



SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE*
UNTUK ONDERDIL DAN BENGKEL SEPEDA
SERTA MOTOR LISTRIK DENGAN METODE
*DESIGN THINKING***

RENDI PANCA WIJANARKO
NPM 21082010016

DOSEN PEMBIMBING
Dr. Eng. Agussalim, MT.
Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**



SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE*
UNTUK ONDERDIL DAN BENGKEL SEPEDA
SERTA MOTOR LISTRIK DENGAN METODE
*DESIGN THINKING***

RENDI PANCA WIJANARKO
NPM 21082010016

DOSEN PEMBIMBING
Dr. Eng. Agussalim, MT.
Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE* UNTUK ONDERDIL DAN BENGKEL SEPEDA SERTA MOTOR LISTRIK DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh:

RENDI PANCA WIJANARKO

NPM. 21082010016

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 9 Mei 2025

Menyetujui

Dr. Eng. Agussalim, M.T.
NIP. 198508112019031005

 (Pembimbing I)

Nur Cahyo W, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197903172021211002

 (Pembimbing II)

Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198511242021211003

 (Ketua Penguji)

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom
NIP. 199205142022032007

 (Anggota Penguji II)

Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM
NIP. 199707042024062001

 (Anggota Penguji III)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 196811261994032001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UNTUK ONDERDIL DAN
BENGKEL SEPEDA SERTA MOTOR LISTRIK DENGAN METODE DESIGN
THINKING**

Oleh:

RENDI PANCA WIJANARKO

NPM. 21082010016



Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

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

NIP. 19851124 2021211 003

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rendi Panca Wijanarko
NPM : 21082010016
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemuan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 09 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



RENDI PANCA WIJANARKO

NPM. 21082010016

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rendi Panca Wijanarko
Program Studi : Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Eng. Agussalim, MT.
2. Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.

dengan ini menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan skripsi dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE* UNTUK ONDERDIL DAN BENGKEL SEPEDA SERTA MOTOR LISTRIK DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diizinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 09 Mei 2025
Yang Membuat Pernyataan,

RENDI PANCA WIJANARKO
NPM. 21082010016

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Rendi Panca Wijanarko / 21082010016
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi *Marketplace* untuk
Onderdil dan Bengkel Sepeda serta Motor Listrik
dengan Metode *Design Thinking*
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Eng. Agussalim, MT.
2. Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Perkembangan kendaraan listrik, khususnya sepeda dan motor listrik, mendorong meningkatnya kebutuhan akan layanan perawatan dan onderdil. Namun, masih minim aplikasi yang secara langsung menghubungkan pelanggan dengan bengkel sebagai penyedia layanan dan onderdil. Selama ini, komunikasi di antara keduanya masih bergantung pada aplikasi kirim pesan yang belum terintegrasi dengan kebutuhan spesifik pelanggan. Skripsi ini merancang antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi BETULIN yang menghubungkan pelanggan dengan penyedia layanan dan onderdil dalam satu platform.

Guna merancang UI/UX aplikasi BETULIN, peneliti menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasilnya adalah desain yang intuitif dan sesuai kebutuhan pengguna dalam mengakses layanan serta onderdil untuk sepeda dan motor listrik. Evaluasi menunjukkan bahwa BETULIN memenuhi kriteria *usability* dan efektivitas, serta pemenuhan kebutuhan pelanggan.

Tahap pengujian menunjukkan hasil positif dengan tingkat *learnability* 100% (bengkel dan pelanggan), *memorability* 100% (bengkel) dan 96% (pelanggan), serta efisiensi 78,1% (bengkel) dan 76,0% (pelanggan). Nilai *error* sangat rendah (0,11). Skor kepuasan mencapai 81,75% (bengkel) dan 83,2% (pelanggan), didukung skor SUS 78,75 dan 73,5. Sedangkan, evaluasi heuristik menunjukkan angka 85,7% untuk peran bengkel dan 89,3% untuk peran pelanggan sehingga keduanya masuk dalam klasifikasi Sangat Baik.

