

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	<i>i</i>
HALAMAN PERNYATAAN.....	<i>ii</i>
ABSTRAK.....	<i>iii</i>
ABSTRACT	<i>iv</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>v</i>
MOTTO.....	<i>vii</i>
DAFTAR ISI.....	<i>viii</i>
DAFTAR TABEL	<i>xii</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>xiii</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
4.4 Tujuan Penelitian	6
4.5 Ruang Lingkup.....	6
4.6 Metode Pengumpulan dan analisis Data.....	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.6.2 Metode Analisis Data	8
4.7 Kerangka Perancangan	10
4.8 Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	<i>12</i>
2.1 Aplikasi Mobile	12
2.2 Aplikasi sebagai Media	16
2.3 Design Thinking.....	16

2.3.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	17
2.4 <i>User Interface (UI)</i>	18
2.4.1 Prinsip <i>User Interface (UI)</i>	18
2.4.2 Elemen <i>User Interface (UI)</i>	19
2.5 <i>User Experience (UX)</i>	22
2.5.1 Prinsip <i>User Experience (UX)</i>	23
2.5.2 Elemen <i>User Experience (UX)</i>	23
2.6 <i>Human-Computer Interaction (HCI)</i>	24
2.7 <i>User-Centered Design (UCD)</i>	25
2.8 <i>Design Sprint</i>	26
2.9 Desain Komunikasi Visual (DKV)	27
2.7.1 Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual (DKV).....	28
2.7.2 Elemen Desain	28
2.10 <i>Visual Branding</i>	33
2.8.1 Unsur-Unsur dalam <i>Branding</i>	33
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	35
3.1 Data Pemberi Proyek	35
3.1.1 Data Institusi Pemberi Proyek.....	35
3.1.2 Profil PT Surya Citra Media Tbk	36
3.1.3 Visi dan Misi.....	36
3.1.4 Jenis Produk/Jasa	37
3.1.5 Bagan Struktur.....	37
3.2 Konsep Kerjasama	37
3.3 Magang, Keahlian, dan Keterampilan Kerja	38
3.3.1 Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM)	39
3.3.2 Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB)	40

3.4 Sistem <i>Monitoring</i>	41
3.5 Data Khalayak Sasaran	41
3.5.1 Demografis.....	41
3.5.2 Geografis.....	41
3.5.3 Psikografis	42
3.6 Data Proyek Sejenis.....	42
3.6.1 SCM Hub	42
3.6.2 Eventeer	43
3.7 Data Hasil Observasi.....	44
3.7.1 Proses Pencatatan Kehadiran.....	45
3.7.2 Proses Penyebaran Informasi	45
3.7.2 Proses Pencatatan Pencapaian Tugas	47
3.8 Data Hasil Wawancara.....	48
3.8.1 Wawancara dengan <i>Staff Human Resource (Talent Acquisiton & Organization Development)</i>	48
3.8.2 Wawancara dengan <i>Ex Humar Resource Intern</i>	51
3.8.3 Wawancara dengan Mentor	53
3.9 Analisis Data	54
3.9.1 Analisis Produk	54
3.9.2 Analisis Hasil Observasi	54
3.9.3 Analisis Hasil Wawancara.....	55
3.9.3 Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis	57
BAB IV PROSES PERANCANGAN	64
4.1 Konsep Perancangan.....	64
4.1.1 Konsep Pesan.....	64
4.1.2 Penamaan Aplikasi	65

4.2 Konsep Kreatif.....	65
4.3 Konsep Visual	67
4.3.1 <i>Moodboard</i>	67
4.3.2 Logo.....	68
4.3.3 Tipografi	68
4.3.4 <i>Warna</i>	69
4.3.5 <i>Layout</i>	71
4.3.6 Ikon	72
4.3.7 Supergrafis	72
4.4 Konsep Media	72
4.4.1 Media Utama	72
4.4.2 Media Sekunder	73
4.5 Konsep Bisnis	75
4.6 Hasil Perancangan.....	77
4.6.1 Logo.....	77
4.6.2 Ikon	79
4.6.3 Supergrafis	79
4.6.4 <i>Emphasize</i>	80
4.6.5 <i>Define</i>	81
4.6.6 <i>Ideate</i>	85
4.6.7 <i>Prototype</i>	100
4.6.8 <i>Usability Testing</i>	113
4.7 Media Sekunder.....	116
BAB V PENUTUP	121
5.1 Kesimpulan	121
5.2 Saran.....	121