DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis *Prototype* 17
Gambar 2.2 Kerangka Konsep 40
Gambar 3.1 Tahapa Proses *Design Thinking* 44
Gambar 3.2 *Empathy Map* 47
Gambar 3.3 *User Persona* 48
Gambar 3.4 Instrumen Pertanyaan Evaluasi dengan UEQ 56
Gambar 3.5 Diagram Alur Penelitian 57
Gambar 4. 1 *User Persona* Kategori Mahasiswa Penjual *Opportunistic* 67
Gambar 4.2 *User Persona* Kategori Mahasiswa Penjual *Practical* 67
Gambar 4.3 *User Persona* Kategori Mahasiswa Pembeli *Skeptical* 68
Gambar 4.4 *User Persona* Kategori Mahasiswa Pembeli *Functional* 69
Gambar 4.5 *Brainstorming* Ide Solusi 71
Gambar 4.6 *User Flow* Penjual (*Upgrade Role)* 73
Gambar 4.7 User Flow Pembeli (*Default User)* 73
Gambar 4.8 *Flowchart* SOP Pembeli 74
Gambar 4.9 *Flowchart* SOP Penjual 75
Gambar 4.10 *Wireframe* (*Low Fidelity Prototype*) 77
Gambar 4.11 *High Fidelity Prototype* 79
Gambar 4.12 *Prototype Noodles* (jalur interaksi antar-*frame*) 80
Gambar 4.13 Proyek *Prototype* di Visual Studio Code 82
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Awal script.js 83
Gambar 4.15 Diagram Alur Verifikasi Penjual 85
Gambar 4.16 Tampilan Penyimpanan Gambar Dengan Cloudinary 90
Gambar 4.17 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 91
Gambar 4.18 Halaman *On Boarding* 93
Gambar 4.19 Halaman *Login* 94
Gambar 4.20 Halaman *Sign Up /* Daftar Akun 95
Gambar 4.21 Halaman Beranda (*Home)* 96
Gambar 4.22 Halaman Katalog 97
Gambar 4.23 Halaman Detail Barang/jasa 98
Gambar 4.22 Halaman Profil Pengguna 99
Gambar 4.23 Halaman Pendaftaran Akun Penjual 100
Gambar 4.24 Halaman Admin Panel 101

Gambar 4.25 Halaman Tambang Barang/jasa 102
Gambar 4.26 Halaman Pemesanan 103
Gambar 4.27 Halaman Notifikasi 104
Gambar 4.28 Halaman Chat..... 105
Gambar 4.29 Grafik Nilai Rata-Rata (Mean) Skala UEQ Aplikasi UniMart 111
Gambar 4.30 Grafik Pengelompokan Kualitas Pragmatis Hedonis UniMart 114
Gambar 4.31 Grafik Hasil *Benchmark* Pengujian UEQ UniMart 117