

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Ruang Lingkup	2
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1. Wawancara	4
1.6.2. Kuesioner	4
1.6.3. Studi Pustaka	4
1.6.4. Analisis Data	4
1.7. Kerangka Penelitian	5
1.8. Pembabakan	6
1.8.1 BAB I PENDAHULUAN	6
1.8.2 BAB II LANDASAN TEORI	6
1.8.3 BAB III METODE PENELITIAN	6
1.8.4 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	6
1.8.5 BAB V KESIMPULAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Multimedia	7
2.1.1. Pengertian Multimedia	7
2.1.2. Perangkat Multimedia	7
2.2. UI/UX	8
2.2.1. Pengertian UI/UX	8
2.2.2. <i>User Experience (UX)</i>	8
2.2.3. <i>User Interface (UI)</i>	9
2.3. Desain Komunikasi Visual	13
2.3.1. Unsur Desain Komunikasi Visual	14

2.3.2.	Elemen Desain Komunikasi Visual.....	14
2.3.3.	Pattern	15
2.4.	Design Thinking.....	16
2.5.	Website	17
2.6.	Business Model Canvas	18
2.7.	Business Model Navigator	19
2.8.	Usability Testing.....	20
2.9.	Kerangka Teori.....	21
2.10.	Asumsi.....	21
BAB III DATA DAN ANALISIS		22
3.1.	Data.....	22
3.1.1.	Data Visual Aplikasi Sejenis.....	22
3.1.2.	Data Primer	25
3.2.	Analisis Data	39
3.2.1.	Analisis Matriks Perbandingan Data Pesaing	39
3.3.	Penarikan Kesimpulan	41
3.4.	Define	42
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....		44
4.1.	Ideate	44
4.2.	Konsep Bisnis.....	44
4.2.1.	Business Model Navigator	44
4.2.2.	Value Proposition Canvas	45
4.2.3.	Business Model Canvas.....	47
4.3.	Penamaan Aplikasi.....	47
4.4.	Konsep Kreatif.....	48
4.5.	Konsep Visual.....	49
4.7.	Hasil Perancangan.....	54
4.7.1.	Logo.....	54
4.7.2.	Ikon	56
4.7.3.	Aset Ilustrasi.....	56
4.7.4.	Pattern	56
4.7.5.	User Interface	57
4.7.6.	Media Informasi	101
4.8.	Usability Testing.....	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		107
5.1.	Kesimpulan.....	107
5.2.	Saran	107