

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	18
1.3 Rumusan Masalah	19
1.4 Tujuan Penelitian.....	24
1.5 Metoda Penelitian.....	24
1.6 Manfaat Penelitian	25
1.7 Sistematika Penulisan.....	26
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	28
2.1 Rangkaian Bunga dan <i>Florist</i>	28
2.2 Definisi <i>Startup</i>	34
2.3 Definisi <i>Platform</i>	35
2.4 Definisi <i>Mobile Application</i>	36
2.5 Pengembangan <i>Mobile Application</i>	37
2.6 Perencanaan Bisnis.....	40
2.7 Definisi Model Bisnis.....	42
2.8 <i>Business Model Canvas</i>	44
2.8.1 Proporsi Nilai (<i>Value Proposition</i>).....	46
2.8.2 Kegiatan Kunci (<i>Key Activities</i>).....	51
2.8.3 Sumber Daya Utama (<i>Key Resource</i>).....	52

2.8.4 Segmen Konsumen (<i>Customer Segmentation</i>).....	54
2.8.5 Saluran Distribusi (<i>Distribution Channels</i>).....	59
2.8.6 Hubungan Konsumen (<i>Customer Relationship</i>).....	62
2.8.7 Arus Pendapatan (<i>Revenue Streams</i>).....	64
2.8.8 Mitra Utama (<i>Key Partnerships</i>).....	65
2.8.9 Struktur Biaya (<i>Cost Structure</i>).....	66
2.9 Pola Model Bisnis.....	69
2.10 Peta Empati (<i>Emphaty Map</i>).....	71
2.11 Diagram <i>Fishbone</i>	73
2.12 Kerangka Penelitian.....	76
BAB III. METODA PENELITIAN	79
3.1 Desain Penelitian	79
3.2 Metoda Pengumpulan Data.....	80
3.2.1 Wawancara	81
3.2.2 Kuesioner (Kuantitatif)	82
3.2.3 Usability Testing	84
3.3 Instrumen Penelitian	85
3.4 Metoda Analisis Data.....	88
3.4.1 Analisis Data Kuantitatif.....	88
3.4.2 Analisis Data Kualitatif.....	89
3.4.3 <i>Application Testing</i>	90
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
4.1 Deskripsi Data.....	91
4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras (<i>hardware</i>).....	91
4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	92
4.1.3 Prosedur Operasional <i>SAY IT!</i>	92
4.1.3.1 <i>Task-Task</i> pada <i>Usability Testing</i>	92
4.2 Pembuatan Prototipe Aplikasi.....	99
4.2.1 Proses Registrasi Marvelapp.....	99

BAB III. METODA PENELITIAN	79
3.1 Desain Penelitian	79
3.2 Metoda Pengumpulan Data.....	80
3.2.1 Wawancara	81
3.2.2 Kuesioner (kuantitatif)	82
3.2.3 Usability Testing	84
3.3 Instrumen Penelitian	85
3.4 Metoda Analisis Data.....	88
3.4.1 Analisis Data Kuantitatif.....	88
3.4.2 Analisis Data Kualitatif.....	89
3.4.3 <i>Application Testing</i>	90
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	91
4.1 Deskripsi Data.....	91
4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras (<i>hardware</i>).....	91
4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	92
4.1.3 Prosedur Operasional <i>SAY IT!</i>	92
4.1.3.1 <i>Task-Task</i> pada <i>Usability Testing</i>	92
4.2 Pembuatan Prototipe Aplikasi.....	99
4.2.1 Proses Registrasi Marvelapp.....	99
4.2.2 Cara Menggunakan Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	108
4.2.2.1 Halaman Awal.....	108
4.2.2.2 Halaman Home.....	109
4.2.2.3 Halaman Orders.....	110
4.2.2.4 Halaman Blog.....	111
4.2.2.5 Halaman Payment.....	112
4.2.2.6 Halaman Register dan Login.....	113
4.2.2.7 Rangkaian Halaman Proses Pesanan (Order).....	114
4.2.2.8 Halaman Review Order.....	118
4.2.2.9 Halaman Florist Has Confirmed.....	119
4.2.2.10 Halaman Tracking, Chat dengan Florist dan Courier.....	120
4.2.2.11 Halaman Rating untuk Florist.....	121
4.2.2.12 Halaman Contact Us.....	122



