

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Wawancara.....	5
1.6.2 Metode Kuisisioner.....	6
1.6.3 Metode Observasi	6
1.6.4 Metode Studi Pustaka.....	6
1.7 Kerangka Penelitian	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 M-Commerce	9
2.1.1 Definisi M-Commerce	9
2.1.2 Keunggulan M-Commerce.....	9
2.1.3 Jenis Media M-Commerce	10
2.2 <i>User Interface</i>	12
2.2.1 Definisi <i>User Interface</i>	12
2.2.2 Prinsip <i>User Interface</i>	13
2.2.3 Elemen <i>User Interface</i>	15
2.3 <i>User Experience</i>	22

2.3.1 Definisi <i>User Experience</i>	22
2.3.2 Prinsip <i>User Experience</i>	23
2.3.3 Elemen <i>User Experience</i>	24
2.3.4 Aspek <i>User Experience</i>	26
2.4 Desain Komunikasi Visual.....	28
2.4.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	28
2.4.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual	28
2.5 <i>Design Thinking</i>	32
2.5.1 Definisi <i>Design Thinking</i>	32
2.5.2 Tahapan <i>Design Thinking</i>	33
2.6 Kerangka Teori	34
BAB III Data & Analisis	36
3.1 Data Perusahaan.....	36
3.1.1 Profil Singkat Perusahaan	36
3.1.2 Jenis Perusahaan	37
3.1.3 Struktur Perusahaan	37
3.2 Data Wawancara	37
3.2.1 Hasil Data Wawancara Mitra.....	38
3.2.2 Hasil Data Wawancara Ahli UI/UX.....	40
3.3 Data Kuisisioner	42
3.4 Data Observasi.....	51
3.5 Data Visual.....	53
3.5 Data Pesaing.....	55
3.5.1 Profil Singkat Pesaing.....	56
3.6 Matriks Perbandingan	60
3.6.1 Analisis Matriks Perbandingan	60
3.7 Analisis Data.....	66
3.7.1 Analisis Data Wawancara	66
3.7.2 Analisis Data Kuisisioner	66
3.7.3 Analisis Data Observasi	67
3.8 Penarikan Kesimpulan	67
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	70
4.1 Konsep Perancangan.....	70
4.1.1 <i>Big Idea</i>	70
4.1.2 Tujuan Komunikasi.....	71

4.2 Konsep Kreatif.....	72
4.3 Konsep Visual.....	74
4.3.1 Moodboard.....	74
4.3.2 Tipografi.....	74
4.3.3 Layout.....	76
4.3.4 Colour.....	79
4.4 Konsep Media.....	83
4.4.1 Media Primer.....	83
4.4.2 Media Sekunder.....	83
4.5 Konsep Bisnis.....	84
4.6 Proses Perancangan.....	86
4.6.1 User Persona.....	86
4.6.3 Task Flow.....	86
4.6.4 Sitemap.....	87
4.6.5 Wireframe.....	88
4.7 Hasil Perancangan.....	91
4.7.1 Media Primer.....	91
4.7.2 Media Sekunder.....	97
4.8 Testing.....	101
4.8.1 Usability Testing.....	101
BAB V PENUTUP.....	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	115
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	122