

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Metode Analisis Data	6
1.8 Kerangka Penelitian	8
1.9 Sistematika Penulisan	9
BAB II	10
LANDASAN TEORI	10
2.1 Aplikasi Mobile	10
2.2 Desain Komunikasi Visual	11
2.2.1 Unsur Desain	11
2.2.2 Prinsip Desain	31
2.3 <i>User Interface</i>	34
2.3.1 Prinsip <i>User Interface</i>	34
2.3.2 Jenis <i>User Interface</i>	36
2.4 <i>User Experience</i>	37
2.4 BMC (<i>Business Model Canvas</i>)	40
2.5 AISAS	43

2.6 Kerangka Teori.....	45
2.7 Asumsi.....	45
BAB III	46
DATA DAN ANALISIS.....	46
3.1 Data Objek Penelitian.....	46
3.1.1 Data Pemberi Proyek	46
3.1.2 Data Objek Garapan.....	48
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	49
3.1.4 Data Visual	50
3.1.5 Data Wawancara.....	53
3.1.6 Data Kuesioner	57
3.1.7 Card Sorting.....	65
3.1.8 Data Pesaing	66
3.2 Analisis Data	69
3.2.1 Analisis Data Observasi.....	69
3.2.2 Analisis Data Wawancara	70
3.2.3 Analisis Data Kuesioner.....	71
3.2.4 Analisis Perbandingan.....	71
3.2.5 Penarikan Kesimpulan	74
BAB IV	76
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	76
4.1 Konsep Perancangan	76
4.1.1 Konsep Pesan.....	76
4.1.2 Konsep Kreatif.....	76
4.1.3 Konsep Visual.....	77
4.1.4 Konsep Media	80
4.1.5 Konsep Bisnis	82
4.2 Hasil Perancangan	84
4.2.1 Aset Visual.....	84
4.2.2 Site Map.....	85
4.2.3 <i>Wireframe</i>	88
4.2.4 <i>Prototype</i> Areakerja.com	89
4.2.5 <i>Usability Testing</i>	93
4.2.6 Media Pendukung	96

BAB V.....	100
PENUTUP.....	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	104