Kata kunci : UI/UX, *Design Thinking*, *Marketplace*, Sepeda Listrik, Motor Listrik

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name / NPM : Rendi Panca Wijanarko / 21082010016
Thesis Title : UI/UX Design of a Marketplace Application for
Electric Bicycle and Motorcycle Spare Parts and
Workshops Using the Design Thinking Method
Advisor : 1. Dr. Eng. Agussalim, MT.
2. Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

The development of electric vehicles, particularly electric bikes and motorcycles, has driven an increasing demand for maintenance services and spare parts. However, there are still very few applications that directly connect customers with workshops as service and parts providers. Until now, communication between the two has relied on messaging apps that are not yet integrated with the specific needs of customers. This study designs the user interface (UI/UX) of the BETULIN application, which connects customers with service and spare part providers within a single platform.

In order to designing the UI/UX of the BETULIN application, the researcher uses the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The result is an intuitive design that aligns with users' needs in accessing services and spare parts for electric bikes and motorcycles. Evaluation shows that BETULIN meets usability and effectiveness criteria, as well as customer needs.

The testing phase shows positive results, with a learnability rate of 100% (workshops and customers), memorability of 100% (workshops) and 96% (customers), and efficiency of 78.1% (workshops) and 76.0% (customers). The error rate is very low (0.11). Satisfaction scores reach 81.75% (workshops) and 83.2% (customers), supported by SUS scores of 78.75 and 73.5. Meanwhile, the heuristic evaluation yielded a score of 85.7% for the workshop role and 89.3% for the customer role, placing both within the "Excellent" classification.

Keywords : UI/UX, Design Thinking, Marketplace, Electric Bicycle, Electric Bike.

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Marketplace untuk Onderdil dan Bengkel Sepeda serta Motor Listrik dengan Metode *Design Thinking*”** dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami banyak hambatan serta rintangan, namun skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis, Bapak Kasmijan dan Ibu Yuli Astuti, serta keluarga yang setia menemani dan mendukung kelancaran pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Eng. Agussalim, MT. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan segala arahan, masukan, dan motivasi selama proses bimbingan serta telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi.
3. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing kedua sekaligus dosen wali, yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi yang sangat berharga selama proses bimbingan. Dukungan dan bimbingan beliau selama masa studi saya sangat membantu dalam mencapai penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
6. Seluruh teman-teman Sistem Informasi Angkatan 2021 yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya, dengan segala

keterbatasan yang penulis miliki semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis pada khususnya.

Surabaya, 09 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 <i>Design Thinking</i>	14
2.2.2 Wawancara.....	15
2.2.3 <i>Empathy Map</i>	16
2.2.4 Diagram Afinitas.....	17
2.2.5 <i>User Persona</i>	18
2.2.6 <i>Design System</i>	19
2.2.7 Arsitektur Informasi	19
2.2.8 <i>User Flow</i>	20
2.2.9 Perancangan Antarmuka	21
2.2.10 Kuesioner	23

2.2.11	<i>Usability Testing</i>	24
2.2.12	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	28
2.2.13	Evaluasi Heuristik	30
BAB III DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM		35
3.1	Identifikasi Masalah dan Observasi Awal	36
3.2	Studi Literatur.....	37
3.3	<i>Empathize</i>	37
3.3.1	<i>Research Plan</i>	37
3.3.2	Wawancara	38
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	42
3.4	<i>Define</i>	43
3.4.1	<i>Problem Statement</i>	43
3.4.2	<i>User Persona</i>	43
3.4.3	Diagram Afinitas	43
3.5	<i>Ideate</i>	44
3.5.1	<i>Design System</i>	44
3.5.2	Arsitektur Informasi	44
3.5.3	<i>User Flow</i>	44
3.5.4	<i>Wireframe</i>	45
3.6	<i>Prototype</i>	45
3.7	<i>Test</i>	46
3.7.1	<i>Usability Testing</i>	46
3.7.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	47
3.7.3	Evaluasi Heuristik	47
3.8	Analisis Hasil Uji dan Penarikan Kesimpulan	48
3.9	Penyusunan Laporan	48
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA		49
4.1	Observasi Awal	49
4.2	Hasil Metode <i>Design Thinking</i>	49
4.2.1	<i>Empathize</i>	49
4.2.2	<i>Define</i>	64
4.2.3	<i>Ideate</i>	73

