

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tujuan Penggunaan Design Thinking	9
Gambar 2. 2 Tahapan pada Proses Design Thinking	10
Gambar 2. 3 Business Model Canvas	11
Gambar 2. 4 Tahapan dalam User Centered Design	14
Gambar 2. 5 Kerangka Pemikiran	24
Gambar 3. 1 Kerangka Alur Perancangan.....	30
Gambar 4. 1 Tampilan Antarmuka Pengguna Instagram	32
Gambar 4. 2 Tampilan Antarmuka Pengguna LinkedIn.....	33
Gambar 4. 3 Tampilan Antarmuka Pengguna Fiverr.....	34
Gambar 4. 4 Kanal Indonesiana	36
Gambar 4. 5 Booth Kumata pada BIAF 2016.....	38
Gambar 4. 6 Ragam Usia Responden	49
Gambar 4. 7 Ragam Pendidikan Terakhir Responden	49
Gambar 4. 8 Ragam Spesialisasi Pendidikan Responden	50
Gambar 4. 9 Ragam Ketertarikan Responden untuk Berkarier di Industri Animasi	50
Gambar 4. 10 Ragam Alasan Keragu-raguan Responden untuk Berkarier di Industri Animasi	51
Gambar 4. 11 Tingkat Kesulitan Responden untuk Berkarier di Industri Animasi	51
Gambar 4. 12 Ragam Cara Responden Mencari Informasi Terhadap Industri Animasi	52
Gambar 4. 13 Ragam Kesulitan Responden dalam Mencari Pekerjaan di Industri Animasi	52
Gambar 4. 14 Ragam Preferensi Responden Terhadap Cara untuk Bekerja.....	53
Gambar 4. 15 Ragam Preferensi Responden Terhadap Jenis Kontrak Kerja yang Diambil.....	53
Gambar 4. 16 Ragam Cara Responden Mencari Pekerjaan	54
Gambar 4. 17 Ragam Kendala Responden Saat Mencari Kerja Menggunakan Media.....	55

Gambar 4. 18 Ragam Efektivitas Pencarian Kerja Melalui Banyak Platform oleh Responden	55
Gambar 4. 19 Fitur Utama pada Platform Digital yang Penting untuk Dikembangkan	56
Gambar 4. 20 Task Flow 1	64
Gambar 4. 21 Task Flow 2	64
Gambar 4. 22 Task Flow 3	64
Gambar 4. 23 Task Flow 4	65
Gambar 4. 24 Task Flow 5	65
Gambar 4. 25 Task Flow 6	65
Gambar 4. 26 Task Flow 7	66
Gambar 4. 27 Task Flow 8	66
Gambar 4. 28 Task Flow 9	66
Gambar 4. 29 Wireframe Halaman Masuk/Registrasi	67
Gambar 4. 30 Wireframe Halaman Beranda	67
Gambar 4. 31 Wireframe Informasi Lowongan Kerja	68
Gambar 4. 32 Wireframe Informasi Studio Animasi	69
Gambar 4. 33 Wireframe Informasi Komunitas Animasi	69
Gambar 4. 34 Wireframe Informasi SDM Kreatif	70
Gambar 4. 35 Wireframe Informasi Kegiatan Animasi	70
Gambar 4. 36 Wireframe Informasi Berita dan Forum Diskusi Animasi	71
Gambar 4. 37 Wireframe Profil Pengguna	72
Gambar 4. 38 Prototype Halaman Masuk/Registrasi	73
Gambar 4. 39 Prototype Halaman Beranda.....	74
Gambar 4. 40 Prototype Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan	75
Gambar 4. 41 Prototype Halaman Informasi Studio Animasi.....	76
Gambar 4. 42 Prototype Halaman Informasi Komunitas Animasi	77
Gambar 4. 43 Prototype Halaman Informasi SDM Kreatif di Industri Animasi ..	78
Gambar 4. 44 Prototype Halaman Informasi Kegiatan/Acara Animasi.....	79
Gambar 4. 45 Prototype Halaman Informasi Berita dan Forum Diskusi Animasi	80
Gambar 4. 46 Prototype Halaman Profil Pengguna	81

Gambar 4. 47 Kecenderungan Pengguna untuk Menggunakan Perancangan.....	82
Gambar 4. 48 Tingkat Kebingungan Pengguna dalam Mengoperasikan Perancangan	82
Gambar 4. 49 Tingkat Kemudahan Pengguna dalam Mengoperasikan Perancangan	83
Gambar 4. 50 Tingkat Adaptasi Pengguna dalam Mengoperasikan Platform	83
Gambar 4. 51 Tingkat Efektivitas dan Efisiensi Platform dalam Memberikan Informasi Kepada Penggunanya	84
Gambar 4. 52 Tingkat Kemudahan Platform untuk Dipahami Penggunanya	84
Gambar 4. 53 Tingkat Rekomendasi Pengguna untuk Mengajak Orang Lain dalam Menggunakan Platform.....	85
Gambar 4. 54 Tingkat Keinginan Pengguna agar Platform Dikembangkan, Didukung, dan Direalisasikan.....	85