

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Pengguna Smartphone di Indonesia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar I.2 Grafik Hasil Survey Harian Kompas .....	2
Gambar I.3 Kerangka Penelitian.....	7
Gambar II.1 Simetris.....	12
Gambar II.2 Asimetris .....	13
Gambar II.3 Emphasis .....	13
Gambar II.4 Irama.....	14
Gambar II.5 Kesatuan .....	14
Gambar II.6 Proporsi .....	15
Gambar II.7 Kontras .....	15
Gambar II.8 Tahap perancangan mobile application.....	17
Gambar II.9 Android.....	19
Gambar II.10 Data pengguna berbagai sistem operasi .....	19
Gambar II.11 iOS .....	20
Gambar II.12 Predictable Layout.....	21
Gambar II.13 Consistent Layout.....	22
Gambar II.14 Responsive Layout .....	22
Gambar II.15 Unit 8dp 4dp.....	22
Gambar II.16 Penggunaan warna primer .....	24
Gambar II.17 Penggunaan warna Primr dan Sekunder.....	24
Gambar II.18 Font Roboto.....	25
Gambar II.19 Lebar Minimum dan Maksimum.....	26
Gambar II.20 Interaksi Desain.....	28
Gambar II.21 A Well-organized Information Architecture .....	29
Gambar II.22 Visually Appealing Design .....	30
Gambar II.23 Elemen dan Prinsip Powerfull Design.....	30
Gambar II.24 SUS Score meter .....	32
Gambar II.25 Format Syistem Usability Scale .....	33
Gambar II.26 Komponen Lateral Navigation .....	33
Gambar II.27 Kartu pada tampilan awal.....	34
Gambar II.28 Prinsip Bottom Bar.....	35
Gambar II.29 Anatomi dasar Bottom Bar.....	35

Gambar II.30 Prinsip Top Bars .....	36
Gambar II.31 Panel Kontekstual pada Top Bar .....	36
Gambar II.32 Anatomi Top Bar Regular .....	36
Gambar II.33 Tampilan top bar Regular .....	37
Gambar II.34 Prominent Top Bar dengan gambar .....	37
Gambar II.35 Business Model Canvas .....	38
Gambar II.36 Kerangka Teori .....	40
Gambar III.1 Logo Dispusipda .....	42
Gambar III.2 Struktur Organisasi Dispusipda Jabar .....	44
Gambar III.3 Logo iPusnas .....	47
Gambar III.4 Logo ePerpus .....	47
Gambar III.5 Logo CANDIL .....	48
Gambar III.6 Jenis Kelamin .....	49
Gambar III.7 Domisili .....	49
Gambar III.8 Usia .....	50
Gambar III.9 Pekerjaan .....	50
Gambar III.10 Pendapatan .....	51
Gambar III.11 Peminjaman buku ke Perpustakaan .....	51
Gambar III.12 Tingkat kepentingan buku .....	51
Gambar III.13 Frekuensi peminjaman buku dari perpustakaan .....	52
Gambar III.14 Hal yang mempengaruhi responden .....	52
Gambar III.15 Faktor penyebab enggan meminjam buku .....	53
Gambar III.16 Frekuensi keterlambatan mengembalikan buku .....	53
Gambar III.17 Faktor penyebab terlambat .....	54
Gambar III.18 Pengetahuan informasi mengenai "Makan Jengkol" .....	54
Gambar III.19 Ketertarikan akan layanan "Makan Jengkol" .....	55
Gambar III.20 Sistem Operasi smartphone responden .....	56
Gambar III.21 Logo Makan Jengkol sekarang .....	58
Gambar III.22 Tampilan Halaman Pertama Website "makan jengkol" .....	59
Gambar IV.1 Referensi Gaya Ilustrasi .....	66
Gambar IV.2 Font Nunito dan Source Sans .....	67
Gambar IV.3 Palet Warna .....	67
Gambar IV.4 Referensi Layout .....	68

Gambar IV.5 Sketsa Manual Logo .....	71
Gambar IV.6 Sketsa Digital .....	72
Gambar IV.7 Logo Aplikasi .....	73
Gambar IV.8 Iconnography dan beberapa penerapannya .....	73
Gambar IV.9 Sketsa kasar userflow .....	75
Gambar IV.10 Low Fidelity Wireframe .....	76
Gambar IV.11 Onboardong Page .....	77
Gambar IV.12 Log-in Page .....	77
Gambar IV.13 Home Page .....	78
Gambar IV.14 Halaman Pemesanan .....	79
Gambar IV.15 Haman Buku Tiap Kategori .....	80
Gambar IV.16 Halaman Notifikasi .....	80
Gambar IV.17 Halaman Pencarian Buku .....	81
Gambar IV.18 Halaman Hasil Pencarian Buku .....	81
Gambar IV.19 Halaman Tampilan Detail Buku .....	82
Gambar IV.20 Halaman Pengaturan Alarm Pengembalian Buku .....	82
Gambar IV.21 Halaman Profil dan Pengaturannya .....	83
Gambar IV.22 Halaman Reward Coin .....	84
Gambar IV.24 Halaman Pop Up .....	85
Gambar IV.25 e-Poster untuk Instagram .....	86
Gambar IV.26 Poster Insta Story .....	87
Gambar IV.27 X-banner .....	88
Gambar IV.28 Skor Hasil Hitung SUS .....	89