

TUGAS AKHIR
DESAIN ANTARMUKA APLIKASI OPIBOX BERBASIS
MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
***THINKING* DAN SCRUM**



SALSALIA
NIM : 203110044

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI
PROGRAM DIPLOMA TIGA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2023

TUGAS AKHIR
DESAIN ANTARMUKA APLIKASI OPIBOX BERBASIS
MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
***THINKING* DAN SCRUM**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

Program Diploma

Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun Oleh

SALSALIA

NIM : 203110044

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI
PROGRAM DIPLOMA TIGA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Desain antarmuka aplikasi opibox berbasis mobile
dengan menggunakan metode *design thinking* dan scrum
Nama : Salsalia
NIM : 203110044
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi
Program : Diploma Tiga
Tahun Akademik : 2023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di hadapan Dewan
Penguji Tugas Akhir

Yogyakarta, 10 Agustus 2023
Dosen Pembimbing,



Ex. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.

NIDN: 0021018001

HALAMAN PENGESAHAN
DESAIN ANTARMUKA APLIKASI OPIBOX BERBASIS MOBILE
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* DAN
SCRUM

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan dinyatakan
diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh Gelar

Ahli Madya Komputer

Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Yogyakarta, 10 Agustus 2023

Dewan Penguji

1. Ir. Sudarmanto, M.T. (Ketua)

2. FX. Henry Nugroho, S.T., M.Cs. (Sekretaris)

3. Y. Yohakim Marwanta, S.Kom., M.Cs. (Anggota)

NIDN

0012116401

0021018001

0026108101

TTD



Mengetahui

Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi




FX. Henry Nugroho, S.T., M.Cs.

NIDN : 0021018001

PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh Ahli Madya Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Agustus 2023



Salsalia

NIM: 203110044

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan selesainya tugas akhir ini, saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT untuk semua kuasa-Nya yang telah di tunjukkan dalam saya menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Terimakasih kepada Ibu saya Siti Tasmiah yang telah mendoakan saya, memberikan kasih sayang serta dukungan yang penuh dan tulus setiap apapun yang saya kerjakan. Terima kasih untuk semua pengorbanan dan dukungan kalian yang sangat luar biasa.
3. Terimakasih juga kepada kakak dan adik saya yaitu yosada dede aressa, ongkida firdaus, navelia ramadhan, axselda oxtova, naswasa elalia yang telah memberikan saya semangat dan dukungan yang tak terhingga, semoga menjadi pembelajaran yang lebih dan sangat baik kedepannya.
4. Terimakasih kepada bapak Fx. Henry Nugroho, S.T., M.Cs. selaku Dosen pembimbing saya yang telah memberikan ilmu, bimbingan pengarahan serta nasihat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Terimakasih kepada Akbar Bondan Permana yang sudah membantu dan menemani saat kuliah semester 3 sampai saat ini menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Angkatan 2020 yang telah menemani saya mulai dari semester satu hingga tugas akhir ini.
7. Terimakasih kepada UKMİK yang telah memberikan suatu hal yang baik seperti, pelajaran, semangat, motivasi, sahabat, pengalaman, dan menjadi keluarga yang baru.

HALAMAN MOTTO

“Jangan pernah menyerah jika banyak orang yang mengucilkanmu, tunjukkan bahwa kamu hebat”

“Sukses hanya bisa diraih melalui gigih belajar, kerja keras, dan doa yang ikhlas. Bukan hanya dengan lamunan”

“Tidak ada kata tua untuk belajar”

“Yakinlah pada diri sendiri bahwa aku pasti bisa”

