

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR.....	III
LEMBAR PERNYATAAN	IV
ABSTRAK	V
<i>ABSTRACT</i>	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR	XI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. MASALAH.....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. RUANG LINGKUP MASALAH	3
1.4. TUJUAN PENELITIAN	4
1.5. PERANCANGAN	4
1.5.1. Kerangka Kerja Design Thinking.....	4
1.5.2. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.3. Metode Analisis Data	5
1.6. KERANGKA PENELITIAN	7
1.7. PEMBABAKAN	8
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1. GRAND THEORY	9
2.1.1. Design (Desain).....	9
A. Definisi Desain	9
B. Ruang Lingkup Desain	9

C.	Paradigma Desain	10
2.2.	MIDDLE THEORY	11
2.2.1.	Multimedia Interaktif	11
2.2.2.	Aplikasi.....	11
2.2.3.	UI/UX	12
2.2.4.	Logo	15
2.2.5.	Icon	17
2.3.	APPLIED THEORY	18
2.3.1.	Kerangka Kerja Design Thinking.....	18
2.3.2.	Matriks Perbandingan	19
2.3.3.	User Persona	19
2.3.4.	AIO (Activities, Interest, Opinion)	20
2.3.5.	Empathy Map	20
2.3.6.	Customer Journey	21
2.4.	TECHNICAL THEORY	22
2.4.1.	Pengayaan Visual	22
2.4.2.	Tipografi.....	23
2.4.3.	Warna	25
2.4.4.	Tata Letak (<i>Layout</i>).....	27
2.5.	BUSINESS THEORY	28
2.5.1.	Business Model Canvas.....	28
2.5.2.	Business Model Navigator	30
2.6.	KERANGKA TEORI.....	31
2.7.	ASUMSI.....	31
BAB III.....		32
DATA DAN ANALISIS DATA		32
3.1. DATA		32
3.1.1.	Data Potensi Pasar	32
3.1.2.	Data Khalayak Sasaran	35
3.1.3.	Data Wawancara	36
3.1.4.	Data Kuesioner	44
3.1.5.	Data Observasi	55
3.1.6.	Data Aplikasi Sejenis.....	56
3.2 ANALISIS DATA		61

3.2.1 Analisis Potensi Pasar	61
3.2.2. Analisis Khalayak Sasaran	61
3.2.3. Analisis Wawancara	63
3.2.4. Analisis Data Kuesioner	65
3.2.5. Analisis Observasi.....	66
3.2.6. Analisis Aplikasi Sejenis	66
3.3. PENARIKAN KESIMPULAN.....	71
3.3.1. Kesimpulan Hasil Analisis Data	71
BAB IV	73
KONSEP DAN PERANCANGAN.....	73
4.1. DESIGN THINKING.....	73
4.1.1. Emphatize	73
4.1.2. Define.....	77
4.1.3. Ideate.....	78
4.1.4. Prototype.....	82
4.1.5. User Testing.....	82
4.2. Konsep Perancangan	83
4.2.1. Konsep Dasar.....	83
4.2.2. Konsep Visual	84
4.2.3. Konsep Media	89
4.2.4. Konsep Bisnis.....	90
A. Business Model Canvas.....	90
B. Business Model Navigator	94
4.3. Hasil dan Perancangan	96
4.3.1. Perancangan Nama Aplikasi	96
4.3.2. Perancangan Logo.....	96
4.3.3. Sitemap Aplikasi.....	101
4.3.4. User Flow	101
4.3.5. WIREFRAME	105
4.3.6. High-Fidelity Mockup.....	111
4.4. Media Pendukung	116
4.4.1. Short Social Media Posts	116
4.4.2. Long Social Media Posts	116
4.4.3. Business Card	117

4.4.4.	Stationeries.....	117
4.4.5.	<i>T-Shirt</i>	118
4.4.6.	<i>X-Banner</i>	119
4.4.7.	Totebag	119
4.4.8.	Phone Case.....	120
4.5.	Usability Testing	120
BAB V.....		124
KESIMPULAN DAN SARAN		124
5.1.	Kesimpulan	124
5.2.	Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....		126