

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Macam-macam Garis	12
Gambar 2.2 Macam-macam Bidang	13
Gambar 2.3 <i>Hue, Value, dan Saturation</i>	14
Gambar 2.4 <i>Real texture dan Implied texture</i>	16
Gambar 2.5 Keseimbangan Simetris	17
Gambar 2.6 Keseimbangan Asimetris	18
Gambar 2.7 <i>Emphasis by Contrast</i>	19
Gambar 2.8 <i>Emphasis by Isolation</i>	19
Gambar 2.9 <i>Emphasis by Placement</i>	20
Gambar 2.10 Perbedaan <i>Legibility dan Readability</i>	23
Gambar 2.11 4 Elemen <i>User Experience</i>	26
Gambar 2.12 <i>Business Model Canvas Design Template</i>	31
Gambar 2.13 Skema Kerangka Teori.	32
Gambar 3.1 Logo Direktorat Pengelolaan Mahasiswa Telkom University.....	35
Gambar 3.2 Jumlah Pengguna Smartphone di Indonesia (2011-2022).	37
Gambar 3.3 Logo Meetup.....	39
Gambar 3.4 Logo goKampus.....	40
Gambar 3.5 Logo eCampuz.....	42
Gambar 3.6 Wawancara dengan Bagus Suryo	44
Gambar 3.7 Wawancara dengan Andijoko Tjahjono	45
Gambar 3.8 Diagram Responden Menurut Jenis Kelamin	47
Gambar 3.9 Diagram Responden Berdasarkan Usia	48
Gambar 3.10 Diagram Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Smartphone.....	48
Gambar 3.11 Diagram Sistem Operasi Smartphone yang Digunakan Responden	49
Gambar 3.12 Grafik User Interface Design goKampus Menarik	49
Gambar 3.13 Grafik Konten Informasi Disampaikan dengan Cepat & Akurat	50
Gambar 3.14 Grafik Kenyamanan Tidak Terganggu dengan Informasi Asing.....	51

Gambar 3.15	Grafik Memiliki Desain yang Unik	51
Gambar 3.16	Grafik Perhatian Pengguna Diarahkan Informasi yang Diperlukan	52
Gambar 3.17	Grafik Informasi Mudah Dibaca.....	52
Gambar 3.18	Grafik Elemen pada Aplikasi Jelas Dimengerti.....	53
Gambar 3.19	Grafik User Interface Design Meetup Menarik	53
Gambar 3.20	Grafik Konten Informasi Disampaikan dengan Cepat & Akurat	54
Gambar 3.21	Grafik Kenyamanan Tidak Terganggu dengan Informasi Asing.....	55
Gambar 3.22	Grafik Memiliki Desain yang Unik	55
Gambar 3.23	Grafik Perhatian Pengguna Diarahkan Informasi yang Diperlukan	56
Gambar 3.24	Grafik Informasi Mudah Dibaca.....	56
Gambar 3.25	Grafik Elemen pada Aplikasi Jelas Dimengerti.....	57
Gambar 3.26	Grafik User Interface Design eCampuz Menarik	57
Gambar 3.27	Grafik Konten Informasi Disampaikan dengan Cepat & Akurat	58
Gambar 3.28	Grafik Kenyamanan Tidak Terganggu dengan Informasi Asing.....	59
Gambar 3.29	Grafik Memiliki Desain yang Unik	59
Gambar 3.30	Grafik Perhatian Pengguna Diarahkan Informasi yang Diperlukan	60
Gambar 3.31	Grafik Informasi Mudah Dibaca.....	60
Gambar 3.32	Grafik Elemen pada Aplikasi Jelas Dimengerti.....	61
Gambar 4.1	<i>Moodboard</i>	74
Gambar 4.2	Logo.....	75
Gambar 4.3	Pengaturan Jarak pada <i>Grid</i>	75
Gambar 4.4	Warna yang akan Digunakan pada Aplikasi.....	76
Gambar 4.5	Huruf Poppins	77
Gambar 4.6	Ikon akan Diterapkan pada Aplikasi.....	78
Gambar 4.7	Gaya Ilustrasi yang Diterapkan yaitu <i>Vector Art</i>	80
Gambar 4.8	Alur Kerja Pencarian	84
Gambar 4.9	Alur Kerja Pembelian Tiket Acara	85
Gambar 4.10	Alur Kerja Pendaftaran UKM & Pembuatan Forum	86
Gambar 4.11	<i>Splash Screen & Home Page</i>	87
Gambar 4.12	<i>Search</i>	88

Gambar 4.13 <i>Log In & Sign Up</i>	89
Gambar 4.14 <i>Profile Page UKM</i>	90
Gambar 4.15 <i>My Ticket</i>	91
Gambar 4.16 <i>Notification & Like</i>	92
Gambar 4.17 <i>Forum</i>	93
Gambar 4.18 <i>Sponsorship</i>	94
Gambar 4.19 <i>Point</i>	95
Gambar 4.20 <i>Recruitment</i>	96
Gambar 4.21 <i>Poster Digital Instagram</i>	98
Gambar 4.22 <i>Facebook Fan Page</i>	99
Gambar 4.23 <i>Twitter Official Page</i>	100
Gambar 4.24 <i>Poster</i>	101
Gambar 4.25 <i>X-Banner</i>	102
Gambar 4.26 <i>Sticker</i>	103
Gambar 4.27 <i>Pin</i>	103
Gambar 4.28 <i>Tote Bag</i>	104