

DAFTAR GAMBAR

BAB 2 KAJIAN	1
Gambar 2.1. Contoh Logo berupa Bentuk	2
Gambar 2.2. Contoh Logo berupa Tulisan	2
Gambar 2.3. Logo <i>Brand</i> berdasarkan Warna	2
Gambar 2.4. Tipografi <i>Brand</i>	2
Gambar 2.5. <i>Design Component</i> UI/UX	2
Gambar 2.6. <i>Customer Journey Map</i>	2
Gambar 2.7. <i>Information Architecture</i>	2
Gambar 2.8. Contoh <i>Low-fidelity Digital Wireframe</i>	2
Gambar 2.9. Contoh <i>Low-fidelity Sketch Wireframe</i>	2
Gambar 2.10. Contoh <i>High-fidelity Wireframe</i>	2
Gambar 2.11. Hirarki <i>Visual Design</i> UI/UX.....	2
Gambar 2.12. Metode <i>Usability Testing</i>	2
Gambar 2.13. Tahap Menuju <i>Prototyping</i>	2
Gambar 2.14. Proses <i>Prototyping</i>	2
Gambar 2.15. <i>Figma Mirror</i>	2
Gambar 2.16. Fitur Aplikasi <i>Stripe Enterprise</i>	2
Gambar 2.17. Fitur Aplikasi Dompetku.....	2
Gambar 2.18. Fitur Aplikasi Akuntansi UKM - <i>Money Manager</i>	2
BAB 3 METODE	5
Gambar 3.1. Metode Rancangan Penelitian <i>Design Thinking</i>	5
BAB 4 PEMBAHASAN	5
Gambar 4.1. Pengumpulan Data Kebutuhan.....	5
Gambar 4.2. Pengumpulan Data Prioritas Kebutuhan	13
Gambar 4.3. Logo BizSF	13
Gambar 4.4. Penggunaan Warna Logo BizSF	13
Gambar 4.5. <i>Tagline</i> Logo BizSF	13
Gambar 4.6. Logo Smartfren tahun 2019-sekarang	13
Gambar 4.7. Konfigurasi Warna Primer Smartfren	13
Gambar 4.8. Konfigurasi Warna Sekunder Smartfren	13

Gambar 4.9. <i>Font Guideline</i> Smartfren.....	13
Gambar 4.10. <i>Cards Guideline</i> Smartfren	13
Gambar 4.11. <i>Tags & Alerts Guideline</i> Smartfren.....	13
Gambar 4.12. <i>User Flow</i>	13
Gambar 4.13. <i>Wireframe Low Fidelity</i>	13
Gambar 4.14. <i>QR Code Prototype</i>	13
Gambar 4.15. <i>Proses Prototyping</i>	13
Gambar 4.16. <i>Proses Usability Testing</i>	13