

**PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN TRANSPORTASI
UMUM UNTUK PENYANDANG DISABILITAS NETRA
DI JABODETABEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Farah Isma Armila
00000060981

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN TRANSPORTASI
UMUM UNTUK PENYANDANG DISABILITAS NETRA
DI JABODETABEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Farah Isma Armila

00000060981

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Farah Isma Armila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060981
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN TRANSPORTASI UMUM
UNTUK PENYANDANG DISABILITAS NETRA DI JABODETABEK**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Farah Isma Armila)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN TRANSPORTASI UMUM UNTUK PENYANDANG DISABILITAS NETRA DI JABODETABEK

Oleh

Nama Lengkap : Farah Isma Armila

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060981

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

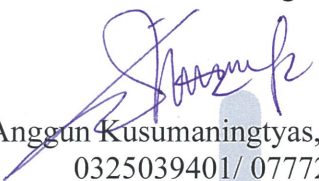
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

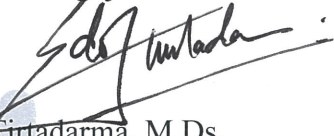
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

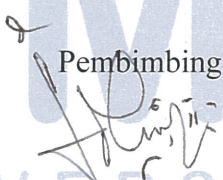
Ketua Sidang


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

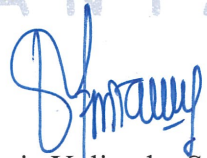
Penguji


Edo Firtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Farah Isma Armila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060981
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN
TRANSPORTASI UMUM UNTUK
PENYANDANG DISABILITAS NETRA DI
JABODETABEK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Farah Isma Armila)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas rahmat dan berkat dari Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan izin-Nyalah penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN TRANSPORTASI UMUM UNTUK PENYANDANG DISABILITAS NETRA DI JABODETABEK,” dengan lancar dan tepat waktu. Penulis memilih topik ini berdasarkan pengalaman pribadi penggunaan transportasi umum yang menyadarkan bahwa fasilitas penunjang disabilitas sensorik yang tersedia di Jabodetabek masih belum optimal dalam mengakomodasi mobilitas komuter dengan disabilitas sensorik.

Penulis sangat bersyukur atas bantuan dari semua pihak yang telah memudahkan proses penyusunan laporan Tugas Akhir. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Gerakan Aksesibilitas Umum Nasional (GAUN) yang telah membantu proses pengumpulan data sebagai narasumber pada perancangan ini
6. Persatuan Tunanetra Indonesia (PERTUNI) yang telah membantu proses pengumpulan data sebagai narasumber pada perancangan ini
7. Yayasan Difabel Mandiri Indonesia (YDMI) yang telah mengakomodasi ruang diskusi untuk keperluan proses perancangan
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan perancangan ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan sumber inspirasi bagi para pembaca. Penulis harap laporan ini dapat memperluas pengetahuan pembaca tentang peran aplikasi inklusif yang ditujukan untuk penyandang disabilitas sensorik dalam mengakses fasilitas publik, seperti transportasi umum.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Farah Isma Armila)



PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN TRANSPORTASI UMUM UNTUK PENYANDANG DISABILITAS NETRA DI JABODETABEK

(Farah Isma Armila)

ABSTRAK

Transportasi umum di Jabodetabek masih menghadapi tantangan dalam hal infrastruktur dan integrasi sistem, termasuk aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, khususnya tunanetra. Keterbatasan fasilitas pendukung, seperti petunjuk audio, jalur pemandu taktil, dan informasi yang mudah diakses, menciptakan hambatan fisik maupun psikologis bagi tunanetra dalam menggunakan transportasi umum secara mandiri. Padahal, sebagai layanan publik, transportasi umum harus menjamin kesetaraan akses bagi seluruh warga negara, termasuk penyandang disabilitas sensorik. Penelitian ini bertujuan merancang solusi yang memudahkan tunanetra dalam menggunakan transportasi umum di Jabodetabek secara independen. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan tunanetra, studi lapangan, referensi, serta Focus Group Discussion (FGD). Analisis data diproses menggunakan pendekatan Human-Centered Design (HCD) dengan tahapan inspirasi, ideasi, dan implementasi, guna memastikan solusi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui perancangan ini, diharapkan tunanetra dapat mengakses transportasi umum dengan lebih mudah dan mandiri, memperluas ruang gerak, serta mewujudkan hak atas kesetaraan kesempatan. Solusi yang diusulkan mencakup peningkatan fasilitas aksesibel, seperti sistem informasi audio, navigasi taktil, dan pelatihan bagi petugas transportasi untuk mendukung mobilitas tunanetra.

