



SKRIPSI

TOBAGO: DESAIN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE* TEMBAKAU UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS TRANSAKSI MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

SALWA AMALIA BALQIS

21082010184

DOSEN PEMBIMBING

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

Anindo Saka Fitri, 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

TOBAGO: DESAIN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE* TEMBAKAU UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS TRANSAKSI MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

SALWA AMALIA BALQIS

21082010184

DOSEN PEMBIMBING

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

Anindo Saka Fitri, 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

TOBAGO: DESAIN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE* TEMBAKAU UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS TRANSAKSI MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Oleh:

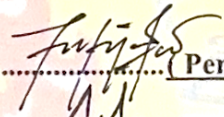
SALWA AMALIA BALQIS

NPM. 21082010184

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 11 Juli 2025

Menyetujui

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

:  (Pembimbing I)

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930325 202406 2 001

:  (Pembimbing II)

Mohamad Irwan Afandi, ST, M.Sc.
NIP. 19760718 2021211 003

:  (Ketua Penguji)

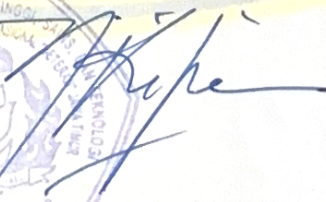
Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19920812 2018032 001

:  (Anggota Penguji II)

Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM.
NIP. 19970704 2024062 001

:  (Anggota Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T
NIP. 19681126 1994032 001

Halaman ini sengaja dikosongkan

LEMBAR PERSETUJUAN

**TOBAGO: DESAIN UI/UX APLIKASI *MARKETPLACE* TEMBAKAU
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS TRANSAKSI
MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

Oleh:

SALWA AMALIA BALQIS

NPM. 21082010184

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi



Menyetujui,

Koordinator Prodi 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 di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Salwa Amalia Balqis
NPM : 21082010184
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 plagiaris. 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, 11 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Salwa Amalia Balqis
NPM. 21082010184

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRAK

Nama/NPM : Salwa Amalia Balqis/21082010184
Judul Skripsi : TobaGo: Desain UI/UX Aplikasi *Marketplace* Tembakau untuk Meningkatkan Kualitas Transaksi Menggunakan Metode *User Centered Design*
Dosen Pembimbing : (1) Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
(2) Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

Abstrak :

Salah satu inovasi yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui perancangan desain aplikasi marketplace berbasis mobile. Perancangan desain UI/UX pada aplikasi marketplace berbasis mobile membuka peluang untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih efisien dan intuitif, sehingga mendukung petani, distributor, dan pembeli untuk terhubung secara efektif dalam ekosistem perdagangan tembakau. Dengan metode User Centered Design, desain antarmuka yang dihasilkan menjadi lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses perancangan dilakukan melalui pengujian berulang (iterasi) menggunakan Usability Testing dengan Maze.co, User Experience Questionnaire (UEQ), dan Heuristic Evaluation. Hasil evaluasi akhir menunjukkan nilai usability sebesar 96,73% dan seluruh aspek UEQ berada pada kategori excellent. Sementara itu, evaluasi heuristik oleh lima ahli UI/UX dilakukan di tahap awal yang hasilnya digunakan untuk penyempurnaan desain, dengan fokus utama pada aspek Aesthetic and Minimalist Design. Hasil dari perancangan desain aplikasi TobaGo akan di *generate front end* pada satu alur bisnis, yaitu pada proses pembelian produk.

Kata Kunci: Tembakau, Marketplace, UI/UX, User Centered Design, User Experience Questionnaire

Halaman ini sengaja dikosongkan

ABSTRACT

Student Name/NPM : Salwa Amalia Balqis/21082010184

Title : TobaGo: *UI/UX Design of Tobacco Marketplace Application to Improve Transaction Quality Using User Centered Design Method*

Advisors : (1) Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
(2) Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

Abstract :