INTISARI

Di era saat ini, aplikasi berbasis mobile memiliki peranan penting, terutama dalam hal berkolaborasi hingga mendapatkan tanggapan yang tepat untuk hasil karya. Oleh karena itu, para kreator membutuhkan aplikasi mobile yang digunakan untuk berkolaborasi hingga mendapatkan tanggapan yang tepat sesuai dengan hasil karyanya.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain antarmuka dan menguji pengalaman pengguna pada aplikasi Opibox yang digunakan untuk berkolaborasi menggunakan metode *design thinking* dan *scrum*. *Design thinking* adalah metode inovasi yang menggunakan kepekaan, pola pikir dan metode desainer untuk memenuhi kebutuhan pengguna akhir, sampai pada kelayakan strategi dan bisnis sehingga mengubahnya menjadi nilai pelanggan dan peluang pasar. *Scrum* adalah suatu metodologi atau kerangka kerja yang terstruktur untuk pengembangan produk yang kompleks. Aplikasi Opibox merupakan aplikasi media sosial yang dibuat untuk saling berkolaborasi. Aplikasi ini memungkinkan para kreator untuk berbagi proyek mereka ke pengguna lain dengan memberikan *like*, komentar, atau mengunggah gambar modifikasi sesuai dengan daftar tugas yang ditentukan oleh pemilik proyek.

Dalam hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan 10 data jawaban dari responden yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini membantu untuk manajemen proyek. Dari hasil data tersebut menghasilkan tanggapan positif sebanyak 9 data setara dengan 90% dan 1 data setara dengan 10% yang bersifat saran terkait Opibox.

Kata kunci : *Design thinking, Kolaborasi, Opibox, Pengujian, Scrum.*

ABSTRACT

In the current era, mobile-based applications have an important role, especially in terms of collaborating to get the right response for the work. Therefore, creators need a mobile application that is used to collaborate until they get the right response according to their work.

This study aims to produce an interface design and test the user experience on the Opibox application which is used to collaborate using the design thinking and scrum methods. Design thinking is a method of innovation that uses designers' sensitivities, mindsets and methods to meet end-user needs, arrive at strategic and business feasibility so as to transform them into customer value and market opportunities. Scrum is a structured methodology or framework for complex product development. The Opibox application is a social media application made for mutual collaboration. This application allows creators to share their projects with other users by giving likes, modifications, comments, or uploading images according to the task list determined by the project owner.

In the results of tests conducted by researchers, obtained 10 answer data from respondents which can be written that this application helps to manage projects. From the results of the data, 9 data equivalent to 90% and 1 data equivalent to 10% were positive responses related to Opibox.

Keywords : *Design thinking, Collaboration, Opibox, Testing, Scrum.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Tugas akhir ini merupakan kewajiban formal untuk melengkapi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (D3) pada Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi. Dengan segala keterbatasan dan kekurangan, penulis menyadari tidak akan mampu menyelesaikan tugas akhir ini sendiri. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat dan kasih karuniaNya.
2. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. selaku rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
3. Bapak Ir. Muhammad Guntara, M.T. selaku wakil rektor 1 Universitas Teknologi Digital Indonesia.
4. Bapak Heru Agus Triyanto, S.E.,M.M. selaku wakil rektor 2 Universitas Teknologi Digital Indonesia.
5. Ibu Indra Yatini Buryadi, S.Kom., M.Kom. selaku wakil rektor 3 Universitas Teknologi Digital Indonesia.
6. Bapak Dison Librado, S.E., M.Kom. selaku wakil rektor 4 Universitas Teknologi Digital Indonesia.
7. Bapak Fx. Henry Nugroho, S.T, M.Cs. selaku Dosen Pembimbing.
8. Ibu saya yang selama ini selalu memberi doa, dukungan dan semangat.
9. Keluarga besar UKM Informatika dan Komputer yang telah memberikan banyak pengalaman selama masa perkuliahan.
10. Teman-teman Mahasiswa Universitas Teknologi Digital Indonesia yang telah memberikan saran untuk terselesaikannya tugas akhir ini.

Menyadari akan kekurangan dan kesalahan penulis dalam tugas akhir ini karena keterbatasan ilmu penulis, maka penulis mengharapkan masukan berupa saran yang

membangun dari semua pihak. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 15 Agustus 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Salsalia', with a horizontal line extending to the right.

