

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Perancangan .....	4
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis .....	5
1.5.1 Cara Pengumpulan Data .....	5
1.6 Kerangka Penelitian .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Desain Komunikasi Visual .....	8
2.1.1 Pengertian .....	8
2.1.2 Unsur Desain .....	8
2.1.3 Prinsip Keseimbangan .....	12
2.1.4 Emphasis ( <i>Point Of Interest</i> ) .....	14
2.1.5 Irama .....	14
2.1.6 Kesatuan .....	15
2.1.7 Proporsi .....	15
2.1.8 Kontras .....	16
2.2 Teori Multimedia .....	16
2.3 Tinjauan <i>Mobile Device</i> .....	17
2.3.1 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i> .....	17
2.3.2 Sistem Operasi <i>Mobile</i> .....	17
2.4 Tinjauan <i>E-Commerce</i> .....	19
2.4.1 Pengertian <i>e-commerce</i> .....	19
2.4.2 Jenis <i>e-commerce</i> .....	19
2.4.3 Metode Pembayaran <i>e-commerce</i> .....	21
2.5 Tinjauan <i>Financial Technology (FinTech)</i> .....	22

2.5.1 Pengertian <i>Financial Technology (FinTech)</i> .....	22
2.5.2 Jenis-Jenis Golongan <i>Financial Technology (FinTech)</i> .....	22
2.6 User Interface (UI) .....	25
2.6.1 Pengertian UI .....	25
2.6.2 Elemen User Interface .....	25
2.6.3 Prinsip Merancang <i>User Interface (UI)</i> .....	29
2.7 Tinjauan User Experience (UX) .....	30
2.7.1 User Experience (UX) .....	30
2.7.2 Elemen User Experience (UX) .....	30
2.7.3 Prinsip Merancang User Experience (UX) .....	31
2.8 Analisis SWOT .....	32
2.9 Matriks SWOT .....	33
2.10 Analisis Matriks Perbandingan .....	33
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH .....	34
3.1 Data .....	34
3.1.1 Gambaran Umum Tomiko Mart .....	34
3.1.2 Data Khalayak Sasaran .....	41
3.1.3 Data Hasil Observasi .....	43
3.1.4 Data Hasil Wawancara dan Kuesioner .....	45
3.2 Customer Journey .....	52
3.3 Analisis SWOT .....	52
3.4 Analisis Matriks Perbandingan .....	54
3.5 Kesimpulan .....	61
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....	62
4.1 Konsep Komunikasi .....	62
4.1.1 Big Idea .....	62
4.1.2 Tujuan Komunikasi .....	62
4.1.3 Strategi Komunikasi .....	62
4.1.4 Judul atau Tema .....	62
4.2 Konsep Kreatif .....	63
4.3 Konsep Visual .....	63
4.3.1 Ilustrasi .....	63
4.3.2 Tipografi .....	64
4.3.3 Warna .....	64
4.3.4 Layout .....	65
4.4 Konsep Media .....	66
4.4.1 Tujuan Media .....	66
4.4.2 Strategi Media .....	67
4.5 Hasil Perancangan .....	67
4.5.1 Ikon .....	67
4.5.2 Tampilan Aplikasi Tiap Fitur .....	67
4.5.3 Tampilan Pada Media Pendukung .....	74

4.6 Pengujian Aplikasi .....	75
4.6.1 Responden 1 .....	75
4.6.2 Responden 2 .....	75
4.6.3 Responden 3 .....	76
4.6.4 Responden 4 .....	76
BAB V PENUTUP .....	77
5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran .....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78