

**PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE* PENJUALAN
PRODUK *BODYCARE* DERMANIFEST MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Skripsi

**Disusun untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Komputer**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Disusun oleh:

Putu Sanisa Pascaline

1313619023

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2023

ABSTRAK

PUTU SANISA PASCALINE. Perancangan UI/UX pada *Website* Penjualan Produk *Bodycare* Dermanifest Menggunakan Metode *Design Thinking*. Skripsi. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Jakarta. 2023. Di bawah bimbingan Ir. Fariani Hermin, M.T. dan Ari Hendarno, S.Pd., M. Kom.

Tren digitalisasi mendorong banyak perusahaan beralih ke *website*, salah satu contohnya adalah perusahaan pada industri *bodycare* akibat tantangan inventarisasi produk, proses pemesanan yang manual, dan kompetisi ketat di *e-commerce*. Salah satu pihak yang terpengaruh akan tren peralihan ini adalah Dermanifest. Dermanifest adalah perusahaan penjualan produk *bodycare* yang berkomitmen meningkatkan layanan kepada pelanggan melalui inovasi. Dalam perjalanan bisnisnya, Dermanifest menghadapi kendala dalam akses informasi produk dan interaksi dengan penjual. Untuk merespon permasalahan ini, dirancanglah UI/UX dengan menggunakan metode *Design Thinking* dalam rangka mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Prosesnya melibatkan lima tahapan, mulai dari *Empathize* dengan wawancara ke Pelanggan dan Admin, *Define* untuk menetapkan masalah utama, *Ideate* dalam pencarian solusi, hingga tahap *Prototype* dan *Test*. Perancangan UI/UX yang baik perlu dilakukan agar dapat menghasilkan *website* yang baik untuk bisa memenuhi kebutuhan internal bisnis serta pelanggan. Penelitian ini berhasil menghasilkan dua *prototype* UI/UX, yaitu *low-fidelity* dan *high-fidelity*, dengan 25 halaman khusus untuk Admin Dermanifest dan 15 halaman untuk Pelanggan. Desain tersebut mendapatkan penilaian *Excellent* atau sangat bagus untuk semua aspek dalam pengukuran pencapaian tujuan pengguna Dermanifest melalui pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ). Kemudian dilanjutkan dengan melakukan *Usability Testing* dengan platform Maze. Dihasilkan skor 87,2 dari 100 pada sisi Admin. Dapat disimpulkan dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna, desain UI/UX yang telah dilakukan menunjukkan keberhasilan dalam menanggapi tantangan yang dihadapi Dermanifest dan siap untuk implementasi lebih lanjut.

Kata Kunci: *Design Thinking*, UI/UX, Dermanifest, UEQ, *Usability Testing*, *E-commerce*, *Prototype*.

ABSTRACT

PUTU SANISA PASCALINE. Designing UI/UX for the Dermanifest Bodycare Product Sales *Website* Using the Design Thinking Method. Thesis. Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Jakarta State University. 2023. Under the guidance of Ir. Fariani Hermin, M.T. and Ari Hendarno, S.Pd., M. Kom.

The digitalization trend is prompting many companies to transition to *websites*, a shift evident in the bodycare industry due to challenges such as product inventory, manual ordering processes, and stiff competition on e-commerce platforms. One company influenced by this trend is Dermanifest. Dermanifest is a bodycare product sales company committed to enhancing customer service through innovation. In its business journey, Dermanifest encountered obstacles related to product information access and interaction with sellers. To address these issues, a UI/UX design was developed using the Design Thinking method, aiming to meet user needs. The process encompassed five stages, starting from "Empathize" with interviews directed at Customers and Admins, "Define" to determine primary problems, "Ideate" in search of solutions, and concluding with the "Prototype" and "Test" phases. Proper UI/UX design is crucial to produce an effective *website* that fulfills both internal business and customer needs. This study successfully crafted two UI/UX prototypes, namely low-fidelity and high-fidelity, encompassing 25 dedicated pages for Dermanifest Admin and 15 for Customers. This design received an "Excellent" rating across all aspects in achieving Dermanifest's user objectives through User Experience Questionnaire (UEQ) testing. This was followed by Usability Testing using the Maze platform, achieving a score of 87.2 out of 100 on the Admin side. In conclusion, by adopting a user-centric approach, the UI/UX design showcases its success in addressing the challenges faced by Dermanifest and is primed for further implementation.

Keywords: Design Thinking, UI/UX, Dermanifest, UEQ, Usability Testing, E-commerce, Prototype.