One innovation that can help address this issue is the design of a mobile-based marketplace application. The UI/UX design of a mobile-based marketplace application creates opportunities to deliver a more efficient and intuitive user experience, thereby supporting farmers, distributors, and buyers to connect effectively within the tobacco trade ecosystem. By using the User Centered Design method, the resulting interface design becomes more targeted and aligned with user needs. The design process is carried out through iterative testing using Usability Testing with Maze.co, the User Experience Questionnaire (UEQ), and Heuristic Evaluation. The final evaluation results show a usability score of 96.73%, with all UEQ aspects falling under the "excellent" category. Meanwhile, heuristic evaluation by five UI/UX experts was conducted in the early stages, and the results were used to refine the design, with a primary focus on the Aesthetic and Minimalist Design aspect. The results of the TobaGo application design will be front-end generated for one business flow, namely the product purchasing process.

Keywords: *Tobacco, Marketplace, UI/UX, User Centered Design, User Experience Questionnaire*

Halaman ini sengaja dikosongkan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“TobaGo: Desain UI/UX Aplikasi Marketplace Tembakau untuk Meningkatkan Kualitas Transaksi Menggunakan Metode *User Centered Design*”** dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta kontribusi berbagai pihak yang telah terlibat selama prosesnya. Oleh karena itu, dengan rasa hormat dan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih secara khusus penulis tujukan kepada:

1. Orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral, serta semangat yang tak pernah putus selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan berharga sejak awal hingga akhir proses penelitian ini.
5. Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh dedikasi telah meluangkan waktu, memberikan arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen selaku penguji skripsi yang telah memberikan masukan, kritik, serta saran yang membangun demi penyempurnaan hasil penelitian ini.

7. Seluruh dosen dan staf jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga selama masa studi.
8. Seseorang dengan NPM 21082010180 yang selalu setia menemani penulis dalam setiap suka dan duka, terima kasih atas kehadiran dan dukungan yang tak ternilai.
9. Sahabat-sahabat tercinta, Farizah Farhana dan Vanesa Wanda Anggela, yang senantiasa memberi semangat, doa, dan bantuan yang berarti dalam penyusunan tugas akhir ini.
10. Teman-teman terbaik seperti Amalia Safira, Kesya Sakha, serta rekan-rekan Sinemato 2021 yang selalu memberikan dukungan, candaan, dan semangat selama masa penyusunan skripsi.
11. Seluruh rekan dan pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah berperan dan memberikan dukungan, semoga segala kebaikan dibalas berlipat ganda oleh Tuhan Yang Maha Esa.
12. Terima kasih untuk diri sendiri, yang tetap berdiri saat lelah, terus melangkah meski ragu, dan tidak menyerah hingga akhir perjalanan ini tiba di garis selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pihak yang membaca maupun bagi penulis secara pribadi.

Surabaya, 11 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL PROPOSAL SKIRPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Marketplace	15
2.2.2 Tembakau	15
2.2.3 UI/UX	16
2.2.4 User Centered Design	16
2.2.5 Observasi	17
2.2.6 Wawancara	18
2.2.7 Empathy Map	18
2.2.8 User Persona	18
2.2.9 Affinity Diagram	19
2.2.10 User Flow	19
2.2.11 Information Architecture	19

2.2.12	Wireframe.....	19
2.2.13	Style Guide	20
2.2.14	Mockup.....	20
2.2.15	Prototype.....	20
2.2.16	Figma.....	21
2.2.17	Maze	21
2.2.18	Usability Testing	21
2.2.19	User Experience Questionnaire (UEQ)	22
2.2.19	Heuristic Evaluation	24
BAB III DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM.....		27
3.1	Metode Penelitian	27
3.2	Identifikasi Masalah.....	27
3.2.1	Studi Literatur.....	28
3.3	Understanding and Specify Context of Use.....	28
3.3.1	Identifikasi Kriteria Pengguna.....	29
3.3.2	Observasi	29
3.3.3	Wawancara	30
3.3.4	Empathy Map	33
3.4	Specify User Requirements.....	34
3.4.1	User Persona	34
3.4.2	Affinity Diagram	34
3.4.3	Identifikasi Kebutuhan Pengguna.....	35
3.4.4	Identifikasi Kebutuhan Sistem	35
3.5	Produce Design Solution.....	35
3.5.1	User Flow	36
3.5.2	Information Architecture (AI)	36
3.5.3	Wireframe.....	36
3.5.4	Style Guide	37
3.5.5	Mockup.....	37
3.5.6	Prototype.....	37
3.6	Evaluate Against Requirements.....	37
3.6.1	Usability Testing	38