Kata kunci: Aplikasi MaaS, Penyandang Disabilitas Netra, Transportasi Umum, Navigasi, Aksesibilitas

DESIGNING A PUBLIC TRANSPORTATION GUIDE APP FOR THE VISUALLY IMPAIRED IN JABODETABEK

(Farah Isma Armila)

ABSTRACT (English)

Public transportation in Jabodetabek still faces challenges in terms of infrastructure and system integration, including accessibility for persons with disabilities, particularly the visually impaired. The lack of supportive facilities—such as audio cues, tactile guiding paths, and easily accessible information—creates both physical and psychological barriers for the visually impaired when using public transportation independently. Yet, as a public service, transportation must guarantee equal access for all citizens, including those with sensory disabilities. This study aims to design solutions that facilitate independent use of public transportation in Jabodetabek for the visually impaired. Data was collected through interviews with visually impaired individuals, field studies, literature reviews, and Focus Group Discussions (FGD). The data analysis was processed using the Human-Centered Design (HCD) approach, consisting of inspiration, ideation, and implementation stages, to ensure the solutions align with user needs. Through this design, it is hoped that the visually impaired can access public transportation more easily and independently, expanding their mobility and fulfilling their right to equal opportunity. Proposed solutions include improving accessible facilities, such as audio information systems, tactile navigation, and training for transportation staff to support the mobility of the visually impaired.

Keywords: *MaaS App, Visually Impaired Persons, Public Transportation, Navigation, Accessibility*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Aplikasi Inklusif	6
2.1.1 <i>User Experience (UX)</i>	6
2.1.2 <i>User Interface (UI)</i>	18
2.2 Prinsip Desain Inklusif	32
2.2.1 Prinsip Desain Universal	33
2.2.2 Prinsip Interaktivitas	35
2.2.3 Prinsip Aksesibilitas	35
2.2.4 Prinsip Intuitif	36
2.3 <i>Mobility as a Service (Maas)</i>	38
2.3.1 MaaS untuk Penyandang Disabilitas	39
2.3.2 Aplikasi MaaS	39
2.4 Penyandang Disabilitas Netra sebagai Target Audiens	41
2.4.1 Tipe Disabilitas Netra	42
2.4.2 Teknologi Digital Asistif	45

2.4.3 Kebutuhan Akses Transportasi Umum	49
2.4.4 Tantangan dan Hambatan Aksesibilitas Fasilitas	50
2.5 Penelitian yang Relevan	52
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	55
3.1 Subjek Perancangan	55
3.1.1 Subjek Primer (Komuter dengan Disabilitas Netra)	55
3.1.2 Subjek Sekunder (Pendamping Penyandang Disabilitas)	59
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	61
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	64
3.3.1 Studi Eksisting	64
3.3.2 Studi Referensi	65
3.3.3 Wawancara	65
3.3.4 <i>Focus Group Discussion</i>	76
3.3.5 <i>Alpha Test</i>	78
3.3.6 <i>Beta Test</i>	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	80
4.1 Hasil Perancangan	80
4.1.1 <i>Inspiration</i>	80
4.1.2 <i>Ideation</i>	113
4.1.3 <i>Implementation</i>	160
4.1.4 Bimbingan Spesialis	169
4.1.5 Kesimpulan Perancangan	170
4.2 Pembahasan Perancangan	172
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	173
4.2.2 Analisis Aksesibilitas UI/UX	181
4.2.3 Analisis Fitur	201
4.2.4 Analisis Halaman	209
4.2.5 Analisis Desain Media Sekunder <i>App Preview</i>	218
4.3 Anggaran	220
BAB V PENUTUP	223
5.1 Simpulan	223
5.2 Saran	224

DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN	xxi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan	52
Tabel 4.1 Tabel Analisis SWOT Aplikasi JakLingko	84
Tabel 4.2 Tabel Analisis SWOT Aplikasi Tj:Transjakarta.....	87
Tabel 4.3 Tabel Analisis SWOT Aplikasi Moovit	90
Tabel 4.4 Tabel Profil Partisipan FGD	109
Tabel 4.5 Tabel <i>Brand Mandatory</i>	111
Tabel 4.6 Tabel Sorotan <i>User Journey</i>	120
Tabel 4.7 Tabel Pedoman <i>Tone of Voice</i>	126
Tabel 4.8 Tabel <i>Features, Function, dan Feasibility</i>	129
Tabel 4.9 Tabel Interval Skor Skala Likert <i>Alpha Testing</i>	162
Tabel 4.10 Tabel Skala Evaluasi Kepuasan Fitur <i>Alpha Testing</i>	162
Tabel 4.11 Tabel Evaluasi Fungsionalitas Fitur Aplikasi.....	163
Tabel 4.12 Tabel Skala Likert Evaluasi UX Aplikasi <i>Alpha Testing</i>	164
Tabel 4.13 Tabel Skala Likert Evaluasi UI Aplikasi <i>Alpha Testing</i>	165
Tabel 4.14 Tabel Profil Partisipan <i>Beta Test</i>	175
Tabel 4.15 Tabel Evaluasi Fungsionalitas Fitur Aplikasi.....	177
Tabel 4.16 Tabel Evaluasi Prioritas Fitur Aplikasi.....	180
Tabel 4.17 Tabel Anggaran Realisasi Aplikasi Tunturaya	220



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen <i>Empathy Map</i>	7
Gambar 2.2 Prinsip WCAG	10
Gambar 2.3 Bentuk Diagram <i>Sitemap</i>	12
Gambar 2.4 <i>Wireframe</i> Sketsa dan Digital	13
Gambar 2.5 Diagram <i>User Flow</i>	15
Gambar 2.6 Prototipe Fidelitas Rendah	16
Gambar 2.7 Pedoman Desain Inklusif	19
Gambar 2.8 Harmoni Warna dalam <i>Color Wheel</i>	20
Gambar 2.9 Tingkat Aksesibilitas <i>Font Sans Serif</i>	21
Gambar 2.10 <i>Grid Layout</i>	22
Gambar 2.11 <i>Alignment</i> Ikon.....	24
Gambar 2.12 Area Jangkauan Jempol	27
Gambar 2.13 Contoh Bentuk <i>Affordances</i>	28
Gambar 2.14 <i>UI Kit</i> Tombol.....	30
Gambar 2.15 Penggunaan Label ARIA pada Tombol	31
Gambar 2.16 Microsoft <i>Inclusive Design Toolkit</i>	33
Gambar 2.17 Prinsip <i>Universal Design</i>	34
Gambar 2.18 Desain Aksesibel Mengikuti Desain Inklusif dan Universal	36
Gambar 2.19 Pengaplikasian Prinsip Inklusif.....	37
Gambar 2.20 Visualisasi Konsep MaaS	38
Gambar 2.21 Model Aplikasi MaaS	40
Gambar 2.22 Simbol Disabilitas Universal	41
Gambar 2.23 Representasi Visual Gangguan Penglihatan	42
Gambar 2.24 <i>Form</i> Pertanyaan WG-SS	43
Gambar 2.25 Tampilan Halaman <i>Setup VoiceOver</i> dan <i>TalkBack</i>	46
Gambar 2.26 Cara Kerja <i>Text-to-Speech</i> NVIDIA	47
Gambar 2. 27 Braille Digital Takti.....	48
Gambar 2.28 Kondisi Fasilitas Penunjang Transportasi Umum.....	49
Gambar 2.29 Fitur Layanan Ramah Disabilitas di MRT.....	51
Gambar 4.1 Visual Promosi Aplikasi JakLingko di Situs Resmi.....	81
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Aplikasi JakLingko	82
Gambar 4.3 <i>Bottom Sheets</i> pada Aplikasi JakLingko.....	83
Gambar 4.4 Alur Informasi Kendaraan Aplikasi JakLingko.....	83
Gambar 4.5 Visual Promosi Aplikasi Tj:Transjakarta di Situs Resmi	85
Gambar 4.6 Halaman <i>Home</i> dan Fitur Utama Tj:Transjakarta.....	85
Gambar 4.7 Rincian Fitur Tujuan Kamu pada Aplikasi Tj:Transjakarta	86
Gambar 4.8 Rincian Fitur Detail Rute pada Aplikasi Tj:Transjakarta	87
Gambar 4.9 Visual Promosi Aplikasi Moovit di Google Play Store	88
Gambar 4.10 Halaman <i>Directions, Stations, Lines</i> pada Aplikasi Moovit.....	89
Gambar 4.11 <i>Flow</i> Fitur <i>Directions</i> Aplikasi Moovit	90