LEMBAR PERSETUJUAN HASIL SIDANG SKRIPSI


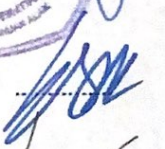
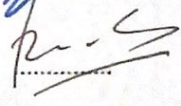
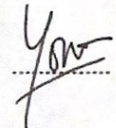
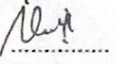

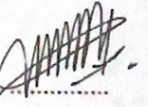
PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE* PENJUALAN PRODUK

BODYCARE DERMANIFEST MENGGUNAKAN METODE

DESIGN THINKING

Nama : Putu Sanisa Pascaline

No. Registrasi : 1313619023

	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Penanggung Jawab			31/8
Dekan	: <u>Prof. Dr. Muktiningsih N, M.Si.</u> NIP. 196405111989032001	
Wakil Penanggung Jawab			31/8
Wakil Dekan I	: <u>Dr. Esmar Budi, S.Si., MT.</u> NIP. 197207281999031002	
Ketua	: <u>Dr. Ria Arafiyah, M.Si.</u> NIP. 197511212005012004		22-08-2023
Sekretaris	: <u>Drs. Mulyono, M.Kom.</u> NIP. 196605171994031003		23-08-2023
Penguji	: <u>Med Irzal, M.Kom.</u> NIP. 197706152003121001		22-08-2023
Pembimbing I	: <u>Ir. Fariani Hermin Indiyah, MT.</u> NIP. 196002111987032001		23-08-2023
Pembimbing II	: <u>Ari Hendarno, S.Pd, M.Kom</u> NIP. 198811022022031002		23-08-2023

Dinyatakan lulus Ujian Skripsi tanggal: 21 Agustus 2023

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **“Perancangan UI/UX pada *Website* Penjualan Produk *Bodycare* Dermanifest Menggunakan Metode *Design Thinking*”** yang disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Ilmu Komputer Universitas Negeri Jakarta adalah karya ilmiah saya dengan arahan dari dosen pembimbing.

Sumber informasi yang diperoleh dari peneliti lain yang telah dipublikasikan yang disebutkan dalam teks Skripsi ini, telah dicantumkan dalam Daftar Pustaka sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Jika dikemudian hari ditemukan sebagian besar skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sanding dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, 25 Agustus 2023



Putu Sanisa Pascaline



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Putu Sanisa Pascaline
NIM : 1513619023
Fakultas/Prodi : FMIPA / Ilmu Komputer
Alamat email : sanisapascaline@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Perancangan UI/UX pada website Penjualan Produk
Bodycare Dermanifest menggunakan metode Design thinking.

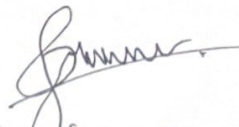
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis


(Putu Sanisa Pascaline)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu langkah untuk menyelesaikan studi di Program Studi Ilmu Komputer Universitas Negeri Jakarta dengan Judul: **“Perancangan UI/UX pada Website Penjualan Produk *Bodycare* Dermanifest Menggunakan Metode *Design Thinking*”** telah selesai dilakukan. Penulis mengakui hambatan yang dihadapi selama proses ini, namun dengan dukungan berbagai pihak, hambatan tersebut dapat diatasi. Terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Pak Ir. Fariani Hermin Indiyah, M.T., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan saran dan koreksi terhadap skripsi ini.
2. Bu Ari Hendarno, S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan saran dan koreksi terhadap skripsi ini.
3. Seluruh Dosen Ilmu Komputer dan pegawai FMIPA UNJ terutama Pak Rizqa yang telah memberikan informasi dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan administrasi Skripsi Penulis.
4. Orang tua, adik, keluarga, dan kerabat lain yang selalu mendukung, dan mendoakan penulis di segala keadaan.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna dan terbuka untuk kritik dan saran. Akhir kata besar harapan Penulis agar Skripsi ini dapat berguna sebagai sumber bacaan bagi seluruh kalangan sehingga dapat bermanfaat bagi lingkungan akademik maupun pihak lain yang membutuhkannya. Atas perhatiannya, Penulis ucapkan terima kasih.

