



SKRIPSI

**DESIGN UI/UX APLIKASI RECYCLED
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED
DESIGN (STUDI KASUS FURE)**

FERDI PUGUH MARGONO
NPM 21082010106

DOSEN PEMBIMBING
Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom
Reisa Permatasari, S.T., M.Kom

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



SKRIPSI

DESIGN UI/UX APLIKASI RECYCLED MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS FURE)

FERDI PUGUH MARGONO
NPM 21082010106

DOSEN PEMBIMBING
Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom
Reisa Permatasari, S.T., M.Kom

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

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

DESIGN UI/UX APLIKASI RECYCLED MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS FURE)

Oleh:

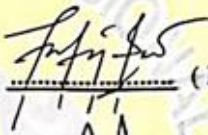
FERDI PUGUH MARGONO

NPM. 21082010106

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 10 Juni 2025.

Menyetujui

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom
NPT 21219910320267

 (Pembimbing I)

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

 (Pembimbing II)

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

 (Ketua Penguji)

Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom,
M.Kom
NPT 20119860522249

 (Anggota Penguji II)

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom
NIP 199005162024061003

 (Anggota Penguji III)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT

NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

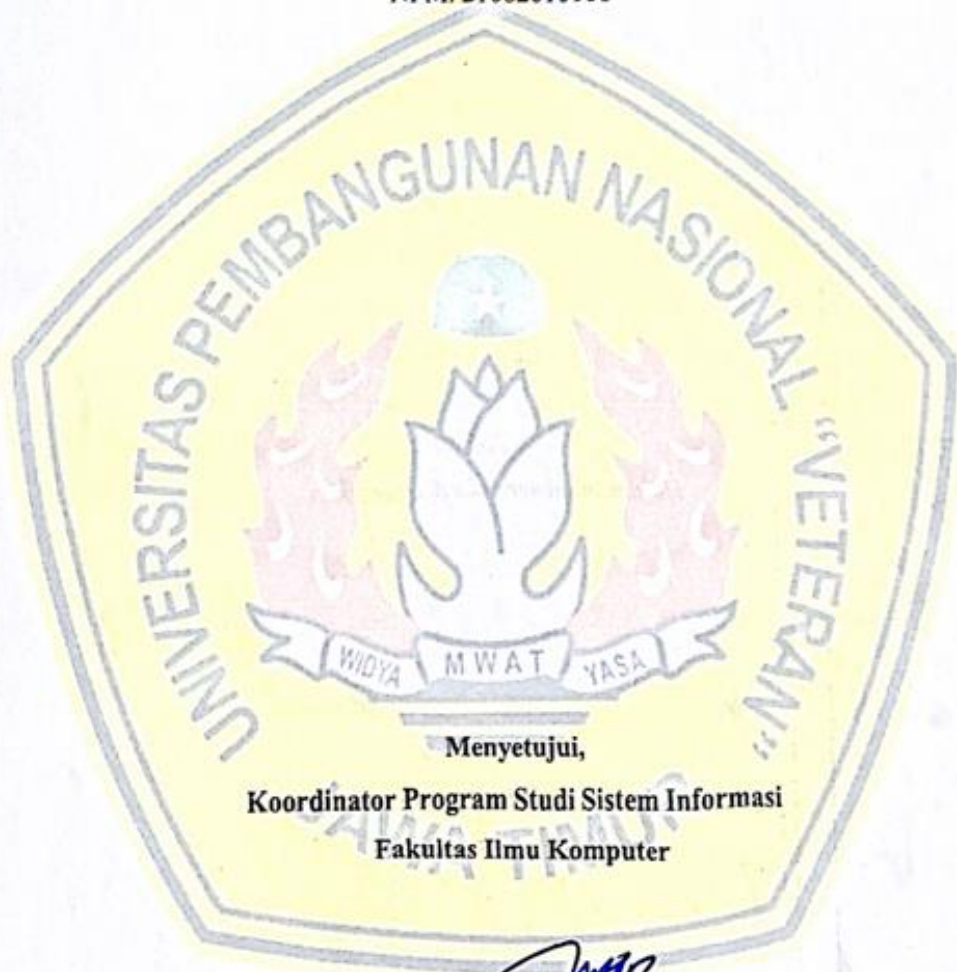
LEMBAR PERSETUJUAN

**DESIGN UI/UX APLIKASI RECYCLED MENGGUNAKAN METODE
USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS FURE)**

Oleh:

FERDI PUGUH MARGONO

NPM. 21082010106



Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**

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

Halaman ini sengaja dikosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ferdi Puguh Margono

