

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan perdagangan tradisional dan modern	42
Tabel 3.1 Anggota KICK	48
Tabel 3.2 Sebaran lokasi Distro	51
Tabel 3.3 Analisis matriks kompetitor	63
Tabel 4.1 Dana Pengeluaran	77
Tabel 4.2 Dana Pemasukan	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka penelitian	7
Gambar 2.1 Contoh aplikasi <i>Digital Purchases</i> – Monumment Valley	10
Gambar 2.2 Contoh aplikasi <i>Mobile Banking</i> – BCA Mobile	10
Gambar 2.3 Contoh aplikasi <i>Information Service</i> – Yahoo Weather	11
Gambar 2.4 Contoh aplikasi <i>Location-Based Service</i> – Waze	11
Gambar 2.5 Contoh aplikasi <i>Mobile Shopping</i> – Amazon	12
Gambar 2.6 Contoh aplikasi <i>Mobile Advertising</i> – Zomato	12
Gambar 2.7 Contoh aplikasi <i>Mobile Office</i> – Gmail	13
Gambar 2.8 Contoh aplikasi <i>Field Sales</i> – ebMobile SFA	13
Gambar 2.9 Contoh aplikasi <i>Field Service</i> – Instant Inventory	14
Gambar 2.10 Contoh aplikasi <i>Transportation and Logistic</i> – My Logistic	14
Gambar 2.11 Tampilan aplikasi cuaca pada iOS	21
Gambar 2.12 Tampilan aplikasi Twitter pada iOS	21
Gambar 2.13 Tampilan aplikasi <i>Setting</i> pada iOS	22
Gambar 2.14 Jenis papan input di berbagai bidang	23
Gambar 2.15 <i>Auto entry</i> pencarian	23
Gambar 2.16 <i>Layout</i> pada aplikasi ponsel	26
Gambar 2.17 Penerapan tipografi pada aplikasi Foodie Recipe	27
Gambar 2.18 Penerapan tipografi pada aplikasi WillCall	27
Gambar 2.19 Penggunaan skema warna Triadic	28
Gambar 2.20 Penerapan skema warna Compount	29
Gambar 2.21 Penerapan skema warna analogue	29
Gambar 2.22 Klasifikasi Logo Suriyanto Rustan	30
Gambar 2.23 <i>Icon launcher</i> pada tampilan awal iPhone	31
Gambar 2.24 Ukuran ikon tombol aksi	32
Gambar 2.25 Jenis ikon Tombol aksi	32
Gambar 2.26 <i>Wireframes</i>	33
Gambar 2.27 Alur <i>checkout</i> pada <i>e-commerce</i>	34
Gambar 2.28 <i>Wireframing</i>	34
Gambar 2.29 Penerapan <i>wireframe</i> pada aplikasi ponsel	35

Gambar 2.30 Penerapan <i>wireframe</i> pada situs jejaring	35
Gambar 2.31 <i>Gesture Touch</i>	36
Gambar 2.32 <i>Gesture Double Touch</i>	37
Gambar 2.33 <i>Gesture Drag or Swipe</i>	37
Gambar 2.34 <i>Gesture Long-press</i>	37
Gambar 2.35 <i>Gesture Long-press Drag</i>	38
Gambar 2.36 <i>Gesture Double Touch Drag</i>	38
Gambar 2.37 <i>Gesture Pinch Open</i>	38
Gambar 2.38 <i>Gesture Pinch Close</i>	39
Gambar 2.39 <i>Gesture Two-finger Touch</i>	39
Gambar 2.40 <i>Gesture Two-finger Swipe</i>	39
Gambar 2.41 <i>Gesture Two-finger Long-press</i>	40
Gambar 2.42 <i>Gesture Two-finger Long-press Drag</i>	40
Gambar 2.43 <i>Gesture Two-finger Double Touch</i>	40
Gambar 2.44 <i>Gesture Rotate</i>	41
Gambar 2.45 Skema umum <i>e-commerce</i>	43
Gambar 3.1 Struktur organisasi KICK	47
Gambar 3.2 Cakupan observasi Penulis	48
Gambar 3.3 Tampilan aplikasi ShopStyle	52
Gambar 3.4 Tampilan aplikasi Zara	53
Gambar 4.1 <i>Layout</i> aplikasi ponsel	71
Gambar 4.2 <i>Vertical scrolling</i>	72
Gambar 4.3 <i>Font Roboto</i>	72
Gambar 4.4 Warna Radical Red	73
Gambar 4.5 Peralatan berbelanja	74
Gambar 4.6 Business model canvas aplikasi	76
Gambar 4.7 Konsep bentuk Logo Bandio	79
Gambar 4.8 proses stilasi logo Bandio	79
Gambar 4.9 Logo Bandio	80
Gambar 4.10 Penempatan logo pada <i>icon launcher</i>	80
Gambar 4.11 ikon aplikasi Bandio	81
Gambar 4.12 Peta navigasi aplikasi Bandio	82

Gambar 4.13 <i>Splash Screen</i>	83
Gambar 4.14 <i>Login</i>	84
Gambar 4.15 <i>Home</i>	85
Gambar 4.16 <i>Side Navigation</i>	86
Gambar 4.17 <i>Catalogue</i>	87
Gambar 4.18 <i>Sort dan filter Screen</i>	88
Gambar 4.19 <i>Product Detail</i>	89
Gambar 4.20 <i>Brand Detail</i>	90
Gambar 4.21 <i>Magazine</i>	91
Gambar 4.22 <i>Cart</i>	92
Gambar 4.23 <i>Wishlist</i>	93
Gambar 4.24 <i>Settings</i>	94
Gambar 4.25 <i>Dashboard – home</i>	95
Gambar 4.26 <i>Dashboard – product</i>	95
Gambar 4.27 <i>X-Banner</i>	96
Gambar 4.28 <i>Web Banner Alternatif 1</i>	97
Gambar 4.29 <i>Web Banner Alternatif 2</i>	97
Gambar 4.30 <i>Packaging</i>	98