

DAFTAR ISI

S	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5. Tujuan Perancangan	3
1.6. Metode Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis Data	5
1.7 Kerangka Penelitian.....	7
1.8 Skema Perancangan/Pembabakan	8
BAB II	9
LANDASAN TEORI	9
2.1. Teori Desain Komunikasi Visual.....	9
2.1.1. Pengertian umum	9
2.1.2. Unsur desain	10
2.1.3. Prinsip desain.....	15
2.2. Teori Multimedia	18
2.3. Teori <i>Mobile Device</i>	19
2.3.1. Mobile Application.....	19
2.3.2. Sistem Operasi.....	21
2.3.3. Android.....	21
2.3.4. iOS	22
2.3.5. Windows mobile.....	22
2.3.6. Kategori aplikasi <i>mobile</i>	23
2.4. <i>User Interface</i> Aplikasi	23
2.4.1. Pemahaman umum <i>User Interface</i>	23
2.4.2. Elemen <i>user interface</i>	24
2.4.3. Layout dan positioning	25

2.4.4.	Bentuk dan Ukuran.....	25
2.4.5.	Iconography.....	26
2.4.6.	<i>Color</i>	26
2.4.7.	Tipografi.....	27
2.4.8.	Metric & Grid.....	27
2.4.9.	Elemen Fotografi pada aplikasi.....	27
2.5.	<i>User experience</i>	28
2.5.1.	Pemahaman umum.....	28
2.5.2.	User experience elements.....	29
2.5.3.	User Experience Design.....	30
2.5.4.	User Experience Process.....	31
2.6.	UX pada Aplikasi.....	32
2.6.1	General Structure.....	32
2.6.2	Navigation.....	32
2.6.3	Action bar.....	32
2.6.4	Multi panel layout.....	33
2.7	<i>Design Thinking</i>	33
2.8.	<i>Empathy Map</i>	34
2.9.	<i>Value Proposition Canvas</i>	36
2.10.	Kerangka Teori.....	38
2.11.	Asumsi.....	41
BAB III	42
DATA DAN ANALISIS	42
3.1.	Data.....	42
3.1.1.	Data Pemberi Proyek/ Mitra.....	42
3.1.2.	Data Obyek Penelitian.....	44
3.1.3.	Data Khalayak Sasaran.....	46
3.1.4.	Data Hasil Observasi, Wawancara, Kuesioner.....	47
3.2.	Analisis Data.....	51
3.2.1.	Analisis Data Pemberi Proyek/ Mitra.....	51
3.2.2.	Analisis Data Obyek Penelitian.....	51
3.2.3.	Analisis Data Khalayak Sasaran.....	52
3.2.4.	Analisis Data Hasil Observasi, Wawancara, Kuesioner.....	52
3.2.5	Analisis Perbandingan.....	53
3.2.6.	Analisis <i>Empathy Map</i>	56

3.2.7 Analisis Value Proposotion Canvas.....	57
3.3. Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	58
BAB IV	59
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	59
4.1 Konsep Komunikasi	59
4.1.1 Big Idea	59
4.1.2 Tujuan Komunikasi	59
4.1.3 Strategi Komunikasi	60
4.1.4 Judul/Tema	60
4.2 Konsep Kreatif.....	60
4.3 Konsep Visual	61
4.3.2 Tipografi.....	62
4.3.3 Warna	63
4.3.4 Tata Letak.....	63
4.4 Konsep Media.....	66
4.4.1 Konsep Media Utama	66
4.4.2 Konsep Media Pendukung.....	66
4.4.3 <i>Sitemap</i>	67
4.4.4 <i>Userflow</i>	68
4.5 Hasil Perancangan	69
4.5.1 Icon.....	69
4.5.2 Tampilan aplikasi di tiap fitur	70
4.5.3 Tampilan pada Media Pendukung	79
4.6 Pengujian Produk/User Validation	80
BAB V	89
PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	95
UCAPAN TERIMAKASIH	100