

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Maksud dan tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memperoleh gelar sarjana Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual , konsentrasi Technopreneurship pada Telkom Industri Kreatif, Universitas Telkom. Dalam laporan tugas akhir ini, penulis melakukan penelitian dan juga perancangan desain. Dalam tugas akhir ini, penulis dapat menerapkan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh di bangku kuliah dengan dihadapkan pada masalah yang ada di lingkungan sekarang.

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Drs.,M.Sn. selaku ketua program studi DKV Sekolah Industri Kreatif Universitas Telkom.
2. Bapak Dicky Hidayat S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang membimbing penulis dalam penulisan dan penelitian tugas akhir.
3. Bapak Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds. dan bapak Aditya Satyagraha, S.Ds, M.Ds. selaku penguji dari penulisan dan penelitian laporan tugas akhir ini.
4. Bapak Cahyo Wicaksono dan bapak Dr. Pipirim Basarah Yanuarso, SpA(K), selaku narasumber untuk materi Tugas Akhir ini.
5. Seluruh staff sekretariat Prodi DKV Telkom Industri Kreatif yang telah membantu suksesnya praktek kerja serta membimbing penulis dalam perkuliahan.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR ISTILAH	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Fokus Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metodologi	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisa Perancangan	5
1.6 Kerangka Perancangan	6
1.7 Pembabakan	7

BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1 <i>Mobile Apps</i>	8
2.1.1 Definisi <i>Mobile Apps</i>	8
2.1.2 <i>Operating System Android</i>	9
2.2 <i>User Interface dan User Experience</i>	9
2.2.1 <i>User Interface</i>	9
2.2.2 <i>User Experience</i>	11

2.3 Desain Komunikasi Visual	13
2.4 Teori Logo	13
2.5 Multimedia	14
2.6 Teori Kesehatan Balita	15
2.6.1 Pengertian Kesehatan Balita	15
2.6.2 Tumbuh Kembang Balita	16
2.6.3 Gizi dan Perkembangan Balita	17
2.7 Bisnis Model	17
2.8 Analisa Matriks Perbandingan Data	19

BAB III DATA DAN ANALISIS

3.1 Data	20
3.1.1 Data Profil Perusahaan BilineDev	20
3.1.2 Data Produk	22
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	28
3.1.4 Data Projek Sejenis	29
3.1.5 Data Kuisisioner	31
3.1.6 Data Wawancara	36
3.2 Analisis	39
3.2.1 Matriks Perbandingan Desain Apps	39
3.2.2 Analisis Hasil Kuisisioner	43
3.2.3 Analisis Hasil Wawancara	44
3.2.4 Kesimpulan Analisis Matriks	44
3.3 Kesimpulan Hasil Analisis	44

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

4.1 Konsep Desain	45
4.2 Konsep Kreatif	45
4.3 Konsep Media	46
4.4 Konsep Visual	48
4.4.1 Warna	48
4.4.2 Layout	49

4.4.3 Tipografi	50
4.4.4 Navigasi	50
4.4.5 Informasi	51
4.4.6 Logo	51
4.5 Konsep Bisnis	53
4.6 Hasil Perancangan	55
4.6.1Warna	55
4.6.2 Layout	56
4.6.3 Tipografi	57
4.6.4 Navigasi	58
4.6.5 Informasi	59
4.6.6 Logo	60
4.6.7 SplashScreen	61
4.6.8 Timeline	62
4.6.9 Sidebar	63
4.6.10 Profile	64
4.6.11 Album	65
4.6.12 Artikel Kesehatan	66
4.6.13 Fitur Kartu Menuju Sehat	67
4.6.14 Kalender Imunisasi	68
4.6.15 Memasukan Posting	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70
Daftar Pustaka	71
LAMPIRAN	72

Daftar Tabel

Tabel 2.4 Matriks Tata Letak dan Alur Tersusun	19
Tabel 3.1 Jadwal Imunisasi	25
Tabel 3.2 Matriks Produk Pesaing	53

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Logo Biline Dev	20
Gambar 3.2 Kartu Menuju Sehat	27
Gambar 3.3 MyBaby Apps	28
Gambar 3.4 Feed Baby Apps	29
Gambar 3.5 WebMD Baby	30
Gambar 3.6 Dr. Pipirim Basarah Yanuarso, SpA(K) sedang memeriksa pasien	37
Gambar 3.7 Alur Penggunaan Aplikasi	46
Gambar 4.1 Konsep Warna	47
Gambar 4.2 Konsep Warna 2	47
Gambar 4.4 Contoh Layout Grid	48
Gambar 4.5 Contoh Layout List	48
Gambar 4.6 Font Roboto	49
Gambar 4.7 Contoh Tombol Navigasi umum pada android	50
Gambar 4.8 Contoh Gambar yang mewakili kegiatan bayi	51
Gambar 4.9 Konsep dan Contoh Logo	52
Gambar 4.10 Business Model Canvas	53
Gambar 4.11 Implementasi Warna	55
Gambar 4.12 Implementasi Layout List	56
Gambar 4.13 Implementasi Layout Grid	56
Gambar 4.14 Implementasi Tipografi	57
Gambar 4.15 Hasil Perancangan Icon Kegiatan	58
Gambar 4.16 Implementasi Tombol Navigasi	59
Gambar 4.17 Implementasi Informasi KMS, Imunisasi, dan Penyakit Anak .	59
Gambar 4.20 Implementasi Logo	60
Gambar 4.21 Hasil Perancangan SplashScreen	61
Gambar 4.22 Hasil Perancangan Timeline	62
Gambar 4.23 Hasil Perancangan <i>Sidebar</i>	63
Gambar 4.24 Hasil perancangan Profile	64
Gambar 4.25 Perancangan Album	65

Gambar 4.26 Hasil Perancangan Informasi Artikel Kesehatan	66
Gambar 4.27 Hasil Perancangan Kartu Menuju Sehat	67
Gambar 4.28 Rancangan Kalendar Imunisasi	68
Gambar 4.29 Rancangan Posting	69

Daftar Istilah

- Android** : Sistem Operasi yang digunakan oleh smartphone dan komputer tablet.
- Apps** : Program mandiri atau bagian dari perangkat lunak yang dirancang untuk memenuhi tujuan tertentu; Aplikasi, terutama karena di download oleh pengguna ke perangkat mobile.
- Imunisasi** : Pemberian kekebalan tubuh terhadap suatu penyakit dengan memasukkan sesuatu ke dalam tubuh agar tubuh tahan terhadap penyakit yang sedang mewabah atau berbahaya bagi seseorang.
- KMS** : Kartu Menuju Sehat; Alat atau tempat mencatat berat badan anak dibawah 5 tahun (balita) setiap kali ditimbang setiap bulan secara teratur.
- Mobile** : Berkaitan dengan telepon selular, komputer genggam, dan teknologi serupa.
- Mobile Apps** : Program aplikasi *Mobile*
- OS** : Perangkat Sistem Operasi dalam komputer.
- Smartphones** : Telepon seluler yang mampu melakukan banyak fungsi dari sebuah komputer, biasanya memiliki layar yang relatif besar dan sistem operasi mampu menjalankan aplikasi.
- UX** : User Experience; Keseluruhan pengalaman orang menggunakan produk seperti website atau aplikasi komputer.
- UI** : User Interface; sarana bagaimana cara pengguna dan sistem komputer berinteraksi.

Daftar Lampiran

Lampiran –Lampiran	73
--------------------------	----