Gambar 4.12 Visual Promosi Aplikasi Fitur GoTransit di Situs Resmi	92
Gambar 4.13 <i>Flow</i> Akses GoTransit pada Gojek	92
Gambar 4.14 <i>Flow</i> Interaksi GoTransit Gojek	93
Gambar 4.15 Visual Promosi Aplikasi Structured di Situs Resmi	94
Gambar 4.16 <i>Flow</i> Membuat Task di Aplikasi Structured	94
Gambar 4.17 Pengaturan Tampilan <i>Layout</i> Structured	95
Gambar 4.18 Visual Promosi Aplikasi AccessNow di Situs Resmi	96
Gambar 4.19 Pengaplikasian Filter pada Aplikasi Structured	97
Gambar 4.20 <i>Flow</i> Proses Penilaian pada AccessNow	97
Gambar 4.21 Visual Promosi Aplikasi Wheelmap di Situs Resmi	98
Gambar 4.22 Detail Beranda Aplikasi Wheelmap	99
Gambar 4.23 <i>Flow</i> Proses Penilaian pada Wheelmap	100
Gambar 4.24 Dokumentasi Wawancara dengan GAUN	101
Gambar 4.25 Dokumentasi Wawancara dengan PERTUNI	104
Gambar 4.26 Dokumentasi Wawancara dengan Aziz	105
Gambar 4.27 Dokumentasi Wawancara dengan Amin	106
Gambar 4.28 Dokumentasi Wawancara dengan Leo	108
Gambar 4.29 <i>Empathy Map</i> Disabilitas Netra	115
Gambar 4.30 <i>Empathy Map</i> Pendamping Disabilitas	116
Gambar 4.31 <i>User Persona</i> Penyandang Disabilitas Netra	117
Gambar 4.32 <i>User Persona</i> Pendamping Disabilitas	118
Gambar 4.33 <i>User Journey Map</i> Tunanetra	119
Gambar 4.34 <i>User Journey Map</i> Pendamping	120
Gambar 4.35 <i>Mindmap</i> Perancangan Aplikasi	122
Gambar 4.36 <i>Keyword</i> dari <i>Mindmap</i>	123
Gambar 4.37 Perancangan Konsep <i>Big Ideas</i>	124
Gambar 4.38 <i>Big Ideas</i> Terpilih	125
Gambar 4.39 <i>Tone of Voice</i> Aplikasi	126
Gambar 4.40 Diagram <i>Sitemap</i>	127
Gambar 4.41 Diagram <i>Flowchart</i> “ <i>Guided Navigation</i> ”	134
Gambar 4.42 Diagram <i>Flowchart</i> “ <i>Location Tracking</i> ”	135
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Beranda dan “Halte & Stasiun”	136
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> Rincian Tampilan Perjalanan	137
Gambar 4.45 <i>Stylescapes</i> Aplikasi	138
Gambar 4.46 <i>Reference Board</i> Aplikasi	139
Gambar 4.47 Tahapan IA, <i>Wireframing</i> , hingga <i>Low Fidelity</i>	140
Gambar 4.48 <i>Low Fidelity</i> Beranda, “Halte & Stasiun,” dan Profil	141
Gambar 4.49 <i>Low Fidelity</i> Halaman untuk Navigasi Perjalanan	142
Gambar 4.50 Logo Utama Tunturaya	143
Gambar 4.51 Referensi dan Proses Perancangan Logo	143
Gambar 4.52 Transformasi Bentuk <i>Logo Mark</i>	144
Gambar 4.53 <i>Typeface</i> Roboto	145
Gambar 4.54 Sistem Tipografi Aplikasi	146

