

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Kerangka Pemikiran	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II	7
DASAR PEMIKIRAN	7
2.1 User Interface	7
2.2 User Experience (UX)	8
2.3 <i>Mobile Application</i>	10
2.4 Figma	10
2.5 <i>Prototype</i>	11
2.6 Flow Chart	11
2.7 Teori Desain Komunikasi Visual	12
2.7.1 Komponen Desain	12
2.7.2 Prinsip Desain	13
2.8 Media Promosi	15
2.8.1 Tujuan Media Promosi	15
2.8.2 Fungsi Promosi	16
2.8.3 Jenis Media Promosi	17

2.9	<i>Design Thinking</i>	18
2.10	<i>Layout</i>	19
2.11	Tipografi	20
2.12	Warna.....	21
2.13	Kerangka Teori	22
2.14	Asumsi	22
	BAB III	23
	DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	23
3.1	Data Pemberi Proyek	23
3.2	Data Khalayak Sasaran	23
a.	<i>What (Apa)</i>	24
b.	<i>Why (Mengapa)</i>	24
c.	<i>Where (Dimana)</i>	24
d.	<i>When (Kapan)</i>	24
e.	<i>How (Bagaimana)</i>	24
3.2.2	Geografi	24
3.2.3	Psikografis Pelanggan.....	24
3.3	Data Objek Penelitian	25
3.3.1.2	Data Wawancara dengan Pemborong/Kontraktor	27
3.4	Kusioner.....	28
3.5	Menspesifikasi Konteks Pengguna	29
3.6	Observasi	30
3.7	Data Proyek Sejenis	30
	BAB IV	32
	KONSEP PERANCANGAN	32
4.1	Konsep Pesan	32
4.2	Konsep Perancangan	32
4.3	Konsep Visual	32
4.3.1	Logo	32
4.3.2	Tipografi	33
4.3.3	Warna.....	34
4.3.4	Layout	34
4.4	Konsep Bisnis	35
4.4.1	<i>Bussines Model Canvas</i>	35
4.4.2	<i>Cost Structure</i>	36
4.5	Konsep Media Utama	37
4.5.1	Konsep Media Pendukung	37

4.6	Konsep Promosi	39
4.7	Hasil Perancangan.....	40
4.7.1	<i>Software</i>	40
4.7.2	<i>User flow</i>	41
4.7.2	<i>Wireframe</i>	42
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		61
5.1	KESIMPULAN.....	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62