

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR PERNYATAAN	III
KATA PENGANTAR	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	XI
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.4.1 Apa	4
1.4.2 Siapa	4
1.4.3 Kapan	4
1.4.4 Dimana	4
1.4.5 Kenapa	4
1.4.6 Bagaimana	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Pengumpulan Data Dan Analisis	5
1.6.1 Pengumpulan data	5
1.6.2 Metode Analisis	7
1.7 Kerangka Penelitian	8
1.8 Pembabakan	9
BAB II	10
LANDASAN TEORI	10
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual	10
2.1.1 Layout	10
2.1.2 Teori Warna	16

2.1.3 Teori Tipografi	19
2.1.4 Teori Multimedia	25
2.2.1 Sistem Operasi	26
2.2.2 IOS	26
2.2.3 Android	26
2.3 Teori Perancangan Aplikasi.....	27
2.4 Teori Aplikasi	30
2.5 Teori UI (User Interface).....	30
2.5.1 Icon	30
2.5.2 Layout	31
2.5.3 Bentuk dan Ukuran layout.....	32
2.6 Teori Ux (User Experience)	33
2.6.1 User Experience Element	33
2.6.2 User Experience Desain	34
2.6.3 User Experience Process	34
2.7 Teori Interaksi desain	36
2.8 Teori Human-Computer Interaction (HCI).....	37
2.9 Teori Desain Responsif.....	37
2.10 Teori Contextual Design (CD).....	38
2.11 Design Thinking	38
2.12 Kerangka Teori.....	39
2.13 Asumsi	41
BAB III ANALISIS DAN DATA.....	42
3.1 Pengumpulan Data	42
3.1.1 Data Pemberi Proyek	42
3.1.2 Data Potensi.....	44
3.1.3 Data Aplikasi sejenis.....	45
3.1.4 Data Khalayak Sasaran	47
3.1.5 Kuesioner	49
3.1.6 Observasi.....	54
3.1.7 Wawancara.....	54
3.1.8 Data Observasi pesaing	61
3.2 Analisis	64
3.2.1 Analisis Data Potensi	64
3.2.2 Analisis Aplikasi sejenis	64

3.2.3 Analisis Data Khalayak Sasaran.....	65
3.2.4 Analisis Kuesioner.....	66
3.2.5 Analisis Observasi.....	66
3.3 Analisis Wawancara.....	66
3.4 Analisis Data Pesaing.....	69
3.4.1 Analisis Visual Matriks Aplikasi Sejenis.....	69
3.4.2 Analisis Data Visual.....	71
3.4.3 Matriks Penarik Kesimpulan.....	72
BAB IV	73
4.1 Konsep Komunikasi.....	73
4.1.1 Big Idea.....	73
4.1.2 Tujuan komunikasi.....	73
4.1.3 Strategi komunikasi.....	74
4.1.4 Mindmap.....	74
4.2 Konsep Kreatif.....	74
4.2.1 Perancangan Desain.....	74
4.3 Konsep Visual.....	76
4.3.1 Moodboard.....	76
4.3.2 Ilustrasi.....	76
4.3.3 Tipografi.....	77
4.3.4 Refrensi Warna.....	77
4.3.5 Refrensi Icon.....	78
1.7.1 Warna.....	78
1.8 Konsep Media.....	79
4.4.1 Tujuan media.....	79
4.4.2 Strategi media.....	79
4.5 Konsep Bisnis.....	80
4.5.1 Bisnis Model Canvas.....	80
4.6 Hasil Peraancangan.....	81
4.6.1 Logo.....	81
4.6.2 SiteMap.....	82
4.6.3 <i>User Flow</i>	83
4.6.4 Perancangan Prototype.....	84
4.7 Media Pendukung.....	89
4.8 Usability Testing.....	94

4.8.1 Analisis Wawancara	96
BAB V	97
KESIMPULAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	97
Daftar Pustaka.....	98