

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	15
PENDAHULUAN	15
1.1. Latar Belakang.....	15
1.2. Identifikasi Masalah	17
1.3. Rumusan Masalah.....	17
1.4. Tujuan Perancangan.....	17
1.5. Batasan Perancangan	17
1.6. Ruang Lingkup Penelitian/Perancangan (<i>Scope</i>).....	18
1.7. Manfaat Perancangan.....	18
1.8. Sistematika Penulisan Laporan.....	18
BAB II	20
KAJIAN.....	20
2. 1. Landasan Teoritis	20
2. 1. 1. Kegiatan Bersepeda.....	20
2. 1. 2. Fasilitas Parkir Sepeda	21
2. 1. 3. Tipe Sepeda	23
2. 1. 4. <i>Autonomus Bike Parking System</i> (Selter Parkir Otomatis)	26
2. 1. 5. Pengertian Fasilitas Publik	27
2. 1. 6. Crime Prevention through Environmental Design (CPTED).....	28
2. 1. 7. Prinsip Desain pada Fasilitas Publik	30
2. 1. 8. Ergonomi Kerja	32
2. 1. 9. Antropometri	33
2. 1. 10. Taman Kiara Artha	35
2. 1. 11. <i>Framework SCAMPER</i>	36
2. 2. Hasil Observasi	37
2. 3. Summary.....	40
BAB III	42
METODE.....	42
3. 1. Rancangan Penelitian (<i>Research Design</i>).....	42
3. 2. Metode Penggalian Data.....	44
3. 2. 1. Metode Wawancara	45
3. 2. 2. Metode Survei/Angket	45

3. 2. 3. Metode Observasi.....	47
3. 2. 4. Studi Literatur	47
3. 3. Metode Perancangan.....	47
3. 4. Proses Perancangan	49
3. 4. 1. Metode SCAMPER.....	49
3. 4. 2. Indikator Visual.....	49
3. 4. 3. Konsep Visual	50
3. 4. 4. Desain Final	50
3. 4. 5. Gambar Teknik.....	51
3. 4. 6. <i>Prototyping</i>	51
3. 5. Metode Validasi.....	52
BAB IV	53
PEMBAHASAN	53
4. 1. Brainstorming Masalah & Kebutuhan (Mind Mapping)	53
4. 2. Rekap Pembahasan Hasil Literatur.....	53
4. 3. Rekap Pembahasan Data Observasi terhadap Pengguna	54
4. 4. Proses Perancangan	55
4. 5. Parameter Studi Analisa Perancangan.....	56
4. 5. 1. Analisis Persona	56
4. 5. 2. Emphaty Map	57
4. 5. 3. Analisis Komparasi (<i>Benchmarking</i>)	58
4. 5. 4. Analisis Aktivitas	59
4. 5. 5. Analisis Faktor Keamanan	60
4. 5. 6. Analisis <i>User Experience (UX)</i> / Alur Pengalaman Pengguna.....	61
4. 5. 7. Analisis Kebutuhan Komponen	62
4. 5. 8. Analisis Indikator Visual.....	63
4. 5. 9. <i>Positioning</i> Produk Berdasarkan <i>Value</i>	65
4. 5. 10. Affinity Diagram	65
4. 5. 11. Analisis Kebutuhan	65
4. 5. 12. Analisis Ergonomi.....	66
4. 5. 13. Analisis Material Konstruski.....	67
4. 6. Metode Perancangan.....	68
4. 7. TOR (<i>Terms of Reference</i>).....	68
4. 8. Proses Visualisasi Produk.....	69
4. 8. 1. <i>Moodboard</i>	69
4. 8. 2. <i>User Persona</i>	70
4. 8. 3. <i>Imageboard</i>	70
4. 8. 4. Eksplorasi Sketsa Ide	71
4. 8. 5. Alternatif Desain	72
4. 8. 6. <i>Scoring</i> Konsep Desain	73
4. 8. 7. Identitas <i>Brand</i>	73
4. 8. 8. Final Design Terpilih.....	74
4. 8. 9. <i>Prototyping</i>	76
4. 9. Validasi Produk	76

BAB V	80
KESIMPULAN DAN SARAN	80
5. 1. Kesimpulan.....	80
5. 2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	84