

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Identifikasi Masalah.....	4
1.3    Rumusan Masalah.....	4
1.4    Ruang Lingkup.....	4
1.5    Tujuan .....	5
1.6    Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7    Metode Analisis Data.....	7
1.8    Kerangka Penelitian .....	8
1.9    Pembabakan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1    Multimedia Interaktif .....	10
2.2    Aplikasi .....	11
2.2.1    Aplikasi <i>Mobile</i> .....	11
2.2.2    Jenis Aplikasi <i>Mobile</i> .....	12
2.3 <i>User Experience</i> .....	13
2.3.1 <i>User Experience Honeycomb</i> .....	13
2.4 <i>User Interface</i> .....	15
2.4.1    Jenis-Jenis <i>Interface</i> .....	16
2.4.2    Prinsip-Prinsip <i>User Interface</i> .....	17

2.5	Desain Komunikasi Visual .....	18
2.5.1	Unsur-Unsur Visual .....	19
2.5.2	Prinsip-Prinsip Desain .....	21
2.5.3	Elemen-Elemen Grafis .....	22
2.6	Komunikasi Pemasaran <i>AISAS</i> .....	30
2.7	Lean Canvas .....	31
2.8	<i>Usability Testing</i> .....	34
2.8.1	Maze Design .....	35
2.9	Kerangka Pemikiran.....	37
2.9.1	Kerangka Teori .....	37
	<b>BAB III DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>38</b>
3.1	Data .....	38
3.1.1	Data Mitra .....	38
3.1.2	Data Produk .....	40
3.1.3	Data Khalayak Sasaran .....	41
3.1.4	Data Proyek Sejenis .....	42
3.1.5	Data Hasil Kuesioner .....	45
3.1.6	Data Hasil Wawancara.....	53
3.2	Analisis Data .....	57
3.2.1	Analisis Data Mitra .....	57
3.2.2	Analisis Data Produk .....	58
3.2.3	Analisis Khalayak Sasaran.....	59
3.2.4	Analisis Data Proyek Sejenis .....	59
3.2.5	Analisis Data Hasil Kuesioner .....	62
3.2.6	Analisis Data Wawancara.....	63
3.2.7	Kesimpulan Hasil Analisis Data .....	63
	<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>66</b>
4.1	Konsep Perancangan .....	66
4.1.1	Konsep Pesan .....	66
4.1.2	Konsep Kreatif .....	68
4.1.3	Konsep Visual.....	69
4.1.4	Konsep Bisnis .....	72

4.1.5 Konsep Media .....	74
4.2 Hasil Perancangan.....	75
4.2.1 Logo .....	75
4.2.2 Ikon .....	76
4.2.3 <i>User Flow</i> .....	77
4.2.4 <i>Wireframe</i> .....	79
4.2.5 <i>User Interface</i> .....	80
4.3 Media Pendukung .....	92
4.4 <i>Usability Testing</i> .....	95
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>99</b>
5.1 Kesimpulan .....	99
5.2 Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>106</b>