

## DAFTAR ISI

<b>BAB 1.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Pengumpulan Data dan Analisis.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	6
1.7 Kerangka Penelitian.....	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB 2</b>	
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Teori User Interface.....	10
2.2 Teori User experience.....	11
2.3 Teori Aplikasi Mobile.....	13
2.4 Teori Perilaku Konsumen.....	13
2.5 Teori Desain Komunikasi Visual (DKV).....	13
2.6 Teori Analisis Khalayak Sasar (Segmenting, Targeting, Positioning).....	21
2.7 Design Thinking.....	23
2.8 Teori Service Provider.....	24
2.9 Teori Business Model.....	24
2.10 Kerangka Teori.....	27
2.10 Asumsi.....	27
<b>BAB 3</b>	
<b>DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>28</b>
3.1 Data.....	28

3.1.1 Observasi peluang bisnis penting.....	28
3.1.2 Kuesioner.....	29
3.1.3 Observasi Aplikasi Sejenis.....	38
3.1.4 Wawancara.....	44
3.2 Analisis Data.....	47
3.2.1 Analisis Deskriptif Produk Serupa.....	47
3.2.1.1 Analisis Komparasi Aplikasi Serupa.....	48
3.2.2 Analisis Hasil Kuesioner.....	49
3.2.3 Analisis Hasil Wawancara.....	50
3.2.4 User Persona.....	51
1. Calon Pengguna Aplikasi.....	51
2. Calon Mitra Aplikasi.....	52
3.2.5 Data Khalayak Sasar.....	53
3.3 Matriks Penarikan Kesimpulan.....	53

## **BAB 4**

<b>KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....</b>	<b>56</b>
4.1 Ideate.....	56
4.1.1 Big Idea.....	56
4.1.2 Konsep Kreatif.....	57
4.1.3 Penamaan Aplikasi.....	58
4.1.4 Konsep Visual.....	59
4.1.4.1 Referensi Visual.....	59
4.1.4.2 Layout.....	60
4.1.4.3 Tipografi.....	60
4.1.4.4 Color Pallete.....	61
4.1.5 Konsep Media.....	61
4.1.5.1 Media Primer.....	61
4.1.5.1 Media Sekunder.....	62
4.1.6 Konsep Bisnis.....	62

4.1.6.1	Busines Model Canvas (BMC)	62
4.1.6.2	Logo	63
4.1.6.3	Maskot	66
4.2	Prototype	69
4.2.1	User Flow	69
4.2.2	Low Fidelity versi Pengguna	70
4.2.3	Low Fidelity versi mitra	73
4.2.3	High Fidelity versi pengguna	78
4.2.4	High Fidelity versi mitra	86
4.2.5	Media Pendukung	92
4.2.5.1	Feeds dan story Instagram	92
4.2.5.2	Seragam Teknisi	93
4.2.5.3	Tas Toolkit	94
4.2.5.4	Banner	95
4.3	Testing	96
4.1.7	Usability testing	96
<b>BAB 5</b>		
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>		<b>98</b>
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran	99
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>100</b>
<b>LAMPIRAN</b>		<b>103</b>