

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian.....	6
Gambar 2.1 Pintu Gerbang Antar Muka Pengguna dengan Teknologi 2024	8
Gambar 2.2 Mengenal User Experience Design.....	9
Gambar 2.2 DKV sebagai sarana branding	12
Gambar 2.2 DKV sebagai sarana informasi dan instruksi	13
Gambar 2.2 DKV sebagai media promosi dan presentasi	13
Gambar 2.1 Aneka Garis.....	14
Gambar 2.2 Aneka Bentuk.....	15
Gambar 2.3 Aneka Tekstur.....	15
Gambar 2.4 Pentingnya Psikologi Warna.....	16
Gambar 2.5 Gelap Terang.....	16
Gambar 2.6 Visualisasi Ruang.....	17
Gambar 2.7 Perbandingan Ukuran.....	17
Gambar 2.8 Design Thinking: Memecahkan Masalah dengan Kreativitas dan Empati...	20
Gambar 2.9 Business Model Canvas.....	22
Gambar 3.1 Grafik rentang usia responden.....	26
Gambar 3.2 Grafik pekerjaan responden.....	27
Gambar 3.3 Grafik status pernikahan responden	27
Gambar 3.4 Grafik Pengalaman Menggunakan Jasa Service Elektronik.....	28

Gambar 3.5 Grafik frekuensi kebutuhan layanan service.....	28
Gambar 3.6 Grafik pemilihan lokasi layanan service.....	29
Gambar 3.7 Grafik responden kepuasan layanan service.....	29
Gambar 3.8 Grafik prioritas bagi responden.....	30
Gambar 3.9 Grafik metode pemesanan layanan.....	30
Gambar 3.10 Grafik hasil pentingnya estimasi biaya dalam layanan service.....	31
Gambar 3.11 Grafik kesulitan responden dalam mencari service.....	31
Gambar 3.12 Grafik Pemilihan penyediaan garansi pada layanan jasa service peralatan elektronik.....	32
Gambar 3.13 Grafik pendapat kemudahan aksesibilitas.....	32
Gambar 3.14 Grafik pentingnya opsi service ramah lingkungan.....	33
Gambar 3.15 Grafik preferensi pilihan peralatan elektronik.....	33
Gambar 3.16 Grafik kemampuan dalam menggunakan teknologi digital.....	34
Gambar 3.17 Grafik kepuasan rekomendasi kerabat, teman, atau keluarga.....	34
Gambar 3.18 Grafik pendapat mengenai aplikasi layanan.....	35
Gambar 3.19 Grafik ketertarikan menggunakan jasa layanan elektronik dan pemeliharaan peralatan elektronik.....	35
Gambar 3.20 Logo aplikasi SharpID.....	36
Gambar 3.21 SharpID-app on Google Play.....	36
Gambar 3.22 Logo aplikasi Urgent.Id.....	37
Gambar 3.23 Urgent.Id-on Google Play.....	38
Gambar 3.24 Seekmi.....	39

Gambar 3.25 Seekmi memperbarui tampilan.....	39
Gambar 3.26 Seekmi.....	40
Gambar 3.27 Jingga Elektronik.....	41
Gambar 3.28 Panggih Giri Samudra.....	43
Gambar 3.29 User Persona Calon Pengguna Aplikasi.....	49
Gambar 3.30 User Persona Calon Mitra Aplikasi.....	50
Gambar 4.1 brainstorm perancangan.....	54
Gambar 4.2 Moodboard Penamaan Aplikasi MyServ.....	56
Gambar 4.3 Referensi Visual.....	57
Gambar 4.4 Font Inter.....	58
Gambar 4.5 Base color palette.....	59
Gambar 4.6 Business Model Canvas MyServ.....	60
Gambar 4.7 Proses brainstorm sketsa Logo MyServ.....	61
Gambar 4.8 Proses Sketsa Logo MyServ.....	61
Gambar 4.9 Alternatif Logo MyServ.....	62
Gambar 4.10 penjabaran makna Logo MyServ.....	62
Gambar 4.11 Logo MyServ.....	63
Gambar 4.12 Logo Grib MyServ.....	64
Gambar 4.13 Logo MyServ.....	64
Gambar 4.14 Color Palette Logo MyServ.....	64
Gambar 4.15 Referensi Visual maskot.....	65

