

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>ii</i>
PERNYATAAN	<i>iv</i>
ABSTRAK.....	<i>v</i>
ABSTRACT.....	<i>vi</i>
DAFTAR ISI	<i>vii</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>x</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>xii</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xiii</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan	15
1.4 Batasan Masalah	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Solusi Terkait	17
2.1.1 AsetKita	17
2.2 Landasan Teori	17
2.2.1 Aplikasi Mobile	17
2.2.2 Managemen Aset	18
2.2.3 User Interface.....	18
2.2.4 User Experiece	18

2.2.5 Figma	18
2.2.6 Design Thinking	19
2.2.7 Applied Research	21
2.2.8 Qualitative description	21
2.2.9 UEQ-Short	22
2.2.10 Usability Testing	
23	
BAB III METODE PENGERJAAN.....	24
3.1 Analisis.....	24
3.2 Perancangan	24
3.2.1 Emphatize.....	24
3.2.2 Define.....	26
3.2.3 Ideate	27
3.2.3.1 Konsep visual	28
3.2.3.2 Reverensi Visual	29
3.2.3.3 User Flow	29
3.2.3.4 Wareframe	33
3.2.3.5 UI Style Guide	39
3.3 Implementasi.....	45
3.4 Testing.....	52
3.4.1 Usability Testing	52
3.4.2 User Experience Questioner – UEQ-S	54
BAB IV HASIL DAN EVALUASI	56
4.1 Hasil.....	56
4.2 Evaluasi	59
4.2.1 Hasil Evaluasi Usability Testing	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	67