

## DAFTAR ISI

PERANCANGAN APLIKASI <i>MOBILE</i> PEMBELAJARAN BAHASA BALI UNTUK GENERASI MUDA.....	1
LEMBAR PENGESAHAN .....	2
LEMBAR PERNYATAAN.....	3
KATA PENGANTAR .....	4
ABSTRAK.....	5
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	0
DAFTAR TABEL.....	2
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang Masalah .....	3
1.2 Permasalahan .....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Ruang Lingkup.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis .....	7
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.5.2 Metode Analisis Data.....	8
1.6 Kerangka Penelitian .....	10
1.7 Pembabakan .....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Teori Dasar Aplikasi.....	12
2.1.1 Multimedia.....	12
2.1.2 Perangkat Mobile.....	12
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	15
2.2.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	15
2.2.2 Unsur - Unsur Desain.....	15
2.2.3 Prinsip Desain .....	18
2.3 User Interface.....	19
2.3.1 Pengertian User Interface.....	19
2.3.2 Prinsip User Interface .....	19
2.3.3 Komponen User Interface.....	21
2.4 User Experience.....	24

2.4.1 Pengertian User Experience.....	24
2.4.2 Elemen User Experience (UX) .....	25
2.5 Gamifikasi.....	25
2.6 Design Thinking.....	26
2.6.1 Tahapan Design Thinking.....	26
2.6.2 User Persona .....	27
2.7 Business Model Navigator .....	28
2.8 Business Model Canvas .....	29
2.9 Kerangka Teori dan Preposisi.....	31
2.9.1 Asumsi .....	32
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>33</b>
3.1 Data.....	33
3.1.1 Data Instansi .....	33
3.1.2 Data Khalayak Sasaran .....	34
3.1.2 Observasi .....	35
3.1.3 Wawancara.....	36
3.1.4 Kuesioner.....	46
3.1.5 Data Aplikasi Sejenis.....	54
3.2 Analisis Data.....	57
3.2.1 Analisis Khalayak Sasaran.....	57
3.2.2 Analisis Hasil Observasi.....	57
3.2.3 Analisis Hasil Wawancara .....	58
3.2.4 Analisis Hasil Kuesioner.....	59
3.2.5 Analisis Aplikasi Sejenis .....	59
3.2.5 Analisis Peluang Bisnis.....	61
3.2.6 Analisis Business Model Canvas .....	62
3.3 Matriks Penarikan Kesimpulan.....	62
<b>BAB IV PROGRES PERANCANGAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 Konsep Perancangan.....	65
4.1.1 Konsep Pesan <i>Big Idea</i> .....	65
4.2 Konsep Kreatif.....	66
4.3 Konsep Visual.....	67
4.3.1 Pengayaan visual.....	67
4.3.2 Konsep Warna.....	68
4.3.3 Konsep Ilustrasi .....	69
4.3.4 Konsep Tipografi .....	69
4.3.5 Konsep Tataletak .....	70

4.3.6 Konsep Logo.....	70
4.3.7 Konsep Ikon.....	72
4.4 Konsep Media.....	72
4.4.1 Media Utama.....	72
4.4.2 Media Pendukung.....	72
4.5 Prototype.....	73
4.5.1 Nama Aplikasi.....	73
4.5.2 Perancangan Logo.....	73
4.5.3 Site Map.....	74
4.5.4 Userflow.....	75
4.5.5 Low-Fidelity.....	76
4.5.6 High-Fidelity.....	77
4.6 Usability Testing.....	82
4.7 Media Pendukung.....	83
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87