Jakarta, 25 Agustus 2023

Putu Sanisa Pascaline

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN HASIL SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
1. Bagi Penulis.....	11
2. Bagi Program Studi Ilmu Komputer	12
3. Bagi Universitas Negeri Jakarta.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. <i>User Interface (UI)</i>	13
B. <i>User Experience (UX)</i>	13
C. Profil Dermanifest	14
D. <i>Website</i>	15
E. Penjualan	16
F. <i>Bodycare (Bodycare)</i>	16
G. Interaksi manusia-komputer (HCI)	17
H. <i>Design Thinking</i>	17
I. Prinsip <i>Gestalt</i>	18
J. <i>User Persona</i>	22
K. <i>Emphaty Map</i>	22
L. <i>Point of View (POV)</i>	22
M. <i>User Journey Map</i>	23

N.	Aplikasi Figma	23
O.	<i>Information Architecture (IA)</i>	23
P.	<i>Task Flow</i>	24
Q.	Maze	24
R.	<i>Low Fidelity Prototype</i>	25
S.	<i>High Fidelity Prototype</i>	25
T.	<i>Design System</i>	26
	1. Warna	26
	2. Tipografi	28
U.	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	32
V.	<i>Usability Testing</i>	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		35
A.	Tahapan Penelitian	35
B.	Identifikasi Permasalahan	36
C.	Studi Literatur	36
D.	<i>Empathize</i>	37
	1. Wawancara	37
	2. Observasi	37
	3. <i>User Persona</i>	38
E.	<i>Define</i>	38
	1. <i>Empathy Map</i>	39
	2. <i>Point of View (POV)</i>	39
	3. <i>User Journey Map</i>	40
F.	<i>Ideate</i>	40
	1. <i>Low Fidelity Prototype</i>	41
	2. <i>Task Flow</i>	41
	3. <i>Information Architecture</i>	41
G.	<i>Prototype</i>	41
	1. <i>Design System</i>	42
	2. <i>High Fidelity Prototype</i>	42
H.	<i>Test</i>	42
	1. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	42

2. <i>Usability Testing</i>	43
I. Analisis Ketepatan Metode Penelitian	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Pengumpulan Masalah dan Kebutuhan (<i>Empathize</i>)	45
1. Wawancara	45
2. Hasil Wawancara.....	48
3. <i>User Persona</i>	50
B. Analisis Permasalahan dan Kebutuhan (<i>Define</i>)	52
1. <i>Empathy Map</i>	53
2. <i>Point of View</i> (POV)	54
3. <i>User Journey Map</i>	56
4. Kebutuhan Fungsional Sistem.....	57
5. Gambaran Umum Sistem	59
C. Menentukan Solusi (<i>Ideate</i>)	59
1. <i>Task Flow</i>	60
2. <i>Information Architecture</i> (IA).....	63
3. <i>Low Fidelity Prototype</i>	65
D. Merancang Desain Solusi (<i>Prototype</i>)	74
1. <i>Design System</i>	74
2. <i>High Fidelity Prototype</i>	76
3. Penerapan 6 Prinsip Gestalt.....	91
E. Pengujian Desain Solusi (<i>Testing</i>)	93
1. Pengujian menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	93
2. Pengujian menggunakan <i>Usability Testing</i> dengan <i>Maze</i>	101
F. Perbaikan Desain Solusi.....	104
G. Implementasi Rekomendasi Perbaikan	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	127
A. Lampiran A	127

B. Lampiran B.....	128
C. Lampiran C.....	131
D. Lampiran D.....	146
E. Lampiran E.....	162
F. Lampiran F.....	170
G. Lampiran G.....	178
H. Lampiran H.....	180
I. Lampiran I.....	185



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tren penjualan kosmetik di Indonesia Sumber: (Bisnis Indonesia, 2021)	1
Gambar 1.2	10 Brand produk <i>bodycare</i> terlaris Sumber: (Kompas, 2021)	2
Gambar 1.3	Data penjualan produk Avoskin Juli 2021 di Shopee Sumber: (Kompas, 2021)	3
Gambar 1.4	Data penjualan produk Somethinc Agustus 2021 di Shopee Sumber: (Kompas, 2021)	3
Gambar 2.1	Tahapan <i>Design Thinking</i> Sumber: (Dusch, 2022)	18
Gambar 2.2	<i>Law of Proximity</i> Sumber: (Thalion, 2019)	19
Gambar 2.3	<i>Law of Similarity</i> Sumber: (Thalion, 2019)	19
Gambar 2.4	<i>Law of Common Fate</i> Sumber: (Thalion, 2019)	20
Gambar 2.5	<i>Law of Continuation</i> Sumber: (Thalion, 2019)	20
Gambar 2.6	<i>Law of Closure</i> Sumber: (Thalion, 2019)	21
Gambar 2.7	<i>Law of Figure-Ground</i> Sumber: (Thalion, 2019)	21
Gambar 3.1	Tahapan penelitian perancangan UI/UX <i>website</i> Dermanifest	35
Gambar 3.2	Contoh <i>User Persona</i> Sumber: (Justinmind, 2023)	38
Gambar 3.3	Contoh <i>Empathy Map</i> Sumber: (Gibbons, 2018)	39
Gambar 3.4	<i>Customer Journey Map</i> Sumber: (Cohen, 2020)	40
Gambar 4.1	<i>User Persona</i> Pelanggan Dermanifest	51
Gambar 4.2	<i>User Persona</i> Admin Dermanifest	52
Gambar 4.3	<i>Empathy Map</i> Pelanggan Dermanifest	53
Gambar 4.4	<i>Empathy Map</i> Admin Dermanifest	54
Gambar 4.5	<i>User Journey</i> Segmentasi Pelanggan Dermanifest	56
Gambar 4.6	<i>User Journey</i> Segmentasi Admin/Penjual Dermanifest	57
Gambar 4.7	Alur Kerja Sistem Pelanggan Dermanifest	59
Gambar 4.8	<i>Task Flow</i> Masuk <i>Website</i>	60
Gambar 4.9	<i>Task Flow</i> Pemesanan Produk	60
Gambar 4.10	<i>Task Flow</i> Checkout Produk	60
Gambar 4.11	<i>Task Flow</i> Pembayaran Produk	61

