

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Perancangan.....	5
1.6. Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	6
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2. Analisis Data.....	7
1.7. Kerangka Penelitian.....	8
1.8. Pembabakan.....	9
BAB II	10
DASAR PEMIKIRAN	10
2.1. Aplikasi.....	10
2.1.1. Aplikasi Seluler.....	10
2.1.2. User Interface (UI).....	11
2.1.3. User Experience (UX).....	11
2.1.3.1. Design Thinking.....	12
2.1.3.2. Design Process.....	13
2.1.4. Prototipe.....	13
2.2. Desain Komunikasi Visual.....	13
2.2.1. Elemen-Elemen Visual.....	14
2.2.2. Variabel Penyusun Elemen-Elemen Visual.....	17
2.2.3. Prinsip-Prinsip Komposisi Visual.....	17
2.3. Kerangka Teori.....	20
2.4. Asumsi.....	21

BAB III.....	22
DATA DAN ANALISIS.....	22
3.1. Data Institusi Pemberi Proyek.....	22
3.2. Data Produk.....	23
3.2.1. Data Aplikasi.....	23
3.3. Data Khalayak Sasaran.....	23
3.4. Hasil Data Wawancara.....	24
3.4.1. Tokoh Masyarakat.....	24
3.4.1.1. Dafau Guciano (Founder of Mood by Guciano).....	24
3.4.1.2. Rifa Dzahabiyyah (Influencer dengan Sustainability Lifestyle).	26
3.4.2. Pakar Industri Fesyen.....	29
3.4.3. Pakar Teknologi dan Pengembangan Aplikasi.....	32
3.5. Hasil Data Kuesioner.....	33
3.6. Analisis dan Hasil Pengolahan Data.....	45
3.6.1. Analisis dan Pengolahan Data Wawancara.....	45
3.6.2. Analisis dan Pengolahan Data Wawancara.....	49
3.7. Data Proyek Sejenis.....	52
3.8. Design Thinking.....	55
3.8.1. Tahap Empati (Empathize).....	55
3.8.2. Tahap Definisi (Define).....	57
3.8.3. Tahap Ideasi (Ideate).....	60
3.8.3.1. Pengelompokkan dan Prioritas.....	60
3.8.3.2. User Flow.....	61
3.7.8.3. Task Flow.....	62
3.8.4. Tahap Prototipe (Prototype).....	63
BAB IV.....	64
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	64
4.1. Konsep Komunikasi.....	64
4.1.1. AISAS.....	66
4.2. Konsep Kreatif.....	66
4.3. Konsep Visual.....	68
4.3. 1. Site Map.....	68
4.3.2. Wireframe.....	69
4.3.3. Super Grafis.....	70
4.3.4. Tipografi.....	71
4.3.5. Warna.....	71
4.3.8. Foto dan Video.....	74
4.3.9. Tata Letak.....	75
4.4. Konsep Media.....	75

4.5. Konsep Bisnis dan Marketing Communication.....	76
4.5.1. Konsep Bisnis.....	76
4.5.2. Konsep Marketing Communication:.....	76
4.6. Hasil Perancangan.....	77
4.6.1. Tampilan Aplikasi.....	77
4.6.2. Mockup.....	78
BAB V.....	82
PENUTUP.....	82
5.1. Kesimpulan.....	82
5.1. Saran.....	82
Daftar Pustaka.....	83