

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xiii
Daftar Istilah.....	xiv
Bab I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	6
I.3 Tujuan Penelitian.....	6
I.4 Batasan Penelitian	6
I.5 Manfaat Penelitian.....	7
I.6 Sistematika Penulisan.....	7
Bab II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
II.1 <i>Digital Business</i>	10
II.2 <i>E-Business</i>	10
II.3 <i>E-Commerce</i>	10
II.4 <i>E-Marketplace</i>	10
II.5 <i>Dashboard Admin</i>	12
II.6 <i>Business Model Canvas</i>	12

II.7	Aplikasi dan Desain.....	14
II.7.1	<i>Website</i>	14
II.7.2	<i>User Experience</i> dan <i>User Interface</i>	15
II.7.3	<i>Front-end</i>	16
II.7.4	UML.....	17
II.8	Metodologi Desain	18
II.8.1	<i>Goal-Directed Design</i>	18
II.8.2	Persona	22
II.8.3	Wireframe	23
II.8.4	Prototype	24
II.9	<i>Testing</i>	25
II.9.1	<i>Usability Testing</i>	25
II.9.2	<i>Black box Testing</i>	25
II.10	Aplikasi yang Digunakan.....	26
II.10.1	Figma	26
II.10.2	Maze.....	26
II.11	Alasan Pemilihan Metode.....	27
II.12	Penelitian Sebelumnya.....	29
Bab III	Metodologi Penelitian.....	34
III.1	Kerangka Pemecahan Masalah / Pengembangan Model Konseptual	34
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	35
III.3	Pengumpulan Data	39
III.4	Pengolahan Data.....	39
Bab IV	Analisis dan Perancangan	40
IV.1	Analisis Proses Bisnis	40
IV.2	Analisis Bisnis Model	42

IV.3	Analisis Kelayakan Bisnis	46
IV.4	Analisis Kompetitor	50
IV.5	Perancangan Desain	51
IV.5.1	<i>Research</i>	51
IV.5.2	<i>Modelling</i>	54
IV.5.3	<i>Requirement</i>	57
IV.5.4	<i>Framework</i>	62
IV.5.5	<i>Refinement</i>	72
IV.5.6	<i>Support</i>	78
IV.6	Analisis Sistem	79
Bab V	Implementasi dan Pengujian	90
V.1	Implementasi Aplikasi	90
V.2	Proses dan Hasil <i>Usability Testing</i>	92
V.3	Evaluasi Akhir Hasil <i>Black box Testing</i>	101
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	107
VI.1	Kesimpulan	107
VI.2	Saran	108
	Daftar Pustaka	109
	LAMPIRAN	114