3.6.2	User Experience Questionnaire (UEQ).....	38
3.6.3	Heuristic Evaluation.....	39
3.7	Peninjauan Hasil Evaluasi Desain.....	40
3.8	Generate Front-End.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Hasil dan Pembahasan Iterasi Pertama.....	41
4.1.1	Understanding and Specify Context of Use.....	41
4.1.2	Specify User Requirements.....	43
4.1.3	Product Design Solution	56
4.1.4	Evaluate Against Requirements	97
4.1.5	Kesimpulan Hasil Evaluasi Tahap Pertama	114
4.2	Hasil dan Pembahasan Iterasi Kedua	114
4.2.1	Specify User Requirements.....	114
4.2.2	Product Design Solution	116
4.2.3	Evaluate Again Requirement	117
4.2.4	Kesimpulan Tahap Evaluasi Kedua.....	123
4.3	Hasil dan Pembahasan Iterasi Ketiga	123
4.3.1	Specify User Requirements.....	123
4.3.2	Product Design Solution	131
4.3.3	Evaluate Against Requirements	140
4.3.4	Kesimpulan Hasil Evaluasi Tahap Ketiga	141
4.4	Perbandingan Iterasi Pertama dan Iterasi Ketiga.....	141
4.5	Final Design	142
4.6	Hasil Generate Front End	163
4.7	Pembahasan	175
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		179
5.1	Kesimpulan.....	179
5.2	Saran.....	180
DAFTAR PUSTAKA		181
LAMPIRAN.....		187
Lampiran 1. Wawancara User Persona		187
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....		229

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.2. Instrumen Heuristic.....	24
Tabel 3.1. Wawancara Petani Tembakau.....	30
Tabel 3.2. Pertanyaan Wawancara Distributor Tembakau.....	31
Tabel 3.3. Pertanyaan Wawancara Pembeli Tembakau	32
Tabel 4.1. Kebutuhan Fungsional	54
Tabel 4.2. Kebutuhan Non-fungsionalitas	56
Tabel 4.3. Skenario Testing Tahap 1	97
Tabel 4.4. Performa Responden pengujian usability testing petani pertama	102
Tabel 4.5. Performa Responden pengujian usability testing distributor pertama	102
Tabel 4.6. Performa Responden pengujian usability testing pembeli tahap	103
Tabel 4.7. Rata-rata Performa responden Usability Testing tahap pertama	104
Tabel 4.8. Hasil benchmark pengujian UEQ tahap pertama.....	113
Tabel 4.9. Daftar Evaluator Heuristik.....	117
Tabel 4.10. Hasil Evaluasi Heuristik	118
Tabel 4.11. Hasil perbandingan benchmark pengujian UEQ tahap kedua	140
Tabel 4.12. Perbandingan Hasil hasil perbandingan benchmark pengujian UEQ pada iterasi pertama dan iterasi ketiga.	142
Tabel 4.13. Pembahasan Hasil Iterasi	175