Gambar 4.55 Palet Warna Aplikasi	147
Gambar 4.56 Skema Warna dengan <i>Color Rule</i>	148
Gambar 4.57 Kalkulasi Kontras Warna	149
Gambar 4.58 <i>Grid System</i> Aplikasi	150
Gambar 4.59 Elemen <i>Imagery</i> Foto dan Ilustrasi Vektor	152
Gambar 4.60 Ikon Universal pada Aplikasi	153
Gambar 4.61 Ikon Unik pada Aplikasi	154
Gambar 4.62 Proses Perancangan dari Referensi, Stilasi, dan Revisi	154
Gambar 4.63 Penggunaan <i>Grid System</i> pada Ikon	155
Gambar 4.64 Proses Perancangan Tombol	156
Gambar 4.65 Beberapa <i>UI Kit</i> Berdasarkan <i>Design System</i>	157
Gambar 4.66 Proses Perancangan High Fidelity	158
Gambar 4.67 Bentuk Interaksi Prototipe pada Figma	159
Gambar 4.68 Hasil Revisi Tampilan Antarmuka	167
Gambar 4.69 Proses Perancangan <i>App Preview</i>	168
Gambar 4.70 <i>Overview</i> Hasil Iterasi Desain Antarmuka	171
Gambar 4.71 Dokumentasi <i>In-depth Interview</i> (Aziz, Toyib, Refly)	176
Gambar 4.72 Struktur Elemen Interaktif dan Non Interaktif	182
Gambar 4.73 <i>F-Pattern Layout</i> pada Aplikasi	183
Gambar 4.74 Penilaian Kontras Warna	185
Gambar 4.75 Kombinasi Warna menggunakan Simulasi Buta Warna	186
Gambar 4.76 Tata Letak Navigation Bar	188
Gambar 4.77 <i>State Indicator</i> pada <i>Navigation Bar</i>	189
Gambar 4.78 <i>State Indicators</i> Ikon Halaman “Halte & Stasiun”	190
Gambar 4.79 <i>State Indicators</i> pada <i>Toggle Switch</i>	191
Gambar 4.80 Konsistensi Proporsi Warna	192
Gambar 4.81 Penggunaan <i>Natural Affordance</i>	193
Gambar 4.82 Komponen <i>Search Bar</i>	195
Gambar 4.83 Komponen <i>Input Location Field</i>	196
Gambar 4.84 Kategorisasi Tombol Aplikasi Berdasarkan Fungsi	198
Gambar 4.85 Kategorisasi Tombol Aplikasi Berdasarkan Visual	199
Gambar 4.86 Komponen <i>Bottom Sheets</i>	200
Gambar 4.87 <i>Flow Filter</i> Aksesibilitas	202
Gambar 4.88 <i>Flow</i> Fitur <i>Route Planning</i>	203
Gambar 4.89 <i>Flow</i> Fitur <i>Guided Navigation</i>	205
Gambar 4.90 Aset Visual <i>Guided Navigation</i>	205
Gambar 4.91 <i>Flow</i> Fitur <i>Trip Review</i>	207
Gambar 4.92 <i>Flow Onboarding</i> Aplikasi	208
Gambar 4.93 Tampilan Halaman Beranda	210
Gambar 4.94 Tampilan Halaman Profil Pengguna	211
Gambar 4.95 Tampilan Halaman Halte & Stasiun	212
Gambar 4.96 Tampilan “Stasiun & Halte” dan “Jadwal & Rute”	213
Gambar 4.97 Tampilan Halaman Destinasi & Tujuan	215

Gambar 4.98 Tampilan Halaman <i>Live Position Tracking</i>	216
Gambar 4.99 Tampilan Halaman Mode Darurat	217
Gambar 4.100 <i>App Preview</i> pada App Store & Play Store	219
Gambar 4.101 Desain Halaman <i>App Preview</i>	220



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA