

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
<b>BAB 1    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	4
<b>BAB 2    TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Solusi Yang Ada.....	5
2.1.1 Oura Store .....	5
2.1.2 Donkey Gendut Store .....	6
2.2 Teori Penunjang.....	7
2.2.1 UI ( <i>User Interface</i> ).....	7
2.2.2 UX ( <i>User Experience</i> ) .....	7
2.2.3 Figma .....	7
2.2.4 Design Thinking.....	8
<b>BAB 3    ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>10</b>
3.1 Analisis .....	10
3.1.1 <i>Emphatize</i> .....	11
3.1.2 <i>Define</i> .....	12
3.2 <i>Ideate</i> .....	12

3.2.1 <i>Flowchart</i> .....	12
3.2.2 Wireframe .....	15
3.2.3 UI Style Guide .....	20
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>22</b>
4.1 Implementasi.....	22
4.1.1 <i>Prototype</i> .....	22
4.2 Pengujian.....	27
4.2.1 <i>Alpha Testing</i> .....	27
4.2.2 Beta Testing .....	30
<b>BAB 5 KESIMPULAN.....</b>	<b>32</b>
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran .....	32
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>33</b>