NPM : 21082010106

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 ditemukan 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, 16 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Ferdi Puguh Margono

NPM. 21082010106

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama Mahasiswa/NPM : Ferdi Puguh Margono / 21082010106
Judul Skripsi : DESIGN UI/UX APLIKASI RECYCLED
MENGGUNAKAN METODE *USER
CENTERED DESIGN* (STUDI KASUS FURE)
Dosen Pembimbing : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom
2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom

Masalah limbah plastik di Indonesia terus menjadi perhatian karena sebagian besar belum tertangani secara optimal. FURE merupakan startup yang berfokus mendaur ulang limbah sampah plastik menjadi produk furniture fungsional. Hingga saat ini masih sangat jarang ditemukan pengembangan desain aplikasi khusus yang menampilkan penjualan produk furniture daur ulang dari limbah sampah plastik dengan antarmuka yang mudah digunakan, menarik, dan sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi FURE menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna melalui tahapan identifikasi konteks, perumusan kebutuhan, desain solusi, dan evaluasi. Proses evaluasi dilakukan melalui *Usability Testing*, dan *Heuristic Evaluation* untuk mencapai hasil yang optimal. Hasil *usability testing* pada iterasi pertama menunjukkan nilai *effectiveness* 83,75%, *efficiency* 92,59%, dan *satisfaction* 78% untuk customer, serta *effectiveness* 100%, *efficiency* 100%, dan *satisfaction* 64% untuk pemilik. Selain itu, *Heuristic Evaluation* dilakukan oleh ahli UI/UX untuk memastikan desain sesuai standar *usability* dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Setelah dilakukan perbaikan desain berdasarkan temuan pengujian *usability* dan *heuristic evaluation*, pengujian iterasi akhir menunjukkan peningkatan dengan *effectiveness* 92,5%, *efficiency* 82,3%, dan *satisfaction* 82% untuk customer, serta *effectiveness* 90,63%, *efficiency* 92,65%, dan *satisfaction* 85% untuk pemilik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain UI/UX FURE memenuhi standar *usability* dengan antarmuka yang intuitif, menarik, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *User Centered Design*, UI/UX, FURE, *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*.

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name /NPM : Ferdi Puguh Margono / 21082010106
Thesis Title : *UI/UX DESIGN OF A RECYCLED
APPLICATION USING THE USER-CENTERED
DESIGN METHOD (CASE STUDY OF FURE)*
Advisors : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom
2. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom

The issue of plastic waste in Indonesia remains a serious concern, as a large portion has not been optimally managed. FURE is a startup focused on recycling plastic waste into functional furniture products. Until now, the development of application designs specifically for selling recycled furniture products made from plastic waste — with interfaces that are easy to use, attractive, and tailored to user needs — has been very limited. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the FURE application using the User Centered Design (UCD) method. This method was chosen because it focuses on user needs and convenience through stages including context identification, requirement specification, design solutions, and evaluation. The evaluation process was carried out through Usability Testing and Heuristic Evaluation to achieve optimal results. The first usability testing iteration showed effectiveness values of 83.75%, efficiency 92.59%, and satisfaction 78% for customers, while owners achieved 100% effectiveness, 100% efficiency, and 64% satisfaction. Additionally, a Heuristic Evaluation was conducted by experienced UI/UX experts to ensure the design met usability standards and provided an optimal user experience. After implementing improvements based on usability and heuristic evaluation findings, the final usability testing showed increases, with effectiveness 92.5%, efficiency 82.3%, and satisfaction 82% for customers, and effectiveness 90.63%, efficiency 92.65%, and satisfaction 85% for owners. The testing results indicate that the FURE UI/UX design meets usability standards, offering an intuitive, attractive, easy-to-use interface that aligns with user needs.

Keywords: *User Centered Design, UI/UX, FURE, Usability Testing, Heuristic Evaluation.*

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi FURE Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi.

Selama proses penyusunan, penulis banyak mendapat dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan penuh hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada:

Allah SWT atas segala berkah, kesehatan, serta kemudahan yang diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

1. Allah SWT atas segala berkah, kesehatan, serta kemudahan yang diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan moril maupun materil selama proses studi hingga penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, atas segala kemudahan administrasi dan fasilitas yang diberikan selama studi.
4. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi, atas kemudahan, dukungan, serta bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Ibu , Seftin Ana Wati, S.Kom., M.Kom , dan Reisa Permatasi S.T, M.kom selaku dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 yang telah banyak memberikan arahan, saran, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf di Program Studi Sistem Informasi yang telah membagikan ilmu, pengalaman, dan bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Mitra FURE, para responden, dan seluruh pihak yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu dalam proses pengumpulan data serta pengujian aplikasi.