4.2.4 <i>Prototype</i>	137
4.2.5 <i>Test</i>	167
4.3 Hasil Pengkodean Desain.....	192
BAB V PENUTUP	195
5.1 Kesimpulan	195
5.2 Saran.....	196
DAFTAR PUSTAKA	197
LAMPIRAN	203

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fase <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2.2 Format <i>Empathy Map</i>	17
Gambar 2.3 Format Diagram Afinitas	18
Gambar 2.4 Contoh <i>User Persona</i>	19
Gambar 2.5 Konsep Arsitektur Informasi	20
Gambar 2.6 Contoh <i>User Flow</i>	21
Gambar 2.7 Skala Hasil Penilaian SUS	29
Gambar 3.1 Diagram Metode Penelitian.....	35
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i> Pemilik Bengkel Sepeda & Motor Listrik	50
Gambar 4.2 <i>Pain & Gain</i> Pemilik Bengkel Sepeda & Motor Listrik	51
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Pelanggan.....	56
Gambar 4.4 <i>Pain & Gain</i> Pelanggan	56
Gambar 4.5 <i>UserPersona</i> Pemilik Bengkel Sepeda & Motor Listrik 1.....	66
Gambar 4.6 <i>UserPersona</i> Pemilik Bengkel Sepeda & Motor Listrik 2.....	67
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> Pengguna Sepeda & Motor Listrik 1.....	68
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Pengguna Sepeda & Motor Listrik 2.....	69
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Pengguna Sepeda & Motor Listrik 3.....	70
Gambar 4.10 Diagram Afinitas Masalah Pemilik Bengkel.....	71
Gambar 4.11 Diagram Afinitas Solusi Pemilik Bengkel	71
Gambar 4.12 Diagram Afinitas Masalah Pelanggan.....	72
Gambar 4.13 Diagram Afinitas Solusi Pelanggan	72
Gambar 4.14 Gaya Desain Antarmuka BETULIN	74
Gambar 4.15 <i>Color Palette</i> Aplikasi BETULIN	75
Gambar 4.16 Tipografi Aplikasi BETULIN	75
Gambar 4.17 Hierarki Tipografi Aplikasi BETULIN.....	76
Gambar 4.18 Ikonografi Aplikasi BETULIN	77
Gambar 4.19 Komponen Tombol Aplikasi BETULIN.....	78
Gambar 4.20 Logo Aplikasi BETULIN.....	79
Gambar 4.21 <i>Sitemap</i> Arsitektur Informasi	80
Gambar 4.22 <i>User Flow</i> Fitur Autentikasi.....	81

