

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian .....	10
Gambar 2. 1 Sistem Android .....	14
Gambar 2. 2 Sistem iOS .....	14
Gambar 2. 3 Titik.....	16
Gambar 2. 4 Garis.....	16
<i>Gambar 2. 5 Bentuk</i> .....	17
Gambar 2. 6 Warna.....	17
Gambar 2. 7 Tekstur .....	18
Gambar 2. 8 Ruang.....	18
Gambar 2. 9 Contoh Layout .....	21
Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan warna.....	22
Gambar 2. 11 Typography .....	23
Gambar 2. 12 Imagery .....	23
Gambar 2. 13 Gamifikasi.....	25
Gambar 2. 14 Design Thinking .....	26
Gambar 2. 15 User Persona .....	28
Gambar 2. 16 Business Model Canvas .....	29
Gambar 2. 17 Kerangka Teori .....	32
Gambar 2. 1 Sistem Android .....	14
Gambar 2. 2 Sistem iOS .....	14
Gambar 2. 3 Titik.....	16
Gambar 2. 4 Garis.....	16
<i>Gambar 2. 5 Bentuk</i> .....	17
Gambar 2. 6 Warna.....	17
Gambar 2. 7 Tekstur .....	18
Gambar 2. 8 Ruang.....	18
Gambar 2. 9 Contoh Layout .....	21
Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan warna.....	22
Gambar 2. 11 Typography .....	23
Gambar 2. 12 Imagery .....	23
Gambar 2. 13 Gamifikasi.....	25
Gambar 2. 14 Design Thinking.....	26
Gambar 2. 15 User Persona .....	28
Gambar 2. 16 Business Model Canvas .....	29
Gambar 2. 17 Kerangka Teori .....	32
Gambar 3. 1 Logo Dinas Kebudayaan Bali .....	33
Gambar 3. 2 Observasi Sekolah.....	35
Gambar 3. 3 Wawancara Masyarakat.....	37
Gambar 3. 4 Wawancara Masyarakat .....	38
Gambar 3. 5 Wawancara Masyarakat.....	40
Gambar 3. 6 Wawancara Guru Bahasa Bali .....	41
Gambar 3. 7 Wawancara Guru Bahasa Bali .....	43
Gambar 3. 8 Wawancara Ahli UI/UX.....	44
Gambar 3. 9 Usia Responden .....	46
Gambar 3. 10 Penggunaan Bahasa Bali.....	47
Gambar 3. 11 Pemahaman Bahasa Bali.....	47
Gambar 3. 12 Pelestarian Bahasa Bali.....	48

Gambar 3. 13 Pengenalan Gadget.....	48
Gambar 3. 14 Kepemilikan Gadget .....	49
Gambar 3. 15 Lama Penggunaan Gadget .....	49
Gambar 3. 16 Pengetahuan Aplikasi Bahasa Bali .....	50
Gambar 3. 17 Rancangan Aplikasi .....	50
Gambar 3. 18 Gamifikasi.....	50
Gambar 3. 19 Pembelian Barang Secara Online.....	51
Gambar 3. 20 Sistem Top-Up .....	51
Gambar 3. 21 Ketertarikan Terhadap Aplikasi .....	52
Gambar 3. 22 Pemilihan Font .....	52
Gambar 3. 23 Jawaban Pemilihan Font .....	53
Gambar 3. 24 Contoh User Interface .....	53
Gambar 3. 25 User Interface Yang di pilih.....	53
Gambar 3. 26 Aplikasi Duolingo .....	54
Gambar 3. 27 Aplikasi Cakap - Belajar Online .....	55
Gambar 3. 28 Aplikasi Lingodeer.....	56
Gambar 3. 29 Jumlah Install aplikasi mobile di Indonesia .....	61
Gambar 3. 30 Business Model Canvas .....	62
Gambar 4. 1 Referensi Penggayaan Visual.....	67
Gambar 4. 2 Moodboard Aplikasi .....	68
Gambar 4. 3 Warna Aplikasi .....	68
Gambar 4. 4 Konsep Ilustrasi .....	69
Gambar 4. 5 Font Poppins .....	70
Gambar 4. 6 Konsep Tataletak .....	70
Gambar 4. 7 Konsep Logo.....	71
Gambar 4. 8 Konsep Icon .....	72
Gambar 4. 9 Logo Aplikasi.....	74
Gambar 4. 10 Sitemap Profile.....	74
Gambar 4. 11 Userflow.....	75
Gambar 4. 12 Low-Fidelity .....	76
Gambar 4. 13 Splash Screen & Welcome Screen.....	77
Gambar 4. 14 Register & Login.....	77
Gambar 4. 15 Home dan Learning page .....	78
Gambar 4. 16 Test Page 1 .....	79
Gambar 4. 17 Test Page 2.....	79
Gambar 4. 18 Profile Page & Setting.....	80
Gambar 4. 19 Achievement & Privacy .....	81
Gambar 4. 20 Change Account & Logout .....	81
Gambar 4. 21 Instagram Post (Sumber: Dokumen Pribadi) .....	83
Gambar 4. 22 Banner (Sumber: Dokumen Pribadi).....	84
Gambar 4. 23 Poster (Sumber: Dokumen Pribadi).....	84