8. Rekan-rekan seperjuangan di Sistem Informasi angkatan 2021 yang telah saling memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan.

9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala bantuan, doa, dan dukungan yang diberikan selama proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh sebab itu, penulis sangat terbuka terhadap segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, khususnya dalam bidang desain UI/UX serta pengembangan aplikasi pengelolaan limbah plastik berbasis digital.

Surabaya, 24 Mei 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxiv
LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Dasar Teori.....	7
2.1.1 FURE.....	7
2.1.2 Struktur Organisasi Fure	7
2.1.3 User Centered Design (UCD)	8
2.1.4 Teknik Menyusun Pertanyaan.....	9
2.1.5 Wawancara.....	10
2.1.6 Emphaty Maps	10
2.1.7 User Persona.....	10
2.1.8 User Journey Map	11
2.1.9 How Might We.....	11
2.1.10 Site Map	12
2.1.11 Information Arsitektur	12
2.1.12 User Flow	12
2.1.13 Wireframe	13
2.1.14 Mockup	13
2.1.15 Prototipe	13
2.1.16 Usability Testing	13

2.1.17 Heuristic Evaluation.....	15
2.1.18 Figma.....	16
2.1.19 Maze.....	17
2.1.20 System Usability Scale (SUS).....	17
2.2 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Identifikasi Masalah.....	24
3.2 Studi Literatur	25
3.3 Identifikasi Pengguna.....	25
3.3.1 Kriteria User.....	25
3.3.2 Wawancara umum calon pengguna	26
3.4 Menetapkan Kebutuhan Pengguna.....	28
3.4.1 Mengumpulkan Kebutuhan User	28
3.4.2 User Persona.....	29
3.4.3 Emphaty Maps	29
3.4.4 User Journey Map	29
3.4.5 Diagram Afinitas.....	29
3.4.6 How Might We.....	30
3.5 Design Solusi	30
3.6 Evaluasi Design.....	30
3.6.1 Usability Testing	31
3.6.2 Heatmap	31
3.6.3 Mockup Design Solusi	31
3.7 Heuristic Evaluation.....	32
3.8 Generate Front End	33
3.9 Timeline Penelitian	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Identifikasi Pengguna.....	35
4.2 Menetapkan Kebutuhan Pengguna.....	35
4.2.1 User Persona.....	35
4.2.2 Emphaty Maps	37
4.2.3 User Journey Map	38

4.2.4	Diagram Afinitas.....	40
4.2.5	How Might We.....	44
4.2.6	Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional.....	46
4.3	Design Solusi	49
4.3.1	User Flow	49
4.3.2	Information Arsitektur	59
4.3.3	Site Map	61
4.3.4	Design Sistem.....	62
4.3.4.1	Style Guide.....	62
4.3.4.2	Komponen.....	67
4.3.5	Wireframe	68
4.3.5.1	Wireframe Customer FURE.....	68
4.3.5.2	Wireframe Management FURE	76
4.4	Hasil Evaluasi Design Tahap Pertama	80
4.4.1	Usability Testing Tahap 1	80
4.4.1.1	Effectiveness	82
4.4.1.2	Efficiency	83
4.4.1.3	Satisfaction.....	85
4.4.2	Kesimpulan Evaluasi Tahap Pertama.....	86
4.5	Hasil dan Pembahasan Evaluasi Design Tahap Kedua	87
4.5.1	Create Solution Design Kedua.....	88
4.5.1.1	Heatmap	89
4.5.1.2	Mockup Design Solusi	94
4.5.2	Usability Testing Tahap 2	105
4.5.2.1	Effectiveness	105
4.5.2.2	Efficiency	107
4.5.2.3	Satisfaction.....	109
4.6	Resume Hasil Pengujian Iterasi 1 dan Iterasi 2.....	110
4.7	Heuristic Evaluation.....	111
4.8	Hasil Final Mockup.....	124
4.8.1	Final Mockup Customer FURE	124
4.8.2	Final Mockup Pemilik FURE.....	139

4.9	Generate Front End	154
4.9.1	Generate Front End Customer FURE	154
4.9.2	Generate Front End Pemilik FURE.....	163
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		169
5.1	Kesimpulan	169
5.2	Saran.....	170
DAFTAR PUSTAKA		173
LAMPIRAN.....		177

