

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
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	4
1.5 Cara Pengumpulan Data	4
1.6 Kerangka Perancangan	6
1.7 Pembabakan	7
DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.1 Unsur-unsur Desain	8
2.1.2 Prinsip-prinsip Desain.....	11
2.2 Design Sprint	13
2.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	14
2.4 Android.....	15
2.5 <i>User Experience</i>	16
2.6 <i>User Interface</i>	17

2.6.1	<i>Layout dan Positioning</i>	18
2.6.2	<i>Iconography</i>	19
2.6.3	<i>Typography</i>	19
2.6.4	<i>Metric dan Grids</i>	20
2.7	Lima tolak ukur UI/UX yang baik	21
2.8	<i>Google Material Theme Editor</i>	22
2.9	<i>Lean Canvas</i>	24
2.10	<i>Traction Metric</i>	26
URAIAN DATA DAN ANALISIS		28
3.1	Data	28
3.1.1	Data Lembaga Pendukung	28
3.1.2	Visi dan Misi	29
3.1.3	Data UKM Yang terdaftar di Dinas KUMKM.....	30
3.2	UKM Potensial	32
3.2.1	Batagor King King's.....	32
3.2.2	Kue Balok Brownies Mahkota	33
3.2.3	One Java Seni	35
3.2.4	Oleh-oleh Saung Laksana	36
3.3	Data Vendor Oleh-oleh Bandung.....	37
3.3.1	Kartika Sari	37
3.3.2	Bawean Bakery.....	40
3.3.3	DenHaag Klappertart	42
3.3.4	Souvenir Shop Saung Udjo	44
3.3.5	Galeri Wayang Cupumanik.....	46
3.3.6	Soes Merdeka	47
3.3.7	Abadi Bagelen	49
3.3.8	Primarasa.....	50
3.3.9	Kopi Aroma.....	52
3.3.10	Murdi Putra	53
3.4	Data Khalayak Pasaran.....	55
3.5	Data Kompetitor.....	55
3.5.1	Omiyago.....	55

3.5.2 Oleh-oleh ti Bandung.....	57
3.5.3 Pesona Nusantara.....	57
3.5.4 Go-Food by Gojek.....	59
3.6 Data Proyek Sejenis	60
3.6.1 Qlapa.....	60
3.7 Data Kuisisioner	61
3.8 Data Hasil Wawancara	65
3.8.1 Wawancara Kepala Seksi Fasilitas UKM DINKUMKM Bandung	65
3.8.2 Wawancara <i>Chief Designer</i> Officer Bosqu.....	65
3.9 Analisis.....	66
3.9.1 Analisis Variabel Fitur.....	66
3.9.2 Analisis Matriks Visual.....	67
3.9.3 Analisis Tolak Ukur <i>User Interface/User Experience</i>	71
3.9.2 Analisis Hasil Wawancara	72
3.10 Kesimpulan Hasil Analisis	72
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	73
4.1 Konsep Pesan.....	73
4.2 Konsep Kreatif.....	73
4.3 Konsep Visual.....	73
4.3.1 Warna.....	73
4.3.2 Tipografi.....	76
4.3.3 Layout	77
4.3.4 Logo	78
4.3.5 Ikon.....	79
4.4 Konsep Media.....	79
4.5 Konsep Bisnis	79
4.5.1 Profil Perusahaan.....	82
4.5.2 Rancangan Anggaran Biaya.....	88
4.5.3 Alur Bisnis	89
4.6 Hasil Perancangan.....	91
4.6.1 Tampilan UI <i>Prototype</i> Aplikasi	91
4.6.2 Media Operasional.....	98

4.6.3 Media Pendukung.....	100
PENUTUP	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	106