Gambar 4.12	<i>Task Flow</i> Edit Data Profil	61
Gambar 4.13	<i>Task Flow</i> Contact Us	61
Gambar 4.14	<i>Task Flow</i> Edit Masuk Website	62
Gambar 4.15	<i>Task Flow</i> Tambah Kategori Produk.....	62
Gambar 4.16	<i>Task Flow</i> Tambah Produk.....	62
Gambar 4.17	<i>Task Flow</i> Konfirmasi Pesanan	62
Gambar 4.18	<i>Task Flow</i> Menghapus Log Aktivitas.....	63
Gambar 4.19	<i>Task Flow</i> Menambahkan FAQ.....	63
Gambar 4.20	<i>Task Flow</i> Mengedit Top Products	63
Gambar 4.21	<i>Information Architecture</i> Pelanggan Dermanifest.....	64
Gambar 4.22	<i>Information Architecture</i> Admin Dermanifest	64
Gambar 4.23	<i>Low Fidelity Prototype</i> Product List	66
Gambar 4.24	<i>Low Fidelity Prototype</i> Product Detail	67
Gambar 4.25	<i>Low Fidelity Prototype</i> Cart Empty	68
Gambar 4.26	<i>Low Fidelity Prototype</i> Cart Filled	68
Gambar 4.27	<i>Low Fidelity Prototype</i> Order Checkout	69
Gambar 4.28	<i>Low Fidelity Prototype</i> Order Detail	70
Gambar 4.29	<i>Low Fidelity Prototype</i> Contact Us & FAQ.....	71
Gambar 4.30	<i>Low Fidelity Prototype</i> Admin Product List.....	72
Gambar 4.31	<i>Low Fidelity Prototype</i> Admin Product Detail.....	72
Gambar 4.32	<i>Low Fidelity Prototype</i> Admin Orders	73
Gambar 4.33	<i>Low Fidelity Prototype</i> Admin Order Detail.....	73
Gambar 4.34	<i>Low Fidelity Prototype</i> Admin Messages	74
Gambar 4.35	Palet Warna Website Dermanifest.....	75
Gambar 4.36	Tipografi Website Dermanifest.....	75
Gambar 4.37	Komponen dan Tombol Website Dermanifest	76
Gambar 4.38	<i>High Fidelity Prototype</i> Product List	77
Gambar 4.39	<i>High Fidelity Prototype</i> Product List	78
Gambar 4.40	<i>High Fidelity Prototype</i> Cart Empty	80
Gambar 4.41	<i>High Fidelity Prototype</i> Cart Filled	80
Gambar 4.42	<i>High Fidelity Prototype</i> Order Checkout	82
Gambar 4.43	<i>High Fidelity Prototype</i> Order Detail	83

