

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Pertanyaan Penelitian	2
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Batasan Masalah	3
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.8 Keterbatasan Penelitian	3
1.9 Manfaat Penelitian	3
1.10 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Startup</i>.....	5
2.1.1 Pengertian <i>startup</i>	5
2.1.1 Sejarah <i>Startup</i>	5

2.1.2 Jenis <i>startup</i>	6
2.1.3 Karakteristik <i>Startup</i>	6
2.2 Penjelasan mengenai desain	7
2.2.1 Pengertian desain	7
2.2.2 Pengertian Perancangan	7
2.3 <i>Intangible Product</i>	7
2.3.1 Pengertian <i>Intangible Product</i>	7
2.3.2 Membuat aplikasi yang disukai pengguna	8
2.4 Desain antarmuka <i>Design (UID)</i>	9
2.4.1 Pengertian Desain antarmuka <i>Design</i>	9
2.4.2 Desain antarmuka rancangan	9
2.4.3 Delapan <i>golden rules</i> rancangan Desain antarmuka	11
2.4.4 Komponen konsep <i>visual</i> Desain antarmuka	11
2.5 <i>Interaksi antara penggunaDesign (UED)</i>	16
2.5.1 Pengertian <i>Interaksi antara pengguna Design (UED)</i>	16
2.5.2 Unsur-unsur <i>Interaksi antara pengguna Design (UED)</i>	17
2.5.3 Empat Elemen <i>User Experience</i>	17
2.5.4 Tahapan perancangan <i>User Experience</i>	18
2.6 <i>Kansei Engineering</i>	19
2.6.1 Pengertian <i>Kansei Engineering</i>	19
2.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	20
2.7.1 Menginterpretasikan Skor <i>System Usability Testing (SUS)</i>	20
2.8 <i>Wireframe</i>	21

2.8.1 Pengertian <i>Wireframe</i>	21
2.8.2 Jenis-jenis <i>Wireframe</i>	22
2.8.3 Manfaat menggunakan <i>Wireframe</i>	22
2.9 Mockup	23
2.9.1 Pengertian <i>Mockup</i>	23
2.9.2 Fungsi <i>Mockup</i>	24
2.9.3 Mockup <i>Tools</i>	24
2.10 Prototype	26
2.10.1 Pengertian <i>Prototype</i>	26
2.10.2 Tujuan Utama <i>Prototype</i>	27
2.11 Perangkat <i>Handphone</i>	27
2.11.1 Pengertian <i>mobile phone</i>	27
2.11.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	28
2.11.3 Jenis-jenis aplikasi <i>mobile</i>	28
2.11.4 Sistem <i>Android</i>	28
2.11.5 Sistem OS	29
2.11.6 Sistem operasi <i>mobile</i> yang diuji	29
2.12 Kajian Data Lapangan	30
2.12.1 <i>WRAP Entrepreneurship</i>	30
2.12.2 BTP (Bandung Techno Park)	31
2.12.3 Profil Perusahaan <i>ServEasy</i>	31
2.13 Summary (Hipotesa)	34
BAB III METODE	48

3.1 RANCANGAN PENELITIAN.....	35
3.1.1 Flowchart	36
3.2 Metode(Untuk Menjawab pertanyaan no.1)	38
3.2.1 Metode penggalan Data	39
3.2.2 Metode pengolahan Data.....	40
3.3 Metode(Untuk Menjawab pertanyaan no.2)	42
3.3.1Metode penggalan Data	42
3.3.2Metode pengolahan Data.....	43
3.4 Population Sampling.....	45
3.5 Metode Validasi.....	45
3.6 Aspek Etis	46
3.6.1 Mencari dan menghubungi partisipan.....	58
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PEMBAHASAN.....	47
4.1 PROSES PERANCANGAN	47
4.2 Hasil Penggalan data dan analisis (Pertanyaan no 1).....	47
4.2.2 Hasil Metode Penggalan Data.....	47
4.3.2 Hasil Metode Pengolahan Data.....	50
4.3 Hasil Penggalan data dan analisis (Pertanyaan no 2).....	56
4.3.1 Hasil Metode Penggalan Data.....	56
4.3.2 Hasil Metode Pengolahan Data.....	58
4.4 Hasil Validasi.....	91
4.5 Summary Bab 4.....	91
BAB V KESIMPULAN	92

5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97
Lampiran 1	97
Lampiran 2	98
Lampiran 3	98
Lampiran 4	99
Lampiran 5	99
Lampiran 6	100
Lampiran 7	100
Lampiran 8	101