

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I 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
1.3.1 Apa (<i>What</i>).....	3
1.3.2 Siapa (<i>Who</i>).....	4
1.3.3 Dimana (<i>Where</i>).....	4
1.3.4 Waktu (<i>When</i>)	4
1.3.5 Bagaimana (<i>How</i>).....	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metode pengumpulan Data dan Analisis	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis Data	7
1.6 Kerangka Perancangan.....	8
1.7 Pembabakan	9

BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	10
2.1 Perancangan	10
2.1.1 Pengertian Perancangan	10
2.1.2 Tujuan Perancangan	10
2.2 Aplikasi	10
2.2.1 Pengertian Aplikasi	10
2.2.2 Aplikasi Mobile.....	11
2.3 Desain Komunikasi Visual.....	11
2.4 <i>Desain Thinking</i>	16
2.5 Konsep Dasar UI/UX	20
2.5.1 Pengertian UI (<i>User Interface</i>).....	20
2.5.2 Pengertian UX (<i>User Experience</i>)	21
2.5.3 Perbedaan UI/UX.....	21
2.6 <i>Business Model Canvas</i>	22
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	25
3.1 Data Pemberi Proyek.....	25
3.2 Data Produk.....	27
3.2.1 Peluang Bisnis	27
3.2.2 Produk yang Digerap.....	28
3.2.3 Objek Penelitian	28
3.3 Data Khalayak Sasaran	29
3.3.1 Target Geografis.....	29
3.4 Data Proyek Sejenis	29
3.4.1 Aplikasi Halodoc.....	29
3.4.2 Aplikasi KlikDokter	30
3.4.3 Aplikasi Alodokter	31
3.5 Analisis Matriks Data Proyek Produk Sejenis	33
3.6 Data Hasil Wawancara.....	35
3.6.1 Wawancara dengan UI/UX Designer	35

3.6.2 Wawancara Mahasiswa pernah menggunakan Aplikasi serupa.....	36
3.6.3 Wawancara Narasumber Telkomedika, Telkom University.....	38
3.7 Data Hasil Kuesioner	40
3.7 Analisis <i>Business Model Canvas</i>	47
3.8 Analisis Matriks SWOT	47
3.8.1 Analisis Matriks SWOT	47
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	50
4.1 Konsep Perancangan	50
4.1.1 Konsep Pesan	50
4.1.2 Konsep Kreatif	50
4.1.3 Konsep Media	51
4.1.4 Konsep Komunikasi Pemasaran.....	53
4.1.5 Konsep Visual	55
4.2 Hasil Perancangan.....	58
4.2.1 Nama Aplikasi.....	58
4.2.2 Perancangan Logo.....	59
4.2.3 <i>Sitemap</i>	61
4.2.4 <i>Userflow</i>	62
4.2.5 <i>Wireframe</i>	63
4.2.6 Tampilan <i>User Interface</i>	68
4.2.7 Media Pendukung.....	72
4.2.8 <i>Usability Testing</i>	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86