

## DAFTAR ISI

### **PERANCANGAN MOBILE APPS PLATFORM PENYEDIA JASA**

<b>KONTRAKTOR DAN ARSITEK.....</b>	<b>1</b>
<b>PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL .....</b>	<b>1</b>
<b>FAKULTAS INDUSTRI KREATIF .....</b>	<b>1</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>2</b>
<b>LEMBARAN PERNYATAAN .....</b>	<b>3</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>4</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>5</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>11</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>12</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>13</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>13</b>
1.1    Latar Belakang .....	13
1.2    Identifikasi Masalah.....	16
1.3    Rumusan Masalah .....	16
1.4    Ruang Lingkup.....	16
1.4.1    Apa .....	16
1.4.2    Siapa.....	16
1.4.3    Dimana.....	17
1.4.4    Kapan .....	17
1.4.5    Bagaimana.....	17
1.5    Tujuan Penelitian .....	17
1.6    Pengumpulan Data dan Analisis .....	17

1.6.1	Metode Pengumpulan Data .....	17
1.6.2	Metode Analisis Data.....	18
1.7	Kerangka Penelitian .....	19
1.8	Pembabakan .....	20
<b>BAB II</b>	<b>.....</b>	<b>21</b>
<b>LANDASAN TEORI</b>	<b>.....</b>	<b>21</b>
2.1	Teori Substantif.....	21
2.1.1	Desain Komunikasi Visual .....	21
2.1.2	Unsur Unsur Desain Komunikasi Visual .....	21
2.1.3	Prinsip Desain Komunikasi Visual.....	24
2.1.4	Multimedia .....	26
2.1.5	Perangkat Mobile .....	27
2.1.6	Multimedia Device.....	30
2.1.7	UI/UX .....	30
2.1.8	Logo .....	34
2.2	Teori Analisis .....	35
2.2.1	Design Thinking.....	35
2.2.2	Business Model Canvas .....	37
2.2.3	Business Model Navigator.....	39
2.2.4	Digital Start-Up.....	41
2.2.5	Value Proposition Design .....	41
2.3	Kerangka Teori .....	42
2.4	Asumsi .....	43
<b>BAB III</b>	<b>.....</b>	<b>44</b>
<b>DATA DAN ANALISIS</b>	<b>.....</b>	<b>44</b>
3.1	Pengumpulan Data .....	44
3.1.1	Objek Penelitian.....	44
3.1.2	Data Khalayak Sasaran .....	45

3.1.3	Observasi.....	46
3.1.4	Wawancara.....	46
3.1.5	Data Aplikasi Sejenis .....	53
3.2	Analisis Data .....	56
3.2.1	Analisis Produk .....	56
3.2.2	Analisis Observasi .....	56
3.2.3	Analisis Wawancara.....	57
3.2.4	Analisis Aplikasi Sejenis .....	61
3.3	Define.....	67
3.4	Matriks Penarikan Kesimpulan.....	68
<b>BAB IV</b>	<b>PERANCANGAN .....</b>	<b>70</b>
<b>PERANCANGAN .....</b>		<b>70</b>
4.1	Konsep Perancangan .....	70
4.1.1	Konsep Big Idea.....	70
4.1.2	Konsep Kreatif .....	70
4.1.3	Konsep Visual .....	70
4.2	Konsep Bisnis .....	73
4.2.1	Peluang Bisnis.....	73
4.2.2	Konsep Bisnis .....	73
4.2.3	Konsep Model Bisnis .....	74
4.2.4	Konsep Media .....	75
4.3	Perancangan Aplikasi.....	76
4.3.1	Nama Aplikasi .....	76
4.3.2	Logo Aplikasi.....	76
4.3.3	Sitemap .....	78
4.4	Hasil Perancangan.....	79
4.4.1	Media Utama.....	79
4.4.2	Media Pendukung .....	85

4.4	Usability Testing .....	87
<b>BAB V</b>	.....	<b>89</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>89</b>
5.1	Kesimpulan .....	89
5.2	Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>93</b>