

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Istilah.....	ix
Bab I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	3
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Batasan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian.....	4
I.6 Sistematika Penulisan.....	5
Bab II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
II.1 Transportasi Publik.....	8
II.2 Teori yang Berhubungan dengan Desain	9
II.2.1 <i>Law of UX</i>	9
II.2.2 <i>User Interface</i>	10
II.2.3 <i>Material Design</i>	10
II.3 <i>Business Model Canvas (BMC)</i>	11
II.4 Metodologi Desain	13
II.4.1 <i>User Centered Design</i>	13

II.4.2	<i>Persona</i>	14
II.4.3	<i>Wireframe</i>	14
II.4.4	<i>Prototype</i>	15
II.4.5	<i>Hierarchical Task Analysis</i>	15
II.4.6	<i>System Usability Scale</i>	15
II.5	Perangkat Lunak yang Digunakan	16
II.5.1	Figma	16
II.5.2	Maze.....	16
II.5.3	Visual Studio Code	16
II.5.4	Flutter	17
II.6	Penelitian Terdahulu.....	18
II.7	Alasan Pemilihan Teori, Kerangka Kerja, atau Mekanisme	22
Bab III	Metodologi Penelitian.....	24
III.1	Model Konseptual	24
III.2	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	25
III.2.1	Identify need.....	26
III.2.2	Specify context of use	26
III.2.3	Specify requirements.....	26
III.2.4	Produce design solutions.....	27
III.2.5	Evaluate designs.....	27
III.3	Pengumpulan Data	27
III.4	Pengembangan Produk	28
III.5	Metode Evaluasi	29
Bab IV	Analisis dan Perancangan	32
IV.1	Analisis Kebutuhan Bisnis	32
IV.1.2	Analisis Keuangan	38

IV.2	<i>Identify Need</i>	43
IV.2.1	Wawancara.....	43
IV.3	<i>Specify Context of Use</i>	49
IV.3.1	<i>Persona</i>	49
IV.3.2	<i>User Journey Map</i>	52
IV.3.3	Konteks Skenario	53
IV.3.4	<i>Problem Statement</i>	56
IV.4	<i>Specify Requirements</i>	56
IV.4.1	Identifikasi Kebutuhan Pengguna	56
IV.4.2	Hierarchical Task Analysis	58
IV.4.3	<i>Wireframe</i>	63
Bab V	Implementasi dan Pengujian	74
V.1	Implementasi Bisnis	74
V.1.1	Pemasaran Kiri.....	74
V.1.2	Inkubasi Startup	81
V.2	Produce Design Solution	81
V.2.1	User Interface Design.....	81
V.3	<i>Evaluate Design</i>	90
V.3.1	<i>Usability Planning</i>	90
V.3.2	Usability Testing	91
V.3.3	Rekomendasi Desain.....	97
Bab VI	Kesimpulan dan Saran	99
VI.1	Kesimpulan.....	99
VI.2	Saran.....	100
Bab VII	Daftar pustaka	101
Lampiran	103