Salsalia

x

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xxii
BAB 1	1
1.1 Deskripsi Sistem	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
BAB 2	4
2.1 Dasar Teori.....	4
2.1.1 Figma	4
2.1.2 <i>Brainstorming</i>	4
2.1.3 <i>Design Thinking</i>	4
2.1.4 <i>Empathize</i>	4
2.1.5 <i>Define</i>	5

2.1.6	<i>Ideate</i>	5
2.1.7	<i>Prototype</i>	5
2.1.8	<i>Testing</i>	5
2.1.9	<i>Scrum</i>	6
2.1.10	<i>Userflow</i>	6
2.1.11	<i>Wireframing</i>	6
2.1.12	<i>User Interface</i>	6
2.1.13	<i>User Experience</i>	6
2.1.14	<i>Icons8</i>	7
2.1.15	<i>Product Backlog</i>	7
2.1.16	<i>Sprint Planning</i>	7
2.1.17	<i>Daily Scrum</i>	7
2.1.18	<i>Sprint Review</i>	7
2.1.19	<i>Sprint Retrospective</i>	8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
BAB 3		11
3.1	Deskripsi Sistem	11
3.2	Sistem Pendukung	11
3.2.1	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	11
3.2.2	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	12
3.3	Perancangan Desain	13
3.3.1	<i>Empathize</i>	13
3.3.2	<i>Define</i>	13
3.3.3	<i>Ideate</i>	13
3.3.4	<i>Userflow</i>	13

3.3.4.1	Masuk, Daftar, Lupa kata sandi.....	14
3.3.4.2	Membuat proyek.....	15
3.3.4.3	Membuat tim	18
3.3.4.4	Mengomentari proyek	19
3.3.4.5	Daftar tugas	21
3.3.4.6	Mengunggah/modifikasi.....	23
3.3.4.7	Penukaran poin loyalti.....	25
3.3.4.8	Melihat laporan proyek	26
3.3.4.9	Mengubah data pengguna.....	27
3.3.5	<i>Wireframing</i>	28
3.3.5.1	Daftar, masuk, lupa kata sandi	28
3.3.5.2	Proyek saya dan membuat proyek.....	36
3.3.5.3	Proyek yang dibagikan ke saya	47
3.3.5.4	Membuat tim dan melihat anggota tim bersifat owner.....	50
3.3.5.5	Anggota tim dan melihat anggota tim bukan <i>owner</i>	59
3.3.5.6	Daftar tugas <i>owner</i>	62
3.3.5.7	<i>Reviewer</i>	79
3.3.5.8	Mengubah proyek.....	84
3.3.5.9	Notifikasi	85
3.3.5.10	<i>Search</i>	89
3.3.5.11	Profil.....	91
3.3.5.12	Tampilan ketika memperbesar gambar dan memperkecil gambar 99	
3.3.5.13	Penukaran poin loyalti.....	101
BAB 4	107

4.1	Cara Kerja Figma	107
4.2	Komponen <i>Design System</i>	111
4.3	Tampilan <i>Hi-fi</i> Setiap Fitur	119
4.3.1	Daftar, masuk, lupa kata sandi.....	119
4.3.2	Proyek saya dan Membuat proyek.....	127
4.3.3	Proyek yang dibagikan ke saya.....	138
4.3.4	Membuat tim dan Melihat anggota tim bersifat owner.....	141
4.3.5	Anggota tim dan Melihat anggota tim bukan <i>owner</i>	151
4.3.6	Daftar tugas <i>owner</i>	154
4.3.7	<i>Reviewer</i>	171
4.3.8	Mengubah proyek	176
4.3.9	Notifikasi	177
4.3.10	<i>Search</i>	180
4.3.11	Profil	182
4.3.12	Tampilan ketika memperbesar gambar dan memperkecil gambar ...	191
4.3.13	Penukaran poin loyalti	192
4.4	<i>Prototyping</i>	199
4.5	<i>Testing</i>	199
BAB 5		202
5.1	Kesimpulan	202
5.2	Saran.....	203
DAFTAR PUSTAKA		204
LAMPIRAN.....		205

