

DAFTAR ISI

BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Pengumpulan Data dan Analisis.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	6
1.7 Kerangka Penelitian.....	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
BAB 2	
LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Teori User Interface.....	10
2.2 Teori User experience.....	11
2.3 Teori Aplikasi Mobile.....	13
2.4 Teori Perilaku Konsumen.....	13
2.5 Teori Desain Komunikasi Visual (DKV).....	13
2.6 Teori Analisis Khalayak Sasar (Segmenting, Targeting, Positioning).....	21
2.7 Design Thinking.....	23
2.8 Teori Service Provider.....	24
2.9 Teori Business Model.....	24
2.10 Kerangka Teori.....	27
2.10 Asumsi.....	27
BAB 3	
DATA DAN ANALISIS.....	28
3.1 Data.....	28

3.1.1 Observasi peluang bisnis penting.....	28
3.1.2 Kuesioner.....	29
3.1.3 Observasi Aplikasi Sejenis.....	38
3.1.4 Wawancara.....	44
3.2 Analisis Data.....	47
3.2.1 Analisis Deskriptif Produk Serupa.....	47
3.2.1.1 Analisis Komparasi Aplikasi Serupa.....	48
3.2.2 Analisis Hasil Kuesioner.....	49
3.2.3 Analisis Hasil Wawancara.....	50
3.2.4 User Persona.....	51
1. Calon Pengguna Aplikasi.....	51
2. Calon Mitra Aplikasi.....	52
3.2.5 Data Khalayak Sasar.....	53
3.3 Matriks Penarikan Kesimpulan.....	53

BAB 4

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	56
4.1 Ideate.....	56
4.1.1 Big Idea.....	56
4.1.2 Konsep Kreatif.....	57
4.1.3 Penamaan Aplikasi.....	58
4.1.4 Konsep Visual.....	59
4.1.4.1 Referensi Visual.....	59
4.1.4.2 Layout.....	60
4.1.4.3 Tipografi.....	60
4.1.4.4 Color Pallete.....	61
4.1.5 Konsep Media.....	61
4.1.5.1 Media Primer.....	61
4.1.5.1 Media Sekunder.....	62
4.1.6 Konsep Bisnis.....	62

4.1.6.1	Busines Model Canvas (BMC).....	62
4.1.6.2	Logo.....	63
4.1.6.3	Maskot.....	66
4.2	Prototype.....	69
4.2.1	User Flow.....	69
4.2.2	Low Fidelity versi Pengguna.....	70
4.2.3	Low Fidelity versi mitra.....	73
4.2.3	High Fidelity versi pengguna.....	78
4.2.4	High Fidelity versi mitra.....	86
4.2.5	Media Pendukung.....	92
4.2.5.1	Feeds dan story Instagram.....	92
4.2.5.2	Seragam Teknisi.....	93
4.2.5.3	Tas Toolkit.....	94
4.2.5.4	Banner.....	95
4.3	Testing.....	96
4.1.7	Usability testing.....	96
BAB 5		
KESIMPULAN DAN SARAN.....		98
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....		100
LAMPIRAN.....		103