4.3 Pembahasan.....	123
4.3.1 Diagram Fishbone.....	124
4.3.2 Empathy Map.....	128
4.3.3 Model Bisnis Kanvas Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	131
4.4 Evaluasi Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i> Berdasarkan Hasil Kuesioner.....	134
BAB V. RENCANA AKSI.....	146
5.1 Matriks Kegiatan.....	146
5.1.1 Aksi Jangka Pendek.....	146
5.1.2 Aksi Jangka Panjang.....	149
5.2 Ukuran Kinerja.....	151
5.2.1 Aspek teknis.....	151
5.2.2 Aspek Ekonomis.....	154
5.2.3 Keterbatas Penelitian.....	157
5.3 Timeline Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	158
KEPUSTAKAAN	159
LAMPIRAN	165

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Produksi Tanaman Hias di Indonesia Tahun 2011-2016.....	7
Tabel 2.1	Kelebihan dan Kekurangan Masing-Masing Jenis <i>Prototyping</i>	37
Tabel 2.2	Hasil <i>Pre Survey</i> untuk <i>Gender</i> Responden.....	57
Tabel 2.3	Hasil <i>Pre Survey</i> untuk Kisaran Usia Responden.....	58
Tabel 2.4	Hasil <i>pre survey</i> untuk Pekerjaan Responden.....	58
Tabel 2.5	Fase <i>Channels</i>	61
Tabel 2.6	<i>Timeline</i> Penelitian Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	78
Tabel 3.1	Instrumen <i>System Usability Scale (SUS)</i>	87
Tabel 3.2	Standar <i>System Usability Scale (SUS)</i>	89
Tabel 4.1	Penilaian <i>Task Usability Testing</i>	96
Tabel 4.1	Lanjutan.....	97
Tabel 4.2	Frekuensi pembelian bunga rangkaian dalam sebulan.....	135
Tabel 4.3	User experience pada aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	136
Tabel 4.4	Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i> terlalu rumit.....	137
Tabel 4.5	Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i> untuk membeli bunga rangkaian.....	138
Tabel 4.6	Membutuhkan bantuan menggunakan aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	139
Tabel 4.7	Integrasi fitur dan konten aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	140
Tabel 4.8	Aspek konsistensi pada aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	141
Tabel 4.9	Banyak orang terbantu dengan aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	142
Tabel 4.10	Aplikasi digital <i>SAY IT!</i> sulit untuk digunakan.....	143
Tabel 4.11	User akan download aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	144
Tabel 4.12	User recommendation pada aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	145
Tabel 5.1	<i>Timeline</i> Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	158

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proyeksi Pengguna Internet di Indonesia 1998 - 2015 versi APJI.....	2
Gambar 1.2 Komposisi Pengguna Internet dan Total Pengguna Internet Indonesia....	3
Gambar 1.3 Data Perilaku Pengguna Internet Indonesia.....	4
Gambar 1.4 Data Perilaku Pengguna Internet Indonesia berdasar usia.....	9
Gambar 1.5 Perilaku Pengguna Internet berdasar perangkat yang dipakai.....	10
Gambar 1.6 Tampilan website Madame Florist.....	12
Gambar 1.7 Tampilan website Bunga Papan.....	12
Gambar 1.8 Tampilan website Kirim Kirim.....	13
Gambar 1.9 Flower Chimp di Facebook.....	13
Gambar 1.10 Flower Chimp di Instagram.....	14
Gambar 2.1 Sembilan Elemen Model Bisnis Kanvas.....	45
Gambar 2.2 <i>Empathy Map</i>	72
Gambar 2.3 Diagram <i>Fishbone</i>	74
Gambar 2.4 Diagram Alur Penelitian.....	77
Gambar 3.1 Desain Penelitian Sesuai Analisis Kebutuhan <i>User</i>	80
Gambar 4.1 Halaman Depan Pada Portal <i>Website</i> Marvelapp.....	99
Gambar 4.2 Halaman <i>Sign Up</i> Pada Portal <i>Website</i> Marvelapp.....	100
Gambar 4.3 Halaman Untuk Melihat Prototipe yang dimiliki.....	100
Gambar 4.4 Halaman untuk memilih kategori ukuran <i>screen</i> prototipe.....	101
Gambar 4.5 Halaman untuk memulai sebuah <i>new project</i>	101
Gambar 4.6 Halaman Menu dari <i>Design</i>	102
Gambar 4.7 Halaman Project ter- <i>upload</i> dan menu <i>Edit</i>	102
Gambar 4.7 Lanjutan.....	103
Gambar 4.8 Halaman <i>Edit</i> dengan melakukan <i>Click & Drag</i>	104
Gambar 4.9 Menu <i>Screen Transition</i> ke halaman selanjutnya.....	104
Gambar 4.10 Menu <i>Action</i> ke halaman selanjutnya.....	105
Gambar 4.11 Menu <i>Action</i> ke halaman selanjutnya.....	105
Gambar 4.12 Pilih <i>Play</i> tombol menu <i>Play</i>	106



