

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	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	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data	5
1.6.1 Observasi	5
1.6.2 Wawancara.....	5
1.6.3 Kuesioner	6
1.6.4 Studi Pustaka.....	6
1.6.5 Metode Analisis Matriks.....	6
1.6.6 Metode <i>Design Thinking</i>	7
1.7 Kerangka Penelitian	8
1.8 Pembabakan.....	9
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Teori Substansi	10
2.1.1 Aplikasi dan Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2.1.3 <i>User Interface</i> (UI)	10

2.1.4 <i>User Experience (UX)</i>	27
2.2 Teori Metode	28
2.2.1 Teori Desain Komunikasi Visual.....	28
2.2.2 Teori <i>Design Thinking</i>	29
2.2.3 Teori <i>Visual Story Telling</i>	35
2.2.4 Teori Psikologi Anak (Perkembangan).....	36
2.2.9 Media Interaktif	37
2.2.10 <i>Business Model Canvas</i>	39
2.3 Kajian PustakaTerdahulu	40
2.4 Kerangka Teori dan Asumsi.....	44
2.4.1 Kerangka Teori	44
2.4.2 Asumsi	45
BAB III	46
DATA DAN ANALISIS.....	46
3.1 <i>Emphatize</i>	46
3.1.1 Peluang.....	46
3.1.2 Data Cerita Rakyat.....	46
3.1.3 Data User	59
3.1.4 Data Observasi.....	60
3.1.5 Data Wawancara.....	63
3.1.6 Data Kuesioner	72
3.1.7 Data Aplikasi Sejenis.....	82
3.1.8 Data Buku Cerita Anak.....	84
3.2 Analisis Data	88
3.2.1 Analisis Hasil Observasi.....	88
3.2.2 Analisis Hasil Wawancara.....	88
3.2.3 Analisis Hasil Kuesioner	88
3.2.4 Perbandingan Aplikasi Sejenis	89
3.2.5 Perbandingan Buku Cerita Anak	90
3.3 <i>Define</i>	91
3.3.1 Matriks Penarikan Kesimpulan.....	91
BAB IV	93
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	93

4.1	<i>Ideate</i>	93
4.1.1	Ide Besar.....	93
4.1.2	Konsep Kreatif.....	93
4.1.3	Konsep Visual.....	95
4.1.4	Konsep Media	99
4.1.5	Konsep Bisnis	102
4.1.6	Brainstorming	104
4.1.7	Mind Map	104
4.2	<i>Prototype</i>	105
4.2.1	Logo	105
4.2.2	Desain Karakter	107
4.2.3	<i>Story Board</i>	112
4.2.4	<i>Flow Chart</i>	117
4.2.5	<i>Wireframe Low Fidelity</i>	117
4.2.6	<i>Wireframe High Fidelity</i>	119
4.2.7	Media Pendukung	133
4.3	<i>Test (Usability Testing)</i>	137
BAB V	139
PENUTUP	139
5.1	Kesimpulan.....	139
5.2	Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN	145