

## DAFTAR ISI

PERANCANGAN <i>MOBILE APSS</i> KEBUTUHAN SEHARI HARI UNTUK MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY YANG TINGGAL DI KOS .....	1
LEMBAR PENGESAHAN .....	2
KATA PENGANTAR.....	3
ABSTRAK.....	4
ABSTRACT.....	5
LEMBAR PERNYATAAN.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR .....	10
DAFTAR TABEL .....	13
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang Masalah.....	14
1.2 Identifikasi Permasalahan .....	16
1.3 Rumusan Masalah.....	17
1.4 Ruang Lingkup.....	17
1.5 Tujuan Perancangan .....	18
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	18
1.7 Kerangka Perancangan.....	20
1.8 Pembabakan .....	21
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	22
2.1 <i>Design Thinking</i> .....	22
2.1.1 Empathize .....	23
2.1.2 Define.....	24
2.1.3 Ideate.....	24
2.1.4 Prototype.....	24
2.1.5 Test.....	24
2.2 <i>Business Model Canvas</i> .....	24

2.3	<i>Business Model Navigator</i> .....	26
2.4	<i>Value Proposition Canvas</i> .....	26
2.5	Analisis Khalayak Sasar.....	28
2.6	Digitalisasi .....	28
2.7	<i>E-commerce</i> .....	29
2.8	Aplikasi.....	30
2.8.1	Aplikasi Mobile.....	30
2.9	Teori Desain Komunikasi Visual .....	30
2.9.1	Elemen visual.....	31
2.10	<i>User interface dan User experience</i> .....	33
2.11	Teori Ilustrasi .....	34
2.12	Desain Minimalis .....	34
2.13	<i>Flat Art</i> .....	34
2.14	Kerangka Teori.....	35
2.15	Asumsi .....	36
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		37
3.1	Data .....	37
3.1.1	Produk Yang Digarap .....	37
3.1.2	Data Khalayak Pasar (Mahasiswa).....	38
3.1.3	Data Khalayak Pasar (Mitra Toko).....	39
3.1.4	Wawancara .....	40
3.1.5	Kuisisioner.....	47
3.1.6	Data Observasi .....	55
3.1.7	Data Aplikasi Sejenis .....	59
3.2	Analisis Data.....	62
3.2.1	Analisis Produk .....	62
3.2.2	Analisis Hasil Wawancara.....	62
3.2.3	Analisis Kuisisioner .....	63
3.2.4	Analisis Hasil Observasi .....	64
3.2.5	Analisis Aplikasi Sejenis.....	66
3.3	<i>Design Thinking Process</i> .....	70
3.4	Matriks Penarikan Kesimpulan.....	72
BAB IV PROSES PERANCANGAN .....		76

4.1	<i>Ideate</i> .....	76
4.1.1	Big Idea.....	76
4.1.2	Konsep Bisnis .....	76
4.1.3	Konsep Kreatif.....	87
4.1.4	Konsep Visual .....	88
4.1.5	Konsep Media .....	95
4.2	<i>Prototype</i> .....	96
4.2.1	Nama dan Logo.....	96
4.2.2	Ilustrasi.....	101
4.2.3	<i>Sitemap</i> .....	106
4.2.4	<i>Userflow</i> .....	108
4.2.5	<i>Wireframe (Low-Fidelity)</i> .....	111
4.2.6	Hasil Perancangan ( <i>High-Fidelity</i> ) .....	121
4.2.7	Media Pendukung .....	132
4.3	<i>Usability Test</i> .....	140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		148
5.1	Kesimpulan .....	148
5.2	Saran .....	148
DAFTAR PUSTAKA.....		150
LAMPIRAN.....		154