

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Pertanyaan Penelitian	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penulisan.....	10
1.6 Lingkup Penelitian	10
1.7 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Model Bisnis	12
2.1.1 Customer Segments.....	14
2.1.2 Value Propositions	14
2.1.3 Channels.....	17
2.1.4 Customer Relationships	18
2.1.5 Revenue Streams.....	19
2.1.6 Key Resources.....	21
2.1.7 Key Activities.....	22
2.1.8 Key Partners	23
2.1.9 Cost Structure.....	24
2.2 Value Proposition Canvas	25

2.2.1	Customer Profile	27
2.2.2	Value Map	31
2.2.3	Fit	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		34
3.1	Desain Penelitian.....	34
3.2	Unit Analisis.....	35
3.3	Sumber dan Pengumpulan Data	35
3.4	Uji Validitas dan Metode Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Demografi Responden Calon Pengguna Aplikasi “Dreamcatcher”	44
4.2	Value Proposition Canvas pada Aplikasi “Dreamcatcher”	51
4.2.1	Customer Job.....	52
4.2.2	Customer Pain	57
4.2.3	Customer Gain	59
4.2.4	Pain Relievers.....	61
4.2.5	Gain Creators	63
4.2.6	Desain Value Proposition Canvas pada Aplikasi “Dreamcatcher”	64
4.3	Business Model Canvas Aplikasi “Dreamcatcher”	66
4.3.1	Customer Segments.....	67
4.3.2	Value Propositions	68
4.3.3	Channels.....	69
4.3.4	Customer Relationships	69
4.3.5	Revenue Streams.....	70
4.3.6	Key Resources.....	71
4.3.7	Key Activities.....	71
4.3.8	Key Partners	71
4.3.9	Cost Structures	72
4.4	Desain Mockup Aplikasi “Dreamcatcher”	74
4.4.1	Mockup Fitur Registrasi Guru	74
4.4.2	Mockup Fitur Registrasi Orang Tua dan Anak	76
4.4.3	Mockup Fitur Blast Message	78
4.4.4	Mockup Fitur Quick Message Orang Tua ke Anak	79
4.4.5	Mockup Fitur Info Penyelesaian Tugas dan Kegiatan Siswa.....	81

4.5	Customer Experience	82
4.5.1	Customer Experience Guru	82
4.5.2	Customer Experience Orang Tua	84
4.5.3	Customer Experience Siswa.....	85
4.6	Analisis Uji Validitas dan Reabilitas	86
4.7	Pembahasan.....	92
4.7.1	Pembahasan Value Proposition Canvas “Dreamcatcher”	93
4.7.2	Pembahasan Business Model Canvas “Dreamcatcher”	96
BAB V KESIMPULAN.....		99
5.1	Simpulan	99
5.2	Implikasi Manajerial	101
5.3	Keterbatasan dan Penelitian Lanjutan.....	102
DAFTAR PUSTAKA		104
LAMPIRAN.....		106