

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Permasalahan .....	5
a.    Identifikasi Masalah .....	5
b.    Rumusan Masalah .....	5
1.3    Ruang Lingkup .....	5
1.4    Tujuan perancangan.....	6
1.5    Metode Pengumpulan Data dan Analisis.....	6
a.    Metode Pengumpulan data .....	7
b.    Metode Analisis.....	8
1.6    Kerangka Penelitian.....	9
1.7    Pembabakan .....	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	12
2.1    Desain Komunikasi Visual .....	12
2.2    Teori Tipografi .....	12
2.3    Teori Layout .....	15
2.4    Teori Iustrasi.....	19
2.5    Teori Mobile Device.....	20
2.3.1    Mobile Application .....	20

2.3.2	Karakteristik Mobile Application .....	22
2.6	Teori <i>User Interface</i> .....	23
2.6.1	Karakteristik <i>User Interface</i> .....	23
2.6.2	Proses <i>User Interface</i> .....	25
2.7	Teori <i>User Experience</i> .....	30
2.7.1	Elemen-elemen <i>User Experience</i> .....	30
2.7.2	Proses <i>User Experience</i> .....	32
2.8	Metode Design Sprint.....	37
2.9	Teori Media .....	39
2.9.1.	Media Informasi.....	39
2.9.2	Perusasi Teknologi .....	39
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....</b>		<b>41</b>
3.1	Data Pemberi Proyek.....	41
□	Visi dan Misi Bandung Hansamo.....	42
□	Program Kegiatan Bandung Hansamo .....	42
□	Struktur Organisasi Komunitas .....	43
3.2	Data Khalayak sasaran .....	44
3.3	Data Proyek Sejenis .....	44
3.3.1	Shopee.....	44
3.3.2	Ktown4u.....	48
3.3.3	Weverse Shop.....	52
3.4	Matriks Analisis Data Proyek Sejenis .....	54
3.5	Data Hasil .....	57
3.5.1	Data Hasil Wawancara Ahli Bidang User Interface & User experience ....	57
3.5.2	Hasil Wawancara Penggemar dan Penjual Barang Kpop .....	59
3.5.3	Data Hasil Kuesioner .....	62
3.5.4	Data Hasil Observasi.....	66
3.6	Hasil Analisis.....	67

3.6.1 Hasil Analisis Proyek Sejenis .....	67
3.6.2 Hasil Analisis Kuesioner .....	67
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>69</b>
4.1 Konsep Pesan .....	69
4.2 Konsep Kreatif .....	69
4.3 Konsep Media.....	71
4.3.1 Media Utama.....	71
4.3.2 Media Pendukung .....	76
4.4 Konsep Visual .....	76
4.4.1 Warna.....	76
4.4.2 Tipografi .....	76
4.4.3 Layout .....	77
4.4.4 Ilustrasi.....	77
4.4.5 Ikon .....	78
4.5 Konsep Bisnis.....	79
4.6 Hasil Perancangan .....	79
4.6.1 Nama Aplikasi .....	79
4.6.2 Elemen Desain .....	80
4.6.3 Logo Aplikasi .....	82
4.6.4 Ikon dan tombol aplikasi.....	83
4.6.7 Tampilan Interface .....	85
4.6.8 Media Pendukung .....	99
4.7 User Testing .....	103
4.8 Link Prototype.....	105
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>106</b>
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran .....	106

DAFTAR PUSTAKA .....	108
LAMPIRAN .....	109
1. Kuesioner.....	109
2. User Testing .....	117
3. Wawancara .....	118