

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Maksud dan tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memperoleh gelar sarjana Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual , konsentrasi Technopreneurship pada Telkom Industri Kreatif, Universitas Telkom. Dalam laporan tugas akhir ini, penulis melakukan penelitian dan juga perancangan desain. Dalam tugas akhir ini, penulis dapat menerapkan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh di bangku kuliah dengan dihadapkan pada masalah yang ada di lingkungan sekarang.

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Drs.,M.Sn. selaku ketua program studi DKV Sekolah Industri Kreatif Universitas Telkom.
2. Bapak Dicky Hidayat S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang membimbing penulis dalam penulisan dan penelitian tugas akhir.
3. Bapak Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds. dan bapak Aditya Satyagraha, S.Ds, M.Ds. selaku penguji dari penulisan dan penelitian laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Cahyo Wicaksono dan bapak Dr. Pipirim Basarah Yanuarso, SpA(K), selaku narasumber untuk materi Tugas Akhir ini.
5. Seluruh staff sekretariat Prodi DKV Telkom Industri Kreatif yang telah membantu suksesnya praktek kerja serta membimbing penulis dalam perkuliahan.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis mohon maaf sebesar-besarnya apabila dalam penulisan Tugas Akhir ini terdapat kata-kata yang salah maupun kurang berkenan di hari para pembaca. Semoga tugas akhir ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR ISTILAH .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	2
1.2.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Fokus Masalah .....	3
1.4 Tujuan Perancangan .....	3
1.5 Metodologi .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisa Perancangan .....	5
1.6 Kerangka Perancangan .....	6
1.7 Pembabakan .....	7

### BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1 <i>Mobile Apps</i> .....	8
2.1.1 Definisi <i>Mobile Apps</i> .....	8
2.1.2 <i>Operating System Android</i> .....	9
2.2 <i>User Interface dan User Experience</i> .....	9
2.2.1 <i>User Interface</i> .....	9
2.2.2 <i>User Experience</i> .....	11

2.3 Desain Komunikasi Visual .....	13
2.4 Teori Logo .....	13
2.5 Multimedia .....	14
2.6 Teori Kesehatan Balita .....	15
2.6.1 Pengertian Kesehatan Balita .....	15
2.6.2 Tumbuh Kembang Balita .....	16
2.6.3 Gizi dan Perkembangan Balita .....	17
2.7 Bisnis Model .....	17
2.8 Analisa Matriks Perbandingan Data .....	19

### BAB III DATA DAN ANALISIS

3.1 Data .....	20
3.1.1 Data Profil Perusahaan BilineDev .....	20
3.1.2 Data Produk .....	22
3.1.3 Data Khalayak Sasaran .....	28
3.1.4 Data Projek Sejenis .....	29
3.1.5 Data Kuisisioner .....	31
3.1.6 Data Wawancara .....	36
3.2 Analisis .....	39
3.2.1 Matriks Perbandingan Desain Apps .....	39
3.2.2 Analisis Hasil Kuisisioner .....	43
3.2.3 Analisis Hasil Wawancara .....	44
3.2.4 Kesimpulan Analisis Matriks .....	44
3.3 Kesimpulan Hasil Analisis .....	44

### BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

4.1 Konsep Desain .....	45
4.2 Konsep Kreatif .....	45
4.3 Konsep Media .....	46
4.4 Konsep Visual .....	48
4.4.1 Warna .....	48
4.4.2 Layout .....	49

4.4.3 Tipografi .....	50
4.4.4 Navigasi .....	50
4.4.5 Informasi .....	51
4.4.6 Logo .....	51
4.5 Konsep Bisnis .....	53
4.6 Hasil Perancangan .....	55
4.6.1Warna .....	55
4.6.2 Layout .....	56
4.6.3 Tipografi .....	57
4.6.4 Navigasi .....	58
4.6.5 Informasi .....	59
4.6.6 Logo .....	60
4.6.7 SplashScreen .....	61
4.6.8 Timeline .....	62
4.6.9 Sidebar .....	63
4.6.10 Profile .....	64
4.6.11 Album .....	65
4.6.12 Artikel Kesehatan .....	66
4.6.13 Fitur Kartu Menuju Sehat .....	67
4.6.14 Kalender Imunisasi .....	68
4.6.15 Memasukan Posting .....	69

