

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	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 Perancangan	4
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis Data	6
1.6 Kerangka Perancangan.....	8
1.7 Pembabakan	8
BABII TEORI DASAR.....	10
2.1 Grand Theory	10
2.1.1 Teori Desain	10
2.2 Middle Theory.....	11

2.2.1	Teori Multimedia	11
2.2.2	Teori Aplikasi Mobile (<i>Mobile Apps</i>)	12
2.2.3	Teori User Interface	14
2.2.4	Teori User Experience.....	18
2.2.5	Teori UX Writing.....	28
2.3	Apply Theory	29
2.3.1	Teori Design Thinking	29
2.3.2	Matriks Perbandingan	30
2.3.3	User Persona.....	31
2.3.4	AIO (Activities, Interest, Opinion)	32
2.3.5	Emphaty Map	33
2.3.6	Customer Journey Map (CJM).....	35
2.3.7	HMW (How Might We) Questions.....	36
2.3.8	Job to be Done (JTBD)	37
2.4	Technical Theory	38
2.4.1	Penggayaan Visual	38
2.4.2	Tipografi.....	39
2.4.3	Warna	46
2.4.4	Layout	52
2.4.5	Grid	52
2.4.6	Ilustrasi.....	53
2.4.7	Fotografi.....	57
2.4.8	Business Theory	59
2.4.9	Business Model Canvas	59
2.4.10	Teori Business Model Navigator	61
2.4.11	Teori Value Proposition Design.....	63

2.5	Kerangka Teori.....	65
2.6	Asumsi.....	65
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....		66
3.1	Data	66
3.1.1	Kepentinagn Dalam Studi Literatur Keuangan Sejak Dini	66
3.1.2	Pengategorian Literasi Keuangan Berdasarkan Usia sebagai Dasar Perancangan Fitur Aplikasi	68
3.1.3	Pengategorian Pengguna Menggunakan Metode STP	70
3.1.4	Data Hasil Wawancara	71
3.1.5	Data Hasil Kuesioner	81
3.1.6	Data Aplikasi Sejenis	93
3.2	Analisis Data	96
3.2.1	Analisis Kepentingan Dalam Studi Literatur Literasi Keuangan Sejak Dini	96
3.2.2	Analisis Penentuan Segmentasi Khalayak Sasaran.....	96
3.2.3	Analisis Data Hasil Wawancara.....	97
3.2.4	Analisis Data Hasil Kuesioner	98
3.2.5	Analisis Data Aplikasi Sejenis	99
3.3	Kesimpulan Hasil Analisis Data	103
BAB IV PERANCANGAN.....		104
4.1	Desain Thinking Proses.....	104
4.1.1	Emphatize.....	104
4.1.2	Define	110
4.1.3	Ideate	113
4.1.4	Prototype	116
4.1.5	User Testing	117

4.2	Konsep Perancangan	118
4.2.1	Konsep Dasar	118
4.2.2	Konsep Visual	119
4.2.3	Konsep Media	126
4.2.4	Konsep Bisnis.....	127
4.3	Hasil Perancangan.....	132
4.4	Usability Testing	189
4.4.1	Perancangan <i>Flow</i> Yang Diuji	189
4.4.2	<i>Participant</i>	192
4.4.3	Hasil SEQ (<i>Single Ease Question</i>).....	193
4.4.4	Hasil SUS (<i>System Usability Scale</i>).....	194
4.4.5	Hasil Metrik Maze.co.....	196
4.4.6	Iterasi.....	202
4.4.7	Hasil Akhir	207
BAB V PENUTUP		216
5.1	Kesimpulan	216
5.2	Saran.....	216
DAFTAR PUSTAKA		218
LAMPIRAN.....		221
UCAPAN TERIMAKASIH.....		226