Gambar 4.44 <i>High Fidelity Prototype Contact Us & FAQ</i>	84
Gambar 4.45 <i>High Fidelity Prototype Admin Products</i>	86
Gambar 4.46 <i>High Fidelity Prototype Admin Product List</i>	87
Gambar 4.47 <i>High Fidelity Prototype Admin Orders</i>	88
Gambar 4.48 <i>High Fidelity Prototype Admin Order Detail</i>	89
Gambar 4.49 <i>High Fidelity Prototype Admin Messages</i>	90
Gambar 4.50 <i>High Fidelity Prototype Admin Message Detail</i>	91
Gambar 4.51 <i>Pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ) Sumber: (ueq-online.org)</i>	94
Gambar 4.52 <i>Grafik Nilai Skala UEQ website Dermanifest</i>	98
Gambar 4.53 <i>Grafik Benchmark UEQ website Dermanifest</i>	99
Gambar 4.54 <i>Hasil Skor Testing Maze</i>	104
Gambar 4.55 <i>Homepage Sebelum Perbaikan</i>	107
Gambar 4.56 <i>Homepage Setelah Perbaikan Berdasarkan Rekomendasi Perbaikan U-RK-01</i>	107
Gambar 4.57 <i>Section Top Products Sebelum Perbaikan</i>	108
Gambar 4.58 <i>Section Top Products Setelah Perbaikan berdasarkan Rekomendasi Perbaikan U-RK-02</i>	108
Gambar 4.59 <i>Order Detail Sebelum Perbaikan</i>	109
Gambar 4.60 <i>Order Detail Setelah Perbaikan berdasarkan Rekomendasi Perbaikan U-RK-03</i>	109
Gambar 4.61 <i>Contact Us & FAQ Sebelum Perbaikan</i>	110
Gambar 4.62 <i>Contact Us & FAQ Setelah Perbaikan Rekomendasi Perbaikan U-RK-04</i>	110
Gambar 4.63 <i>Orders Sebelum Perbaikan</i>	111
Gambar 4.64 <i>Order Summary Sebelum Perbaikan</i>	111
Gambar 4.65 <i>Orders Setelah Perbaikan Berdasarkan Rekomendasi Perbaikan A-RK-01</i>	111
Gambar 4.66 <i>Order Summary Setelah Rekomendasi Perbaikan A-RK-01</i>	112
Gambar 4.67 <i>Completed Orders Sebelum Perbaikan</i>	112
Gambar 4.68 <i>Completed Orders Setelah Rekomendasi Perbaikan A-RK-02</i> ...	112
Gambar 4.69 <i>Add FAQ Sebelum Perbaikan</i>	113

Gambar 4.70 <i>Add FAQ</i> Setelah Perbaikan Berdasarkan Rekomendasi Perbaikan A-RK-03	113
Gambar 4.71 <i>Dashboard Admin</i> Sebelum Perbaikan.....	113
Gambar 4.72 <i>Dashboard Admin</i> Setelah Perbaikan Berdasarkan Rekomendasi Perbaikan A-RK-04	114



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Fungsi dari beberapa warna dalam desain UI/UX	26
Tabel 2.2	Jenis <i>Font</i> dalam desain UI/UX	28
Tabel 2.3	Skala UEQ.....	33
Tabel 3.1	Alur Penelitian dengan Metode <i>Design Thinking</i>	36
Tabel 4.1	Daftar Pertanyaan Wawancara Pengguna Dermanifest	46
Tabel 4.2	Daftar Pertanyaan Wawancara Admin Dermanifest	47
Tabel 4.3	Hasil Wawancara Pelanggan Dermanifest	49
Tabel 4.4	Hasil Wawancara Admin Dermanifest.....	50
Tabel 4.5	<i>Problem Statement</i> Pelanggan Dermanifest.....	55
Tabel 4.6	<i>Problem Statement</i> Admin/Penjual Dermanifest	55
Tabel 4.7	Kebutuhan Fungsional Sistem Pelanggan	58
Tabel 4.8	Kebutuhan Fungsional Sistem Admin/Penjual	58
Tabel 4.9	Penerapan 6 Prinsip Gestalt.....	91
Tabel 4.10	Hasil Pengukuran UEQ Pelanggan Dermanifest.....	95
Tabel 4.11	Hasil Transformasi UEQ Pelanggan Dermanifest	95
Tabel 4.12	Nilai Rata-Rata Skala Per Responden.....	96
Tabel 4.13	Hasil Rata-Rata, Variansi, dan Simpangan Baku.....	97
Tabel 4.14	Status Level Rata-rata	97
Tabel 4.15	Hasil Rata-Rata Per Skala UEQ	98
Tabel 4.16	Kategori <i>Benchmark</i> UEQ Kategori Skala UEQ	100
Tabel 4.17	<i>Task Scenario Maze</i>	102
Tabel 4.18	Hasil <i>Testing Maze</i> Sesuai Indikator.....	103
Tabel 4.19	Skala Penilaian Maze Usability Score	103
Tabel 4.20	Daftar Saran Responden.....	104
Tabel 4.21	Daftar Rekomendasi Responden	106