

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak.....	iv
<i>Abstract</i>	v
Daftar Gambar	1
BAB I.....	3
Pendahuluan.....	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Permasalahan	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisa.....	5
1.6 Kerangka Penelitian	7
1.7 Pembabakan	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual.....	9
2.2 Teori Multimedia	12
2.3 Teori <i>Mobile Device</i>	13
2.3.1 <i>Mobile Application</i>	13
2.3.2 Sistem Operasi	13
2.3.3 <i>Android</i>	14
2.3.4 <i>iOS</i>	15
2.3.5 <i>Windows</i>	15
2.4 <i>User Interface Aplikasi</i>	15
2.4.1 Pemahaman Umum <i>User Interface</i>	15
2.4.2 Elemen <i>User Interface</i>	16
2.4.3 <i>Layout dan Positioning</i>	19
2.4.4 Bentuk dan Ukuran	19
2.4.5 <i>Iconography</i>	20
2.4.6 <i>Color</i>	20
2.4.7 Tipografi	21
2.4.8 Metric & Grid	21
2.5 <i>User Experience</i>	21
2.5.1 Pemahaman Umum.....	21

2.5.2	<i>User experience elements</i>	22
2.5.3	<i>User experience design</i>	23
2.5.4	<i>User experience process</i>	24
2.6	UX pada Aplikasi.....	28
2.6.1	General struktur	28
2.6.2	Navigasi	29
2.6.3	Bar aksi	30
2.7	Segmentasi Pasar	31
2.8	Kerangka Teori	32
2.9	Asumsi	32
BAB III		33
DATA & ANALISIS		33
3.1	Pengumpulan Data	33
3.1.1	Data Observasi dan Potensi Pasar	33
3.1.2	Data Khalayak Sasaran	33
3.1.3	Kuisisioner.....	34
3.1.4	Data Hasil Observasi Aplikasi Sejenis	40
3.1.5	Wawancara.....	43
3.2	Analisis Data.....	45
3.2.1	Analisis Perbandingan Aplikasi Sejenis	45
3.2.2	Analisis Khalayak Sasaran.....	45
3.2.3	Analisis Kuisisioner.....	46
3.2.4	Analisis Observasi	46
3.2.5	Analisis Hasil Wawancara	46
3.2.6	Analisis Visual Matriks Aplikasi Sejenis.....	48
3.3	Analisis Data Visual	50
3.4	Matriks SWOT.....	51
3.5	Rangkuman Hasil Analisis Data	52
BAB IV		53
Konsep dan Hasil Perancangan.....		53
4.1.	Konsep Komunikasi.....	53
4.1.1	Big Idea.....	53
4.1.2	Konsep Kreatif.....	53
4.1.3	Konsep Visual.....	54
4.2.	Konsep Media	57
4.3.	Konsep Bisnis	58
4.3.1.	<i>Business Model Canvas</i>	58
4.4.	Perancangan Aplikasi.....	59
4.4.1.	Nama Aplikasi	59

4.4.2.	Perancangan Logo	59
4.4.3.	Sitemap	62
4.4.4.	<i>Userflow</i>	62
4.4.5.	Hasil Perancangan	64
BAB V		68
PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69