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Capaian Sampah 365 Kabupaten/Kota se-Indonesia.....	1
Gambar 2. 1 Contoh Produk Fure	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi FURE	8
Gambar 2.3 Metode User Centered Design [10].....	9
Gambar 2.4 Emphaty Maps.....	10
Gambar 2.5 User Journey Map	11
Gambar 2.6 Heuristic Evaluation.....	16
Gambar 2.7 Figma.....	16
Gambar 2.8 Maze	17
Gambar 2.9 SUS Score	18
Gambar 3.1 Tahap Metode Penelitian.....	23
Gambar 4.1 User Persona Customer	36
Gambar 4.2 User Persona mitra FURE	36
Gambar 4.3 Empathy Maps Pemilik FURE	37
Gambar 4.4 Emphaty Maps Customer FURE.....	38
Gambar 4.5 User Journey Map Customer.....	39
Gambar 4.6 User Journey Map Pemilik FURE.....	40
Gambar 4.7 Merupakan <i>pain points</i> dan solusi mengenai desain antarmuka	41
Gambar 4.8 Merupakan <i>pain points</i> dan solusi mengenai Informasi Produk	41
Gambar 4.9 Merupakan <i>pain points</i> dan solusi mengenai Fitur Aplikasi.....	42
Gambar 4.10 Merupakan <i>pain points</i> dan solusi mengenai Pengembangan.....	42
Gambar 4.11 Merupakan <i>pain points</i> dan solusi mengenai Minat Pelanggan.....	43
Gambar 4.12 Merupakan <i>pain points</i> dan solusi mengenai Minat Pelanggan.....	43
Gambar 4.13 Merupakan <i>pain points</i> dan solusi mengenai manajemen stok efektif	44
Gambar 4.14 <i>How Might We</i> Customer	45
Gambar 4.15 <i>How Might We</i> Pemilik FURE	46
Gambar 4.16 User Flow Login.....	50
Gambar 4.17 User Flow Beli Furniture A.....	51
Gambar 4.18 User Flow Beli Furniture B.....	52
Gambar 4.19 User Flow AR.....	53

Gambar 4.20 User Flow Custom Produk	54
Gambar 4.21 User Flow Tukar Point	54
Gambar 4.22 <i>User Flow</i> Kontribusi Sampah.....	55
Gambar 4.23 User Flow Tambah/Edit Produk Furniture.....	56
Gambar 4.24 User Flow Proses Pesanan Customer	57
Gambar 4.25 User Flow Tambah/Edit/Hapus Berita	57
Gambar 4.26 User Flow Terima Kontribusi Sampah Customer	58
Gambar 4.27 Information Arsitektur Customer FURE.....	59
Gambar 4.28 Information Arsitektur Pemilik FURE	60
Gambar 4.29 Site Map Customer FURE.....	61
Gambar 4.30 Site Map Pemilik FURE.....	62
Gambar 4.31 Color Palette	63
Gambar 4.32 Tipografi.....	65
Gambar 4.33 Visualisasi Point,Dompel,dan Kontribusi	66
Gambar 4.34 Navbar Customer FURE	66
Gambar 4.35 Navbar Management FURE	67
Gambar 4.36 Komponen	67
Gambar 4.37 Wireframe Splash Screen , Login , Register	68
Gambar 4. 38 Wireframe Homepage	69
Gambar 4.39 Wireframe History, Terima Paket, Riview.....	70
Gambar 4. 40 Wireframe Halaman Checkout, Alamat, VA , Status Pembayaran	71
Gambar 4.41 Lacak Paket dan Terima Paket	71
Gambar 4.42 Wireframe Detail Barang Dan Review Barang.....	72
Gambar 4.43 Wireframe Search , dan Keranjang	73
Gambar 4.44 Wireframe Point	73
Gambar 4.45 Wireframe Dompel.....	74
Gambar 4.46 Wireframe Kontribusi Sampah.....	74
Gambar 4.47 Wireframe AR.....	75
Gambar 4.48 Wireframe Berita.....	75
Gambar 4.49 Wireframe Profil	76
Gambar 4.50 Wireframe Splash Screen, Login,Register Management FURE	76
Gambar 4.51 Wireframe Halaman Utama Management FURE	77

