

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	1
1.1.1 Profil Laia Scarf .....	1
1.1.2 Visi Misi.....	2
1.1.3 Nilai .....	3
1.1.4 Logo.....	3
1.1.5 Struktur Organisasi.....	5
1.2 Latar Belakang Penelitian.....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Teori-teori Terkait Penelitian .....	11
2.1.1 Kewirausahaan .....	11
2.1.2 Startup.....	11
2.1.3 Javelin Experiment Board.....	12
2.1.4 Desain UI/UX.....	13
2.1.5 Figma .....	13

2.1.6 Website.....	15
2.2 Penelitian Terdahulu.....	17
2.3 Kerangka Pemikiran.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Operasional Variabel .....	24
3.3 Tahapan Penelitian .....	26
3.4 Situasi Sosial.....	27
3.5 Pengumpulan Data dan Sumber Data.....	27
3.5.1 Wawancara .....	28
3.6 Uji Keabsahan Data.....	28
3.6.1 Uji Kredibilitas (Triangulasi).....	29
3.6.2 Uji Transferability .....	29
3.6.3 Uji Depenability .....	30
3.7 Teknik Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Karakteristik Informan .....	31
4.2 Hasil Penelitian .....	32
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	33
4.3.1 Javelin Experiment Board.....	33
4.3.2 Implementasi Protoype Figma .....	37
4.4 Analisis Perbandingan Website.....	46
<b>BAB VKESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>48</b>
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>52</b>