

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Masalah	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Kerangka Penelitian	10
1.7 Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN	12
2.1 Rangkuman Teori/ Konsep Dasar	12
2.1.1 <i>Sedentary Lifestyle</i>	12
2.1.2 Aplikasi Bergerak (<i>Mobile Application</i>)	12
2.1.3 <i>User Interface</i>	15
2.1.4 <i>User Experiance</i>	16
2.1.5 Diabetes Melitus	17
2.1.6 Design Thinking	18
2.1.7 Desain Grafis	19
2.1.8 Remaja	20
2.1.9 Media Informasi	21
2.1.10 Media Digital	21

2.1.11 <i>Gamification</i> / Gamifikas	22
2.2 Penelitian Terdahulu	23
2.3 Asumsi/preposisi	25
2.3.1. Kerangka Teori	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Pendekatan Penelitian	27
3.1.1 Pendekatan Kualitatif	27
3.1.2 Metode Pengumpulan Data	27
3.2 Tahap Penelitian	29
3.2.1 Perencanaan dan Persiapan	29
3.2.2 Analisis Data	29
3.3 Populasi dan Sample	30
3.4 Metode Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	32
4.2 <i>Empathize</i>	33
4.2.1. Wawancara	34
4.2.2 Kuesioner	51
4.2.3 Observasi Visual	53
4.2.4 <i>Define</i>	56
4.2.5 <i>Ideate</i>	57
4.2.6 <i>Prototype</i>	58
4.2.7 <i>Testing</i>	64
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
5.1 Kesimpulan	66

5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
Lampiran	71