

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan .....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis Data.....	5
1.6 Kerangka Penelitian .....	6
1.7 Pembabakan.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.1 Unsur - Unsur Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual .....	11
2.2 Ilustrasi.....	12
2.3 Warna .....	13
2.4 Tipografi.....	14
2.5 Layout .....	16
2.7 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	17
2.8 <i>User Interface</i> (UI) .....	18
2.3.1 Jenis - jenis User Interface .....	19
2.3.2 Prinsip User Interface.....	19

2.9	<i>User Experience (UX)</i> .....	20
2.4.1	Elemen User Experience .....	21
2.10	Kesehatan Reproduksi .....	21
2.11	Kerangka Teori.....	22
2.12	Asumsi .....	22
BAB III.....		23
DATA DAN ANALISIS MASALAH .....		23
3.1	Data Pemberi Proyek .....	23
3.2	Data Produk .....	26
3.2.1	Kesehatan Reproduksi Remaja.....	26
3.2.2	Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Reproduksi Bagi Remaja Perempuan .....	27
3.3	Data Khalayak Sasaran.....	28
3.4	Data Proyek Sejenis .....	28
3.5	Data Hasil Wawancara .....	31
3.5.1	Wawancara dengan Lembaga Masyarakat PKBI Jawa Barat .....	31
3.5.2	Wawancara dengan Aktivistis Peduli Kesehatan Reproduksi Orang Muda .....	34
3.5.3	Wawancara dengan UI/UX Designer .....	35
3.6	Data Hasil Kuesioner .....	36
3.7	Analisis Data.....	46
3.7.1	Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis .....	46
3.7.2	Analisis Matriks SWOT .....	48
BAB IV.....		51
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....		51
4.1	Konsep Perancangan .....	51
4.1.1	Konsep Pesan.....	51
4.1.2	Konsep Media.....	51
4.1.2.1	Metode Dalam Perancangan .....	52
4.1.3	Konsep Kreatif.....	54
4.1.4	Konsep Komunikasi Pemasaran .....	55
4.1.4	Konsep Visual.....	56
4.1.5	Konsep Bisnis .....	59
4.2	Hasil Perancangan.....	59
4.2.1	Moodboard .....	59
4.2.1	Nama Aplikasi .....	60
4.2.3	Logo .....	60
4.2.3	Fitur.....	61
4.2.4	Sitemap Aplikasi .....	63

4.2.5	<i>Wireframe</i> .....	64
4.2.6	Tampilan User Interface .....	65
4.2.7	Media Pendukung .....	74
BAB V .....		80
KESIMPULAN DAN SARAN .....		80
5.1	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran .....	80
DAFTAR PUSTAKA .....		81
LAMPIRAN .....		83