

Daftar Gambar

Kata Pengantar	2
Abstrak	3
Bab 1 Pendahuluan	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Perumusan Masalah	11
1.3 Tujuan	11
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	11
1.5 Metodologi Pengerjaan	11
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan	13
Bab 2 Tinjauan Pustaka	14
2.1 Website	14
2.2 Pertanian	14
2.3 User Experience (UX)	14
2.4 User Interface (UI)	15
2.5 Metode UXD (User Experience Design)	15
2.6 Adobe XD	15
2.7 Scrolling	16
Bab 3 Metodologi Penelitian	17
3.1 Analisa Kebutuhan	17
3.2 Metodologi Pengerjaan	17
3.2.1 Understand	18
3.2.2 Research	21
3.2.3 Sketch	22
	6

3.2.4 Wireframe Aplikasi Mobile Ruang Tani	22
3.2.5 Design	34
3.2.6 Mockup Aplikasi Mobile Ruang Tani	34
3.2.7 Implement	37
3.2.8 Evaluate	38
Bab 4 Implementasi dan Pengujian	39
4.1 Implementasi	39
4.1.1 Persiapan Implementasi	39
4.1.1.1 Perangkat Keras	39
4.1.1.2 Perangkat Lunak	39
4.1.2 Hasil Implementasi	39
4.1.2.1 Aplikasi Mobile Ruang Tani	40
4.1.2.2 Web Ecommerce Yoursayur	42
4.1.2.3 Grafis	44
4.2 Pengujian	45
Bab 5 Kesimpulan dan Saran	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53
Daftar Pustaka	54
Lampiran	Error! Bookmark not defined.
Lampiran A: Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir	56