Gambar 4.23 <i>User Flow</i> Fitur Lupa Kata sandi	82
Gambar 4.24 <i>User Flow</i> Fitur Bengkelin	82
Gambar 4.25 <i>User Flow</i> Fitur Panggilin	83
Gambar 4.26 <i>User Flow</i> Fitur Belanjain	84
Gambar 4.27 <i>User Flow</i> Fitur Tanyain	85
Gambar 4.28 <i>User Flow</i> Fitur Pelajarin	86
Gambar 4.29 <i>User Flow</i> Fitur Isiin Daya	87
Gambar 4.30 <i>User Flow</i> Fitur Rawatin	88
Gambar 4.31 <i>User Flow</i> Fitur Pesanan Aktif	89
Gambar 4.32 <i>User Flow</i> Fitur Permintaan Servis	90
Gambar 4.33 <i>User Flow</i> Fitur Performa Bengkel	91
Gambar 4.34 <i>User Flow</i> Fitur Pendapatan dan Transaksi	92
Gambar 4.35 <i>User Flow</i> Fitur Manajemen Mekanik	93
Gambar 4.36 <i>User Flow</i> Fitur Manajemen Permintaan Panggilin	94
Gambar 4.37 <i>User Flow Sub-Role</i> Mekanik Fitur Panggilin	94
Gambar 4.38 <i>User Flow</i> Fitur Pengelolaan Reservasi Bengkel	95
Gambar 4.39 <i>User Flow</i> Fitur Akses Status Reservasi	96
Gambar 4.40 <i>User Flow</i> Manajemen Stok Onderdil	97
Gambar 4.41 <i>User Flow</i> Edit Data Onderdil	98
Gambar 4.42 <i>User Flow</i> Tambah Data Onderdil	98
Gambar 4.43 <i>User Flow</i> Fitur Manajemen Pesanan Onderdil	99
Gambar 4.44 <i>User Flow</i> Fitur Riwayat Transaksi Belajain	100
Gambar 4.45 <i>User Flow</i> Fitur Pengelolaan Layanan Tanyain	101
Gambar 4.46 <i>User Flow</i> Fitur <i>Sub-Role</i> Mekanik Layanan Tanyain	102
Gambar 4.47 <i>User Flow</i> Fitur Manajemen Konten Pelajarin	102
Gambar 4.48 <i>User Flow</i> Fitur <i>Sub-Role</i> Mekanik Layanan Pelajarin	103
Gambar 4.49 <i>User Flow</i> Fitur Pengaturan Aplikasi Peran Bengkel	104
Gambar 4.50 <i>User Flow</i> Fitur Profil Akun Bengkel	105
Gambar 4.51 <i>User Flow</i> Fitur Pengaturan Aplikasi Peran Mekanik	106
Gambar 4.52 <i>User Flow</i> Fitur Profil Akun Mekanik	106
Gambar 4.53 <i>Wireframe Splash Screen, Onboarding, dan Autentikasi</i>	107
Gambar 4.54 <i>Wireframe</i> Verifikasi Pendaftaran Akun	108

Gambar 4.55 Wireframe Pendaftaran Akun Pelanggan	109
Gambar 4.56 Wireframe Beranda Pelanggan.....	110
Gambar 4.57 Wireframe Fitur Bengkelin	111
Gambar 4.58 Wireframe Navigasi Peta Fitur Bengkelin	112
Gambar 4.59 Wireframe Fitur Panggilin.....	113
Gambar 4.60 Wireframe Pembayaran Fitur Panggilin.....	114
Gambar 4.61 Wireframe Fitur Pelajarin.....	115
Gambar 4.62 Wireframe Fitur Belanjain.....	116
Gambar 4.63 Wireframe Rincian dan Pelacakan Pesanan Onderdil	117
Gambar 4.64 Wireframe Fitur Tanyain.....	118
Gambar 4.65 Wireframe Opsi Fitur Tanyain Dengan AI Chatbot	119
Gambar 4.66 Wireframe Opsi Fitur Tanyain Dengan Mekanik.....	119
Gambar 4.67 Wireframe Proses Konsultasi Dengan Mekanik	120
Gambar 4.68 Wireframe Fitur Isiin Daya	121
Gambar 4.69 Wireframe Opsi Plug-in Charging Fitur Isiin Daya	122
Gambar 4.70 Wireframe Opsi Battery Swapping Fitur Isiin Daya	123
Gambar 4.71 Wireframe Fitur Rawatin.....	124
Gambar 4.72 Wireframe Pengaturan Alamat	125
Gambar 4. 73 Wireframe Pendaftaran Akun Bengkel	126
Gambar 4.74 Wireframe Beranda Bengkel	127
Gambar 4.75 Wireframe Pesanan Aktif, Permintaan Servis, dan Detail Pesanan	128
Gambar 4.76 Wireframe Performa Bengkel dan Laporan Keuangan	129
Gambar 4.77 Wireframe Manajemen Mekanik.....	130
Gambar 4.78 Wireframe Manajemen Pesanan dan Stok Onderdil	131
Gambar 4.79 Wireframe Manajemen Konsultasi Pelanggan	132
Gambar 4.80 Wireframe Manajemen Konten Pelajarin.....	133
Gambar 4.81 Wireframe Beranda Mekanik	134
Gambar 4.82 Wireframe Sub-Role Mekanik Fitur Panggilin.....	135
Gambar 4.83 Wireframe Sub-Role Mekanik Fitur Tanyain	136
Gambar 4.84 Wireframe Sub-Role Mekanik Fitur Pelajarin.....	137
Gambar 4.85 Prototype Splash Screen, Onboarding, dan Autentikasi.....	138
Gambar 4.86 Prototype Verifikasi Pendaftaran Akun	139

