

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
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.....	4
1.6. Manfaat Perancangan.....	4
1.7. Metodologi Perancangan.....	5
1.7.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7.2. Analisa Data.....	6
1.7.3. Sistematika Perancangan.....	7
1.8. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. UX (<i>User Experience</i>).....	10
2.2. Informasi.....	15
2.3. Media.....	16
2.3.1. Aplikasi Mobile.....	19
BAB III DATA DAN ANALISA	24
3.1. Data.....	24
3.1.1. Objek Penelitian.....	24
3.1.2. Khalayak Sasaran.....	27

3.1.3. Data Pendukung.....	29
3.2. Analisa Kebutuhan.....	36
3.2.1. Aplikasi Student’s Telkom University	36
3.3. Hasil Analisa.....	47
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....	49
4.1. Konsep Perancangan.....	49
4.2. Konsep Media.....	50
4.3. Studi Visual.....	50
4.3.1. Gaya Gambar.....	50
4.4. Desain.....	52
4.4.1. Flow Chart.....	52
4.4.2. Pengembangan.....	54
4.4.3. Hasil Pengembangan.....	62
4.5. Media Pendukung.....	76
4.5.1. Teaser.....	76
4.5.2. Banner.....	78
4.6. Pengujian.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
DAFTAR LAMPIRAN.....	88