effectiveness Penjual.....	175
Tabel 4.15 Success Task Efficiency Pembeli	176
Tabel 4.16 Success Task Efficiency Tamu	177
Tabel 4.17 Success Task Efficiency Penjual.....	178
Tabel 4.18 Detail Ideate	182
Tabel 4.19 Success Task Effectiveness Pembeli Tahap Dua.....	184
Tabel 4.20 Success Task Efficiency Pembeli Tahap Dua.....	185
Tabel 4.21 Perbandingan Effectiveness	186

Tabel 4.22 Perbandingan Efficiency	187
Tabel 4.23 Data diri Heuristic Evaluation.....	187
Tabel 4.24 Hasil Heuristic Evaluation	188
Tabel 4.25 SUS Logam Mulia Taham Dua.....	196
Tabel 4.26 Perbandingan Satisfaction.....	197

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Statistik Permintaan Emas Logam Mulia	2
Gambar 2.1 Gerai RUI	10
Gambar 2.2 Design Thinking	11
Gambar 2.3 Empathy Map	14
Gambar 2.4 User Persona.....	16
Gambar 2.5 User Flow	17
Gambar 2.6 Empat kuadran Eisenhower Matrix.....	20
Gambar 2.7 Moodboard	21
Gambar 2.8 Wireframe.....	23
Gambar 2.9 Wireflow.....	24
Gambar 2.10 Design System.....	25
Gambar 2.11 Mockup.....	26
Gambar 2.12 Prototype	28
Gambar 2.13 System Usability Scale.....	33
Gambar 3.1 Diagram Alir	42
Gambar 4.1 Empathy Maps Penjual.....	57
Gambar 4.2 Empathy Maps Pembeli	60
Gambar 4.3 User Persona Jual	62
Gambar 4.4 User Persona Pembeli.....	63
Gambar 4.5 Pain Point Penjual	64
Gambar 4.6 Pain Point Pembeli	65
Gambar 4.7 How Might We.....	67
Gambar 4.8 Solution Idea	68
Gambar 4.9 Eisenhower Matrix	70
Gambar 4.10 User Flow Register Akun Penjual dan Pembeli.....	72
Gambar 4.11 User Flow Login Akun Penjual Dan Pembeli.....	73
Gambar 4.12 User Flow Lupa Password Akun Penjual dan Pembeli.....	74
Gambar 4.13 User Flow Nabung Sebagai Pembeli.....	75
Gambar 4.14 User Flow Buyback Sebagai Pembeli	76
Gambar 4.15 User Flow Lelang Sebagai Pembeli	77
Gambar 4.16 User Flow Halaman Transaksi Sebagai Pembeli.	78

Gambar 4.17 User Flow Pesanan Sebagai Pembeli	79
Gambar 4.18 User Flow Masuk Sebagai Akun Tamu	80
Gambar 4.19 User Flow Update Harga Perhari Sebagai Penjual	81
Gambar 4.20 User Flow Halaman Transaksi Sebagai Penjual	82
Gambar 4.21 User Flow Lelang Sebagai Penjual	83
Gambar 4.22 User Flow Profil (Tambah Produk) Sebagai Penjual	84
Gambar 4.23 User Flow Profil (Stok Produk) Sebagai Penjual.....	85
Gambar 4.24 User Flow Profil (Promo) Sebagai Penjual	86
Gambar 4.25 User Flow Profil (Notifikasi) Sebagai Penjual.....	87
Gambar 4.26 Wireframe Splash Screen, Onboarding, Login.	88
Gambar 4.27 Wireframe Registrasi akun Penjual dan Pembeli.....	89
Gambar 4.28 Wireframe Register Kode OTP	90
Gambar 4.29 Wireframe Login akun Penjual dan Pembeli	91
Gambar 4.30 Wireframe Lupa Password akun Penjual dan Pembeli	92
Gambar 4.31 Wireframe Lupa Password (Buat Password Baru).....	93
Gambar 4.32 Wireframe Nabung (Berlangsung)Pembeli	94
Gambar 4.33 Wireframe Nabung (Tercapai)Pembeli	95
Gambar 4.34 Wireframe Buyback Pembeli	96
Gambar 4.35 Wireframe Buyback (Masukkan Pin) Pembeli.....	97
Gambar 4.36 Wireframe Update Harga Pembeli	98
Gambar 4.37 Wireframe Pesanan Pembeli	99
Gambar 4.38 Wireframe Transaksi Pembeli.....	100
Gambar 4.39 Wireframe Transaksi (Menunggu Pembayaran) Pembeli	101
Gambar 4.40 Wireframe Transaksi (Batal) Pembeli.....	102
Gambar 4.41 Wireframe Transaksi (Berhasil) Pembeli.....	103
Gambar 4.42 Wireframe Landing Page Pembeli dan Tamu	104
Gambar 4.43 Wireframe Profile Pembeli dan Tamu	105
Gambar 4.44 Wireframe Profile (Tambah Alamat) Pembeli.....	106
Gambar 4.45 Wireframe Profile (Wishlist) Pembeli.....	107
Gambar 4.46 Wireframe Profile (Kemitraan) Pembeli	108
Gambar 4.47 Wireframe Lelang Pembeli	109
Gambar 4.48 Wireframe Notifikasi Pembeli	110