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Masuk, daftar, lupa kata sandi.....	15
Gambar 3. 2 Membuat proyek	17
Gambar 3. 3 Membuat tim	18
Gambar 3. 4 Mengomentari proyek	20
Gambar 3. 5 Daftar tugas	22
Gambar 3. 6 Mengunggah modifikasi.....	24
Gambar 3. 7 Penukaran poin loyalty.....	25
Gambar 3. 8 Melihat laporan proyek	26
Gambar 3. 9 Mengubah data pengguna.....	27
Gambar 3. 10 Splash screen	28
Gambar 3. 11 Splash screen	29
Gambar 3. 12 Masuk	30
Gambar 3. 13 Masuk gagal	31
Gambar 3. 14 Daftar.....	32
Gambar 3. 15 Daftar gagal	33
Gambar 3. 16 Lupa kata sandi.....	34
Gambar 3. 17 Loading.....	35
Gambar 3. 18 Proyek saya dan membuat proyek.....	36
Gambar 3. 19 Hak akses foto dan media di perangkat.....	37
Gambar 3. 20 Memilih gambar dan Mengisikan inputan buat proyek	38
Gambar 3. 21 Memilih akses kelola.....	39
Gambar 3. 22 Tampilan akses kelola umum serta tim	40
Gambar 3. 23 Proyek tersimpan.....	41
Gambar 3. 24 Proyek terunggah.....	41
Gambar 3. 25 Link tersalin	42
Gambar 3. 26 Koneksi terputus.....	42
Gambar 3. 27 Sorting gambar	43
Gambar 3. 28 Laporan proyek	43

Gambar 3. 29 Kesempatan habis.....	44
Gambar 3. 30 Menghapus proyek	44
Gambar 3. 31 Belum unggah gambar	45
Gambar 3. 32 Belum memiliki proyek.....	46
Gambar 3. 33 Proyek yang dibagikan ke saya	47
Gambar 3. 34 Akses sudah tidak berlaku.....	48
Gambar 3. 35 Tidak memiliki akses proyek	48
Gambar 3. 36 Proyek yang dibagikan saya kosong	49
Gambar 3. 37 Membuat tim dan melihat anggota tim bersifat owner	50
Gambar 3. 38 Pop up hapus tim	51
Gambar 3. 39 Ubah nama tim	52
Gambar 3. 40 Daftar proyek dari tim	53
Gambar 3. 41 Daftar anggota tim.....	54
Gambar 3. 42 Pop up hapus tim	55
Gambar 3. 43 Buat tim baru	56
Gambar 3. 44 Tambah kolaborator	57
Gambar 3. 45 Daftar tim kosong.....	58
Gambar 3. 46 Anggota bukan owner	59
Gambar 3. 47 Pop up anggota bukan owner	60
Gambar 3. 48 Daftar anggota tim bukan owner	61
Gambar 3. 49 Keluar dari tim	62
Gambar 3. 50 Detail proyek owner	63
Gambar 3. 51 Daftar komentar	64
Gambar 3. 52 Mengomentari proyek	65
Gambar 3. 53 Menandai area	66
Gambar 3. 54 Edit komentar dengan menandai area	67
Gambar 3. 55 Edit komentar dengan tulisan biasa.....	68
Gambar 3. 56 Detail komentar	69
Gambar 3. 57 Upload modifikasi	70
Gambar 3. 58 Daftar modifikasi.....	71
Gambar 3. 59 Sorot hasil modifikasi	72

