

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1. Latar Belakang.....	15
1.2. Identifikasi masalah	17
1.3. Perumusan Masalah	17
1.4. Ruang Lingkup	17
1.5. Tujuan Penelitian.....	18
1.6. Cara Pengumpulan Data dan Analisis Data	18
1.6.1. Pengumpulan Data.....	18
1.6.2. Analisis Data	19
1.7. Kerangka Pemikiran	21
1.8. Pembabakan.....	22
BAB II DASAR PEMIKIRAN	23
2.1. Aplikasi <i>Mobile</i>	23
2.2. <i>User Interface</i>	23
2.2.1. Prinsip <i>Interface</i>	24
2.2.2. Elemen Desain <i>Interface</i>	29

2.2.3.	<i>Sitemap</i>	31
2.2.4.	Struktur Navigasi.....	32
2.2.5.	<i>Guidelines</i>	33
2.3.	<i>User Experience</i>	41
2.3.1.	<i>Information Architecture</i>	42
2.3.2.	<i>User Centered Design</i>	46
2.3.3.	<i>User Persona</i>	46
2.3.4.	Sistem Interaksi	47
2.3.5.	<i>Wireframing</i>	49
2.3.6.	<i>User Testing</i>	50
2.4.	Elemen Desain.....	50
2.4.1.	Garis.....	51
2.4.2.	Bidang.....	51
2.4.3.	Gelap Terang.....	52
2.4.4.	Tekstur	53
2.4.5.	Warna.....	53
2.5.	Kerangka Teori.....	54
2.8.	Asumsi	54
	BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS	56
3.1.	Data	56
3.1.1.	Data Pemberi Proyek	56
3.1.2.	Data Observasi	57
3.1.3.	Data Wawancara.....	59
3.1.4.	Data Survei.....	61
3.1.5.	Data Khalayak Sasaran	61
3.1.6.	Data Proyek Sejenis.....	62

3.2.	Analisis.....	65
3.2.1.	Analisis Data Pemberi Proyek.....	65
3.2.2.	Analisis Data Observasi	66
3.2.3.	Analisis Data Wawancara	69
3.2.4.	Analisis Data Survei	70
3.2.5.	Analisis Khalayak Sasaran.....	78
3.2.6.	Analisis Data Proyek Sejenis	78
3.3.	Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	80
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		83
4.1.	Konsep Pesan	83
4.2.	Konsep Kreatif.....	83
4.3.	Konsep Media.....	84
4.4.	Konsep Visual	84
4.5.	Konsep Bisnis.....	89
4.6.	Hasil Perancangan	90
4.6.1.	Tampilan Aplikasi di Tiap Fitur.....	90
4.6.2.	Media Pendukung.....	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		96
5.1.	Kesimpulan.....	96
5.2.	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		97