

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Metode Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Analisis	6
1.7. Kerangka Perancangan	7
1.8. Pembabakan	7
1.8.1. Bab I Pendahuluan	7
1.8.2. Bab II Dasar Pemikiran	8
1.8.3. Bab III Data dan Analisis Masalah	8
1.8.4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan	8
1.8.5. Bab V Penutup	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Aplikasi	9
2.1.1 Buku Digital	9
2.2 Teori UI/UX	10
2.2.1 User Interface (UI)	10

2.2.2. User Experience (UX).....	10
2.3. <i>Design Thinking</i>	12
2.3.1 Emphasize	13
2.3.2. Define.....	13
2.3.3. Ideate.....	13
2.3.4. Prototype	13
2.4. Desain Komunikasi Visual.....	14
2.4.1.1. Keseimbangan (Balance)	14
2.4.1.2. Aktuensi (Emphasis)	15
2.4.1.3. Kesatuan (Unity).....	16
2.4.1.4. Irama (Rhythm).....	16
2.4.1.5. Harmoni	17
2.4.1.6. Kontras	17
2.4.1.7. Proporsi.....	18
2.4.2.1.	
Garis.....	
.....	18
2.4.2.2. Bentuk	18
2.4.2.3. Texture.....	18
2.4.2.4. Warna	19
2.4.2.5. Ruang dan Waktu	20
2.4.3.1. Teori <i>Grid</i>	21
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	23
3.1. Data Institusi Pemberi Proyek.....	23
3.1.1. Profil Indofood	23
3.1.2. Visi, Misi dan Nilai	24
3.1.2.1. Visi	24
3.1.2.2. Misi	24
3.1.2.3. Nilai	24
3.1.3. Struktur Organisasi	25
3.2. Data Khalayak Sasaran	25
3.3. Data Proyek Sejenis	26
3.3.1. Buku Digital Interaktif “Folka”	26
3.3.2. Buku Digital Kuliner Khas Lamongan	27

3.3.3. Aplikasi Resep “Kochen International”	28
3.4. Data Hasil Wawancara.....	29
3.4.1. Wawancara 1	29
3.4.2. Wawancara 2	30
3.4.3. Wawancara 3	32
3.5. Data Hasil Observasi.....	33
3.6. Analisis Data	34
3.6.1. Analisis Data Wawancara.....	34
3.6.2. Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis	35
3.6.3. Analisis Design Thinking.....	40
3.6.3.1. Tahap <i>Emphatize</i>	40
3.6.3.2. Tahap <i>Define</i>	42
3.6.3.3. Tahap <i>Ideate</i>	44
3.6.3.4. Tahap <i>Prototype</i>	46
3.6.3.5. Tahap <i>Test</i>	48
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	49
4.1. Konsep Pesan	49
4.2. Konsep Kreatif	50
4.3. Konsep Visual	50
4.3.1. Prototyping.....	50
4.3.2. Konsep Visual UI/UX	50
4.3.3. Konsep Visual Buku Ilustrasi Digital.....	55
4.4. Konsep Media	56
4.4.2. Konsep Media Pendukung	56
4.5. Konsep Komunikasi (AISAS).....	58
4.6. Hasil Perancangan.....	61
4.6.1. Media Utama.....	61
4.6.2. Media Pendukung	62
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran.....	66
LAMPIRAN.....	72