Gambar 4.52 Wireframe Produk Management FURE	78
Gambar 4.53 Wireframe Proses Pesanan Pelanggan	78
Gambar 4.54 Wireframe Tambah,Edit,Hapus Berita.....	79
Gambar 4.55 Wireframe Profile Management.....	79
Gambar 4.56 Heatmap Kesalahan Pada Task 2 Customer.....	89
Gambar 4.57 Heatmap Kesalahan Pada Task 5 Customer.....	90
Gambar 4.58 Heatmap Kesalahan Pada Task 6 Customer.....	91
Gambar 4.59 Heatmap Kesalahan Pada Task 8 Customer.....	92
Gambar 4.60 Heatmap Kesalahan Pada Task 2 Pemilik.....	93
Gambar 4. 61 Heatmap Kesalahan Pada Task 2 Pemilik.....	93
Gambar 4.62 Mockup Design Solusi Halaman Homepage Customer	95
Gambar 4.63 Mockup Design Solusi Halaman History Customer	96
Gambar 4.64 Mockup Design Solusi Halaman Kontribusi Sampah.....	97
Gambar 4.65 Mockup Design Solusi Halaman Detail Produk	98
Gambar 4.66 Mockup Design Solusi Halaman Homepage Pemilik FURE.....	99
Gambar 4. 67 Mockup Design Solusi Halaman Produk Pemilik FURE	100
Gambar 4.68 Mockup Design Solusi Tambah Fitur Pencairan Dana Pemilik FURE	101
Gambar 4.69 Mockup Design Solusi Tambah Fitur Income Pemilik FURE.....	102
Gambar 4.70 Mockup Design Solusi Berita Pemilik FURE.....	103
Gambar 4.71 Mockup Design Solusi Deskripsi Produk Pemilik FURE.....	104
Gambar 4.72 Mockup Design Solusi Tambah Fitur Timeline Pemilik FURE ...	105
Gambar 4.73 Halaman Splash Screen dan Onboarding	124
Gambar 4.74 Halaman Login dan Register.....	125
Gambar 4.75 Halaman Forgot Password	125
Gambar 4. 76 Halaman Homepage	126
Gambar 4.77 Halaman Kontribusi Sampah	127
Gambar 4.78 Halaman Tukar Point	128
Gambar 4. 79 Halaman Dompot Isi Saldo	129
Gambar 4.80 Halaman Dompot QRIS	129
Gambar 4.81 Halaman Deskripsi Produk.....	130
Gambar 4.82 Halaman Review Produk.....	131

Gambar 4.83 Halaman Berita.....	132
Gambar 4.84 Fitur AR.....	133
Gambar 4.85 Halaman Checkout dan Alamat.....	133
Gambar 4.86 Halaman History	134
Gambar 4.87 Halaman Terima Barang dan Riview	135
Gambar 4.88 Halaman Keranjang.....	135
Gambar 4.89 Halaman chat.....	136
Gambar 4.90 Halaman Lacak Paket.....	137
Gambar 4. 91 Halaman Profile.....	137
Gambar 4.92 Halaman Pengaturan	138
Gambar 4. 93 Custom Produk.....	139
Gambar 4. 94 Halaman Splash Screen dan Onboarding Pemilik.....	139
Gambar 4.95 Halaman Login dan Register Pemilik FURE	140
Gambar 4.96 Halaman Homepage Pemilik.....	141
Gambar 4. 97 Halaman Produk Tersedia	142
Gambar 4.98 Halaman Produk Habis.....	143
Gambar 4.99 Halaman Pesanan Pelanggan.....	144
Gambar 4.100 Halaman Proses Pesanan Pelanggan	144
Gambar 4.101 Halaman Cetak Resi dan lacak paket	145
Gambar 4.102 Halaman Chat Pemilik FURE	146
Gambar 4.103 Halaman Lacak Barang	146
Gambar 4.104 Halaman Berita.....	147
Gambar 4.105 Halaman Tambah/Edit Berita.....	148
Gambar 4.106 Halaman Profile.....	148
Gambar 4.107 Halaman Dompot.....	149
Gambar 4.108 Halaman Pencairan Dana	150
Gambar 4.109 Halaman Rating Riview	151
Gambar 4.110 Halaman Timeline	152
Gambar 4.111 Halaman Terima Kontribusi Sampah.....	153
Gambar 4. 112 Generate Design Halaman Homepage	154
Gambar 4. 113 Generate Design Halaman Produk	155
Gambar 4. 114 Generate Design Halaman Checkout	155

