

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	2
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Manfaat Penelitian	3
I.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
I.6 Sistematika Pembahasan Proposal	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 Prinsip <i>Startup</i> dan Desain.....	6
II.1.1 Aplikasi <i>Web</i>	6
II.1.2 <i>Cloud Computing System</i>	6
II.1.3 <i>Business Model Canvas (BMC)</i>	6
II.1.4 UMKM	8
II.1.5 Point of Sales.....	9
II.1.6 <i>User Interface</i>	9
II.2 <i>Metodologi Desain</i>	10
II.2.1 <i>Goal-Directed Design</i>	10
II.2.2 Persona	10
II.2.3 <i>Wireframe</i>	11

II.2.4 <i>Mock-up</i>	11
II.2.5 <i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i>	12
II.2.6 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	12
II.3 Perangkat Lunak yang Digunakan	15
II.3.1 Figma	15
II.3.2 MarvelApp	15
II.3.3 Maze	16
II.4 Alasan Pemilihan Metode	16
II.5 Penelitian Sebelumnya	18
Bab III METODOLOGI PENELITIAN	23
III.1 Model Konseptual	23
III.2 Sistematika Pemecahan Masalah	24
III.2.1 <i>Research</i>	26
III.2.2 <i>Modelling</i>	26
III.2.3 <i>Requirement</i>	26
III.2.4 <i>Framework</i>	27
III.2.5 <i>Refinement</i>	27
III.2.6 Support	28
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
IV.1 Analisis	29
IV.1.1 Analisis Bisnis Model	29
IV.1.2 Analisis Kelayakan Bisnis	35
IV.1.3 Analisis Rencana Bisnis	40
IV.1.4 Analisis Kompetitor	42
IV.1.5 Analisis Potensi Pasar	43
IV.2 Perancangan Interface	43
IV.2.1 Research	44
IV.2.2 <i>Modelling</i>	55
IV.2.3 <i>Requirement</i>	59
IV.2.4 <i>Framework</i>	63
IV.2.5 <i>Refinement</i>	70

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	78
V.1 Implementasi.....	78
V.1.1 Implementasi Aplikasi.....	78
V.1.2 Implementasi Bisnis	80
V.2 Pengujian	82
V.2.1 Usability Testing	82
V.2.2 Perbandingan Pengukuran Usability	84
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	85
VI.1 Kesimpulan	85
VI.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	88