

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
RIWAYAT HIDUP	vi
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 <i>User Interface (UI)</i>	8
2.3 <i>User Experience (UX)</i>	8
2.4 Design Thinking	9

2.5	Figma.....	10
2.6	Draw.io	10
2.7	User Flow	11
BAB III METODE PENELITIAN		12
3.1	Metode Pengumpulan Data	12
3.2	Metode Pengembangan	12
3.3	Metode Pengembangan	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		17
4.1	Hasil.....	17
4.1.1	<i>Emphatize</i>	17
4.1.2	<i>Define</i>	18
4.1.3	<i>Ideate</i>	20
4.1.4	<i>Prototype</i>	21
4.1.5	<i>Testing</i>	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		36
5.1	Kesimpulan.....	36
5.2	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....		37