Gambar 4.87 <i>Prototype</i> Pendaftaran Akun Pelanggan.....	140
Gambar 4.88 <i>Prototype</i> Beranda Pelanggan.....	141
Gambar 4.89 <i>Prototype</i> Fitur Bengkelin	142
Gambar 4.90 <i>Prototype</i> Fitur Panggilin	143
Gambar 4.91 <i>Prototype</i> Detail Pesanan dan Pembayaran Panggilin.....	144
Gambar 4.92 <i>Prototype</i> Fitur Pelajarin.....	145
Gambar 4.93 <i>Prototype</i> Fitur Belanjain	146
Gambar 4.94 <i>Prototype</i> Rincian dan Pelacakan Pesanan Onderdil.....	147
Gambar 4.95 <i>Prototype</i> Fitur Tanyain.....	148
Gambar 4.96 <i>Prototype</i> Opsi Fitur Tanyain Dengan AI Chatbot.....	149
Gambar 4.97 <i>Prototype</i> Opsi Fitur Tanyain Dengan Mekanik	149
Gambar 4.98 <i>Prototype</i> Proses Konsultasi Dengan Mekanik	150
Gambar 4.99 <i>Prototype</i> Fitur Isiin Daya	151
Gambar 4.100 <i>Prototype</i> Opsi Plug-in Charging Fitur Isiin Daya.....	152
Gambar 4.101 <i>Prototype</i> Opsi Battery Swapping Fitur Isiin Daya.....	153
Gambar 4.102 <i>Prototype</i> Fitur Rawatin	154
Gambar 4.103 <i>Prototype</i> Pengaturan Alamat.....	155
Gambar 4.104 <i>Prototype</i> Pendaftaran Akun Bengkel	156
Gambar 4.105 <i>Prototype</i> Beranda Bengkel.....	157
Gambar 4.106 <i>Prototype</i> Pesanan Aktif, Permintaan Servis, dan	158
Gambar 4.107 <i>Prototype</i> Performa Bengkel dan Laporan Keuangan	159
Gambar 4.108 <i>Prototype</i> Manajemen Mekanik	160
Gambar 4.109 <i>Prototype</i> Manajemen Pesanan dan Stok Onderdil	161
Gambar 4.110 <i>Prototype</i> Manajemen Konsultasi Pelanggan.....	162
Gambar 4.111 <i>Prototype</i> Manajemen Konten Pelajarin.....	163
Gambar 4.112 <i>Prototype</i> Beranda Mekanik.....	164
Gambar 4.113 <i>Prototype Sub-Role</i> Mekanik Fitur Panggilin.....	165
Gambar 4.114 <i>Prototype Sub-Role</i> Mekanik Fitur Tanyain.....	166
Gambar 4.115 <i>Prototype Sub-Role</i> Mekanik Fitur Pelajarin.....	167
Gambar 4.116 Pengkodean Desain Pada Halaman Beranda Peran Pelanggan ...	193