Gambar 4.49 Wireframe Nabung Penjual.....	111
Gambar 4.50 Wireframe Update Harga Penjual	112
Gambar 4.51 Wireframe Transaksi Penjual	112
Gambar 4.52 Wireframe Transaksi (Pesanan Baru) Penjual	113
Gambar 4.53 Wireframe Transaksi (Menunggu Persetujuan) Penjual	113
Gambar 4.54 Wireframe Transaksi (Siap Kirim) Penjual.....	114
Gambar 4.55 Wireframe Lelang Penjual	115
Gambar 4.56 Wireframe Profile Penjual.....	116
Gambar 4.57 Wireframe Profile (Info Profile Toko) Penjual	116
Gambar 4.58 Wireframe Profile (Tambah Produk) Penjual	117
Gambar 4.59 Wireframe Profile (Stok Produk) Penjual	118
Gambar 4.60 Wireframe Profile (Promo Toko) Penjual.....	119
Gambar 4.61 Wireframe Profile (Pusat Bantuan) Penjual.....	120
Gambar 4.62 Wireframe Profile (Laporan Penjualan) Penjual	121
Gambar 4.63 Wireframe Notifikasi Penjual.....	122
Gambar 4.64 Wireflow Pembeli dan Tamu.	123
Gambar 4.65 Wireflow Penjual.....	124
Gambar 4.66 Moodboard	125
Gambar 4.67 Design System (Logo).....	127
Gambar 4.68 Design System (Color Style).....	128
Gambar 4.69 Design System (Text Style).....	129
Gambar 4.70 Design System (Button Style).....	130
Gambar 4.71 Design System (Navigation Bar).....	131
Gambar 4.72 Design System (Component)	131
Gambar 4.73 Mockup Splash Screen, Onboarding, Login.	132
Gambar 4.74 Mockup Registrasi akun Penjual dan Pembeli.	133
Gambar 4.75 Mockup Login akun Penjual dan Pembeli.	134
Gambar 4.76 Mockup Lupa Password akun Penjual dan Pembeli.	135
Gambar 4.77 Mockup Nabung (Berlangsung) Pembeli.....	136
Gambar 4.78 Mockup Nabung (Tercapai) Pembeli.	137
Gambar 4.79 Mockup Buyback Pembeli.	138
Gambar 4.80 Mockup Update Harga Pembeli.	139

Gambar 4.81 Mockup Pesanan Pembeli.	140
Gambar 4.82 Mockup Transaksi Pembeli.	141
Gambar 4.83 Mockup Transaksi (Menunggu Pembayaran) Pembeli.	142
Gambar 4.84 Mockup Transaksi (Batal) Pembeli.	143
Gambar 4.85 Mockup Transaksi (Berhasil) Pembeli.	144
Gambar 4.86 Transaksi (Status Pemesanan) Pembeli.	145
Gambar 4.87 Transaksi (Lacak Pesanan) Pembeli.	146
Gambar 4.88 Mockup Landing Page dan Produk Pembeli dan Tamu.	147
Gambar 4.89 Mockup Profile Pembeli dan Tamu.	148
Gambar 4.90 Mockup Profile (Info Profile) Pembeli.	149
Gambar 4.91 Mockup Profile (Tambah Alamat) Pembeli.	149
Gambar 4.92 Mockup Profile (Wishlist) Pembeli.	150
Gambar 4.93 Mockup Profile (Kemitraan) Pembeli.	151
Gambar 4.94 Mockup Profile (Pusat Bantuan) Pembeli, Tamu dan Penjual.	152
Gambar 4.95 Mockup Profile (About Minigold) Pembeli dan Tamu.	153
Gambar 4.96 Mockup Lelang Pembeli.	154
Gambar 4.97 Mockup Notifikasi Pembeli.	155
Gambar 4.98 Cari Produk Pembeli.	156
Gambar 4.99 Mockup Nabung Penjual.	157
Gambar 4.100 Mockup Update Harga Penjual.	157
Gambar 4.101 Mockup Transaksi Penjual.	158
Gambar 4.102 Mockup Transaksi (Pesanan Baru) Penjual.	159
Gambar 4.103 Mockup Transaksi (Menunggu Persetujuan) Penjual.	160
Gambar 4.104 Mockup Transaksi (Siap Dikirim) Penjual.	161
Gambar 4.105 Mockup Lelang Penjual.	162
Gambar 4.106 Mockup Profile Penjual.	163
Gambar 4.107 Mockup Profile (Info Profile Toko) Penjual.	164
Gambar 4.108 Mockup Profile (Tambah Produk) Penjual.	165
Gambar 4.109 Mockup Profile (Stok Produk) Penjual.	166
Gambar 4.110 Mockup Profile (Promo Toko) Penjual.	167
Gambar 4.111 Mockup Profile (Laporan Penjualan) Penjual.	168
Gambar 4.112 Mockup Profile (Notifikasi) Penjual.	169

Gambar 4.113 Permasalahan pada S1	180
Gambar 4.114 Permasalahan pada S2	180
Gambar 4.115 Permasalahan pada S3	181
Gambar 4.116 Detail Gambar Ideate	182
Gambar 4.117 Mockup redesain halaman Lupa Password	183
Gambar 4.118 Mockup redesain halaman Nabung	184
Gambar 4.119 Redesain Heuristic Evaluation Mockup Nabung	192
Gambar 4.120 Redesain Heuristic Evaluation Mockup Landing page	193
Gambar 4.121 Redesain Heuristic Evaluation Mockup Splash Screen	194
Gambar 4.122 Redesain Heuristic Evaluation Mockup Kode OTP.....	195