

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Ruang Lingkup	5
1.4.1 Apa.....	5
1.4.2 Kapan	5
1.4.3 Siapa.....	6
1.4.4 Dimana	6
1.4.5 Mengapa.....	6
1.4.6 Bagaimana.....	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.6.2 Metode Analisis Data	8
1.7 Kerangka Perancangan	10
1.8 Pembabakan	11
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	13
2.1 Perancangan	13

2.2 Teori Aplikasi Mobile.....	13
2.2.1 Aplikasi Mobile	13
2.2.2 Jenis Aplikasi Mobile.....	13
2.3 Teori User Interface.....	14
2.3.1 Prinsip dalam User Interface Design (UID).....	16
2.3.2 Delapan Aturan Emas dalam User Interface	16
2.3.3 Flat Design (Desain Datar).....	18
2.3.4 Layout	19
2.3.5 Tipografi.....	20
2.3.6 Warna	23
2.3.7 Ilustrasi	26
2.3.8 Fotografi.....	26
2.4 Branding.....	27
2.5 Desain Komunikasi Visual.....	30
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	32
3.1.1 Data Pemberi Proyek (Dinas Koperasi Usaha Mikro Kecil Menengah Kota . Bandung).....	32
3.1.2 Gambaran Umum Usaha Kecil Menengah di Kota Bandung	34
3.1.3 Data Proyek Sejenis.....	36
3.1.4 Data Hasil Observasi dan Wawancara.....	40
3.1.4.1 Data Hasil Observasi.....	40
3.1.4.2 Data Hasil Wawancara	40
3.2 Analisis	43
3.2.1 Analisis AISAS.....	44
3.2.2 Analisis Kuesioner User Research.....	44
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	49
4.1 Konsep Perancangan.....	49
4.1.1 Konsep Pesan.....	49
4.1.2 Konsep Kreatif.....	52
4.1.3 Konsep Media.....	53
4.1.4 Konsep Visual.....	53
4.1.5 Konsep Bisnis	54

4.2 Proses Perancangan	56
4.2.1 Logo dan Nama	57
4.3 Hasil Perancangan	56
4.3.1 Information Architecture / Sitemap Aplikasi	60
4.3.2 Wireframe.....	61
4.3.3 User Flow Aplikasi	62
4.3.2 Aplikasi Mobile	63
4.3.3 Media Pendukung	77
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	85