

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	5
1.5.1 Cara Pengumpulan Data	5
1.5.2 Analisis	6
1.6 Kerangka Perancangan.....	7
1.7 Pembabakan.....	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1 Teori <i>Mobile Application</i>	9
2.1.1 <i>Jenis Mobile Application</i>	9
2.1.2 <i>Mobile Application Market</i>	15
2.2 Teori <i>Mobile User Interface</i>.....	16
2.2.1 <i>Prinsip User Interface</i>	16
2.2.2 <i>Unsur Visual</i>	26
2.2.3 <i>Wireframes</i>	33

2.3	Teori Mobile User Experience.....	36
2.3.1	<i>Gesture</i>	36
2.4	Teori <i>Internet Marketing</i> atau <i>e-commerce</i>.....	41
2.5	Teori Komunikasi.....	44
2.5.1	Tahapan Komunikasi.....	44
2.5.2	AISAS (<i>Attention – Interest – Search – Action – Sharing</i>).....	44
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		46
3.1	Data.....	46
3.1.1	Data Pemberi Proyek.....	46
3.1.2	Data Khalayak Sasaran.....	48
3.1.3	Data Hasil Observasi.....	49
3.1.4	Data Produk Sejenis.....	52
3.1.4.1	ShopStlye.....	52
3.1.4.2	Zara.....	53
3.1.5	Data Hasil Wawancara.....	54
3.1.5.1	Wawancara terhadap praktisi di bidang <i>fashion</i>	54
3.1.5.2	Wawancara terhadap pakar di bidang <i>mobile developer</i>	55
3.1.6	Data Hasil Kuesioner.....	55
3.2	Analisis.....	62
3.2.1	Analisis Hasil Wawancara.....	62
3.2.2	Analisis Hasil Kuesioner.....	62
3.2.3	Analisis Matriks.....	63
3.3	Kesimpulan Hasil Analisis.....	68
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		69
4.1	Konsep Pesan.....	69
4.2	Konsep Kreatif.....	69
4.3	Konsep Media.....	70
4.4	Konsep Visual.....	71
4.4.1	Layout.....	71
4.4.2	Tipografi.....	72
4.4.3	Warna.....	72
4.4.4	Logo dan Ikon.....	73

4.5 Konsep Bisnis.....	74
4.5.1 Alur Transaksi	74
4.5.2 Business Model Canvas.....	75
4.5.3 Budgeting	76
4.6 Hasil Perancangan	78
4.6.1 Nama Aplikasi	78
4.6.2 Logo Aplikasi	78
4.6.3 Ikon Aplikasi	80
4.6.4 Konten Aplikasi.....	81
4.6.5 <i>Site Map</i>	81
4.6.6 Tampilan UI dan alur aplikasi Bandio.....	83
4.6.7 <i>DashBoard</i>	94
4.6.8 Media Pendukung.....	95
BAB V PENUTUP	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100