DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN ..... **iii**
DAFTAR RIWAYAT HIDUP ..... **iv**
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **v**
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 8
1.3 Batasan Masalah 9
1.4 Rumusan Masalah 9
1.5 Tujuan Penelitian 9
1.6 Manfaat Penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA **12**
2.1 Kajian Teoritis 12
2.1.1 Perancangan 12
2.1.1.1 Defenisi Perancangan 12
2.1.1.2 Karakteristik Perancangan 13
2.1.2. *Prototype* 14
2.1.2.1 Defenisi *Prototype* 14
2.1.2.2 Komponen *Prototype* 14
2.1.2.3 Jenis *Prototype* 16
2.1.3. Aplikasi Pemesanan Barang dan Jasa 18
2.1.3.1 Aplikasi Pemesanan Barang dan Jasa Berbasis Online 18
2.1.3.2 Tahapan Pengembangan Aplikasi Pemesanan Barang dan Jasa 19
2.1.4. *Design Thinking* 20

2.1.4.1 Defenisi *Design Thinking*.....20
2.1.4.2 Tahapan *Design Thinking* 21
2.1.5. *User Interface* (UI).....22
2.1.5.1 Defenisi *User Interface* (UI) 22
2.1.5.2 Prinsip-Prinsip *User Interface*.....23
2.1.5.3 Komponen-Komponen *User Interface*.....24
2.1.6. *User Experience* (UX) 25
2.1.6.1 Defenisi *User Experience* (UX) 25
2.1.6.2 Prinsip-Prinsip *User Experience* (UX).....26
2.1.6.3 Komponen-Komponen *User Experience* (UX).....27
2.1.7. Perbandingan UI dan UX.....28
2.1.8. Evaluasi UI/UX.....29
2.1.8.1 Defenisi Evaluasi UI/UX 29
2.1.8.2 Metode Evaluasi UI/UX.....30
2.1.9. Konteks Akademik dan Karakteristik Pengguna 31
2.1.9.1 Pengertian Konteks Akademik.....31
2.1.9.2 Karakteristik Pengguna 32
2.1.9.3 Relevansi Konteks Akademik Terhadap UI/UX 32
2.1.10. Figma 33
2.1.11. Database 34
2.1.11.1 Pengertian Database 34
2.1.11.2 Sistem Manajemen Basis Data 34
2.1.11.3 Peran Database dalam Pengembangan Aplikasi Digital 36
2.1.11.4 Relevansi Database dalam Pengembangan *Prototype Design Thinking* 36
2.2 Penelitian Terdahulu 37
2.3 Kerangka Konsep.....40

BAB III METODE PENELITIAN 42
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....42
3.1.1 Tempat Penelitian 42
3.1.2 Waktu Penelitian.....42
3.2 Populasi dan Sampel.....42
3.2.1 Populasi.....42
3.2.2 Sampel.....42
3.3 Desain Penelitian 43
3.3.1 *Empathize*.....44
3.3.1.1 Observasi.....45

3.3.1.2 Wawancara 45
3.3.2 *Define* 48
3.3.3 *Ideate* 49
3.3.4 *Prototype* 50
3.3.5 *Test* 52
3.4 Instrumen Penelitian 53
3.5 Teknik Analisis Data 53
3.6 Alur Penelitian 57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 59
4.1 Gambaran Umum Penelitian 59
4.1.1 Lokasi Penelitian 59
4.1.2 Subjek dan Objek Penelitian 59
4.1.3 Deskripsi singkat *Prototype* yang Dirancang 59
4.2 Hasil Penerapan Metode *Design Thinking* 60
4.2.1 Tahap *Empathize* 60
4.2.1.1 Hasil Wawancara 60
4.2.1.2 *Empathy Map* 65
4.2.1.3 *User Persona* 66
4.2.2 Tahap *Define* 69
4.2.3 Tahap *Ideate* 70
4.2.4 Tahap *Prototype* 76
4.2.4.1 Pembuatan *Wireframe (Low Fidelity Prototype)* 76
4.2.4.2 Pembuatan *Medium Fidelity Prototype* 78
4.2.4.3 Pembuatan *High Fidelity Prototype* 78
4.2.4.4 Pembuatan Database 80
4.2.5 Tahap *Testing* 106
4.2.5.1 Uji Ahli Media 106
4.2.5.2 Hasil *User Experience Questionnaire (UEQ)* 108

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 119
5.1 Kesimpulan 119
5.2 Saran 120

DAFTAR PUSTAKA 122
LAMPIRAN 128