

DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Permasalahan	2
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup.....	2
1.4. Tujuan Perancangan.....	3
1.5. Manfaat Perancangan.....	3
1.6. Metode Pengumpulan dan Analisis Data	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Analisis Data.....	5
1.7. Kerangka Perancangan.....	6
1.8. Pembabakan	8
BAB II.....	9
DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1. Prototipe.....	9
2.2. Aplikasi	9
2.2.1. Aplikasi Mobile.....	10
2.2.2. Aplikasi Produktivitas	11
2.2.3. IOS	11
2.2.4. Android	11
2.3. UI/UX	11
2.3.1. User Experience	12
2.3.2. User Interface.....	21
2.3.3. <i>Design Thinking</i>	23

2.4.	Desain Komunikasi Visual.....	25
2.4.1.	Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual.....	25
2.4.2.	Prinsip Dalam Desain Komunikasi Visual.....	27
2.5.	Strategi Komunikasi AISAS	28
BAB III		30
DATA DAN ANALISIS MASALAH		30
3.1.	Data	30
3.1.1.	Data Institusi Pemberi Proyek.....	30
3.1.2.	Data Produk	32
3.1.3.	Data Khalayak Sasaran	34
3.1.4.	Data Proyek Sejenis	35
3.1.5.	Data Observasi	40
3.1.6.	Data Wawancara	42
3.1.7.	Data Kuesioner.....	46
3.2.	Analisis	50
3.2.1.	Analisis Matriks Proyek Sejenis	50
3.2.2.	Analisis Hasil Wawancara	53
3.2.3.	Analisis Hasil Kuesioner.....	53
BAB IV		55
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		55
4.1.	Konsep Pesan	55
4.2.	Konsep Kreatif	55
4.3.	Konsep Visual.....	56
4.3.1.	Moodboard.....	56
4.3.2.	Warna.....	57
4.3.3.	Tipografi	58
4.3.4.	Ikon	59
4.4.	Konsep Media	59
4.4.1.	Konsep Media Utama.....	59
4.4.2.	Konsep Media Pendukung	63
4.5.	Konsep Bisnis	64
4.6.	Konsep Komunikasi AISAS	65
4.7.	Hasil Perancangan.....	67
4.7.1.	Nama	67

4.7.2.	Logo	68
4.7.3.	<i>User Goals</i>	68
4.7.4.	<i>Flowchart</i>	70
4.7.5.	Low Fidelity Prototype	72
4.7.6.	High Fidelity Prototype.....	77
BAB V		88
KESIMPULAN DAN SARAN.....		88
5.1.	Kesimpulan	88
5.2.	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		91