

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	6
2.2.1 <i>Design</i> UI/UX.....	6
2.2.2 Perancangan <i>Design</i>	6
2.2.3 <i>User interface</i> (UI).....	7
2.2.4 <i>User experience</i> (UX).....	7
2.3 Tools Pembangunan Aplikasi	7
2.3.1 Adobe Photoshop	7
2.3.2 Figma.....	7
2.3.3 Adobe Premiere Pro.....	7
2.4 Metode <i>Waterfall</i>	8
2.4.1 <i>Requirment Gathering</i>	8
2.4.2 <i>Analysis</i>	9

2.4.3 Design.....	9
2.4.4 Implementation.....	9
2.4.5 Testing.....	9
2.4.6 Deployment.....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1 Analisis Kebutuhan.....	11
3.1.1 Analisis Kebutuhan <i>Non-fungsional</i>	11
3.1.2 Analisis Kebutuhan <i>Fungsional</i>	11
3.2 Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi	12
3.2.1 <i>User Interface</i>	13
3.2.2 <i>Color Pallete</i>	18
3.2.3 Tipografi	19
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	21
4.1 Implementasi	21
4.1.1 Hasil Design Menggunakan Photoshop	21
4.1.2 Hasil Design Menggunakan Figma	22
4.2 Pengujian <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	29
4.2.1 Pengumpulan Data UEQ.....	29
4.2.2 Hasil Pengujian UEQ.....	30
BAB 5 KESIMPULAN	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45