

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah swt., sehingga penulis dapat menyelesaikan perancang aplikasi *mobile* Amorfush dan penulisan laporan Tugas Akhir hingga tuntas dalam program akademik S1 jurusan Desain Komunikasi Visual, Telkom Creative Industries School.

Tujuan penulis membuat laporan ini adalah untuk berbagi ilmu yang telah diperoleh selama melakukan perancangan Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Didit Widiatmoko, Drs.,M.Sn. selaku Ketua Program Studi DKV Telkom Creative Industries School.
2. Bapak Andreas Rio, S.E.,M.Eng. selaku dosen pembimbing di DKV Universitas Telkom.
3. Rama Arifiansyah selaku pemilik dari Amorfush yang menjadi dasar penelitian dalam Tugas Akhir ini.
4. Seluruh narasumber yang turut membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis mohon maaf sebesar-besarnya apabila dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini terdapat kata-kata yang salah maupun kurang berkenan di hati para pembaca. Semoga laporan ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandung, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR/FOTO	x
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 Fokus	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Cara Pengumpulan Data	4
1.6 Metode Analisis	5
1.7 Kerangka Perancangan	5
1.8 Pembabakan	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2.1.1 <i>Marketing</i>	8
2.1.1 <i>Internet Marketing</i>	11
2.1.2 <i>Mobile Marketing</i>	12
A. Perilaku Konsumen dalam Menghadapi Layanan	
<i>Mobile Multimedia</i>	14
B. <i>Mobile Segmenting</i>	17
C. <i>Targeting</i>	19
D. <i>Mobile Positioning</i>	20
2.2 Perkembangan Internet dan Aplikasi <i>Mobile</i>	22
2.2.1 Perkembangan Internet	22
2.2.2 Perkembangan <i>Mobile</i> dan <i>Operating System (OS)</i>	22

A. Sejarah OS Symbian.....	23
B. Sejarah OS Windows Mobile	23
C. Sejarah OS Blackberry	23
D. Sejarah OS Android	23
E. Sejarah OS Apple (iOS)	24
2.2.3 Android dan Perkembangannya	24
2.3 Android Application with Eclipse	29
2.3.1 Android SDK.....	29
2.3.2 ADT (Android Development Tools)	29
2.3.3 AVD (Android Virtual Device)	30
2.4 <i>User Experience</i>	30
2.5 <i>Business Model</i>	32
2.5.1 <i>The 9 Building Blocks</i>	32
BAB III DATA DAN ANALISIS	36
3.1 Data dan Analisis	36
3.1.1 Sejarah Amorfush	36
3.1.2 Profil Pendiri Amorfush	37
3.1.3 Visi dan Misi.....	37
3.1.4 Struktur Perusahaan.....	38
3.1.5 Ragam Produk dan Proses Pembelian	38
3.1.6 Proses Pembelian.....	42
3.1.7 Data Promosi Yang Sudah Dilakukan Amorfush.....	43
3.1.8 STP	48
3.1.9 Data Kompetitor	49
A. Tees.co.id	50
B. Baju Online Bandung	50
3.1.10 Data Wawancara	52
3.1.11 Data Kuesioner	51
3.2 Analisis	54
3.2.1 Analisis Wawancara	54
3.2.2 Analisis Kuesioner	54
3.2.3 Analisis Matriks	55
A. Matriks Perbandingan	56
B. BMC (Business Model Canvas).....	62

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	63
4.1 Konsep Pesan	63
4.2 Konsep Kreatif	63
4.3 Konsep Media	64
4.4 Konsep Visual	66
4.5 Konsep Bisnis	71
4.6 Hasil Perancangan	76
BAB V PENUTUP	84
DAFTAR PUSTAKA	86
DAFTAR LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Produk Amorfush	40
Tabel 3.2 Matriks Perbandingan	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Utama dalam Pemasaran	8
Gambar 2.2 Empat Elemen P dalam Marketing-Mix	9
Gambar 2.3 Berbagai Versi pada Android	25
Gambar 2.4 Lapisan pada OS Android	26
Gambar 2.5 Perangkat OS Android	28
Gambar 2.6 Contoh <i>Mobile User Flows</i> 1	31
Gambar 2.7 Contoh <i>Mobile User Flows</i> 2	31
Gambar 2.8 <i>Business Model Canvas</i>	33
Gambar 3.1 Logo Amorfush	36
Gambar 3.2 Pendiri Amorfush, Rama Arifiansyah	37
Gambar 3.3 Struktur Perusahaan	38
Gambar 3.4 Contoh produk Amorfush <i>series</i> batik	39
Gambar 3.5 <i>Packaging</i> Produk Amorfush	42
Gambar 3.6 <i>Flyer Sale</i> Amorfush	43
Gambar 3.7 <i>Flyer Event</i> Amorfush	44
Gambar 3.8 Stiker Amorfush	44
Gambar 3.9 <i>Screenshot</i> Twitter Amorfush	45
Gambar 3.10 <i>Screenshot</i> Facebook Amorfush	46
Gambar 3.11 <i>Screenshot</i> Instagram Amorfush	46
Gambar 3.12 <i>Screenshot</i> Youtube Amorfush	47
Gambar 3.13 <i>Screenshot Website</i> Amorfush	48
Gambar 3.14 Logo Tees.co.id	49
Gambar 3.15 Logo Baju Online Bandung	50
Gambar 3.16 Business Model Canvas	62
Gambar 4.1 Tampilan aplikasi Eclipse	65
Gambar 4.2 <i>Work flow</i> pengerjaan aplikasi <i>mobile</i>	66
Gambar 4.3 Skema Warna	66
Gambar 4.4 <i>Font</i> yang digunakan Nexa Bold dan Nexa Light	67
Gambar 4.5 Logo Amorfush	67
Gambar 4.6 Alternatif motif logo	68
Gambar 4.7 Hasil <i>tracing</i> sketsa motif logo	68
Gambar 4.8 Logo Amorfush dengan motif baru	69
Gambar 4.9 <i>Screenshot home</i> pada Pinterest	69
Gambar 4.10 Icon pada aplikasi Amorfush	70

Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> aplikasi <i>mobile</i> Amorfush pada Google Play	71
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> video aplikasi <i>mobile</i> Amorfush	72
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> promosi aplikasi <i>mobile</i> Amorfush pada Twitter	73
Gambar 4.14 Ilustrasi <i>banner</i> Amorfush	74
Gambar 4.15 Ilustrasi iklan baris Amorfush	75
Gambar 4.16 <i>Site Map</i>	76
Gambar 4.17 Tampilan <i>Splash Screen</i>	77
Gambar 4.18 Tampilan <i>Login</i>	77
Gambar 4.19 Tampilan <i>Home</i>	78
Gambar 4.20 Tampilan <i>Menu Bar</i>	79
Gambar 4.21 Tampilan <i>Notification</i>	79
Gambar 4.22 Tampilan <i>Categories Shirt</i>	80
Gambar 4.23 Tampilan <i>My Cart</i>	81
Gambar 4.24 Tampilan <i>Setting</i>	82
Gambar 4.25 Tampilan <i>About Us</i>	82