

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	i
Daftar Gambar.....	v
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xii
Daftar Simbol	xiii
Daftar Istilah.....	xiv
Bab I Pendahuluan.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	5
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 Literatur Terkait Teori	10
II.1.1 Profil UMKM FMD.ID <i>Boutique</i>	10
II.1.2 <i>Lean Canvas</i>	10
II.1.3 <i>E-commerce</i>	12
II.1.4 User Interface (UI)	12

II.1.5	<i>User experience (UX)</i>	16
II.1.6	<i>Persona</i>	18
II.1.7	<i>Prototype</i>	20
II.1.8	<i>Lean UX</i>	21
II.1.9	<i>Usability testing</i>	24
II.1.10	<i>Slicing Design</i>	32
II.1.11	<i>Use Case</i>	32
II.1.12	<i>User Flow</i>	33
II.1.13	<i>Figma</i>	34
II.1.14	<i>Visual Studio Code</i>	34
II.1.15	<i>Framework Laravel</i>	34
II.1.16	<i>Bootstrap</i>	35
II.1.17	<i>Black Box Testing</i>	35
II.2	Penelitian Terdahulu	37
II.3	Alasan Pemilihan Metode <i>Lean UX</i> sebagai Metode Perancangan Desain 41	
II.4	Alasan Pemilihan Metode <i>Think-Aloud</i> dan <i>System Usability Scale</i> Sebagai Metode <i>Usabilitytesting</i>	43
Bab III	Metodologi Penelitian.....	47
III.1	Pengembangan Model Konseptual	47
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah	48
III.3	Metode Pengumpulan Data.....	50
III.4	Pengelolaan Data atau Pengembangan Produk/Artifak	51
III.4.1	Tahapan Pendahuluan	51
III.4.2	<i>Lean UX</i>	51
III.4.3	Implementasi Hasil Desain	54

III.4.4	Tahap penutupan	55
III.5	Rencana Jadwal Kegiatan	55
Bab IV	pengumpulan dan pengolahan data.....	57
IV.1	Identifikasi Masalah.....	57
IV.2	Wawancara.....	57
IV.3	Studi Literatur	59
IV.4	Analisis Proses Bisnis	60
IV.4.1	Analisis Proses Bisnis <i>As-is</i>	60
IV.5	Analisis Bisnis Model (<i>Lean canvas</i>)	64
IV.6	<i>Lean UX</i> Fase Pertama	66
IV.6.1	<i>Declare assumptions</i>	66
IV.6.2	<i>Create an MVP</i>	97
Bab V	analisis dan pembahasan	161
V.1	Fase Pertama <i>Lean UX</i>	161
V.1.1	<i>Declare assumptions</i>	161
V.1.2	<i>Create an MVP</i>	161
V.1.3	<i>Run an experiment</i>	162
V.1.4	<i>Feedback and research</i>	172
V.2	Fase Kedua <i>Lean UX</i>	173
V.2.1	<i>Declare assumptions</i>	174
V.2.2	<i>Create an MVP</i>	174
V.2.3	<i>Run an experiment</i>	180
V.2.4	<i>Feedback and research</i>	182
V.3	Implementasi <i>Front-End</i>	183
V.4	Pengujian <i>Black Box</i>	186
V.4.1	Pengujian <i>Black Box Website</i> Pelanggan	187

V.4.2 Pengujian <i>Black Box Website Admin</i>	200
Bab VI Kesimpulan dan saran.....	208
VI.1 Kesimpulan	208
VI.2 Saran	209
Daftar pustaka	210
Lampiran I - LEMBAR DOKUMENTASI.....	218
Lampiran II - TRANSKRIP WAWANCARA.....	230
Lampiran III - HASIL PENGUJIAN THINK ALOUD.....	255
Lampiran III – SURAT-SURAT PENDUKUNG.....	271