Gambar 4.16 ilustrasi maskot alternatif untuk aplikasi MyServ.....	66
Gambar 4.17 ilustrasi maskot Servpal untuk aplikasi MyServ.....	66
Gambar 4.18 User Flow aplikasi MyServ pengguna.....	67
Gambar 4.19 User Flow aplikasi MyServ mitra.....	67
Gambar 4.20 Wireframe Splash Screen dan Onboarding screen.....	68
Gambar 4.21 Wireframe login dan Sign Up screen.....	68
Gambar 4.22 Wireframe Dashboard screen dan navigasi.....	69
Gambar 4.23 Wireframe Proses pemesanan.....	69
Gambar 4.24 Wireframe management akun.....	70
Gambar 4.25 Wireframe chat room screen.....	70
Gambar 4.26 Wireframe promosi dan voucher.....	71
Gambar 4.27 Wireframe Splash Screen dan Onboarding screen.....	71
Gambar 4.28 Wireframe login dan Sign Up screen.....	72
Gambar 4.29 Wireframe Dashboard screen serta navigasi dan menu harian.....	72
Gambar 4.30 Wireframe proses penerimaan permintaan layanan.....	73
Gambar 4.31 Wireframe proses operasional layanan.....	73
Gambar 4.32 Wireframe chat room screen	74
Gambar 4.33 kalender jadwal layanan terbooking.....	74
Gambar 4.34 performa dan pendapatan.....	75
Gambar 4.35 Rating dan review.....	75
Gambar 4.36 Wireframe management akun.....	76

Gambar 4.37 High fidelity wireframe splash screen dan onboarding screen.....	76
Gambar 4.38 High fidelity login dan sign-Up.....	77
Gambar 4.39 High fidelity dashboard.....	77
Gambar 4.40 High fidelity pencarian mitra penyedia layanan.....	78
Gambar 4.41 High fidelity Proses pemesanan layanan.....	79
Gambar 4.42 High fidelity Pemesanan layanan dan ringkasan pemesanan.....	80
Gambar 4.43 High fidelity management akun, dan profile setting.....	81
Gambar 4.44 High fidelity draft.....	81
Gambar 4.45 High fidelity riwayat layanan.....	82
Gambar 4.46 High fidelity promo dan voucher.....	82
Gambar 4.47 High fidelity chat Room dan chat.....	83
Gambar 4.48 Wireframe Splash Screen dan Onboarding screen.....	84
Gambar 4.49 Wireframe login dan Sign Up screen.....	84
Gambar 4.50 Wireframe Dashboard screen serta navigasi dan menu harian.....	85
Gambar 4.51 Wireframe proses penerimaan permintaan layanan.....	86
Gambar 4.53 Wireframe proses operasional layanan.....	86
Gambar 4.54 Wireframe chat room screen.....	87
Gambar 4.55 kalender jadwal layanan terbooking.....	88
Gambar 4.56 performa dan pendapatan.....	88
Gambar 4.57 Rating dan review.....	89
Gambar 4.58 Wireframe management akun.....	90

Gambar 4.59 Feeds instagram.....	90
Gambar 4.60 Story instagram.....	91
Gambar 4.61 Seragam teknisi MyServ.....	93
Gambar 4.62 Tas Toolkit.....	94
Gambar 4.63 Banner MyServ.....	95
Gambar 5.1 Foto bersama selepas wawancara bersama UI/UX Designer.....	101
Gambar 5.2 Screenshot proses perancangan aplikasi MyServ.....	102