

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	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.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Pengumpulan data dan Analisis	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Data	6
1.6 Kerangka Penelitian	7
1.7 Pembabakan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Grand Theory	9
2.1.1 Teori Desain.....	9
2.2 Middle Theory	12
2.2.1 Teori Multimedia.....	12
2.2.2 Teori Aplikasi Mobile (Mobile Apps).....	13
2.3 Apply Theory	15
2.3.1 Teori UI/UX.....	16
2.3.2 Teori Environmental Graphic Design.....	32

2.3.3 Teori Wayfinding System	33
2.3.4 Teori Sign System.....	34
2.3.3 Teori Design Thinking	38
2.3.4 Matriks Perbandingan	40
2.3.5 User Persona	41
2.3.6 AIO (Activities, Interest, Opinion).....	41
2.3.7 Emphaty Map.....	42
2.3.8 Customer Journey	44
2.4 Technical Theory	45
2.4.1 Penggayaan Visual.....	45
2.4.2 Tipografi	46
2.4.3 Warna.....	47
2.4.4 Layout.....	48
2.4.5 Ilustrasi	48
2.5 Business Theory.....	52
2.5.1 Teori Business Model Canvas	52
2.5.2 Teori Business Model Navigator.....	54
2.5.3 Teori Value Proposition Design.....	57
2.6 Kerangka Teori	58
2.7 Asumsi	59
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....	60
3.1 Data.....	60
3.1.1 Logistik Telkom University.....	60
3.1.2 Data Khalayak Sasaran	60
3.1.3 Data Hasil Observasi di kawasan Telkom University	62
3.1.4 Data Hasil Wawancara	71
3.1.5 Data Aplikasi Sejenis.....	84
3.2 Analisis Data.....	87
3.2.1 Analisis Data Logistik Telkom University.....	87
3.2.2 Analisis Objek pada Signage di Telkom University.....	88
3.2.3 Analisis Data User Journey di Telkom University	93
3.2.4 Analisis Data Khalayak Sasaran.....	100
3.2.5 Analisis Data Hasil Wawancara	102
3.2.6 Analisis Data Aplikasi Sejenis.....	106
3.2.7 Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	110

BAB IV PERANCANGAN.....	112
4.1 Penerapan Metode Perancangan	112
4.1.1 Emphatize	112
4.1.2 Define	121
4.1.3 Ideate.....	122
4.1.4 Prototype.....	128
4.1.5 User Testing.....	128
4.2 Konsep Perancangan.....	130
4.2.1 Konsep Big Idea.....	130
4.2.2 Konsep Visual.....	130
4.3 Konsep Bisnis dan Biaya Produksi	136
4.3.1 Peluang Bisnis	136
4.4 Perancangan Aplikasi Find my Building	139
4.4.1 Nama Aplikasi	139
4.4.2 Perancangan Logo.....	140
4.4.3 Sitemap Aplikasi.....	146
4.4.4 User Flow.....	147
4.4.1 Wireframe (Low Fidelity).....	151
4.4.2 Hasil Perancangan Aplikasi Find my Building.....	158
1. High Fidelity	158
BAB V.....	184
5.1 Kesimpulan	184
5.2 Saran	184
DAFTAR PUSTAKA.....	186