

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan	11
1.4 Batasan Masalah	11
1.5 Definisi Operasional	11
1.6 Metode Pengerjaan	12
1.7 Jadwal Pengerjaan	12
TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 PT. Bisa Artifisial Indonesia	13
2.2 <i>User Interface</i>	13
2.3 <i>User Experience</i>	13
2.4 Figma.....	14
2.5 Design Thinking.....	14
ANALISIS DAN PERANCANGAN	16
3.1 Analisis	16
3.1.1 <i>Emphatize</i>	17
3.1.2 <i>Define</i>	18
3.2 <i>Ideate</i>	18
3.2.1 Konsep Visual	18
3.2.2 <i>Userflow</i>	19
3.2.3 <i>Wireframe</i>	22

3.2.4	<i>UI Style Guide</i>	33
3.3	Analisis Kebutuhan	35
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	35
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	36
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	37
4.1	Implementasi	37
4.1.1	<i>Prototype</i>	37
4.2	<i>Testing</i>	48
4.2.1	Alpha Testing	48
4.2.2	Beta Testing	52
KESIMPULAN	53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54