

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.6 Kerangka Perancangan.....	6
1.7 Pembabakan	8
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Aplikasi	9
2.1.1 Aplikasi Mobile.....	10
2.1.2 User Interface (UI)	10
2.1.3 User Experience	11
2.1.4 Design Thinking.....	12
2.2 Desain Interaktif.....	13
2.3 Desain Komunikasi Visual.....	14

2.3.1	Prinsip dalam desain	16
2.3.2	Tipografi.....	17
2.3.3	Layout	17
2.3.4	Grid	18
2.3.5	Icon.....	18
2.3.6	Ilustrasi.....	19
BAB III		20
DATA DAN ANALISIS MASALAH		20
3.1	Data	20
3.1.1	Data Institusi Pemberi Proyek.....	20
3.1.2	Data Produk.....	21
3.1.3	Fotografi.....	22
3.1.4	Konsep Kerjasama	22
3.2	Data Khalayak Sasaran	22
3.2.1	Segmenting.....	22
3.2.2	Targeting	23
3.2.3	Positioning.....	23
3.3	Data Proyek Sejenis	23
3.3.1	FotoYu.....	23
3.3.2	SweetEscape.....	24
3.3.3	Weddingku	24
3.4	Data Hasil Observasi.....	25
3.4.1	Observasi Lapangan	25
3.4.2	Observasi Google Tren	26
3.4.3	Observasi Media Sosial.....	26
3.5	Data Hasil Wawancara.....	27
3.5.1	Wawancara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Bandung	27
3.5.2	Wawancara Mw Photography Bandung.....	29
3.5.3	Wawancara b_studiobandung	30
3.6	Data Hasil Kuesioner	31
3.7	Analisis Data	34
3.7.1	Analisis produk	34
3.7.2	Analisis Visual Proyek Sejenis	34
3.8	Design Thinking.....	36

3.8.1	Emphasize.....	36
3.8.2	Define.....	37
3.8.3	Ideate.....	38
3.8.4	Prototype	40
3.8.5	Testing.....	40
3.9	Hasil Analisis	41
3.9.1	Analisis Hasil Observasi	41
3.9.2	Analisis Hasil Wawancara	42
3.9.3	Analisis Hasil Kuesioner.....	42
3.9.4	Matrixs Penarikan Kesimpulan.....	43
BAB IV		45
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		45
4.1	Konsep Pesan	45
4.2	Konsep Kreatif	45
4.3	Konsep Media	47
4.3.1	Media Utama.....	47
4.3.2	Media Pendukung.....	48
4.4	Konsep Visual	48
4.5	Strategi Komunikasi.....	51
4.6	Konsep Bisnis.....	52
4.7	Hasil Perancangan.....	55
4.7.1	Nama Aplikasi.....	55
4.7.2	Logo	55
4.7.3	Sketsa Perancangan.....	57
4.7.4	Tampilan User Interface.....	58
4.7.5	Media Pendukung.....	66
4.8	Usability Testing	69
BAB V		70
PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		72