

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Penggemar Kpop di Dunia.....	2
Gambar 1. 2 Peringkat Negara dengan jumlah penggemar terbanyak.....	2
Gambar 1. 3 Jumlah K-Popers di Bandung.....	3
Gambar 1. 4 Data Penggemar yang membeli koleksi barang Kpop	3
Gambar 1. 5 Data Penggemar yang mengalami penipuan barang Kpop	4
Gambar 1. 6 Kerangka Penelitian	9
Gambar 2. 1Typography Old Style.....	13
Gambar 2. 2 Typography Transitional.....	14
Gambar 2. 3 Typography Modern.....	14
Gambar 2. 4 Typography Egyptian.....	15
Gambar 2. 5 Typography Sans Serif.....	15
Gambar 2. 6 Sequence.....	17
Gambar 2. 7 Emphasis	17
Gambar 2. 8 Balance	18
Gambar 2. 9 Unity.....	18
Gambar 2. 10 Gradient retro	18
Gambar 2. 11 Contoh ilustrasi	19
Gambar 2. 12 aplikasi komunikasi.....	20
Gambar 2. 13 aplikasi permainan	21
Gambar 2. 14 aplikasi permainan	21
Gambar 2. 15 aplikasi permainan	21
Gambar 2. 16 aplikasi permainan	22
Gambar 2. 17 aplikasi permainan	22
Gambar 2. 18 elemen-elemen User Experience.....	30
Gambar 2. 19 User Interviews	32
Gambar 2. 20 User Surveys	33
Gambar 2. 21 User Persona.....	33
Gambar 2. 22 User Journey Map	34
Gambar 2. 23 Sketsa	35
Gambar 2. 24 Site Map	35
Gambar 2. 25 Wireframing	36
Gambar 2. 26 User Flows	36
Gambar 2. 27 User Flows	37
Gambar 2. 28 Proses Desain Sprint	37

Gambar 3. 1 Logo Komunitas Hansamo.....	41
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Hansamo Bandung.....	43
Gambar 3. 3 Logo Shopee.....	45
Gambar 3. 4 Logo Ktown4u.....	48
Gambar 3. 5 Logo Weverse Shop.....	52
Gambar 3. 6 Screenshoot wawancara Akbar Hafidzan.....	57
Gambar 3. 7 Screenshoot Wawancara Zahidah.....	59
Gambar 4. 1Empathy Map.....	72
Gambar 4. 2 5 Why Analysis.....	73
Gambar 4. 3 Point Of View.....	73
Gambar 4. 4 User Persona.....	74
Gambar 4. 5 Task Flow Masuk/ daftar.....	74
Gambar 4. 6 Task Fow Settings Profile.....	75
Gambar 4. 7 Task Fow Settings Profile.....	75
Gambar 4. 8 Task Flow Masuk/ daftar.....	75
Gambar 4. 9 Task Flow Komunitas.....	75
Gambar 4. 10 Task Flow Trading.....	76
Gambar 4. 11 Palet Warna.....	76
Gambar 4. 12 Font Nunito.....	77
Gambar 4. 13 Desain Karakter.....	78
Gambar 4. 14 Jenis Coolicons.....	79
Gambar 4. 15 Orneman Koleksi Barang Kpop.....	81
Gambar 4. 16 Ornamen retail Barang Kpop.....	81
Gambar 4. 17 Implementasi Elemen Desain.....	81
Gambar 4. 18 Implementasi Elemen Desain.....	82
Gambar 4. 19 Logotype.....	83
Gambar 4. 20 Ikon dan Tombol.....	83
Gambar 4. 21 Wireflow masuk dan daftar.....	84
Gambar 4. 22 Wireflow jual beli koleksi barang Kpop dan tracking.....	84
Gambar 4. 23 Wireflow community.....	85
Gambar 4. 24 Wireflow Trading.....	85
Gambar 4. 25 Tampilan Awal Aplikasi.....	86
Gambar 4. 26 Tampilan Awal Aplikasi.....	86
Gambar 4. 27 Wallktrough.....	87
Gambar 4. 28 Masuk dan daftar akun.....	88
Gambar 4. 29 Masuk dan daftar akun.....	89
Gambar 4. 30 Jual Beli Koleksi Barang Kpop.....	90
Gambar 4. 31 Jual Beli Koleksi Barang Kpop.....	90

Gambar 4. 32 Lihat Produk dan Review	92
Gambar 4. 33 Transaksi Pembayaran Pembelian Koleksi Barang Kpop.....	92
Gambar 4. 34 Tracking Pesanan	93
Gambar 4. 35 Komunitas	94
Gambar 4. 36 Trading	95
Gambar 4. 37 Keranjang	96
Gambar 4. 38 Favorit	96
Gambar 4. 39 Chat	97
Gambar 4. 40 Notifikasi.....	97
Gambar 4. 41 Profile Penjual	98
Gambar 4. 42 Profile Penjual	99
Gambar 4. 43 Profile Penjual	99
Gambar 4. 44 Instagram Feeds.....	100
Gambar 4. 45 Poster	100
Gambar 4. 46 X-Banner	101
Gambar 4. 47 Sticker.....	102
Gambar 4. 48 Kaos.....	102
Gambar 4. 49 Totebag.....	103
Gambar 4. 50 Gantungan Kunci.....	103
Gambar 4. 51 Hasil User Testing.....	105