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Saran .....	70
Daftar Pustaka .....	71
LAMPIRAN .....	72

## Daftar Tabel

Tabel 2.4 Matriks Tata Letak dan Alur Tersusun .....	19
Tabel 3.1 Jadwal Imunisasi .....	25
Tabel 3.2 Matriks Produk Pesaing .....	53

## Daftar Gambar

Gambar 3.1 Logo Biline Dev .....	20
Gambar 3.2 Kartu Menuju Sehat .....	27
Gambar 3.3 MyBaby Apps .....	28
Gambar 3.4 Feed Baby Apps .....	29
Gambar 3.5 WebMD Baby .....	30
Gambar 3.6 Dr. Pipirim Basarah Yanuarso, SpA(K) sedang memeriksa pasien .....	37
Gambar 3.7 Alur Penggunaan Aplikasi .....	46
Gambar 4.1 Konsep Warna .....	47
Gambar 4.2 Konsep Warna 2 .....	47
Gambar 4.4 Contoh Layout Grid .....	48
Gambar 4.5 Contoh Layout List .....	48
Gambar 4.6 Font Roboto .....	49
Gambar 4.7 Contoh Tombol Navigasi umum pada android .....	50
Gambar 4.8 Contoh Gambar yang mewakili kegiatan bayi .....	51
Gambar 4.9 Konsep dan Contoh Logo .....	52
Gambar 4.10 Business Model Canvas .....	53
Gambar 4.11 Implementasi Warna .....	55
Gambar 4.12 Implementasi Layout List .....	56
Gambar 4.13 Implementasi Layout Grid .....	56
Gambar 4.14 Implementasi Tipografi .....	57
Gambar 4.15 Hasil Perancangan Icon Kegiatan .....	58
Gambar 4.16 Implementasi Tombol Navigasi .....	59
Gambar 4.17 Implementasi Informasi KMS, Imunisasi, dan Penyakit Anak .	59
Gambar 4.20 Implementasi Logo .....	60
Gambar 4.21 Hasil Perancangan SplashScreen .....	61
Gambar 4.22 Hasil Perancangan Timeline .....	62
Gambar 4.23 Hasil Perancangan <i>Sidebar</i> .....	63
Gambar 4.24 Hasil perancangan Profile .....	64
Gambar 4.25 Perancangan Album .....	65

Gambar 4.26 Hasil Perancangan Informasi Artikel Kesehatan .....	66
Gambar 4.27 Hasil Perancangan Kartu Menuju Sehat .....	67
Gambar 4.28 Rancangan Kalendar Imunisasi .....	68
Gambar 4.29 Rancangan Posting .....	69

## Daftar Istilah

- Android** : Sistem Operasi yang digunakan oleh smartphone dan komputer tablet.
- Apps** : Program mandiri atau bagian dari perangkat lunak yang dirancang untuk memenuhi tujuan tertentu; Aplikasi, terutama karena di download oleh pengguna ke perangkat mobile.
- Imunisasi** : Pemberian kekebalan tubuh terhadap suatu penyakit dengan memasukkan sesuatu ke dalam tubuh agar tubuh tahan terhadap penyakit yang sedang mewabah atau berbahaya bagi seseorang.
- KMS** : Kartu Menuju Sehat; Alat atau tempat mencatat berat badan anak dibawah 5 tahun (balita) setiap kali ditimbang setiap bulan secara teratur.
- Mobile** : Berkaitan dengan telepon selular, komputer genggam, dan teknologi serupa.
- Mobile Apps** : Program aplikasi *Mobile*
- OS** : Perangkat Sistem Operasi dalam komputer.
- Smartphones** : Telepon seluler yang mampu melakukan banyak fungsi dari sebuah komputer, biasanya memiliki layar yang relatif besar dan sistem operasi mampu menjalankan aplikasi.
- UX** : User Experience; Keseluruhan pengalaman orang menggunakan produk seperti website atau aplikasi komputer.
- UI** : User Interface; sarana bagaimana cara pengguna dan sistem komputer berinteraksi.



## Daftar Lampiran

Lampiran –Lampiran .....	73
--------------------------	----