

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
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Skilvul	5
2.2 Krealogi	6
2.3 <i>User Interface</i>	7
2.4 <i>User Experience</i>	8
2.5 <i>Design Thinking</i>	9
2.5.1 <i>Empathize</i>	10
2.5.2 <i>Define</i>	11
2.5.3 <i>Ideate</i>	11
2.5.4 <i>Prototype</i>	11
2.5.5 <i>Testing</i>	11
2.6 <i>Figma</i>	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Analisis	13
3.2 <i>Empathize</i>	14

3.3 Define.....	16
3.3.1 Pain Point	16
3.3.2 How-Might We.....	17
3.4 Ideate	18
3.4.1 Solution idea	18
3.4.2 Affinity Diagram	19
3.4.3 Prioritization Idea	20
3.4.4 Crazy 8's	21
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	23
4.1 Prototype	23
4.1.1 User Flow	23
4.1.2 Wireframe	25
4.1.3 UI Style guide	26
4.1.4 User Interface	31
4.1.5 Prototyping	37
4.2 Testing	39
4.2.1 Pelaksanaan <i>Testing Prototype</i>	39
4.2.2 Iterasi Desain.....	41
BAB 5 KESIMPULAN.....	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	45