

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
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	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Gambaran Umum Institusi.....	4
2.1.1 PT Invelli Solusindo	4
2.1.2 Struktur Organisasi.....	5
2.2 Teori Penunjang	5
2.2.1 Pengertian <i>Design Thinking</i>	5
2.2.1.1 <i>Empathize</i>	6
2.2.1.2 <i>Define</i>	7
2.2.1.3 <i>Ideate</i>	7
2.2.1.4 <i>Prototype</i>	7
2.2.1.5 <i>Testing</i>	8
2.2.2 Pengertian Desain	8
2.2.3 Pengertian <i>User Interface (UI)</i>	9
2.2.4 Pengertian <i>User Experience (UX)</i>	9
2.2.5 Pengertian Figma	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	11

3.1 Perancangan.....	11
3.1.1 <i>Empathize</i>	11
3.1.2 <i>Define</i>	12
3.1.2.1 <i>How Might We</i>	12
3.1.3 <i>Ideate</i>	13
3.1.3.1 Konsep Visual	13
3.1.3.2 <i>Affinity Diagram</i>	13
3.1.3.3 <i>Prioritization Idea</i>	14
3.1.3.4 <i>Wireframe</i>	15
3.1.1 UI Style Guide.....	16
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	19
4.1 Implementasi	19
4.1.1 Sitemap Website	19
4.1.2 Prototype	21
4.2 Testing.....	26
4.2.1 Pelaksanaan Testing Prototype.....	26
4.2.1.1 <i>Quality Assurance (QA)</i>	26
4.2.1.2 <i>System Usability Score (SUS)</i>	28
4.2.2 Iterasi Desain.....	29
BAB 5 KESIMPULAN	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32