

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	4
1.4. Ruang Lingkup .....	4
1.5. Tujuan Perancangan .....	5
1.6. Cara Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	5
1.6.1. Cara Pengumpulan Data .....	5
1.6.2. Analisis Data .....	6
1.7. Kerangka Penelitian.....	9
1.8. Pembabakan.....	10
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI .....	11
2.1. Multimedia .....	11
2.1.1. Komponen Multimedia.....	11
2.1.2. Sistem Multimedia .....	12
2.1.3. Multimedia <i>Device</i> .....	12
2.2. <i>User Interface</i> .....	16
2.2.1. Kategori <i>User Interface</i> .....	17
2.2.2. Prinsip <i>User Interface</i> .....	18

2.2.3.	Elemen <i>User Interface</i> .....	19
2.3.	Desain Komunikasi Visual.....	29
2.3.1.	Unsur-Unsur Visual.....	29
2.3.2.	Prinsip Desain.....	33
2.4.	<i>User Experience</i> .....	37
2.4.1.	Faktor <i>User Experience</i> .....	38
2.4.2.	Elemen <i>User Experience (User Experience Elements)</i> ...	40
2.4.3.	<i>Proses User Experience (User Experience Process)</i> .....	43
2.4.4.	<i>User Experience</i> dalam Aplikasi.....	46
2.5.	AISAS .....	51
2.6.	<i>Business Model Canvas (BMC)</i> .....	52
2.7.	Kerangka Teori.....	54
2.8.	Asumsi.....	56
BAB III.....		58
DATA DAN ANALISIS .....		58
3.1.	Data .....	58
3.1.1.	Data Lembaga, Obyek Penelitian, dan Khalayak Sasar...	58
3.1.2.	Data Visual, Wawancara, dan Kuisisioner.....	64
3.2.	Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.....	91
3.2.1.	Analisis Data .....	91
3.2.2.	Penarikan Kesimpulan.....	107
BAB IV.....		110
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....		110
4.1.	Konsep Pesan .....	110
4.1.1.	<i>Big Idea</i> .....	110
4.2.	Konsep Kreatif .....	110
4.3.	Konsep Visual .....	111
4.3.1.	Ilustrasi .....	111
4.3.2.	Tipografi .....	112
4.3.3.	Warna .....	113
4.3.4.	<i>Layout</i> .....	113
4.3.5.	Ikon.....	114

4.3.6. <i>Moodboard</i> .....	114
4.4. Konsep Media .....	115
4.4.1. Tujuan Media .....	115
4.5. Konsep Bisnis .....	118
4.6. <i>User Persona</i> .....	120
4.7. Hasil Perancangan.....	121
4.7.1. Ikon.....	121
4.7.2. Ilustrasi .....	121
4.7.3. <i>User Interface</i> .....	122
4.7.4. Media Pendukung.....	155
4.8. Pengujian Produk ( <i>Usability Testing</i> ).....	162
BAB V.....	164
KESIMPULAN DAN SARAN .....	164
5.1. Kesimpulan .....	164
5.2. Saran .....	164
DAFTAR PUSTAKA.....	166
LAMPIRAN .....	170