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2.2 Pertanyaan <i>Usability Testing</i> Aspek <i>Learnability</i>	24
Tabel 2.3 Pertanyaan <i>Usability Testing</i> Aspek <i>Memorability</i>	25
Tabel 2.4 Parameter Pengukuran Kinerja <i>Usability Testing</i> Aspek <i>Learnability</i> dan <i>Memorability</i>	26
Tabel 2. 5 Parameter Hasil <i>Usability Testing</i> Aspek <i>Efficiency</i>	27
Tabel 2. 6 Parameter Hasil <i>Usability Testing</i> Aspek <i>Satisfaction</i>	28
Tabel 2.7 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	28
Tabel 2. 8 Skala Likert <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	29
Tabel 2.9 Pernyataan Evaluasi Heuristik	31
Tabel 3.1 Daftar <i>Research Objective</i>	37
Tabel 3.2 <i>Research Criteria</i> Pemilik Bengkel Sepeda & Motor Listrik.....	38
Tabel 3.3 <i>Research Criteria</i> Pengguna Sepeda & Motor Listrik.....	38
Tabel 3.4 Daftar Pertanyaan Pemilik Bengkel Sepeda dan Motor Listrik.....	39
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Pengguna Sepeda dan Motor Listrik.....	41
Tabel 4.1 Tabel Rincian <i>Empathy Map</i> Pemilik Bengkel.....	51
Tabel 4.2 Tabel Rincian <i>Empathy Map</i> Pelanggan.....	57
Tabel 4.3 Daftar <i>Problem Statement</i>	65
Tabel 4.4 Tabel Skenario Bengkel	168
Tabel 4.5 Tabel Skenario Pelanggan.....	170
Tabel 4.6 Persentase Jawaban Peran Bengkel Aspek <i>Learnability</i>	173
Tabel 4.7 Persentase Jawaban Peran Pelanggan Aspek <i>Learnability</i>	174
Tabel 4.8 Persentase Jawaban Peran Bengkel Aspek <i>Memorability</i>	176
Tabel 4.9 Persentase Jawaban Peran Pelanggan Aspek <i>Memorability</i>	177
Tabel 4.10 <i>Overall Relative Efficiency</i> Peran Bengkel.....	178
Tabel 4.11 <i>Overall Relative Efficiency</i> Peran Bengkel Setelah Diolah	178
Tabel 4.12 <i>Overall Relative Efficiency</i> Peran Pelanggan.....	179
Tabel 4.13 <i>Overall Relative Efficiency</i> Pelanggan Setelah Diolah	180
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Aspek <i>Error</i> Peran Bengkel	181
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Aspek <i>Error</i> Peran Pelanggan	182

Tabel 4.16 Hasil <i>Usability</i> Aspek <i>Satisfaction</i> Peran Bengkel	183
Tabel 4.17 Hasil <i>Usability</i> Aspek <i>Satisfaction</i> Peran Pelanggan	183
Tabel 4.18 Daftar Tester Peran Bengkel Saat Tahap Pengujian.....	183
Tabel 4.19 Daftar Tester Peran Pelanggan Saat Tahap Pengujian	184
Tabel 4.20 Hasil SUS Peran Bengkel.....	187
Tabel 4.21 Hasil SUS Peran Pelanggan.....	188
Tabel 4.22 Profil Evaluator Heuristik	188
Tabel 4.23 Hasil Pengujian Evaluasi Heuristik Bengkel.....	189
Tabel 4.24 Hasil Pengujian Evaluasi Heuristik Pelanggan	191

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	203
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	204
Lampiran 3. Jawaban Responden Pemilik Bengkel Sepeda & Motor Listrik 1..	205
Lampiran 4. Jawaban Responden Pemilik Bengkel Sepeda & Motor Listrik 2..	207
Lampiran 5. Jawaban Responden Pengguna Sepeda & Motor Listrik 1.....	209
Lampiran 6. Jawaban Responden Pengguna Sepeda & Motor Listrik 2.....	211
Lampiran 7. Jawaban Responden Pengguna Sepeda & Motor Listrik 3.....	213
Lampiran 8. Observasi Awal Mekanik Bengkel VIAR Kawitan.....	215

Halaman ini sengaja dikosongkan