

DAFTAR ISI

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....	1
LEMBAR PENGESAHAN.....	2
LEMBAR PERNYATAAN.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK.....	5
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL.....	11
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan masalah.....	5
1.3 Ruang Lingkup Permasalahan.....	5
1.4 Tujuan Perancangan.....	6
1.5 Teknik pengumpulan data dan Analisis.....	6
1.6 Kerangka Perancangan.....	9
1.7 Pembabakan.....	10
BAB II.....	11
DASAR PEMIKIRAN.....	11
2.1 <i>Fundraising</i>	11
2.1.1 Tujuan <i>Fundraising</i>	11
2.1.2 Prinsip <i>Fundraising</i>	11
2.1.3 Unsur <i>Fundraising</i>	12
2.1.4 Teknik <i>Fundraising</i>	12
2.3 Pengertian Aplikasi.....	13
2.3.1 Pengertian <i>Mobile</i> Aplikasi.....	13
2.3 <i>User Experience</i>	14
2.3.1 Basic Duality.....	14
2.3.1 <i>Element User Experience</i>	15
1. <i>The Strategy Plane</i>	16
A. <i>User needs</i>	16
B. <i>Product objective</i>	17
2. <i>The Scope Plane</i>	18
A. Kebutuhan fungsional (<i>Funtional requerement</i>).....	18
B. Kebutuhan konten (<i>content requerement</i>).....	19
3. <i>The Structure Plane</i>	20
A. Desain interaksi (<i>Interaction design</i>).....	20
B. Arsitektur informasi (Information architecture).....	21
4. <i>The Skeleton Plane</i>	23
A. <i>Interface Design</i>	23
B. <i>Navigation Design</i>	25
C. Navigasi Sistem.....	26
D. Navigasi dan eksplorasi pada aplikasi.....	29
C.Information design.....	42
5. <i>The Surface Plane</i>	50

1. Making sense of sense.....	50
2. Follow the eye.....	51
3. Contrast and Uniform.....	52
3. Design comps and Style Guide.....	53
2.4 Unsur Unsur Desain.....	55
2.4.1 Garis.....	55
2.4.2 Bidang.....	56
2.4.3 Warna.....	56
2.4.2 Warna pada pra remaja.....	58
2.4.3 Warna dan emosi manusia.....	59
2.4.4 Paduan warna.....	60
2.4.4. Gelap terang (Value).....	63
2.4.5. Tekstur (texture).....	63
2.5 Prinsip Desain.....	64
1. Keseimbangan (balance).....	64
2. Tekanan (Emphasis).....	64
3. Irama.....	64
5. Kesatuan (unity).....	65
2.6 Jenis dan karakter huruf.....	65
2.7 Pengertian Ilustrasi.....	69
2.7.1 Tujuan ilustrasi.....	69
BAB III.....	71
DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	71
3.1 Data.....	71
3.1.1 Data institusi pemberi proyek.....	71
a. Dompot Dhuafa.....	71
b. TWI (Tabung Wakaf Indonesia).....	71
3.2 Data produk.....	72
a. Wakaf.....	72
b. Potensi wakaf Indonesia.....	72
c. Wakaf uang.....	73
3.3 Syarat dan Rukun Wakaf.....	74
a. Syarat Wakaf.....	74
b. Rukun Wakaf.....	74
3.4 Harta yang Diwakafkan.....	75
3.6 Program dan produk wakaf TWI.....	76
3.4 Data khalayak sasaran.....	77
3.4.1 Segmentasi.....	77
3.4.2 Targeting.....	78
3.4.3 Positioning.....	78
3.4.4 Perilaku konsumen.....	79
1. Penggunaan smartphone.....	79
2. Perilaku dalam berinternet.....	79
3.5 Data proyek sejenis.....	80
3.6 Data hasil wawancara.....	82
1. Dompot Dhuafa Bandung.....	82
2. Wawancara Ahli.....	83
3.7 Analisis Matriks.....	86
KESIMPULAN DAN SARAN.....	123
Kesimpulan.....	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125