

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Metodologi Perancangan.....	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.7.2 Analisis Data	7
1.7.3 Sistematika Perancangan.....	7
1.8 Kerangka Berpikir.....	10
1.9 Sistematika Laporan.....	11
BAB II	12
DASAR TEORI	12
2.1 Aplikasi Mobile.....	12
2.1.1 Karakteristik Aplikasi Mobile.....	13
2.1.2 Android Pada Aplikasi Mobile	14
2.2 User Interface	15

2.2.1	User interface yang efektif	15
2.2.2	Perancangan User Interface	16
2.3	Usability	20
2.3.1	User Friendly	21
2.4	Flat Desain.....	22
2.4.1	Warna Pada Flat Desain	23
2.4.2	Layout Pada Flat Desain.....	24
2.4.3	Typografi Pada Flat Desain	25
BAB II	DATA DAN ANALISIS MASALAH	29
3.1	Data	29
3.1.1	Objek Penelitian.....	29
3.1.2	Data Proyek Sejenis.....	49
a.	Aplikasi BINUS Apps	49
b.	Aplikasi UMN Apps.....	54
3.1.3	Data Target Segmentasi	59
a.	Demografis.....	59
b.	Psikografis.....	60
c.	Geografis.....	60
d.	Perilaku Konsumen	61
3.1.4	Data Pendukung	61
a.	Data Wawancara	61
b.	Data Observasi	63
3.2	Analisis Data	66
3.2.1	Klasifikasi Data.....	66
3.2.2	Analisis.....	68
1.	Interface	68
2.	Layout.....	72
3.	Icon.....	74
4.	Typografi.....	76
5.	Color.....	78
3.2.4	Hasil Analisis.....	81
3.3	Skema Analisis.....	82
BAB VI	PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	83
4.1	Analisa Kebutuhan.....	83
4.2	Desain.....	87
4.3	Implementasi.....	123

4.4 Pengujian.....	136
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	143
5.1 Kesimpulan	143
5.2 Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA	145