

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	8
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup (5W+1H)	4
• Who (Siapa):	5
• What (Apa):	5
• Where (Dimana):.....	5
• When (Kapan):	5
• How (Bagaimana):	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6 Kerangka Penelitian.....	7
1.7 Pembagian Bab.....	8
BAB I: Pendahuluan	8
BAB II: Landasan Teori.....	8
BAB III: Data & Analisis.....	8
BAB IV: Konsep dan Perancangan.....	8
BAB V: Penutup	8
BAB II	9

LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori-Teori.....	9
2.1.1 Teori Desain Komunikasi Visual.....	9
2.1.2 Teori Aplikasi Mobile.....	14
2.1.3 Teori User Interface.....	17
2.1.4 Teori User Experience.....	20
2.1.5 Teori Design Thinking.....	23
2.1.6 Teori Model Bisnis.....	24
2.2 Kerangka Teori.....	26
2.3 Asumsi.....	27
BAB III	28
DATA DAN ANALISIS	28
3.1 Data.....	28
3.1.1 Data Pemberi Proyek.....	28
3.2 Data Objek Penelitian.....	29
3.2.1 Remaja Perempuan.....	29
3.2.2 Kota Bekasi.....	30
3.3 Data khalayak Sasaran.....	31
A. Geografis.....	31
B. Demografis.....	31
C. Psikografis.....	32
D. Behaviour.....	32
E. Targeting.....	32
3.4 Data Aplikasi Sejenis.....	32
1. Body + Positive body mindset.....	33
2. Remente: Self Care, Wellbeing.....	34
3. My Possible Self : Mental Health.....	34
3.5 Analisis Data.....	35
3.5.1 Data Wawancara.....	35
3.5.2 Kuesioner.....	39
3.6 Data Analisis.....	43
3.6.1 Analisis hasil observasi.....	43
3.6.2 Analisis hasil wawancara.....	43

3.6.3 Analisis Visual Matriks Aplikasi Sejenis.....	45
3.6.4 Analisis Data Visual.....	47
3.6.5 Matriks Penarik Kesimpulan.....	48
BAB IV	50
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	50
4.1 Konsep	50
4.1.1 Big Idea	50
4.1.2 Tujuan Komunikasi.....	50
4.1.3 Strategi Komunikasi.....	51
4.1.4 Mindmap	51
4.2 Konsep Kreatif	52
4.2.1 Perancangan Desain	52
4.2.2 Penamaan Aplikasi.....	53
4.2.3 Konsep Visual.....	55
4.3 Konsep Media	59
4.3.1 Media Utama.....	59
4.4 Konsep Bisnis	59
4.5 Hasil Perancangan.....	60
4.5.1 Logo	60
4.5.2 User Interface.....	65
4.5.3 Perancangan Protoype.....	65
4.5.4 Media Pendukung	59
BAB V	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82