

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Variasi Garis dengan karakter dan makna yang berbeda-beda	13
Gambar 2.2 <i>Hue, Value, dan Saturation</i>	15
Gambar 2.3 Tekstur batang pohon, batu, dan teks yang berbeda.....	17
Gambar 2.4 Contoh format dengan hierarki yang baik	18
Gambar 2.5 Keseimbangan simetris.....	19
Gambar 2.6 Keseimbangan asimetris	20
Gambar 2.7 Dua warna kontras dan membentuk dua wajah.....	21
Gambar 2.8 Suatu objek yang kontras dengan objek di sekitarnya	21
Gambar 2.9 <i>Focal point</i> dari dua bentuk objek yang berbeda warna	22
Gambar 2.10 <i>Goudy Oldstyle</i> , contoh huruf kategori <i>Oldstyle</i>	23
Gambar 2.11 <i>Bodoni MT Condensed</i> merupakan kelompok huruf <i>modern</i>	24
Gambar 2.12 Contoh huruf <i>Slab Serif</i> diwakili oleh <i>Clarendon</i>	24
Gambar 2.13 <i>Arial</i> paling tepat mewakili kelompok huruf <i>Sans Serif</i>	25
Gambar 2.14 Model komunikasi Shannon – Weaver	26
Gambar 2.15 Hirarki kebutuhan menurut Maslow.....	32
Gambar 2.16 Lapisan pada <i>User Experience</i>	36
Gambar 2.17 Perubahan model AIDMA menjadi model AISAS	37
Gambar 2.18 <i>World of Mouth Communication</i> merupakan bagian AISAS.....	38
Gambar 2.19 <i>The Business Model Canvas</i>	40
Gambar 3.1 Logo Axleride Messenger	42
Gambar 3.2 Kurir Axleride Messenger dalam proses pengiriman barang	44
Gambar 3.3 Jumlah pengguna <i>smartphone</i> di Indonesia tiap tahunnya.....	45
Gambar 3.4 Wawancara narasumber praktisi <i>UI/UX</i>	48
Gambar 3.5 Grafik responden menurut jenis kelamin	50
Gambar 3.6 Grafik responden menurut usia	51
Gambar 3.7 Grafik responden menurut profesi.....	51

Gambar 3.8 Grafik pengguna jasa kurir	52
Gambar 3.9 Grafik jangka pengguna jasa kurir	52
Gambar 3.10 Grafik jasa kurir yang digunakan	53
Gambar 3.11 Grafik cara pemesanan layanan jasa kurir	54
Gambar 3.12 Grafik pengguna jasa kurir berbasis aplikasi <i>mobile</i>	54
Gambar 3.13 Grafik sistem operasi yang dipakai	55
Gambar 3.14 Grafik penggunaan terhadap fitur <i>tracking</i>	55
Gambar 3.15 Grafik penggunaan terhadap fitur <i>rating</i> dan <i>feedback</i>	56
Gambar 3.16 Grafik penggunaan terhadap uang elektronik	57
Gambar 4.1 AISAS Axleride Messenger	76
Gambar 4.2 <i>Navigation Views</i> merupakan komponen dalam <i>layout</i>	78
Gambar 4.3 Warna yang digunakan pada aplikasi.....	79
Gambar 4.4 <i>Roboto font</i>	80
Gambar 4.5 <i>Roboto font style</i>	80
Gambar 4.6 Referensi <i>icon</i> Google untuk Android.....	81
Gambar 4.7 Referensi fotografi.....	82
Gambar 4.8 <i>Business Model Canvas</i> Axleride Messenger	86
Gambar 4.9 <i>Ikon pada aplikasi</i>	87
Gambar 4.10 <i>Splash Screen</i>	88
Gambar 4.11 <i>Login Screen</i>	88
Gambar 4.12 <i>Login Verification</i>	89
Gambar 4.13 <i>Greeting</i>	89
Gambar 4.14 <i>Input Sender Location</i>	90
Gambar 4.15 <i>Input Recipient Location</i>	90
Gambar 4.16 <i>Input Data Detail</i>	91
Gambar 4.17 <i>Waiting Riders To Pickup</i>	91
Gambar 4.18 <i>Found Riders</i>	92
Gambar 4.19 <i>Real-Time Tracking</i>	92
Gambar 4.20 <i>Riders Arrived</i>	93
Gambar 4.21 <i>Rating and Feedback</i>	93

Gambar 4.22 <i>Infographic Video</i>	94
Gambar 4.23 <i>T-Shirt Axleride Messenger</i>	95
Gambar 4.24 <i>Topi Axleride Messenger</i>	96
Gambar 4.25 <i>Tote Bag Axleride Messenger</i>	97