

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Ruang Lingkup.....	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7 Analisis Data.....	8
1.8 Kerangka Perancangan.....	10
1.9 Pembabakan	11
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	12
2.1 <i>Prototype</i>	12
2.1.1 Fungsi <i>Prototype</i>	12
2.1.2 Jenis <i>Prototype</i>	13
2.1.3 <i>User Interface</i>	15
2.1.4 User Experience	15
2.2 Mobile Apps.....	16
2.3 Optimalisasi	17
2.4 Membership	17
2.5 Desain Komunikasi Visual	17
2.5.1 Unsur – Unsur Desain.....	17
2.5.2 Prinsip Desain	20
2.6 Business Model Canvas (BMC).....	23
2.7 Kerangka Teori	24

BAB III DATA DAN ANALISIS	26
3.1 DATA	26
3.1.1 Data Lembaga, Objek Penelitian, dan Khalayak Sasar.....	26
3.1.2 Data Visual, Wawancara, dan Kuisisioner	29
3.2 Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.....	42
3.2.1 Analisis Data	42
3.2.2 Penarikan Kesimpulan	48
BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN.....	51
4.1 Konsep Pesan (<i>What to Say</i>)	51
4.1.1 <i>Big Idea</i>	51
4.2 Konsep Kreatif (<i>How to Say</i>)	52
4.3 Konsep Visual.....	52
4.3.1 Ilustrasi.....	52
4.3.2 Tipografi	53
4.3.3 Warna	53
4.3.4 Layout	54
4.3.5 Ikon	54
4.3.6 <i>Moodboard</i>	55
4.4 Konsep Media	55
4.4.1 Tujuan Media	55
4.5 Konsep Bisnis	56
4.6 Hasil Rancangan	57
4.6.1 Ikon	57
4.6.2 <i>User Interface</i>	57
4.6.3 Media Pendukung	63
4.7 <i>Usability Testing</i>	68
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73