

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR BAGAN .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Rumusan Masalah .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Tujuan Perancangan .....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data dan Analisis .....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2. Metode Analisis .....	6
1.7. Kerangka Perancangan .....	7
1.8. Pembabakan .....	7
1.8.1. Bab I Pendahuluan .....	7
1.8.2. Bab II Dasar Pemikiran .....	8
1.8.3. Bab III Data dan Analisis Masalah .....	8
1.8.4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan .....	8
1.8.5. Bab V Penutup .....	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	9
2.1 Aplikasi .....	9
2.1.1 Buku Digital .....	9
2.2 Teori UI/UX .....	10
2.2.1 User Interface (UI) .....	10

2.2.2. User Experience (UX).....	10
2.3. <i>Design Thinking</i> .....	12
2.3.1 Emphasize .....	13
2.3.2. Define.....	13
2.3.3. Ideate.....	13
2.3.4. Prototype .....	13
2.4. Desain Komunikasi Visual.....	14
2.4.1.1. Keseimbangan (Balance) .....	14
2.4.1.2. Aktuensi (Emphasis) .....	15
2.4.1.3. Kesatuan (Unity).....	16
2.4.1.4. Irama (Rhythm).....	16
2.4.1.5. Harmoni .....	17
2.4.1.6. Kontras .....	17
2.4.1.7. Proporsi.....	18
2.4.2.1.	
Garis.....	
.....	18
2.4.2.2. Bentuk .....	18
2.4.2.3. Texture.....	18
2.4.2.4. Warna .....	19
2.4.2.5. Ruang dan Waktu .....	20
2.4.3.1. Teori <i>Grid</i> .....	21
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH</b> .....	<b>23</b>
3.1. Data Institusi Pemberi Proyek.....	23
3.1.1. Profil Indofood .....	23
3.1.2. Visi, Misi dan Nilai .....	24
3.1.2.1. Visi .....	24
3.1.2.2. Misi .....	24
3.1.2.3. Nilai .....	24
3.1.3. Struktur Organisasi .....	25
3.2. Data Khalayak Sasaran .....	25
3.3. Data Proyek Sejenis .....	26
3.3.1. Buku Digital Interaktif “Folka” .....	26
3.3.2. Buku Digital Kuliner Khas Lamongan .....	27

3.3.3. Aplikasi Resep “Kochen International” .....	28
3.4. Data Hasil Wawancara.....	29
3.4.1. Wawancara 1 .....	29
3.4.2. Wawancara 2 .....	30
3.4.3. Wawancara 3 .....	32
3.5. Data Hasil Observasi.....	33
3.6. Analisis Data .....	34
3.6.1. Analisis Data Wawancara.....	34
3.6.2. Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis .....	35
3.6.3. Analisis Design Thinking.....	40
3.6.3.1. Tahap <i>Emphatize</i> .....	40
3.6.3.2. Tahap <i>Define</i> .....	42
3.6.3.3. Tahap <i>Ideate</i> .....	44
3.6.3.4. Tahap <i>Prototype</i> .....	46
3.6.3.5. Tahap <i>Test</i> .....	48
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>49</b>
4.1. Konsep Pesan .....	49
4.2. Konsep Kreatif .....	50
4.3. Konsep Visual .....	50
4.3.1. Prototyping.....	50
4.3.2. Konsep Visual UI/UX .....	50
4.3.3. Konsep Visual Buku Ilustrasi Digital.....	55
4.4. Konsep Media .....	56
4.4.2. Konsep Media Pendukung .....	56
4.5. Konsep Komunikasi (AISAS).....	58
4.6. Hasil Perancangan.....	61
4.6.1. Media Utama.....	61
4.6.2. Media Pendukung .....	62
5.1. Kesimpulan .....	66
5.2. Saran.....	66
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>72</b>