

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Metode Pengumpulan Data	6
1.8 Metode Analisis Data	6
1.9 Kerangka Penelitian	8
1.10 Pembabakan	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
2.1 Perancangan	11
2.1.1 Perancangan Desain.....	11
2.2 Prototype	13
2.2.1 <i>Low-Fidelity Prototype</i>	13
2.2.2 <i>High-Fidelity Prototype</i>	14
2.2.3 <i>Throwaway Prototype</i>	14
2.2.4 <i>Evolutionary Prototype</i>	14
2.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	15

2.4 UI/UX	15
2.4.1 User Interface.....	15
2.4.2 User Experience.....	16
2.5 Desain Komunikasi Visual	16
2.5.1 Tipografi	17
2.5.2 Warna	18
2.5.3 Ilustrasi	18
2.5.4 Tata Letak	19
2.5.5 Logo.....	20
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	20
3.1 Identitas Pemberi Proyek	21
3.1.1 Umum	21
3.1.2 Struktur Organisasi	22
3.1.3 Alamat.....	23
3.1.4 Visi dan Misi.....	23
3.2 Sustainable Development Goals.....	24
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	25
3.3.1 Demografis:	25
3.3.2 Psikografis:	26
3.3.3 Geografis:	27
3.4 Proyek Sejenis	28
3.4.1 Titipku.....	28
3.4.2 Jastib	28
3.5 Hasil Kuesioner	29
3.5.1 Geografis.....	29
3.5.2 Demografis	29
3.5.3 Psikografis	30
3.5.4 Analisa Hasil Kuesioner	30
3.6 Analisis Data	39
3.6.1 Sampel	39

3.6.2 Analisis SWOT	41
3.6.3 Analisis Perbandingan Produk Sejenis	42
3.7 Wawancara	44
3.7.1 Hasil Kuesioner dan Wawancara	49
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	52
4.1 Konsep.....	52
4.1.1 Konsep Pesan.....	52
4.1.2 Konsep Kreatif.....	53
4.1.3 Konsep Media.....	54
4.1.4 Konsep Visual	56
4.2 Hasil Perancangan	65
4.2.1 Media Utama	65
4.2.2 Media Pendukung	71
BAB V.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	79