

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.3.1 Apa (<i>What</i>).....	3
1.3.2 Siapa (<i>Who</i>).....	3
1.3.3 Tempat (<i>Where</i>)	3
1.3.4 Waktu (<i>When</i>)	4
1.3.5 Bagaimana (<i>How</i>)	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.5.1 Cara Pengumpulan Data	4
1.5.2 Cara Analisis	6
1.6 Kerangka Perancangan.....	8
1.7 Sistematika Penulisan	9
1.7.1 BAB I Pendahuluan	9

1.7.2 BAB II Landasan Teori.....	9
1.7.3 BAB III Data dan Analisis	9
1.7.4 BAB IV Konsep Perancangan	9
1.7.5 BAB V Penutup	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Perancangan	11
2.1.1 Pengertian Perancangan	11
2.1.2 Tujuan Perancangan	11
2.2 DKV	11
2.3 <i>Design Thinking</i>	17
2.4 Konsep Dasar UI/UX	22
2.4.1 Pengertian UI (<i>User Interface</i>).....	22
2.4.2 Pengertian UX (<i>User Experience</i>)	23
2.4.3 Perbedaan UI dan UX	23
2.5 <i>UI Style Guide</i>	24
2.6 Aplikasi	26
2.6.1 Pengertian Aplikasi	26
2.6.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	26
2.7 <i>Smartphone</i>	26
2.7.1 Pengertian <i>Smartphone</i>	26
2.7.2 Fungsi <i>Smartphone</i>	27
2.7.3 Teknologi LBS pada <i>Smartphone</i>	27
2.7.4 <i>Google Map</i>	28
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	29
3.1 Data	29
3.1.1 Palang Merah Indonesia (PMI) Kota Bandung	29
3.1.2 Visi dan Misi Palang Merah Indonesia (PMI)	29
3.1.3 Struktur Organisasi PMI	30
3.1.4 Keanggotaan PMI.....	31
3.2 Data Produk.....	31
3.3 Data Kelayakan Sasaran.....	31

3.3.1 Target Segmentasi	31
3.4 Data Proyek Sejenis Yang Pernah Dilakukan dan Penilaiannya	32
3.4.1 Aplikasi <i>Reblood</i>	32
3.4.2 Aplikasi Sidoni	33
3.4.3 Aplikasi Donorku	34
3.5 Analisis <i>Matriks</i> Data Proyek Produk Sejenis	35
3.6 Data Analisis Observasi, Wawancara, Kuesioner, dll	37
3.6.1 Data Observasi	37
3.6.2 Data Wawancara	41
3.6.3 Data Kuesioner	45
3.7 Analisis	51
3.7.1 Analisis SWOT	51
3.7.2 Analisis <i>Matriks</i> SWOT	52
3.7.3 Analisis <i>Matriks</i> Kesimpulan	55
BAB IV KONSEP HASIL PERANCANGAN	57
4.1 Konsep Pesan	57
4.2 Konsep Kreatif	57
4.2.1 <i>Problem Statement – Quotes</i>	57
4.2.2 <i>Problem Statement – Synthesis</i>	58
4.2.3 <i>Problem Focusing</i>	59
4.2.4 <i>Point of View</i>	59
4.2.5 <i>User Persona</i>	60
4.2.6 <i>User Journey Map</i>	60
4.2.7 <i>How Might We?</i>	60
4.3 Konsep Media	61
4.3.1 Media Utama	61
4.3.2 Media Pendukung	61
4.4 Konsep Visual	66
4.4.1 <i>Layout</i>	66
4.4.2 <i>Warna</i>	67
4.4.3 <i>Tipografi</i>	68
4.4.4 <i>Ilustrasi Vektor</i>	69

4.4.5 Logo Aplikasi.....	69
4.4.6 <i>Button</i>	70
4.4.7 <i>Icon</i>	70
4.5 Hasil Perancangan.....	71
4.5.1 <i>Userflow</i>	71
4.5.2 <i>Wireframes</i>	71
4.5.3 <i>Mockup (High Fidelity Wireframes)</i>	76
4.5.4 <i>Usability Testing</i>	80
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran.....	88
LAMPIRAN.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91