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Daftar negara penghasil tembakau terbesar tahun 2022.....	2
Gambar 2.1. Tahap Metode User Centered Design.....	17
Gambar 2.2. Struktur Skala User Experience Questionnaire (UEQ).....	23
Gambar 2.3. Pertanyaan Evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ).....	23
Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian	27
Gambar 3.2. Pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ).....	39
Gambar 4.1. Empathy Map Petani.....	42
Gambar 4.2. Empathy Map Distributor	42
Gambar 4.3. Empathy Map Pembeli Tembakau.....	43
Gambar 4.4. User Persona Petani Tembakau 1	44
Gambar 4.5. User Persona Petani Tembakau 2	44
Gambar 4.6. User Persona Petani Tembakau 3	45
Gambar 4.7. User Persona Petani Tembakau 4	45
Gambar 4.8. User Persona Petani Tembakau 5	46
Gambar 4.9. User Persona Distributor Tembakau 1	46
Gambar 4.10. User Persona Distributor Tembakau 2	47
Gambar 4.11. User Persona Distributor Tembakau 3	47
Gambar 4.12. User Persona Distributor Tembakau 4	48
Gambar 4.13. User Persona Distributor Tembakau 5	48
Gambar 4.14. User Persona Pembeli Tembakau 1	49
Gambar 4.15. User Persona Pembeli Tembakau 2.....	49
Gambar 4.16. User Persona Pembeli Tembakau 3.....	50
Gambar 4.17. User Persona Pembeli Tembakau 4.....	50
Gambar 4.18. User Persona Pembeli Tembakau 5.....	51
Gambar 4.19. Pain Points dan Ideasi 1 – Desain tampilan TobaGo.....	52
Gambar 4.20. Pain Points dan Ideasi 2 – Tampilan Cuaca dalam desain TobaGo	52
Gambar 4.21. Pain Points dan Ideasi 3 – Tampilan ketersediaan stok dan harga... ..	52
Gambar 4.22. Pain Points dan Ideasi 4 – Tampilan ruang komunikasi yang terpusat	53
Gambar 4.23. Pain Points dan Ideasi 5 – Tampilan aplikasi yang transparan.....	53

Gambar 4.24. Pain Points dan Ideasi 6 – Tampilan beli sampel produk.....	53
Gambar 4.25. Pain Points dan Ideasi 7 – Tampilan pengiriman pada logistic.....	53
Gambar 4.26. User Flow Pembeli.	57
Gambar 4.27. User Flow Penjual	58
Gambar 4.28. User Flow Admin.....	59
Gambar 4.29. Information Architecture Pembeli	61
Gambar 4.30. Information Architecture Penjual.....	63
Gambar 4.31. Wireframe Halaman Splash Screen & Onboarding Pengguna	64
Gambar 4.32. Wireframe Halaman Pilih Role, Login, Registrasi, dan Verifikasi Kode OTP	65
Gambar 4.33. Wireframe Halaman Lupa Kata Sandi.....	66
Gambar 4.34. Wireframe Homepage.....	66
Gambar 4.35. Wireframe Halaman Pencarian Produk.....	67
Gambar 4.36. Wireframe Halaman Detail Produk.....	68
Gambar 4.37. Wireframe Halaman Artikel.....	68
Gambar 4.38. Wireframe Halaman Keranjang.....	69
Gambar 4.39. Wireframe Halaman Checkout & Pesanan Berhasil.....	69
Gambar 4.40. Wireframe Halaman Metode Pembayaran.....	70
Gambar 4.41. Wireframe Halaman Pesanan Saya bagian Pengajuan Saya	71
Gambar 4.42. Wireframe Halaman Pesanan Saya, Rincian Pesanan, Pantau Pesanan, & Nilai Produk.....	72
Gambar 4.43. Wireframe Halaman Prediksi Cuaca	72
Gambar 4.44. Wireframe Halaman Pesan.....	73
Gambar 4.45. Wireframe Halaman Daftar Toko.....	73
Gambar 4.46. Wireframe Halaman Kunjungi Toko	74
Gambar 4.47. Wireframe Halaman Ubah Data Toko	75
Gambar 4.48. Wireframe Halaman Riwayat Penjualan	75
Gambar 4.49. Wireframe Halaman Produk.....	76
Gambar 4.50. Wireframe Halaman Custom	77
Gambar 4.51. Wireframe Halaman Keuangan.....	77
Gambar 4.52. Wireframe Halaman Performa Toko.....	78
Gambar 4.53. Wireframe Halaman Setting Akun Pengguna.....	79

