

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PENGESAHAN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-4
1.3 Tujuan Penelitian	I-4
1.4 Manfaat Penelitian	I-4
1.5 Batasan Masalah	I-5
1.6 Sistematik Penulisan	I-6

BAB II	LANDASAN TEORI.....	II-8
2.1	Figma	II-8
2.2	Auto Layout Figma	II-9
2.3	Plugin Figma.....	II-10
2.3.1.	Dualite	II-11
2.3.2.	Figma Auto Name	II-13
2.4	Java Script.....	II-14
2.5	React JS.....	II-15
2.6	Sonarqube	II-16
2.6.1.	Bug	II-17
2.6.2.	Code Smells	II-17
2.6.3.	<i>Vulnerability</i>	II-19
2.6.4.	Kriteria Kode Layak.....	II-20
2.7	Penelitian terkait	II-21
2.8	Metode Eksperimen	II-29
BAB III	METODE PENELITIAN.....	III-1
3.1	Jenis Penelitian.....	III-1
3.2	Objek Penelitian.....	III-1
3.3	Variabel Penelitian.....	III-2
3.4	Teknik Analisis Data.....	III-3

3.5	Tahapan penelitian	III-3
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	III-6
3.7	Teknik Analisis Data.....	III-7
BAB IV	PEMBAHASAN DAN HASIL	IV-1
4.1	Desain Landing Page	IV-1
4.1.1	Color Palette.....	IV-1
4.1.2	Aset Component.....	IV-3
4.1.3	Layout Landing Page	IV-4
4.2	Perlakuan pada Kondisi A (Eksperimen Dengan Perlakuan)	IV-6
4.2.1	Auto Layout Desain	IV-6
4.2.2	Konversi Gambar SVG ke PNG	IV-7
4.2.3	Penamaan Frame dan Tagging Elemen.....	IV-9
4.3	Generate Code Menggunakan Dualite	IV-10
4.4	Evaluasi Hasil Generate Kode	IV-13
4.4.1	Evaluasi Visual dan Fungsionalitas Web	IV-13
4.4.2	Evaluasi Kode dengan SonarQube.....	IV-15
4.5	Dokumentasi Hasil Analisis.....	IV-20
4.5.1	Total Masalah dan Rasio Terhadap Baris Kode.....	IV-20
4.5.2	Persentase Setiap Jenis Masalah	IV-21
4.5.3	Persentase Kategori <i>Severity</i>	IV-21

BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	V-1
5.1.	Kesimpulan	V-1
5.2.	Saran	V-2
DAFTAR REFERENSI		1
LAMPIRAN		9