

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.2.3. Batasan Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup	4
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.5.1. Cara Pengumpulan Data	5
1.5.2. Cara Analisis Data	6
1.6. Kerangka Perancangan	7
1.7. Pembabakan	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1. Teori Aplikasi	9
2.1.1. Pengertian Aplikasi	9
2.1.2. Konten Aplikasi	9
2.1.3. Elemen Desain Aplikasi	10
2.2. Teori <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	11
2.2.1. Pengertian <i>User Interface</i>	11
2.2.2. Elemen <i>User Interface</i>	11
2.2.3. Komponen <i>User Interface</i>	13
2.3. Teori <i>User Experience</i>	14
2.4. Teori <i>User Centered Systems Design</i>	15

2.5.	Teori <i>Site Map</i> dan <i>Wireframes</i>	16
2.5.1.	<i>Site Map</i>	16
2.5.2.	<i>Wireframe</i>	16
2.6.	Teori Desain Komunikasi Visual	16
2.6.1.	Pengertian Desain Komunikasi Visual	16
2.6.2.	Unsur – Unsur Visual	17
2.6.3.	Prinsip Desain	21
2.7.	Teori Tipografi	23
2.7.1.	Unsur Tipografi	23
2.7.2.	Karakteristik Tipografi	23
2.8.	Kerangka Teori	26
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA		27
3.1.	Data	27
3.1.1.	Data Pemberi Proyek/Mitra	27
3.1.2.	Data Objek Penelitian	29
3.1.3.	Data Khalayak Sasaran	30
3.1.4.	Data Hasil Observasi, Wawancara, dan Kuesioner	30
3.1.5.	Data Proyek Terdahulu dan atau Sejenisnya	39
3.2.	Analisis Data	42
3.2.1.	Analisis Data Pemberi Proyek	42
3.2.2.	Analisis Data Objek Penelitian	42
3.2.3.	Analisis Data Khalayak Sasaran	43
3.2.4.	Analisis Data Hasil Observasi, Wawancara dan Kuesioner	43
3.2.5.	Analisis Data Proyek Terdahulu	44
3.2.6.	Kesimpulan Hasil Analisis Data	49
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		51
4.1.	Konsep Pesan	51
4.2.	Konsep Kreatif	51
4.3.	Konsep Visual	52

4.4. Konsep Media	54
4.5. Konsep Bisnis	55
4.6. Hasil Perancangan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
Daftar Pustaka	67
Lampiran	69