

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	1
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	2
SURAT PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK	6
<i>ABTRACT</i>	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Identifikasi Masalah	16
1.3 Rumusan Masalah	17
1.4 Batasan Masalah.....	17
1.5 Tujuan Penelitian	17
1.6 Manfaat Penelitian	17
1.6.1 Manfaat Bagi Praktis.....	17
1.6.2 Manfaat Bagi Akademis.....	18
1.6.3 Manfaat Bagi Penulis	18
1.7 Sistematika Penulisan	18
BAB II TINJAUAN UMUM.....	20
2.1 Tinjauan Pustaka	20
2.2 Tinjauan Teori.....	25
2.2.1 Bank Sampah	25
2.2.2 SELARAS Ecosystem.....	26
2.2.3 User Interface	27
2.2.4 User Experience	27

2.2.5	User Centered Design (UCD)	28
2.2.6	Proses Perancangan UI/UX.....	29
2.2.7	Gamifikasi Pada Aplikasi.....	31
2.2.8	Warna	32
2.2.9	Tipografi.....	33
2.2.10	Tata Letak.....	34
2.2.11	Ikon	35
2.2.12	Ilustrasi.....	36
2.2.13	Tombol.....	36
2.2.14	AISAS	37
2.2.15	Tools Membuat Prototype Aplikasi	38
2.3	Ringkasan Kesimpulan Teori.....	39
2.4	Kerangka Berpikir.....	40
BAB III METODOLOGI DESAIN		41
3.1	Rancangan Penelitian	41
3.2	Metode Pencarian Data	43
3.2.1	Wawancara.....	43
3.2.2	Observasi.....	43
3.2.3	Studi Literatur	43
3.3	Analisis Data	44
3.3.1	Data Wawancara	44
3.3.2	Data Observasi	73
3.3.3	Data Analisa Pesaing.....	76
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis	82
3.5	Pemecahan Masalah.....	84
BAB IV STRATEGI KREATIF		85
4.1	Strategi Komunikasi.....	85
4.2	Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning.....	86
4.3	Analisis SWOT	87
4.4	Analisa Model 5W+1H	88
4.5	Proses Tahapan Perancangan UI/UX App Design.....	90

4.5.1	Moodboard	90
4.5.2	Konsep Perancangan	90
4.5.3	Warna	91
4.5.4	Tipografi.....	92
4.5.5	User Persona.....	93
4.5.6	Information Architecture.....	94
4.5.7	Grid	95
4.5.8	Wireframe	96
4.5.9	Tombol.....	97
4.5.10	Ilustrasi.....	98
4.5.11	Ikon	99
4.5.12	Navigasi Bar.....	100
4.5.13	High Fidelity	101
4.6	Prototype Design.....	107
4.7	Usability Testing	108
4.8	Media Pendukung	110
4.8.1	Bucket Hat.....	110
4.8.2	Sarung Tangan	111
4.8.3	Stiker Kendaraan Operasional.....	112
4.8.4	Digital Billboard	112
4.8.5	X-Banner.....	113
4.8.6	Social Media.....	114
4.8.7	Mug	114
4.8.8	Pin	115
4.8.9	Gantungan Kunci	116
4.8.10	Tote Bag.....	116
BAB V	KESIMPULAN.....	118
5.1	Kesimpulan	118
5.2	Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	120	
LAMPIRAN.....	127	