

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	11
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Permasalahan	14
1.2.1 Identifikasi Masalah	14
1.2.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Ruang Lingkup.....	15
1.4 Tujuan Perancangan.....	16
1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	16
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	16
1.5.2 Metode Analisis Data	17
1.6 Kerangka Perancangan.....	18
1.7 Pembabakan	19
BAB II DASAR PEMIKIRAN	20
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	20
2.1.1 Unsur-Unsur Visual.....	20
2.1.2 Prinsip Desain	24
2.2 Tipografi	25
2.3 <i>Layout</i>	27
2.3.1 Prinsip <i>Layout</i>	27
2.3.2 <i>Layout</i> Dalam Aplikasi.....	30
2.4 Ilustrasi.....	30
2.5 Aplikasi <i>Mobile</i>	31
2.6 Desain Antar Muka/ <i>User Interface</i> (UI).....	31
2.6.1 Prinsip <i>User Interface</i> (UI).....	31
2.7 <i>User Experience</i> (UX).....	32
2.7.1 Elemen <i>User Experience</i>	32

2.8	<i>Business Model Canvas</i> (BMC)	34
2.9	User Testing	35
2.9.1	<i>System Usability Scale</i> (SUS)	35
2.10	Kerangka Pemikiran	37
2.11	Asumsi	37
BAB III DATA DAN ANALISIS		38
3.1	Data	38
3.1.1	Data Pemberi Proyek	38
3.1.2	Data Khalayak Sasaran	43
3.1.3	Data Hasil Wawancara	44
3.1.4	Data Proyek Sejenis	46
3.1.5	Data Hasil Kuesioner	51
3.2	Analisis Data	61
3.2.1	Analisis Data Wawancara	61
3.2.2	Analisis Matriks	62
3.2.3	Analisis Data Kuesioner	66
3.3	Kesimpulan Analisis	77
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		79
4.1	Konsep Pesan	79
4.1.1	<i>Big Idea</i>	79
4.1.2	Tujuan Pesan	79
4.1.3	Penamaan Aplikasi	80
4.2	Konsep Kreatif	80
4.3	Konsep Media	81
4.4	Konsep Visual	81
4.4.1	Layout	81
4.4.2	Tipografi	82
4.4.3	Warna	82
4.5	Konsep Bisnis	83
4.6	Hasil Perancangan	84
4.6.1	Site Map	84
4.6.2	<i>Wireframe</i>	85
4.6.3	Perancangan <i>User Interface</i>	89
4.6.4	Rancangan Versi <i>Mobile</i>	90
4.6.5	Media	95
4.7	<i>Usability Testing</i>	100

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103