

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka penelitian.....	9
Gambar 2. 1 Sistem IOS	15
Gambar 2. 2 Sistem Android.....	15
Gambar 2. 3 Tata Letak.....	18
Gambar 2. 4 Navigasi.....	19
Gambar 2. 5 Contoh Iconography	19
Gambar 2. 6 White space	20
Gambar 2. 7 Tipografi.....	20
Gambar 2. 8 Font Serif.....	21
Gambar 2. 9 Font Sans-Serif.....	21
Gambar 2. 10 <i>Color Theory</i>	22
Gambar 2. 11 Ilustrasi	23
Gambar 2. 12 <i>Sitemap</i>	26
Gambar 2. 13 <i>Wireframe</i> Sumber : uxcel.com.....	27
Gambar 2. 14 Logogram	28
Gambar 2. 15 Logotype.....	28
Gambar 2. 16 <i>Desain Thinking Process</i>	29
Gambar 2. 17 Unsur Desain Garis	30
Gambar 2. 18 Unsur Desain Warna	31
Gambar 2. 19 Unsur Desain Bentuk	31
Gambar 2. 20 Unsur Desain Tekstur.....	32
Gambar 2. 21 Unsur Desain Ruang.....	32
Gambar 2. 22 Unsur Desain Pola.....	32
Gambar 2. 23 Unsur Desain Keseimbangan	33
Gambar 2. 24 Prinsip Desain Kontras.....	33
Gambar 2. 25 Prinsip Desain Gerakan.....	34
Gambar 2. 26 Prinsip Desain Fokus Sumber : Niagahoster.....	34
Gambar 2. 27 Prinsip Desain Kesatuan.....	34
Gambar 2. 28 <i>Emphaty Map</i>	39
Gambar 2. 29 <i>Business Model Canvas</i>	40

Gambar 2. 30 Kerangka Teori Sumber: Dokumentasi Pribadi	42
Gambar 3. 1 Observasi	46
Gambar 3. 2 Muhammad Gibran Agusthiko – UI/UX Desainer	47
Gambar 3. 3 Ratu Afifah – Atlet Sepeda	48
Gambar 3. 4 M.Chesta Yudhistira - Mahasiswa	50
Gambar 3. 5 Grafik Usia Responden	52
Gambar 3. 6 Grafik Jenis Kelamin.....	52
Gambar 3. 7 Grafik Pekerjaan.....	53
Gambar 3. 8 Grafik Domisili	53
Gambar 3. 9 Grafik Jenis Sepeda.....	54
Gambar 3. 10 Grafik Tingkat seberapa sering responden bersepeda.....	54
Gambar 3. 11 Grafik Tingkat tujuan utama responden dalam bersepeda.....	55
Gambar 3. 12 Grafik Tingkat tantangan terbesar responden dalam bersepeda.....	55
Gambar 3. 13 Tingkat kebiasaan responden dalam mencari informasi bersepeda	56
Gambar 3. 14 Grafik Tingkat keinginan responden dalam menggunakan aplikasi mobile untuk melakukan aktivitas bersepeda	56
Gambar 3. 15 Strava.....	58
Gambar 3. 16 Bikemap	59
Gambar 3. 17 AllTrails	60
Gambar 3. 18 <i>Customer Journey</i>	61
Gambar 3. 19 <i>Empathy Map</i>	64
Gambar 3. 20 User Persona.....	66
Gambar 3. 21 Business Model Canvas	67
Gambar 4. 1 Rangkuman dan Analisis.....	80
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i>	84
Gambar 4. 3 Blue, Black, and White Color Palette	85
Gambar 4. 4 Font BDO Grotesk.....	86
Gambar 4. 5 Font Staple.....	86
Gambar 4. 6 Flat Icon.....	87
Gambar 4. 7 Layout.....	87
Gambar 4. 8 Ilustrasi	88
Gambar 4. 9 <i>Sitemap</i> Aplikasi	89

Gambar 4. 10 <i>User Flow</i> Daftar dan Masuk	90
Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> Rekam Aktivitas	91
Gambar 4. 12 <i>User Flow</i> Komunitas	91
Gambar 4. 13 <i>User Flow Maps</i>	92
Gambar 4. 14 <i>User Flow</i> Cycling Event	92
Gambar 4. 15 <i>User Flow Subscription</i>	93
Gambar 4. 16 <i>Low Fidelity Home</i>	93
Gambar 4. 17 <i>Low Fidelity Maps</i>	94
Gambar 4. 18 <i>Low Fidelity Record</i>	95
Gambar 4. 19 <i>Low Fidelity Community</i>	96
Gambar 4. 20 <i>Low Fidelity Profile</i>	97
Gambar 4. 21 <i>Mindmapping</i> Nama Aplikasi	98
Gambar 4. 22 <i>Mindmapping</i> Perancangan Logo	99
Gambar 4. 23 Sketsa Logo	100
Gambar 4. 24 Logogram	101
Gambar 4. 25 Logo Sistem	101
Gambar 4. 26 <i>Icon Apps</i>	102
Gambar 4. 27 <i>Logotype</i>	102
Gambar 4. 28 Logo Horizontal	103
Gambar 4. 29 Logo Vertikal	103
Gambar 4. 30 Logo Positif dan Negatif	104
Gambar 4. 31 <i>Welcome Page</i>	104
Gambar 4. 32 <i>Login & Register</i> Sumber: Dokumentasi Pribadi	105
Gambar 4. 33 <i>Home</i> Sumber: Dokumentasi Pribadi	106
Gambar 4. 34 <i>Message</i>	107
Gambar 4. 35 <i>Maps</i>	108
Gambar 4. 36 <i>Record & Statistik</i>	109
Gambar 4. 37 <i>Profile & Premium</i>	110
Gambar 4. 38 <i>Desain Instagram Feeds</i>	111
Gambar 4. 39 <i>Desain Instagram Story</i>	111
Gambar 4. 40 <i>Desain X-Banner</i>	112
Gambar 4. 41 <i>Desain Flyer</i>	112

Gambar 4. 42 Desain <i>Billboard</i>	113
Gambar 4. 43 Desain <i>Business Card</i>	113
Gambar 4. 44 Desain Baju	114
Gambar 4. 45 Desain <i>Cycling Cap</i>	114
Gambar 4. 46 Desain <i>Keychain</i>	115
Gambar 4. 47 Desain <i>Lanyard</i> dan <i>Id-Card</i>	115
Gambar 4. 48 <i>RITE Method</i>	116
Gambar 4. 49 <i>Business Model Canvas</i>	121