

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>XI</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Ruang Lingkup .....	4
1.4.1 Apa .....	4
1.4.2 Siapa .....	4
1.4.3 Kapan .....	4
1.4.4 Dimana .....	4
1.4.5 Kenapa .....	4
1.4.6 Bagaimana .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Pengumpulan Data Dan Analisis .....	5
1.6.1 Pengumpulan data .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	7
1.7 Kerangka Penelitian .....	8
1.8 Pembabakan .....	9
<b>BAB II .....</b>	<b>10</b>
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual .....	10
2.1.1 Layout .....	10
2.1.2 Teori Warna .....	16

2.1.3 Teori Tipografi .....	19
2.1.4 Teori Multimedia .....	25
2.2.1 Sistem Operasi .....	26
2.2.2 IOS .....	26
2.2.3 Android .....	26
2.3 Teori Perancangan Aplikasi.....	27
2.4 Teori Aplikasi .....	30
2.5 Teori UI (User Interface).....	30
2.5.1 Icon .....	30
2.5.2 Layout .....	31
2.5.3 Bentuk dan Ukuran layout.....	32
2.6 Teori Ux (User Experience) .....	33
2.6.1 User Experience Element .....	33
2.6.2 User Experience Desain .....	34
2.6.3 User Experience Process .....	34
2.7 Teori Interaksi desain .....	36
2.8 Teori Human-Computer Interaction (HCI).....	37
2.9 Teori Desain Responsif.....	37
2.10 Teori Contextual Design (CD).....	38
2.11 Design Thinking .....	38
2.12 Kerangka Teori.....	39
2.13 Asumsi .....	41
<b>BAB III ANALISIS DAN DATA.....</b>	<b>42</b>
3.1 Pengumpulan Data .....	42
3.1.1 Data Pemberi Proyek .....	42
3.1.2 Data Potensi.....	44
3.1.3 Data Aplikasi sejenis.....	45
3.1.4 Data Khalayak Sasaran .....	47
3.1.5 Kuesioner .....	49
3.1.6 Observasi.....	54
3.1.7 Wawancara.....	54
3.1.8 Data Observasi pesaing .....	61
3.2 Analisis .....	64
3.2.1 Analisis Data Potensi .....	64
3.2.2 Analisis Aplikasi sejenis .....	64

3.2.3 Analisis Data Khalayak Sasaran.....	65
3.2.4 Analisis Kuesioner.....	66
3.2.5 Analisis Observasi.....	66
3.3 Analisis Wawancara.....	66
3.4 Analisis Data Pesaing.....	69
3.4.1 Analisis Visual Matriks Aplikasi Sejenis.....	69
3.4.2 Analisis Data Visual.....	71
3.4.3 Matriks Penarik Kesimpulan.....	72
<b>BAB IV .....</b>	<b>73</b>
4.1 Konsep Komunikasi.....	73
4.1.1 Big Idea.....	73
4.1.2 Tujuan komunikasi.....	73
4.1.3 Strategi komunikasi.....	74
4.1.4 Mindmap.....	74
4.2 Konsep Kreatif.....	74
4.2.1 Perancangan Desain.....	74
4.3 Konsep Visual.....	76
4.3.1 Moodboard.....	76
4.3.2 Ilustrasi.....	76
4.3.3 Tipografi.....	77
4.3.4 Refrensi Warna.....	77
4.3.5 Refrensi Icon.....	78
1.7.1 Warna.....	78
1.8 Konsep Media.....	79
4.4.1 Tujuan media.....	79
4.4.2 Strategi media.....	79
4.5 Konsep Bisnis.....	80
4.5.1 Bisnis Model Canvas.....	80
4.6 Hasil Peraancangan.....	81
4.6.1 Logo.....	81
4.6.2 SiteMap.....	82
4.6.3 <i>User Flow</i> .....	83
4.6.4 Perancangan Prototype.....	84
4.7 Media Pendukung.....	89
4.8 Usability Testing.....	94

4.8.1 Analisis Wawancara .....	96
<b>BAB V .....</b>	<b>97</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>97</b>
5.1 Kesimpulan .....	97
5.2 Saran .....	97
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>98</b>