

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar II.1</b> Tampilan <i>Website</i> Edspert.id .....	12
<b>Gambar II.2</b> Metode <i>Design Thinking</i> .....	17
<b>Gambar II.3</b> Skor <i>System Usability Scale</i> .....	24
<b>Gambar III.1</b> <i>Flowchart</i> Sistematika Penelitian.....	25
<b>Gambar IV.1</b> <i>Customer Journey Mapping</i> .....	38
<b>Gambar IV.2</b> <i>Empathy Mapping</i> .....	40
<b>Gambar IV.3</b> Skenario Kedua Konsep Desain <i>E-learning</i> Berbasis <i>Website</i> .....	52
<b>Gambar V.1</b> Konsep Satu <i>E-learning</i> berbasis <i>Website</i> .....	61
<b>Gambar V.2</b> Konsep Dua <i>E-learning</i> berbasis <i>Website</i> .....	62
<b>Gambar V.3</b> <i>Efficient Test</i> Skenario 1 (Pembayaran <i>Bootcamp</i> ).....	65
<b>Gambar V.4</b> <i>Efficient Test</i> Skenario 2 (Ganti Bahasa).....	65
<b>Gambar V.5</b> Jumlah <i>Error</i> Skenario 1 (Pembayaran <i>Bootcamp</i> ) .....	66
<b>Gambar V.6</b> Jumlah <i>Error</i> Skenario 2 (Ganti Bahasa) .....	67
<b>Gambar V.7</b> Skor <i>System Usability Scala Test</i> .....	68