

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip Sequence	13
Gambar 2.2 Penekanan pada teks layout	14
Gambar 2.3 Keseimbangan asimetris	14
Gambar 2.4 keseimbangan simetris	14
Gambar 2.5 Kesatuan dalam layout	15
Gambar 2.6 Anatomi sistem grid	17
Gambar 2.7 warna netral.....	21
Gambar 3.1 tampilan aplikasi Buku Saku Pramuka	27
Gambar 3.2 tampilan aplikasi AyoPramuka	28
Gambar 3.3 tampilan aplikasi Satu Pramuka	29
Gambar 3.4 tampilan Pandu Pramuka	30
Gambar 3.5 tampilan playstation app	30
Gambar 3.6 tampilan Xbox App.....	31
Gambar 3.7 Google Play Games.....	32
Gambar 3.8 Tampilan Steam	32
Gambar 4.1 referensi warna identik pramuka.....	52
Gambar 4.2 Warna Primer	53
Gambar 4.3 Warna Subrodinate.....	53
Gambar 4.4 Warna Accent.....	53
Gambar 4.5 tampilan huruf Montserrat	54
Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi Playstation App	55
Gambar 4.7 Grid Aplikasi.....	55
Gambar 4.8 logo aplikasi	56
Gambar 4.9 Bentuk Tunas Kelapa dalam logo	56
Gambar 4.10 Visual Tanda Kecakapan Umum	57
Gambar 4.11 Kaidah Logo Achievement	58
Gambar 4.12 adaptasi TKU menjadi logo achievement	59
Gambar 4.13 Google Material Iconography	59
Gambar 4.14 Lean Canvas.....	60
Gambar 4.15 User Persona	64
Gambar 4.16 Userflow Login dan Sign in.....	65

Gambar 4.17 Mengisi SKU.....	65
Gambar 4.18 Halaman Materi.....	66
Gambar 4.19 fitur posting	66
Gambar 4.20 Teman dan Regu	67
Gambar 4.21 Logout	67
Gambar 4.22 Sitemap.....	68
Gambar 4.23 Wireframe Raih Pramuka.....	70
Gambar 4.24 Tampilan UI aplikasi Raih Pramuka bagian achievement page	71
Gambar 4.25 Tampilan UI Raih Pramukan bagian materi	71
Gambar 4.26 Tampilan UI Raih Pramuka Bagian aktivitas	72
Gambar 4.27 Tampilan UI Raih Pramuka bagian obrolan	72
Gambar 4.28 Tampilan UI Raih Pramuka Bagian pengaturan	72
Gambar 4.29 perubahan pada keterangan achievement.....	74
Gambar 4.30 perubahan pada navigation bar	74
Gambar 4.31 Perubahan pada halaman aktivitas	75
Gambar 4.32 tampilan UI Raih Pramuka bagian Achievement page setelah user test 1	76
Gambar 4.33 tampilan UI Raih Pramuka bagian halaman materi setelah user test 1	76
Gambar 4.34 tampilan UI Raih Pramuka halaman obrolan	77
Gambar 4.35 tampilan UI Raih Pramuka halaman aktivitas.....	77
Gambar 4.36 perubahan pada navigation bar	79
Gambar 4.37 perubahan pada icon unggah di halaman aktivitas.....	79
Gambar 4.38 Splash Screen	80
Gambar 4.39 Halaman Achievement.....	80
Gambar 4.40 Halaman Materi.....	81
Gambar 4.41 Halaman Aktivitas.....	81
Gambar 4.42 Halaman Logout.....	82
Gambar 4.43 Halaman Obrolan	82
Gambar 4.44 Menu Overlay	83
Gambar 4.45 X-Banner.....	83
Gambar 4.46 brosur	84
Gambar 4.47 Video Iklan.....	84
Gambar 4.48 Pin	85
Gambar 4.49 Gelang Tangan	85
Gambar 4.50 Gantungan Kunci	86