

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
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	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
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
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
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
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	22
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
BAB 5 KESIMPULAN.....	32
5.1 Kesimpulan.....	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33