

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan.....	4
1.5 Ruang Lingkup.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM	6
2.1 Kondisi Transportasi Kota Cirebon	6
2.1.1 Kondisi Transportasi Umum di Kota Cirebon	6
2.2 Kondisi Wilayah Kajian.....	8
2.2.1 Letak Geografis dan Administratif	8
2.2.2 Karakteristik Demografi Kota Cirebon.....	9
2.2.3 Fasilitas Umum di Kota Cirebon.....	10
BAB III KAJIAN PUSTAKA.....	11
3.1 Standar Pelayanan Minimum	11
3.2 Integrasi Antar Moda	13
3.3 Informasi di Era Digitalisasi	13
3.4 Digitalisasi	14
3.5 Analisis Kebutuhan	14

3.6	Deskriptif Persentase	14
3.7	System Usability Scale	15
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN		16
4.1	Alur Pikir	16
4.2	Sumber Data	18
4.3	Metode Pengumpulan Data	18
4.3.1	Data Primer	18
4.3.2	Data Sekunder	20
4.4	Metode Analisis Data	20
4.4.1	Uji Validitas dan Reabilitas Kuesioner	20
4.4.2	Analisis Kebutuhan Digitalisasi Papan Informasi Transportasi Lanjutan Menggunakan Metode Deskriptif Persentase.....	21
4.4.3	Perancangan Digitalisasi Informasi Transportasi Lanjutan dengan metode <i>Research and Development</i>	22
4.5	Lokasi dan Jadwal Penelitian	24
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN		25
5.1	Analisis Kebutuhan	25
5.1.1	Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner	25
5.1.2	Hasil Analisis Kendala dan Analisis Kebutuhan Menggunakan Metode Deskriptif Persentase.....	27
5.1	Data Pengguna Kendaraan Pribadi, Ojek Online, dibandingkan dengan Pengguna Angkutan Umum	29
5.3	Perancangan <i>Prototype</i> Aplikasi	29
5.3.1	Proses Pembuatan Desain <i>Prototype</i> Aplikasi.....	29
5.3.2	Desain Logo Jelajah Cirebon.....	32
5.3.3	Desain <i>user interface</i> (ui) <i>Prototype</i> Aplikasi.....	33

5.4 Uji Coba <i>Prototype</i> Terhadap Pengguna Menggunakan Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS)	40
5.4.1 <i>System Usability Scale</i> (SUS) dalam Uji Coba <i>Prototype</i> Aplikasi	40
5.4.2 Hasil Uji Coba <i>Prototype</i> Aplikasi Jelajah dengan Metode <i>System Usability Scale</i>	41
5.4.3 Matriks Perbandingan Jelajah Cirebon dengan Aplikasi Serupa/Kompetitor	42
5.4.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Prototype</i> Aplikasi	43
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	45
4.1 KESIMPULAN	45
4.2 SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	49