

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
INTISARI .....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	15
1.1 Latar Belakang .....	15
1.2 Rumusan Masalah .....	17
1.3 Tujuan dan Manfaat Proyek Akhir .....	17
1.4 Batasan Masalah .....	18
1.5 Sistematika Penulisan .....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	20
2.1 Lingkup Tinjauan Pustaka .....	20
2.2 Dasar Teori .....	30
2.2.1 <i>Marketplace</i> .....	30
2.2.2 Barang Bekas .....	31
2.2.3 User Interface .....	31
2.2.4 User Experience .....	31
2.2.5 <i>User Centered Design</i> .....	32
2.2.6 <i>Metodologi Desain</i> .....	33
2.2.7 Pengujian .....	36
2.2.8 Peralatan .....	41
BAB III METODE PENELITIAN .....	44
3.1 Bahan .....	44

3.1.1	Objek Penelitian .....	44
3.1.2	Data Penelitian .....	44
3.2	Peralatan .....	45
3.3	Tahapan Proyek Akhir .....	46
3.3.1	Identifikasi Masalah .....	48
3.3.2	Studi Literatur .....	48
3.3.3	Pengembangan Prototipe.....	49
3.4	Perancangan Alat dan Analisis Data .....	55
3.4.1	Instrumen Perancangan Alat .....	55
3.4.2	Analisis Data .....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		58
4.1	Hasil <i>Understand Context Of Use</i> .....	58
4.2	<i>Hasil Specify User Requierments</i> .....	65
4.2.1	<i>User Persona</i> .....	66
4.2.2	<i>Affinity Diagram</i> .....	67
4.3	Hasil <i>Design Solutions</i> .....	69
4.3.1	<i>User Flow</i> .....	69
4.3.2	<i>Information Architecture</i> .....	72
4.3.3	<i>Wireframe</i> .....	73
4.3.4	Mockup .....	84
4.3.5	Prototipe .....	104
4.4	Hasil Evaluate Design.....	105
4.4.1	Pengujian <i>Cognitive Walkthrough</i> .....	105
4.4.2	Pengujian <i>System Usablity Scale (SUS)</i> .....	110
BAB V PENUTUP .....		112
5.1	Kesimpulan .....	112
5.2	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA .....		113