Gambar 4.54. Wireframe Halaman Splash Screen & Login Admin.....	80
Gambar 4.55. Wireframe Halaman Dashboard Admin TobaGo.....	80
Gambar 4.56. Wireframe Halaman Manajemen Keuangan TobaGo.....	81
Gambar 4.57. Wireframe Halaman Manajemen User TobaGo.....	82
Gambar 4.58. Wireframe Halaman Manajemen Toko TobaGo	82
Gambar 4.59. Wireframe Halaman Manajemen Pengiriman	83
Gambar 4.60. Wireframe Halaman Manajemen Artikel.....	83
Gambar 4.61. Wireframe Halaman Manajemen Voucher	84
Gambar 4.62. Wireframe Halaman Manajemen Ulasan	84
Gambar 4.63. Wireframe Halaman Manajemen Bantuan FAQ.....	85
Gambar 4.64. Wireframe Halaman Manajemen Bantuan Pesan & Telepon.....	86
Gambar 4.65. Style Guide Logo	86
Gambar 4.66. Style Guide Typography	87
Gambar 4.67. Style Guide Warna	88
Gambar 4.68. Style Guide Shadow & Icon.....	88
Gambar 4.69. Style Guide Navigation Bar.....	89
Gambar 4.70. Style Guide Button.....	90
Gambar 4.71. Style Guide Input	90
Gambar 4.72. Style Guide Header.....	91
Gambar 4.73. Style Guide Komponen Tambahan	92
Gambar 4.74. Tampilan Keseluruhan Prototype Desain Aplikasi TobaGo	93
Gambar 4.75. Prototype Pengguna Pembeli.....	94
Gambar 4.76. Prototype Pengguna Penjual.....	95
Gambar 4.77. Prototype Pengguna Admin.....	96
Gambar 4.78. Heatmap Skenario UT-01 Pengguna.....	106
Gambar 4.79. Heatmap Skenario UT-02 Pengguna.....	106
Gambar 4.80. Heatmap Skenario UT-03 Pengguna.....	106
Gambar 4.81. Heatmap Skenario UT-04 Pengguna.....	107
Gambar 4.82. Heatmap Skenario UT-05 Pengguna.....	107
Gambar 4.83. Heatmap Skenario UT-06 Pengguna.....	108
Gambar 4.84. Heatmap Skenario UT-07 Pengguna.....	108
Gambar 4.85. Heatmap Skenario UT-08 Pengguna.....	109

Gambar 4.86. Heatmap Skenario UT-09 Pengguna.....	109
Gambar 4.87. Heatmap Skenario UT-10 Pengguna.....	109
Gambar 4.88. Heatmap Skenario UT-11 Pengguna.....	110
Gambar 4.89. Heatmap Skenario UT-12 Pengguna.....	110
Gambar 4.90. Heatmap Skenario UT-13 Pengguna.....	111
Gambar 4.91. Heatmap Skenario UT-14 Pengguna.....	111
Gambar 4.92. Heatmap Skenario UT-15 Pengguna.....	112
Gambar 4.93. Analisis Permasalahan dari Pengguna 1	115
Gambar 4.94. Analisis Permasalahan dari Pengguna 2	115
Gambar 4.95. Solusi Mockup permasalahan dari pengguna 1	116
Gambar 4.96. Solusi Mockup permasalahan dari Pengguna 2	116
Gambar 4.97. Analisis Permasalahan dari Evaluator 1	123
Gambar 4.98. Analisis Permasalahan dari Evaluator 2	124
Gambar 4.99. Analisis Permasalahan dari Evaluator 3	124
Gambar 4.100. Analisis Permasalahan dari Evaluator 4	125
Gambar 4.101. Analisis Permasalahan dari Evaluator 6	125
Gambar 4.102. Analisis Permasalahan dari Evaluator 7	126
Gambar 4.103. Analisis Permasalahan dari Evaluator 8	126
Gambar 4.104. Analisis Permasalahan dari Evaluator 9	127
Gambar 4.105. Analisis Permasalahan dari Evaluator 10	127
Gambar 4.106. Analisis Permasalahan dari Evaluator 11	128
Gambar 4.107. Analisis Permasalahan dari Evaluator 12	128
Gambar 4.108. Analisis Permasalahan dari Evaluator 13	129
Gambar 4.109. Analisis Permasalahan dari Evaluator 14	129
Gambar 4.110. Analisis Permasalahan dari Evaluator 15	130
Gambar 4.111. Analisis Permasalahan dari Evaluator 16	130
Gambar 4.112. Analisis Permasalahan dari Evaluator 17	131
Gambar 4.113. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 1	132
Gambar 4.114. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 2	132
Gambar 4.115. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 3	133
Gambar 4.116. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 4	133
Gambar 4.117. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 6	134

