

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Pertanyaan Penelitian	2
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Batasan Masalah.....	3
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	3
1.8 Keterbatasan Penelitian.....	3
1.9 Manfaat Penelitian	4
1.10 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB 2 KAJIAN	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.1.1 Pengertian UI/UX.....	6
2.1.2 Perbedaan UI dan UX	7
2.1.3 Sistem Bisnis <i>Enterprise</i>	8
2.1.4 Integrasi Aplikasi <i>Enterprise</i>	9
2.1.5 <i>Brand Guidelines</i> dan <i>Brand Identity</i>	9

2.1.6	Proses Pengembangan Aplikasi dan <i>Website</i>	14
2.2	Kajian Lapangan	22
2.2.1	Tentang Smartfren <i>Business</i>	22
2.2.2	Aplikasi <i>Existing</i> Pembayaran <i>Enterprise</i>	22
2.3	Summary	24
BAB 3	METODE	25
3.1	Metode <i>Design Thinking</i>	25
3.2	Metode Penggalan Data	26
3.3	Proses Perancangan	27
3.4	Metode Validasi	28
BAB 4	PEMBAHASAN	28
4.1	Pengumpulan Data	28
4.1.1	<i>Research Audience</i> (Riset Pengguna).....	29
4.1.2	<i>Logo and Tagline Design</i> (Desain Logo dan Slogan).....	30
4.1.3	<i>Language Integration</i> (Integrasi Pembahasan)	31
4.1.4	<i>Design Process UI/UX</i>	32
4.2	Parameter Studi Perancangan.....	33
4.2.1	Smartfren <i>Brand Guidelines</i>	33
4.2.2	Aspek <i>User</i>	37
4.2.3	Aspek Fungsi.....	37
4.2.4	Aspek Fitur Komponen UI Desain.....	37
4.2.5	Aspek <i>Visual (Design System)</i>	38
4.2.6	Aspek UX.....	39
4.2.7	Aspek Alur Perjalanan Pengguna (<i>User Flow</i>)	39
4.2.8	Sketsa (<i>Wireframe Low Fidelity</i>).....	39
4.2.9	<i>Final Design (High Fidelity)</i>	40
4.2.10	Aspek Indikator Keberhasilan UI/UX.....	47
4.2.11	<i>Prototype</i>	48
4.3	Hasil Validasi	49
4.3.1	Proses <i>Usability Testing</i>	49
4.3.2	Hasil <i>Usability Testing</i>	50

BAB 5 KESIMPULAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	53