

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Permasalahan	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN.....	8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Penelitian.....	8
2.1.2 Business Model Navigator	8
2.1.3 <i>Business Model Canvas</i>	10
2.1.4 <i>Value Proportion Canvas</i>	12
2.1.5 Platform Digital.....	13
2.1.6 Desain Interaksi.....	13
2.1.7 <i>User Experience</i>	14
2.1.8 <i>User Inteface</i>	14
2.1.9 <i>User Persona</i>	15
2.1.10 <i>Wireframe</i>	16
2.1.11 <i>Usability Testing</i>	17
2.2 Penelitian Terdahulu.....	18
2.3 Kerangka Pemikiran.....	21
2.4 Asumsi Penelitian	22
2.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	22
BAB III	23

METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN	23
3.1 Pendekatan Penelitian dan Perancangan	23
3.1.1 Empathize.....	24
a. Observasi.....	24
b. Kuesioner	25
c. Wawancara	25
d. Studi Literatur	26
3.1.2 Define.....	26
a. Analisis Data Kuesioner.....	26
b. Analisis Data Wawancara.....	27
c. <i>User Persona</i>	27
3.1.3 <i>Ideate</i>	27
3.1.4 <i>Prototype</i>	28
3.1.5 <i>Testing</i>	28
3.2 Populasi dan Sampel	29
3.2.1 Populasi.....	29
3.2.2 Sampel.....	29
3.3 Fokus Penelitian	29
3.4 Validitas Data	30
3.4.1 Triangulasi Data	30
3.4.2 Triangulasi Metode	30
BAB IV	32
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Gambaran Umum Penelitian	32
4.2 Hasil Penelitian	33
4.2.1 Tahapan <i>Empathize</i>	33
4.2.2 Tahapan <i>Define</i>	43
4.3 Pembahasan Hasil Perancangan.....	49
4.3.1 Tahapan <i>Ideate</i>	49
4.3.2 Tahapan <i>Prototipe</i>	63
4.3.3 Tahapan <i>Testing</i>	81
4.4 Penarikan Kesimpulan	91

BAB V.....	93
KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96