

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis.....	6
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.2 Metode Analisis Data.....	7
1.6 Kerangka Perancangan	9
1.7 Pembabakan.....	10
BAB II	11
DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Desain Komunikasi Visual	11
2.1.1 Elemen Desain	11
2.1.2 Prinsip Desain	16
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	22

2.3	Pemasaran.....	23
2.3.1	Bauran Pemasaran (<i>Marketing Mix</i>)	23
2.4	Business Model Canvas (BMC)	24
2.5	Pendekatan Komunikasi	25
2.6	AISAS	26
2.7	Promosi.....	26
2.7.1	Bauran Promosi (<i>Promotion Mix</i>).....	26
2.8	<i>User Interface</i> (UI).....	29
2.8.1	<i>Graphical User Interface</i> (GUI)	29
2.8.2	Prinsip <i>User Interface</i>	30
2.9	<i>User Experience</i> (UX).....	34
2.9.1	<i>User Experience Elements</i>	34
2.9.2	<i>User Experience Design</i>	35
2.9.3	<i>User Experience Process</i>	36
2.10	Kerangka Teori.....	38
2.11	Asumsi.....	38
BAB III		39
DATA DAN ANALISIS MASALAH		39
3.1	Data	39
3.1.1	Data Institusi	39
3.1.2	Data Produk.....	42
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	44
3.1.4	Data Proyek Sejenis	46
3.1.5	Data Hasil Observasi.....	54
3.1.6	Data Hasil Wawancara.....	58
3.1.7	Data Hasil Kuesioner	63
3.2	Analisis	75
3.2.1	Analisis Data Institusi	75
3.2.2	Analisis Data Produk	76
3.2.3	Analisis Data Khalayak Sasaran	76

3.2.4	Analisis Data Proyek Sejenis	77
3.2.5	Analisis Data Observasi	82
3.2.6	Analisis Data Wawancara	82
3.2.7	Analisis Data Kuesioner.....	83
3.2.8	Penarikan Kesimpulan	85
BAB IV		89
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		89
4.1	Konsep Pesan	89
4.1.1	Big Idea	89
4.1.2	<i>Tagline/Slogan</i>	89
4.2	Konsep Kreatif	91
4.3	Konsep Visual	91
4.3.1	Ilustrasi.....	92
4.3.2	Tipografi.....	93
4.3.3	Warna	95
4.3.4	Layout	96
4.4	Konsep Media.....	98
4.4.1	Jenis Media	98
4.4.2	Strategi Media	99
4.5	Konsep Bisnis.....	100
4.5.1	<i>Business Model Canvas</i>	100
4.5.2	Budgeting.....	101
4.6	Hasil Perancangan	104
4.6.1	Aplikasi Mobile.....	104
4.6.2	<i>X-Banner</i>	108
4.6.3	Kartu Nama	109
4.6.4	Seragam.....	111
4.6.5	<i>Merchandise</i>	115
4.6.6	<i>Instagram</i>	122
4.6.7	<i>E-Poster</i>	123

BAB V.....	128
PENUTUP	128
5.1 Kesimpulan.....	128
5.2 Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	133