

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN .....	 1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....	 5
2.1. Tinjauan Pustaka .....	5
2.2. Dasar Teori .....	9
2.2.1. UMKM .....	9
2.2.2. Ekosistem Digital .....	9
2.2.3. <i>User Interface (UI)</i> .....	10
2.2.4. <i>User Experience (UX)</i> .....	10
2.2.5. <i>Design Thinking</i> .....	10
2.2.6. <i>Usability Testing</i> .....	12
2.2.7. <i>System Usability Scale</i> .....	13
 BAB III. METODE PROYEK AKHIR .....	 14
3.1. Bahan .....	14
3.2. Peralatan .....	14
3.3. Tahapan Proyek Akhir .....	14
3.4. Analisis .....	15
3.4.1. Analisis Kebutuhan Bisnis .....	15
3.4.2. Analisis Kompetitor .....	16
3.4.3. Analisis Kebutuhan Pengguna .....	19
3.4.4. Kesimpulan Hasil Analisis .....	23
3.5. Perancangan Desain .....	24
3.5.1. <i>Empathize</i> .....	24
3.5.2. <i>Define</i> .....	27
3.5.3. <i>Ideate</i> .....	33
3.5.4. <i>Prototype</i> .....	39
3.5.5. <i>Test</i> .....	82

3.6.	Pengujian Target Pengguna .....	86
3.6.1.	Usability Testing (UT).....	87
3.6.2.	System Usability Scale (SUS) .....	89
3.6.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian .....	90
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....		91
4.1.	<i>Design System</i> .....	91
4.2.	<i>Tampilan Antarmuka Website DE-UMKM</i> .....	95
BAB V. PENUTUP .....		127
5.1.	Kesimpulan .....	127
5.2.	Saran .....	127
DAFTAR PUSTAKA.....		128
LAMPIRAN .....		130