Gambar 4.13 Tampilan halaman <i>Play</i> dari <i>Marvelapp</i>	106
Gambar 4.14 Tampilan halaman <i>Share</i> membagikan <i>link</i> dari <i>Marvelapp</i>	107
Gambar 4.15 Tampilan halaman <i>Share</i> melalui Email atau SMS.....	107
Gambar 4.16 Halaman Awal pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	108
Gambar 4.17 Halaman <i>Home</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	109
Gambar 4.18 Halaman <i>Orders</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	110
Gambar 4.19 Halaman <i>Blog</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	111
Gambar 4.20 Halaman <i>Payment</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	112
Gambar 4.21 Halaman <i>Register</i> atau <i>Login</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	113
Gambar 4.22 Halaman <i>Buy Products</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	114
Gambar 4.23 Halaman <i>Receiver</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	115
Gambar 4.24 Halaman <i>Set Location</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	116
Gambar 4.25 Halaman <i>Set Time</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	117
Gambar 4.26 Halaman <i>Review Order</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	118
Gambar 4.27 Halaman <i>Confirmed</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	119
Gambar 4.28 Halaman <i>Tracking</i> dan <i>Chat</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	120
Gambar 4.29 Halaman <i>Rating</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	121
Gambar 4.30 Halaman <i>Contact Us</i> pada Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	122
Gambar 4.31 Diagram <i>Fishbone</i> Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	124
Gambar 4.32 <i>Emphaty Map</i> dari Mas Akbar, Calon Investor.....	129
Gambar 4.33 <i>Emphaty Map</i> dari Mas Aziz, Startup Owner.....	129
Gambar 4.34 <i>Emphaty Map</i> dari Flora Hartanto, Potential user.....	130
Gambar 4.35 <i>Emphaty Map</i> Gabungan dari Semua Narasumber.....	130
Gambar 4.36 <i>Business Model Canvas</i> – <i>SAY IT!</i>	134
Gambar 4.37 Frekuensi pembelian bunga rangkaian dalam sebulan.....	135
Gambar 4.38 <i>User Experience</i> pada aplikasi Digital <i>SAY IT!</i>	136
Gambar 4.39 Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i> terlalu rumit.....	137
Gambar 4.40 Aplikasi Digital <i>SAY IT!</i> untuk membeli bunga rangkaian.....	138
Gambar 4.41 Membutuhkan bantuan menggunakan aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	139
Gambar 4.42 Integrasi fitur dan konten aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	140
Gambar 4.43 Aspek konsistensi pada aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	141
Gambar 4.44 Banyak orang terbantu dengan aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	142
Gambar 4.45 Aplikasi digital <i>SAY IT!</i> sulit untuk digunakan.....	143



Gambar 4.46 User akan download aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	144
Gambar 4.47 User recommendation pada aplikasi digital <i>SAY IT!</i>	145
Gambar 5.1 Contoh tampilan website salon.....	148
Gambar 5.2 Contoh tampilan website tukang.....	148
Gambar 5.3 Retention Curve.....	155

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: TRANSKRIP WAWANCARA.....	165
Lampiran 2	: DOKUMENTASI WAWANCARA.....	179
Lampiran 3	: KUESIONER (GOOGLE FORM).....	181