

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Pengumpulan Data Dan Analisis	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis Data	7
1.6 Kerangka Penelitian.....	9
1.7 Pembabakan	10
BAB II.....	11
2.1 Teori Multimedia	11
2.2 Aplikasi Mobile	11
2.3 User Interface Aplikasi	15
2.3.1 Pengertian <i>User Interface</i>	15
2.3.2 Komponen User Interface.....	15
2.4 <i>User Experience</i>	21
2.4.1 Pengertian <i>User Experience</i>	21
2.4.2 Faktor <i>User Experience</i>	21
2.5 Teori Dasar Manajemen Keuangan Pribadi	23

2.5.1 Metode 50/30/20.....	23
2.6 Model Bisnis.....	24
2.6.1 Model-Model Bisnis	24
2.6.2 Business Model Canvas (BMC)	26
2.7 Teori Desain Komunikasi Visual.....	27
2.7.1 Prinsip Dasar Desain.....	27
2.7.2 Design Thinking	28
BAB III.....	31
3.1 <i>Emphaty</i>	31
3.1.1 Observasi	31
3.1.2 Data Khalayak Sasaran.....	32
3.1.3 Wawancara	33
3.1.4 Kuesioner.....	36
3.1.5 Data Aplikasi Sejenis.....	42
3.2 Analisis	45
3.2.1 Analisis Khalayak Sasaran	45
3.2.2 Analisis Hasil Observasi.....	45
3.2.3 Analisis Hasil Wawancara.....	46
3.2.4 Analisis Hasil Kuesioner	47
3.2.5 Analisis Matriks Perbandingan.....	48
3.2.6 Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	52
BAB IV	56
4.1 <i>Big Idea (Ideate)</i>	56
4.2 Konsep Kreatif.....	57
4.3 Konsep Visual.....	57
4.3.1 Mood Board.....	61

4.3.2 Tipografi	62
4.3.3 Warna.....	63
4.3.4 Icon	64
4.3.5 Layout.....	64
4.3.6 Wireframe (Low Fidelity).....	65
4.3.7 Konsep Media.....	68
4.4 Prototipe (<i>Prototype</i>)	69
4.4.1 Nama Aplikasi	69
4.4.2 Perancangan Logo	69
4.4.3 Site Map.....	74
4.4.4 User Flow	75
4.4.5 Hasil Perancangan	79
4.4.6 Media Pendukung	86
4.5 Usability Testing (<i>Test</i>)	89
4.6 Konsep Bisnis	91
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96