

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK | v |
| <i>ABSTRACT</i> | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| BAB 1 LATAR BELAKANG..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang : | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah : | 2 |
| 1.3 Rumusan Masalah : | 2 |
| 1.4 Ruang Lingkup | 3 |
| 1.5 Tujuan Perancangan | 3 |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Analisis | 5 |
| 1. Analisis Konten | 5 |
| 2. Analisis Visual | 5 |
| 3. Analisis Data Kuesioner..... | 5 |
| 4. Analisis Matriks | 5 |
| 1.7 Kerangka Penelitian..... | 6 |
| 1.8 Pembabakan..... | 7 |
| BAB II | 8 |
| DASAR PEMIKIRAN | 8 |
| 2.1 Landasan Teori | 8 |
| 2.1.2 Aplikasi Mobile | 10 |
| 2.1.3 <i>User Interface</i> | 11 |
| 2.1.3.1 <i>Mobile User Interface</i> | 11 |
| 2.1.4 <i>User Experience</i> | 15 |
| 2.2 Kerangka Teori..... | 16 |

| | |
|---|----|
| Bab III..... | 17 |
| DATA DAN ANALISA..... | 17 |
| 3.1 <i>Empathize</i> | 17 |
| 3.1.1 Data Aplikasi Sejenis | 17 |
| 3.1.2 Data Observasi..... | 19 |
| 3.1.3 Data Wawancara..... | 20 |
| 3.1.4 Data Kuesioner | 23 |
| 3.1.7 Analisa Data Aplikasi Sejenis | 28 |
| 3.2 <i>Define</i> | 31 |
| 3.2.1 Data Khalayak Sasaran..... | 31 |
| 3.2.2 User Persona | 32 |
| 3.3 Penarikan Kesimpulan..... | 33 |
| BAB IV..... | 36 |
| KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN | 36 |
| 4.1 <i>Ideate</i> | 36 |
| 4.1.1 <i>Konsep Pesan</i> | 36 |
| 4.1.2 <i>Konsep Kreatif</i> | 37 |
| 4.1.3 <i>Konsep Visual</i> | 38 |
| 4.1.4 <i>Konsep Media</i> | 39 |
| 4.2 <i>Proses dan Hasil Perancangan</i> | 41 |
| 4.2.1 <i>Prose Perancangan</i> | 41 |
| A. <i>Penamaan Aplikasi</i> | 41 |
| B. <i>Logo</i> | 41 |
| 4.2.4 <i>Prototype</i> | 43 |
| 4.2.2 <i>Hasil Perancangan</i> | 47 |
| 4.2.5 <i>Test</i> | 53 |
| 4.2.6 <i>Media Pendukung</i> | 56 |
| BAB V | 58 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | 58 |
| 5.1 <i>Kesimpulan</i> | 58 |
| 5.2 <i>Saran</i> | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 60 |