

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
LEMBAR PERNYATAAN.....	4
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	11
DAFTAR GAMBAR.....	13
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data.....	6
1.5.1 Pengumpulan Data.....	6
A. Observasi.....	6
B. Wawancara.....	7
C. Kuesioner.....	8
1.5.2 Analisis Data.....	8
A. Analisis Visual.....	8
B. Analisis Matriks Perbandingan.....	9
1.6 Kerangka Penelitian.....	10
1.7 Pembabakan.....	11
1.7.1 BAB I Pendahuluan.....	11
1.7.2 BAB II Landasan Teori.....	11
1.7.3 BAB III Data dan Analisis Data.....	11
1.7.4 BAB IV Perancangan.....	12
1.7.5 BAB V Penutup.....	12
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	13
2.1 Teori Desain Perancangan Aplikasi.....	13
2.1.1 Multimedia.....	13

2.1.2 Aplikasi Mobile.....	14
2.1.3 User Interface.....	16
A. Komponen User Interface.....	18
2.1.4 User Experience.....	24
A. Faktor User Experience.....	24
2.1.5 Desain Komunikasi Visual.....	28
A. Prinsip Prinsip Desain.....	30
2.2 Teori Proses Perancangan Aplikasi.....	33
2.2.1 Teori Design Thinking.....	33
B. Define.....	34
C. Ideate.....	35
D. Prototype.....	35
2.2.2 Business Model Canvas.....	36
A. Customer Segment.....	37
B. Value Proposition.....	37
C. Channels.....	37
D. Customer relationship.....	38
E. Revenue Streams.....	38
F. Key Resource.....	38
G. Key Activities.....	38
H. Key Partnerships.....	39
I. Cost Structure.....	39
2.2.3 User Persona.....	39
2.2.4 Digital Start-up.....	40
2.2.5 Teori Perancangan Aplikasi.....	41
2.3 Kerangka Teori.....	42
2.4 Asumsi.....	44
BAB III	
DATA DAN ANALISIS.....	45
3.1 Data (empathize).....	45
3.1.1 Data Observasi dan Potensi Pasar.....	45
A. Potensi Pasar.....	45
B. Data Produk yang Digarap.....	46
C. Objek Penelitian.....	47
3.1.2 Data Khalayak Sasaran.....	48
A. Geografis.....	48
B. Demografis.....	49
C. Psikografis.....	49

D. Perilaku.....	49
3.1.3 Data Hasil Observasi Aplikasi Sejenis.....	50
A. Profil Octopus.....	50
B. Profil Plastic Pay.....	51
C. Profil Smash.....	53
3.1.4 Data Hasil Wawancara.....	54
A. Wawancara Dengan Pelaku Industri Tata Kelola Sampah.....	55
B. Wawancara Dengan UI/UX Designer.....	58
C. Wawancara Dengan Program Manager BLOCK71 Bandung.....	62
3.1.5 Data Hasil Kuesioner.....	66
1. Jenis Kelamin.....	66
2. Usia Responden.....	67
3. Pekerjaan Responden.....	67
4. Domisili Responden.....	68
5. Kebersihan di Lingkungan Sekitar Tempat Tinggal.....	68
6. Kepedulian Terhadap Sampah yang Dihasilkan.....	69
7. Mendaur Ulang Sampah.....	69
8. Kendala Ketika Melakukan Daur Ulang Sampah.....	70
9. Penghambat Pengelolaan Sampah.....	71
10. Tanggung Jawab terhadap Sampah yang Dihasilkan.....	72
11. Jasa Pengangkutan Sampah.....	73
12. Sistem Retribusi Jasa Angkutan Sampah.....	73
13. Efisiensi Sistem Retribusi Sampah Yang Responden Gunakan.....	74
14. Retribusi Sampah yang Mahal.....	75
15. Biaya Retribusi Sampah Responden.....	75
16. Kepuasan Terhadap Sistem Retribusi Sampah yang Ada Saat Ini.....	76
17. Membayar lebih Untuk Mendapatkan Pengelolaan Sampah Bertanggung Jawab.....	77
18. Urgensi Terhadap Digitalisasi Pembayaran Retribusi Sampah.....	77
19. Pentingnya Edukasi Dalam Pengelolaan Sampah.....	78
20. Pentingnya Mengetahui Perginya Sampah Setelah Diambil Jasa Pengangkut Sampah.....	79
21. Apakah Aplikasi Yang Sudah Ada Dapat Membantu Keseharian Responden.....	81
22. Tampilan dan Pengalaman Menggunakan Menjadi Pertimbangan Mengunduh Aplikasi.....	82
23. Fitur Yang Paling Berguna dalam Aplikasi Tata Kelola Sampah.....	83
24. Perlukah Aplikasi Tata kelola Sampah yang bersifat Digital dan Terintegrasi.....	84
3.2 Analisis Data.....	84
3.2.1 Analisis Matriks perbandingan data observasi.....	84

3.2.2 Analisis Data Kuesioner.....	89
3.3 Penarikan Kesimpulan (Define).....	90
3.3.1 Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	90
3.3.2 User persona.....	92
3.3.2 Business Model Canvas.....	94
BAB IV	
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	99
4.1 Ideate.....	99
4.1.1 Big Idea.....	99
4.1.2 Konsep Kreatif.....	101
4.1.3 Konsep Visual.....	102
A. Moodboard.....	102
B. Gambar.....	103
C. Tipografi.....	104
D. Warna.....	105
E. Ikon & Emoji.....	107
F. Layout.....	108
4.1.4 Konsep Media.....	109
A. Media Utama.....	109
B. Media Pendukung.....	109
4.2 Prototype.....	110
4.2.1 Nama Aplikasi.....	110
4.2.2 Perancangan Logo.....	111
B. Logotype.....	113
C. Logo Horizontal.....	113
D. Logo Horizontal.....	114
E. Zona Aman Logo.....	114
4.2.3 Site Map (Free & Plus Users).....	115
4.2.4 User Flow (Free & Plus Users).....	118
A. Daftar dan Masuk.....	118
B. Pick-up Sampah.....	119
C. Drop-off Sampah.....	119
D. Recycling Report.....	120
E. Artikel & Publikasi.....	121
F. Event terdekat.....	121
G. WemAcademy.....	122
H. Langgan Wema plus.....	122
4.2.5 Hasil Perancangan.....	123

A. Aplikasi Tata Kelola Sampah (High Fidelity).....	123
B. Media Pendukung.....	139
4.2 Usability Testing.....	145
BAB V	
PENUTUP.....	147
5.1 Kesimpulan.....	147
5.2 Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA.....	149