

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	14
1.4. Tinjauan Pustaka	15
1.5 Kerangka Konseptual	24
1.6 Metode Penelitian.....	36
BAB II GO-JEK: SEBUAH APLIKASI PERCEPATAN	
2.1 Sejarah Kemunculan Teknologi Aplikasi Go-Jek	45
2.2 Representasi Ruang Kecepatan Go-Jek	49
BAB III KONSUMSI PADA RUANG KECEPATAN GO-JEK	
3.1 Simulasi, dan Hiperealitas pada Simulakra Go-Jek	69
3.2 Pola Konsumsi dalam Ruang Kecepatan Aplikasi Go-Jek	85

3.2.1 Konsumsi Waktu	88
3.2.1 Konsumsi 'Diam'	91
3.2.1 Konsumsi Simbol	96
3.2.1 Konsumsi Keberuntungan	102
BAB IV TEKNOLOGI DIGITAL GO-JEK: GAYA HIDUP 'TAK BERGERAK'	
4.1 Kehadiran Aplikasi Go-Jek: Kemunculan Gaya Hidup Baru	109
4.2 Gaya Hidup 'Tak Bergerak'	125
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	132
5.2 Rekomendasi	135
DAFTAR PUSTAKA	137