Gambar 4. 115 Generate Design Halaman Pembayaran Berhasil.....	156
Gambar 4. 116 Generate Design Halaman Lacak Paket	157
Gambar 4.117 Generate Design History Produk.....	157
Gambar 4. 118 Generate Design Halaman Tukar Point.....	158
Gambar 4. 119 Generate Design Halaman Dompot	159
Gambar 4.120 Generate Design Halaman Pilihan Bank.....	159
Gambar 4. 121 Generate Design Halaman Virtual Account.....	160
Gambar 4. 122 Generate Design Halaman Kontribusi Sampah.....	161
Gambar 4. 123 Generate Design Halaman Kirim Sampah Ke FURE	161
Gambar 4.124 Generate Design Halaman Profile.....	162
Gambar 4.125 Generate Design Halaman Chat	163
Gambar 4.126 Generate Design Halaman Login Pemilik.....	163
Gambar 4.127 Generate Design Halaman Homepage Pemilik FURE.....	164
Gambar 4.128 Generate Design Halaman Pesanan Customer	165
Gambar 4.129 Generate Design Halaman Produk	165
Gambar 4.130 Generate Design Halaman Profile.....	166
Gambar 4.131 Generate Design Halaman Chat	167

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 menunjukkan skala <i>Satisfaction</i>	15
Tabel 2.2 Pertanyaan SUS.....	18
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 perbandingan antara proses bisnis lama dan proses bisnis selanjutnya	24
Tabel 3.2 Pertanyaan Umum Untuk Customer	26
Tabel 3.3 Pertanyaan Umum Untuk Pemilik Fure	28
Tabel 3.4 Timeline Penelitian	33
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional	47
Tabel 4.2 Kebutuhan Non-Fungsional	48
Tabel 4.3 Skenario Customer Fure.....	80
Tabel 4.4 Skenario Pemilik FURE.....	81
Tabel 4.5 Tabel Success Task Customer FURE	82
Tabel 4.6 Tabel Success Task Pemilik FURE	83
Tabel 4.7 Processing Time Customer FURE	83
Tabel 4. 8 Succes Rate Customer FURE	84
Tabel 4. 9 Processing Time Pemilik FURE	84
Tabel 4.10 Succes Rate Customer FURE	84
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Customer.....	85
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Pemilik.....	86
Tabel 4.13 Tabel Success Task Customer FURE	106
Tabel 4.14 Tabel Success Task Pemilik FURE	106
Tabel 4.15 Processing Time Customer FURE	107
Tabel 4.16 Succes Rate Customer FURE	107
Tabel 4. 17 Processing Time Pemilik FURE	108
Tabel 4.18 Succes Rate Pemilik FURE.....	108
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Customer.....	109
Tabel 4.20 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Pemilik.....	110
Tabel 4. 21 Data Diri Evaluator Heuristic	111
Tabel 4. 22 Hasil Evaluasi Heuristik.....	112

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Skripsi	177
Lampiran 2. Surat Pengantar Persetujuan Penelitian	178
Lampiran 3. Wawancara Pemilik FURE.....	179
Lampiran 4. Dokumentasi Foto Dengan Pemilik FURE	179
Lampiran 5. Wawancara Dengan Customer FURE Jati.....	180
Lampiran 6. Dokumentasi Foto Dengan Customer FURE Jati.....	180
Lampiran 7. Wawancara Dengan Customer FURE Daka.....	181
Lampiran 8. Dokumentasi Foto Dengan Customer Daka	181
Lampiran 9. Wawancara Dengan Customer FURE Tasya.....	182
Lampiran 10. Wawancara Dengan Customer FURE Rio	182
Lampiran 11. Dokumentasi Foto Dengan Customer FURE Rio.....	183
Lampiran 12. Wawancara Dengan Customer FURE Lintang	183
Lampiran 13. Pertanyaan Quesioner SUS FURE	184
Lampiran 14. Dokumentasi Testing Customer FURE Jati.....	186
Lampiran 15. Dokumentasi Testing Customer FURE Daka.....	186
Lampiran 16. Dokumentasi Testing Customer FURE Rio	187
Lampiran 17. Dokumentasi Testing Customer FURE Lintang.....	187
Lampiran 18. Dokumentasi Testing Customer FURE Tasya.....	188
Lampiran 19. Dokumentasi Testing Pemilik FURE Dixon dan Sulthan	188
Lampiran 20. Dokumentasi Testing Heuristik Dengan Ahli Afif.....	189
Lampiran 21. Dokumentasi Testing Heuristik Dengan Ahli Alwi	189
Lampiran 22. Dokumentasi Testing Heuristik Dengan Ahli Nyoman.....	190