Gambar 4.118. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 7	134
Gambar 4.119. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 8	135
Gambar 4.120. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 9	135
Gambar 4.121. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 10	136
Gambar 4.122. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 11	136
Gambar 4.123. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 12	137
Gambar 4.124. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 13	137
Gambar 4.125. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 14	138
Gambar 4.126. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 15	138
Gambar 4.127. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 16	139
Gambar 4.128. Solusi Mockup Permasalahan dari Evaluator 17	139
Gambar 4.129. Final Design On boarding Home	143
Gambar 4.130. Final Design Daftar sebagai pengguna baru	144
Gambar 4.131. Final Design Lupa Kata Sandi	145
Gambar 4.132. Final Design Homepage	146
Gambar 4.133. Final Design Pencarian & Hasil Pencarian.....	147
Gambar 4.134. Final Design Artikel.....	148
Gambar 4.135. Final Design Detail produk.....	148
Gambar 4.136. Final Design Keranjang	149
Gambar 4.137. Final Design Proses Checkout	150
Gambar 4.138. Gambar Final Design Pengajuan Saya.....	150
Gambar 4.139. Final Design Pantau Pesanan & Nilai Produk	151
Gambar 4.140. Final Design Prediksi Cuaca	152
Gambar 4.141. Final Design Ruang Komunikasi	152
Gambar 4.142. Final Design Daftarkan diri sebagai Penjual	153
Gambar 4.143. Final Design Kunjungi Toko & Ubah Data Toko.....	154
Gambar 4.144. Final Design Riwayat Penjualan	154
Gambar 4.145. Final Design Manajemen Produk	155
Gambar 4.146. Final Design Kelola Custom.....	156
Gambar 4.147. Final Design Manajemen Keuangan.....	157
Gambar 4.148. Final Design Performa Toko.....	158
Gambar 4.149. Final Design Setting Pengguna	158

Gambar 4.150. Final Design Profil.....	159
Gambar 4.151. Final Design Notifikasi.....	160
Gambar 4.152. Final Design Favorit.....	161
Gambar 4.153. Final Design Privasi & Keamanan, Bahasa.....	162
Gambar 4.154. Final Design Pusat Bantuan.....	162
Gambar 4.155. Generate Desain Splash Screen.....	164
Gambar 4.156. Generate Desain On Boarding 1.....	164
Gambar 4.157. Generate Desain On Boarding 2.....	165
Gambar 4.158. Generate Desain On Boarding 3.....	165
Gambar 4.159. Generate Desain Pilih Role.....	166
Gambar 4.160. Generate Desain On-boarding.....	166
Gambar 4.161. Generate Desain Pendaftaran Pengguna.....	167
Gambar 4.162. Generate Desain Verifikasi OTP.....	167
Gambar 4.163. Generate Desain Login Pengguna.....	168
Gambar 4.164. Generate Desain Homepage.....	169
Gambar 4.165. Generate Desain Detail Produk.....	169
Gambar 4.166. Generate Desain Penilaian Pembeli.....	170
Gambar 4.167. Generate Desain Keranjang.....	170
Gambar 4.168. Generate Desain Checkout.....	171
Gambar 4.169. Generate Desain metode pembayaran.....	171
Gambar 4.170. Generate Desain Pesanan Berhasil.....	172
Gambar 4.171. Generate Desain Pesanan Saya Status Dikirim.....	172
Gambar 4.172. Generate Desain Rincian Pesanan.....	173
Gambar 4.173. Generate Desain Pantau Pesanan.....	173
Gambar 4.174. Generate Desain Pantau Pesanan.....	174
Gambar 4.175. Generate Desain Nilai Produk.....	174

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara User Persona.....	187
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	229