

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	0
LEMBAR PERNYATAAN	1
LEMBAR PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL	7
DAFTAR GAMBAR	8
ABSTRAK	10
ABSTRACT	11
BAB 1.....	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Rumusan Masalah	14
1.4 Batasan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	15
1.7 Metodologi	15
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	15
1.7.2 Metode Analisis Data	16
1.7.3 Metode Perancangan.....	17
1.8 Kerangka Penelitian	18
1.9 Pembabakan	19
BAB 2.....	21
TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Dasar Teori.....	21
2.1.1 Perancangan.....	21
2.1.2 Desain Komunikasi Visual	21
2.1.3 Desain Grafis	21
2.1.4 Aplikasi Mobile	22

2.1.5 UI/UX	22
2.1.6 Usability Heuristik.....	22
2.1.7 Prototipe	24
2.1.8 <i>Wireframe</i>	24
2.1.9 <i>User Persona</i>	25
2.1.10 <i>Customer Journey Map (CJM)</i>	26
2.1.11 <i>User Flow</i>	26
2.1.12 Tata Letak	27
2.1.13 Tipografi	28
2.1.14 Warna.....	28
2.1.15 Ikon & Simbol	29
2.1.16 Gaya Visual <i>Flat Design</i>	29
2.1.17 Model AISAS	30
2.1.18 <i>UCD (User Centered Design)</i>	31
2.1.19 Metode Analisis SWOT	33
BAB 3.....	35
DATA DAN ANALISIS	35
3.1 Data	35
3.1.1 Data Pemberi Proyek	35
3.1.2 Data Produk	37
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	39
3.1.4 Data Kuesioner	40
3.1.5 Data Wawancara.....	45
3.1.6 Data Proyek Sejenis.....	49
3.2 Hasil Analisis	50
3.2.1 Hasil Analisis Data Kuesioner.....	50
3.2.2 Analisis Data Hasil Wawancara	52
3.2.3 Analisis Data Proyek Serupa	53
BAB IV	58
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	58
4.1 Konsep.....	58
4.1.1 Konsep Pesan.....	58
4.1.2 Konsep Kreatif.....	58

4.1.3 Konsep Media.....	59
4.1.4 Konsep Visual	61
4.1.5 Konsep Bisnis dan Strategi Marketing Communication	64
4.2 Hasil Perancangan	64
4.2.1 Logo Aplikasi	70
4.2.2 Media Utama	71
4.2.3 Media Pendukung	74
BAB 5.....	78
KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83