

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	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.7 Metode Perancangan	4
1.7.1 Pengumpulan Data	4
1.7.2 Analisis Data	4
1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Pembabakan	7
BAB II LANDASAN PEMIKIRAN	8
2.1 Media Informasi	8
2.2 Desain Komunikasi Visual	8
2.7.1 Elemen Desain Grafis	9
2.7.2 <i>Layout</i>	11

2.3	Aplikasi Mobile.....	14
2.4	<i>Design Thinking</i>	15
2.5	Desain Interaksi.....	17
2.6	<i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna)	18
2.7	<i>User Experience</i> (Pengalaman Pengguna)	19
2.8	Ikon	21
2.9	Asumsi	22
BAB III DATA DAN ANALISIS		23
3.1	Data	23
3.1.1	Data Pemberi Proyek	23
3.1.2	Data Produk.....	26
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	31
3.1.4	Data Proyek Sejenis	32
3.1.5	Data Hasil Observasi.....	38
3.1.6	Data Hasil Wawancara.....	47
3.2	Analisis Data	59
3.2.1	Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis	59
3.2.2	Analisis Observasi.....	66
3.2.3	Analisis Wawancara.....	68
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		72
4.1	Konsep	72
4.1.1	Konsep Pesan	72
4.1.2	Konsep Kreatif.....	73
4.1.3	Konsep Media	74
4.1.4	Konsep Visual.....	77
4.2	Hasil Perancangan.....	82
4.3.1	<i>Emphatize</i>	82
4.3.2	<i>Define</i>	83
4.3.3	<i>Ideate</i>	87

4.3.4	<i>Prototype</i>	95
4.3.5	<i>Test</i>	100
4.3	Media Pendukung	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA		115