

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.4.1 Apa.....	4
1.4.2 Dimana.....	4
1.4.3 Siapa	5
1.4.4 Kenapa	5
1.4.5 Kapan.....	5
1.4.6 Bagaimana	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Metodologi Penelitian	6
1.6.1 Observasi	6
1.6.2 Wawancara	6
1.6.3 Kuisisioner	6
1.6.4 Studi Pustaka	7
1.7 Kerangka Penelitian	8
1.8 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Teori Analisis	10
2.1.1 Perancangan.....	10
2.1.2 Design Thinking	10
2.1.3 Business Model Navigator (BMN)	12
2.1.4 Business Model Canvas (BMC)	15

2.1.5 Value Proposition Canvas (VPC)	17
2.1.6 <i>Digital Start-Up</i>	18
2.2 Teori Substantif	19
2.2.1 Smartphone	19
2.2.2 Aplikasi	19
2.2.3 Aplikasi Mobile	20
2.2.4 Sistem Operasi	22
2.2.5 User Interface	23
2.2.6 Wireframe	25
2.2.7 User Flow	25
2.2.8 User Experience	26
2.2.9 User Persona	27
2.2.10 Logo	28
2.2.11 Pengertian Desain Komunikasi Visual	29
2.2.12 Unsur-unsur Desain	30
2.2.13 Tipografi	36
2.2.14 <i>Layout</i>	37
2.3 Kerangka Teori	39
2.4 Asumsi	40
BAB III DATA DAN ANALISIS	41
3.1 Emphatize	41
3.1.1 Studi Literatur	41
3.1.2 Data Produk	42
3.1.3 Observasi	43
3.1.4 Wawancara	44
3.1.5 Kuesioner	61
3.1.6 Pengguna	69
3.1.7 Data Aplikasi Sejenis	70
3.2 Analisis Data	74
3.2.1 Analisis Studi Pustaka	74
3.2.2 Analisis Produk	74
3.2.3 Analisis Hasil Observasi	75
3.2.4 Analisis Wawancara	75
3.2.5 Analisis Kuisisioner	76
3.2.6 Analisis Aplikasi Sejenis	77
3.3 Define	81
3.3.1 Analisis Pengguna	81

3.4 Matriks Penarikan Kesimpulan	84
BAB IV PERANCANGAN	86
4.1 Matrik Penarikan Kesimpulan.....	86
4.1.1 Konsep Big Idea (What to Say)	86
4.1.2 Konsep Kreatif (<i>How to Say</i>).....	86
4.2 Konsep Bisnis.....	87
4.2.1 Peluang Bisnis	87
4.2.2 Konsep Bisnis	88
4.2.3 Konsep Model Bisnis.....	88
4.2.4 Value Proposition Canvas	90
4.3 Konsep Media	91
4.3.1 Media utama	91
4.3.2 Media Pendukung	91
4.4 Konsep Visual	91
4.5 Perancangan Aplikasi.....	99
4.5.1 Perancangan Nama Aplikasi.....	99
4.5.2 Perancangan Logo	99
4.5.3 <i>Sitemap</i>	105
4.5.4 User Flow	106
4.5.4 <i>Wireframe</i>	115
4.5.5 Hasil Perancangan	119
4.6 Usability Testing	139
BAB V PENUTUP	145
5.1 Kesimpulan.....	145
5.2 Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN	152