DAFTAR ISI

LEMBAR PENYATAAN ii
ABSTRAK iii
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan dan Manfaat 3
1.3.1 Tujuan Penelitian 3
1.3.2 Manfaat Penelitian 3
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Profile Perusahaan 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II DATA & PRINSIP PERANCANGAN 6
2.1 Tinjauan Data Perancangan 6
2.1.1 Referensi Laporan Tugas Akhir 6
2.1.2 Wawancara 6
2.2 Teori dan Prinsip Perancangan 7
2.2.1 Perancangan 7
2.2.2 Desain 7
2.2.3 Aplikasi *Mobile* 8
2.2.4 *UI/UX* 8
2.2.5 Metode *Activity Centered Design* 9
2.2.6 *Usability* 10
2.2.7 *Moodboard* 11
2.2.8 *User Journey* dan *Flowchart* 11
2.2.9 *Wireframe* 13
2.2.10 *Prototype* 14
2.2.11 *Layout* 15
2.2.12 Referensi Desain 16

2.2.13 Warna 16
2.2.14 Icon 17
BAB III KONSEP PERANCANGAN 19
3.1 Strategi Komunikasi 19
3.2 Target Audiens 19
3.3 Tujuan Komunikasi 21
3.4 Konsep Visual 22
3.5 Konsep Media 23
BAB IV PEMAPARAN KARYA 25
4.1. Desain *User Interface* Saat Ini 25
4.2. Proses Perancangan 26
4.2.1. *User Journey* 26
4.2.2. Merancang *Flowchart* 28
4.2.3. Merancang *Wireframe* 30
4.2.4. Desain Akhir 32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 40
5.1 Kesimpulan 40
5.2 Saran 40
DAFTAR PUSTAKA 42
LAMPIRAN 44