

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	5
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	6
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.2 Metode Analisis Data.....	8
1.6 Kerangka Perancangan.....	10
1.7 Pembabakan.....	11
BAB II DASAR PEMIKIRAN	13
2.1 Teori Perancangan.....	13
2.2 Metode Design Thinking.....	13
2.3 Aplikasi Mobile (<i>Mobile Apps</i>).....	15
2.4 Desain Komunikasi Visual.....	16
2.4.1 Unsur Desain Komunikasi Visual.....	17

2.4.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual	20
2.5 <i>User Interface</i> (UI).....	22
2.5.1 Prinsip <i>User Interface</i>	22
2.5.2 Komponen <i>User Interface</i>	24
2.6 <i>User Experience</i> (UX).....	24
2.6.1 Aspek <i>User Experience</i>	25
2.6.2 Model <i>User Experience</i>	26
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	29
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek	29
3.1.1 Profil Instansi.....	29
3.1.2 Visi dan Misi Instansi	30
3.1.3 Tugas, Fungsi, dan Struktur Organisasi.....	30
3.2 Data Produk.....	31
3.2.1 <i>Website</i>	31
3.2.2 Gelar Produk Pasar Tani.....	32
3.2.3 Pasar Murah Rakyat.....	33
3.2.4 Panen Padi Nusantara	34
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	34
3.3.1 Demografis	34
3.3.2 Psikografis	34
3.3.3 Geografis	35
3.4 Data Proyek Sejenis	35
3.5 Data Hasil Wawancara	40
3.6 Data Hasil Kuesioner	47
3.7 Analisis.....	55
3.7.1 Analisis SWOT.....	55
3.7.2 Analisis Matriks Perbandingan.....	57
3.7.3 Analisis Wawancara	59
3.8 Kesimpulan Hasil Analisis	59
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	60

4.1 Konsep Pesan	60
4.2 Konsep Kreatif	60
4.3 Konsep Media	61
4.4 Konsep Komunikasi	64
4.5 Konsep Visual	65
4.6 Hasil Perancangan	74
4.6.1 Media Utama	74
4.6.2 Media Pendukung	81
4.7 <i>Usability Testing</i>	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87