

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>2</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>3</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>4</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>5</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>10</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>13</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>14</b>
1.1 Latar Belakang .....	14
1.2 Permasalahan .....	18
1.3 Ruang Lingkup .....	18
1.4 Tujuan Penelitian .....	19
1.5 Metode Penelitian .....	19
1.6 Kerangka Penelitian .....	22
1.7 Pembabakan .....	23
<b>BAB II.....</b>	<b>24</b>
2.1 Teori .....	24
2.1.1 <i>Design Thinking</i> .....	24
2.1.2 <i>Human Centered Design</i> .....	25
2.1.3 <i>User Persona</i> .....	25
2.1.4 Multimedia .....	26
2.1.5 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	27
2.1.6 Desain Komunikasi Visual (DKV) .....	31
2.1.7 <i>User Interface</i> .....	32
2.1.8 <i>Interaction Design</i> .....	41
2.1.9 <i>User Experience</i> .....	42
2.1.10 <i>Usability Testing</i> .....	45
2.1.11 <i>Business Model Navigator</i> .....	46
2.1.12 <i>Business Model Canvas (BMC)</i> .....	48
2.2 Kerangka Teori .....	51

2.3	Asumsi.....	54
<b>BAB III</b>	<b>.....</b>	<b>55</b>
3.1	PENGUMPULAN DATA .....	55
3.1.1	Obyek Penelitian dan Khalayak Sasaran .....	55
3.1.2	Data Visual, Wawancara dan Kuesioner .....	58
3.2	ANALISIS DATA DAN PENARIKAN KESIMPULAN .....	84
3.2.1	Analisis Data .....	84
3.2.2	Penarikan Kesimpulan .....	87
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>90</b>
4.1	Konsep Perancangan .....	90
4.1.1	Konsep Pesan <i>Big Idea</i> .....	90
4.1.2	Konsep Kreatif .....	90
4.1.3	Konsep Visual .....	90
4.2	Konsep Bisnis dan Biaya Produksi.....	94
4.2.1	Peluang Bisnis.....	94
4.2.2	Konsep Bisnis.....	94
4.3	Perancangan Aplikasi .....	96
4.3.1	Nama Aplikasi.....	96
4.3.2	Perancangan Logo.....	97
4.3.3	Perancangan Ikon dan Ilustrasi .....	102
4.3.4	Perancangan Aplikasi .....	105
4.3.5	Perancangan <i>User Flow</i> .....	112
4.3.6	Perancangan <i>Wireframe</i> .....	115
4.4	<i>Usability Testing</i> .....	159
4.4.1	Perencanaan Pelaksanaan <i>Usability Testing</i> .....	160
4.4.2	Hasil SUS dan SEQ .....	161
4.4.3	Hasil Wawancara <i>Usability Testing</i> .....	171
4.4.4	Kesimpulan <i>Usability Testing</i> .....	172
4.5	Media Pendukung Aplikasi.....	172
4.5.1	<i>X-Banner</i> .....	172
4.5.2	Poster .....	174
4.5.3	Brosur Trifold.....	176
4.5.4	<i>Flyer</i> .....	178

4.5.5	<i>Social Media Ads</i> .....	180
<b>BAB V</b>	.....	<b>183</b>
5.1	Kesimpulan .....	183
5.2	Saran.....	184
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>185</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>191</b>