Gambar 3. 60 Edit hasil modifikasi	73
Gambar 3. 61 Daftar tugas	74
Gambar 3. 62 Tambah tugas manual	75
Gambar 3. 63 Tampilan menyukai proyek kosong	76
Gambar 3. 64 Tampilan komentar kosong	77
Gambar 3. 65 Tampilan modifikasi kosong	78
Gambar 3. 66 Tampilan daftar tugas kosong	79
Gambar 3. 67 Tampilan proyek reviewer	80
Gambar 3. 68 Tampilan daftar komentar reviewer	81
Gambar 3. 69 Tampilan daftar modifikasi reviewer	82
Gambar 3. 70 Tampilan daftar tugas reviewer	83
Gambar 3. 71 Mengubah proyek.....	84
Gambar 3. 72 Notifikasi	85
Gambar 3. 73 Pop up baca semua	86
Gambar 3. 74 Pop up nolak undangan	87
Gambar 3. 75 Notifikasi	88
Gambar 3. 76 Search	89
Gambar 3. 77 Search kosong	90
Gambar 3. 78 Ubah profil	91
Gambar 3. 79 Riwayat suka	92
Gambar 3. 80 Riwayat komentar	93
Gambar 3. 81 Riwayat modifikasi	94
Gambar 3. 82 Riwayat suka kosong.....	95
Gambar 3. 83 Riwayat komentar kosong	96
Gambar 3. 84 Riwayat modifikasi kosong	97
Gambar 3. 85 Ubah kata sandi	98
Gambar 3. 86 Tentang.....	99
Gambar 3. 87 Tampilan zoom.....	100
Gambar 3. 88 Daftar penukaran poin	101
Gambar 3. 89 Bantuan.....	102
Gambar 3. 90 Detail hadiah	103

Gambar 3. 91 Sukses.....	104
Gambar 3. 92 Poin tidak cukup.....	104
Gambar 3. 93 Riwayat penukaran	105
Gambar 3. 94 Riwayat penukaran kosong	106
Gambar 4. 1 Dashboard.....	107
Gambar 4. 2 Desain file	108
Gambar 4. 3 Tampilan awal	108
Gambar 4. 4 Frame.....	109
Gambar 4. 5 Tambah gambar.....	109
Gambar 4. 6 Text.....	110
Gambar 4. 7 Prototyping	110
Gambar 4. 8 Hasil Prototyping	111
Gambar 4. 9 Logo	112
Gambar 4. 10 Collor pallete	113
Gambar 4. 11 Icon.....	114
Gambar 4. 12 Typografy	116
Gambar 4. 13 Komponen	117
Gambar 4. 14 Ilustrasi	118
Gambar 4. 15 Hifi Splash screen.....	119
Gambar 4. 16 Hifi 2 Splash screen.....	120
Gambar 4. 17 Hifi masuk	121
Gambar 4. 18 Hifi masuk gagal	122
Gambar 4. 19 Hifi daftar	123
Gambar 4. 20 Hifi daftar gagal	124
Gambar 4. 21 Hifi lupa kata sandi	125
Gambar 4. 22 Hifi loading	126
Gambar 4. 23 Hifi proyek saya dan membuat proyek	127
Gambar 4. 24 Hifi Hak akses foto dan media di perangkat	128
Gambar 4. 25 Hifi memilih gambar dan mengisikan inputan buat proyek.....	129
Gambar 4. 26 Hifi memilih akses kelola.....	130

