

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Perbandingan Ulasan Aplikasi JekNyong	2
Gambar 2. 1 Tampilan Aplikasi JekNyong	11
Gambar 2. 2 Logo Figma	12
Gambar 2. 3 Tahapan <i>Design Thinking</i> [7]	13
Gambar 2. 4 Contoh <i>User Persona</i> [5]	14
Gambar 2. 5 Contoh <i>Affinity Diagram</i> [19]	15
Gambar 2. 6 Contoh <i>Define How Might We</i> [9]	15
Gambar 2. 7 Contoh Hasil <i>Solution Idea How Might We</i> [8].....	16
Gambar 2. 8 Contoh Hasil <i>User Flow</i> [8].....	17
Gambar 2. 9 Contoh Hasil Information Architecture [21]	17
Gambar 2. 10 Contoh Hasil <i>Wireframe / Low Fidelity</i> [24].....	18
Gambar 2. 11 Contoh Hasil <i>Design System</i> [25].....	19
Gambar 2. 12 Contoh Hasil <i>High Fidelity Design</i> [24]	19
Gambar 2. 13 Skor <i>System Usability Scale</i> [32]	25
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian.....	27
Gambar 4. 1 Sesi Pengujian Pertama	36
Gambar 4. 2 Tampilan Beranda Aplikasi JekNyong.....	41
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Daur Ulange Nyong dan Tarik Saldo.....	42
Gambar 4. 4 <i>Affinity Diagram</i> JekNyong	46
Gambar 4. 5 User Flow Register / <i>Daftar Akun</i>	48
Gambar 4. 6 User Flow Login / Masuk Akun.....	49
Gambar 4. 7 User Flow Jual Sampah Anorganik Tanpa Dipilah	49
Gambar 4. 8 User Flow Jual Sampah Dengan Dipilah	50
Gambar 4. 9 User Flow Tarik Saldo	50
Gambar 4. 10 User Flow Oleh-Olehe Nyong	51
Gambar 4. 11 <i>Information Architecture</i> Aplikasi JekNyong.....	52
Gambar 4. 12 Rancangan <i>Low Fidelity</i> Aplikasi JekNyong	53
Gambar 4. 13 <i>Design System</i> Aplikasi JekNyong.....	53
Gambar 4. 14 <i>High Fidelity</i> Daftar Akun.....	55
Gambar 4. 15 <i>High Fidelity</i> Masuk Akun.....	56

Gambar 4. 16 <i>High Fidelity</i> Halaman Beranda.....	57
Gambar 4. 17 <i>High Fidelity</i> Jual Sampah Anorganik	59
Gambar 4. 18 <i>High Fidelity</i> Jual Sampah Dipilah	61
Gambar 4. 19 <i>High Fidelity</i> Tarik Saldo	62
Gambar 4. 20 <i>High Fidelity</i> Oleh-Olehe Nyong.....	64
Gambar 4. 21 Pengujian Tahap Kedua.....	66
Gambar 4. 22 Implementasi <i>Front End</i> Daftar Akun.....	71
Gambar 4. 23 Implementasi <i>Front End</i> Masuk Akun	71
Gambar 4. 24 Implementasi <i>Front End</i> Jual Sampah Tanpa Dipilah.....	72
Gambar 4. 25 Implementasi <i>Front End</i> Jual Sampah Dipilah	73
Gambar 4. 26 Implementasi <i>Front End</i> Tarik Saldo	73
Gambar 4. 27 Implementasi <i>Front End</i> Oleh-Olehe Nyong	74