

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.5.1 Cara Pengumpulan Data	5
1.5.2 Cara Analisis	6
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Pembabakan	8
BAB II	9
2.1 Teori Desain Aplikasi	9
2.1.1 Sistem Operasi	9
2.1.2 Android	9
2.1.3 IOS	9
2.1.4 Mobile Application	9
2.2 UX & UI Pada Aplikasi	9
2.2.1 Pemahaman Umum User Experience	9
2.2.2 Elemen User Experience	10
2.2.3 Pemahaman Umum User Interface	11
2.2.4 Layout dan Positioning	11

2.2.4	Iconography.....	14
2.2.5	Typography	15
2.2.6	Color Scheme	19
2.2.7	Illustration	22
2.3	Teori Gadget.....	22
2.3.1	Pemahaman Tentang Gadget.....	22
2.3.2	Jenis-Jenis Gadget.....	23
2.3.3	Dampak Penggunaan Gadget	23
2.4	Teori Parenting	25
2.5	Kerangka Teori.....	26
BAB III		27
3.1	Data	27
3.1.1	Data Pemberi Proyek/Mitra.....	27
3.1.2	Data Produk.....	28
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	29
3.1.4	Data Hasil Observasi.....	30
3.1.5	Data Hasil Kuesioner	33
3.1.6	Data Hasil Wawancara.....	46
3.2	Analisis Data	48
3.2.1	Analisis Matriks Perbandingan	48
3.2.2	Analisis Data Wawancara	50
3.2.3	Analisis Data Kuesioner.....	51
3.3	Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	52
BAB IV		53
4.1	Konsep Komunikasi	53
4.1.1	Big Idea	53
4.1.2	Tujuan Komunikasi.....	53
4.1.3	Penamaan Aplikasi.....	53
4.2	Konsep Kreatif	54
4.3	Konsep Visual	54
4.3.1	Layout	54
4.3.2	Tipografi.....	55
4.3.3	Warna	56
4.4	Konsep Media.....	57

4.4.1	Tujuan Media	57
4.4.2	Strategi Media	57
4.5	Hasil Perancangan	59
4.5.1	Sketsa	59
4.5.2	Tampilan Aplikasi Di Setiap Fitur	62
4.5.3	Tampilan Pada Media Pendukung	69
4.5.4	Gimmick Saat Launching Aplikasi	72
4.6	Pengujian Produk	73
4.6.1	Responden 1	73
4.6.2	Responden 2	73
4.6.3	Responden 3	73
4.6.4	Responden 4	74
BAB V	75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77