Gambar 4. 27 Hifi tampilan akses kelola umum serta tim.....	131
Gambar 4. 28 Hifi proyek tersimpan.....	132
Gambar 4. 29 Hifi proyek terunggah	133
Gambar 4. 30 Hifi link tersalin	134
Gambar 4. 31 Hifi koneksi terputus	134
Gambar 4. 32 Hifi sorting gambar	135
Gambar 4. 33 Hifi laporan proyek	135
Gambar 4. 34 Hifi kesempatan habis	136
Gambar 4. 35 menghapus proyek	136
Gambar 4. 36 Hifi belum unggah gambar.....	137
Gambar 4. 37 Hifi belum memiliki proyek.....	138
Gambar 4. 38 Hifi proyek yang dibagikan ke saya.....	139
Gambar 4. 39 Hifi akses sudah tidak berlaku	140
Gambar 4. 40 Hifi tidak memiliki akses proyek	140
Gambar 4. 41 Hifi proyek yang dibagikan saya kosong	141
Gambar 4. 42 Hifi membuat tim dan melihat anggota tim bersifat owner	142
Gambar 4. 43 Hifi pop up hapus tim.....	143
Gambar 4. 44 Hifi ubah nama tim.....	144
Gambar 4. 45 Hifi daftar proyek dari tim	145
Gambar 4. 46 Hifi daftar anggota tim	146
Gambar 4. 47 Pop up hapus tim	147
Gambar 4. 48 Hifi buat tim baru	148
Gambar 4. 49 Hifi tambah kolaborator	149
Gambar 4. 50 Hifi daftar tim kosong	150
Gambar 4. 51 Hifi anggota bukan owner	151
Gambar 4. 52 Pop up anggota bukan owner	152
Gambar 4. 53 Hifi daftar anggota tim bukan owner	153
Gambar 4. 54 Hifi keluar dari tim.....	154
Gambar 4. 55 Hifi detail proyek owner	155
Gambar 4. 56 Hifi daftar komentar	156
Gambar 4. 57 Hifi mengomentari proyek	157

Gambar 4. 58 Hifi menandai area	158
Gambar 4. 59 Hifi edit komentar dengan menandai area.....	159
Gambar 4. 60 Hifi edit komentar dengan tulisan biasa.....	160
Gambar 4. 61 Hifi detail komentar	161
Gambar 4. 62 Hifi upload modifikasi	162
Gambar 4. 63 Hifi daftar modifikasi.....	163
Gambar 4. 64 Hifi sorot hasil modifikasi.....	164
Gambar 4. 65 Hifi edit hasil modifikasi.....	165
Gambar 4. 66 Hifi daftar tugas.....	166
Gambar 4. 67 Hifi tambah tugas manual	167
Gambar 4. 68 Hifi tampilan menyukai proyek kosong.....	168
Gambar 4. 69 Hifi tampilan komentar kosong.....	169
Gambar 4. 70 Hifi tampilan modifikasi kosong.....	170
Gambar 4. 71 Hifi tampilan daftar tugas kosong.....	171
Gambar 4. 72 Hifi tampilan proyek reviewer	172
Gambar 4. 73 Hifi tampilan daftar komentar reviewer	173
Gambar 4. 74 Hifi tampilan daftar modifikasi reviewer	174
Gambar 4. 75 Hifi tampilan daftar tugas reviewer.....	175
Gambar 4. 76 Hifi mengubah proyek.....	176
Gambar 4. 77 Hifi notifikasi	177
Gambar 4. 78 Hifi pop up baca semua.....	178
Gambar 4. 79 Hifi pop up nolak undangan	179
Gambar 4. 80 Hifi notifikasi	180
Gambar 4. 81 Hifi search	181
Gambar 4. 82 Hifi search kosong.....	182
Gambar 4. 83 Hifi ubah profil.....	183
Gambar 4. 84 Hifi riwayat suka	184
Gambar 4. 85 Hifi riwayat komentar	185
Gambar 4. 86 Hifi riwayat modifikasi	186
Gambar 4. 87 Hifi riwayat suka kosong.....	187
Gambar 4. 88 Hifi riwayat komentar kosong.....	188

Gambar 4. 89 Hifi riwayat modifikasi kosong.....	189
Gambar 4. 90 Hifi ubah kata sandi	190
Gambar 4. 91 Hifi tentang.....	191
Gambar 4. 92 Hifi tampilan zoom	192
Gambar 4. 93 Hifi daftar penukaran poin	193
Gambar 4. 94 Hifi bantuan.....	194
Gambar 4. 95 Hifi detail hadiah.....	195
Gambar 4. 96 Hifi sukses	196
Gambar 4. 97 Hifi poin tidak cukup	196
Gambar 4. 98 Hifi riwayat penukaran.....	197
Gambar 4. 99 Hifi riwayat penukaran kosong	198

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian.....	9
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	12
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras.....	12
Tabel 4 1 Data testing	199