

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Klasifikasi Tipe-tipe Diagram UML	10
Gambar III.1 Model Konseptual (Alan Hevner, 2010).....	21
Gambar III.2 Sistematika Penelitian (<i>Design Thinking</i>).....	23
Gambar III.3 Grafik Efektivitas (Nielsen, 2000)	26
Gambar IV.1 <i>Business Model Canvas</i>	29
Gambar IV.2 <i>Overview</i> Proses Bisnis Utama <i>e-Marketplace</i>	36
Gambar IV.3 Proses Bisnis Pemesanan Komisi	36
Gambar IV.4 Proses Bisnis Progres Komisi	37
Gambar IV.5 Proses Bisnis Pencairan Dana	37
Gambar IV.6 Empathy mapping (pengguna satu).....	39
Gambar IV.7 <i>Empathy mapping</i> (pengguna dua)	41
Gambar IV.8 Pengelompokan Masalah	42
Gambar IV.9 <i>Problem statement</i>	43
Gambar IV.10 Kumpulan ide-ide yang ditemukan	44
Gambar IV.11 Grafik prioritas ide	45
Gambar IV.12 <i>Use Case Diagram</i> (Penjual)	46
Gambar IV.13 <i>Activity Diagram</i> Penambahan Paket Komisi.....	48
Gambar IV.14 <i>Activity Diagram</i> Pelaporan Progres Komisi.....	48
Gambar IV.15 <i>Activity Diagram</i> Mengajukan Iklan.....	49
Gambar V.1 <i>Wireframe</i> halaman tiket	51
Gambar V.2 <i>Wireframe</i> halaman kupon	52
Gambar V.3 <i>Wireframe</i> halaman iklan	53
Gambar V.4 <i>Wireframe</i> halaman portofolio	54
Gambar V.5 <i>Styling Guide</i> Pewarnaan (Warna Primer dan Sekunder)	55
Gambar V.6 <i>Styling guide</i> pewarnaan (warna pendukung)	56
Gambar V.7 Portofolio - Karyamu.....	57
Gambar V.8 Portofolio - Tambah Karya.....	58
Gambar V.9 Portofolio - Paket.....	59
Gambar V.10 Kupon & Iklan - Kupon	60
Gambar V.11 Kupon & Iklan – Iklan	61
Gambar V.12 Kupon & Iklan – Iklan, Ajukan Iklan.....	61

Gambar V.13 Bantuan – Buat Tiket.....	62
Gambar V.14 Bantuan - Status Tiket	63
Gambar V.15 <i>Heatmap</i> Layar Skenario 3	66
Gambar V.16 <i>Heatmap</i> Layar Skenario 8.....	67
Gambar V.17 <i>Heatmap Layar Skenario 12</i>	68
Gambar V.18 Implementasi Halaman <i>Dashboard</i>	69
Gambar V.19 Implementasi Halaman Kupon.....	69
Gambar V.20 Implementasi Halaman Komisi	70
Gambar V.21 Implementasi Halaman Portofolio	70