

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB 1	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Batas dan Ruang Lingkup Perancangan	4
E. Tujuan Perancangan	4
F. Metode Perancangan.....	4
G. Manfaat Perancangan.....	5
H. Sistematik Penulisan.....	6
BAB II	8
PERSPEKTIF TEORI	8
A. Tinjauan Umum	8
1. Aplikasi Mobile	8
2. UI/UX (User Interface/User Experience	9
3. Prinsip Perancangan <i>User Interface (UI)</i>	9
4. Design Thinking	13
B. Tinjauan Khusus	13
1. Palang Merah Indonesia	13
2. Donor Darah	16
3. Manfaat donor darah	17
4. Ayodonor	17
BAB III	19
DATA DAN ANALISA DATA	19

A.	Data Lapangan	19
B.	Analisis SWOT	24
C.	Analisa Khalayak Sasaran (<i>Target Audience</i>)	25
D.	Analisa Persaingan dan Pesaing	29
E.	Laporan Hasil Data Lainnya	30
BAB IV	32
KONSEP PERANCANGAN	32
A.	Fakta-Fakta Kunci (Key Facts)	32
B.	Tujuan Perancangan Ulang User Interface	32
	Membuat perancangan ulang aplikasi mobile Ayodonor dari Palang Merah Indonesia yang menarik.	32
C.	Konsep Perancangan	32
D.	Praproduksi	32
E.	Produksi.....	40
F	Paska Produksi	41
BAB V	42
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL	42
BAB VI	52
KESIMPULAN DAN SARAN	52
A.	Kesimpulan	53
B.	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55