

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data	4
1.6 Kerangka Perancangan.....	8
1.7 Pembabakan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Teori Desain	10
2.1.1 Prinsip Desain Antarmuka	10
2.1.2 Paradigma Desain Antarmuka.....	12
2.1.3 <i>Output</i> Desain	14

2.2 Multimedia	14
2.3 Teori Aplikasi.....	15
2.3.1 Teori Perancangan Aplikasi	16
2.3.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	19
2.4 <i>Design Thinking</i>	20
2.5 <i>Usability Testing</i>	21
2.6 <i>User Persona</i>	23
2.7 <i>User Interface</i>	24
2.7.1 Elemen <i>User Interface</i>	25
2.8 <i>User Experience</i>	37
2.9 Gamifikasi	40
2.10 Penggayaan Visual.....	42
2.11 <i>Motion</i>	43
2.12 Ilustrasi.....	45
2.13 Logo	46
2.14 <i>Business Model Canvas</i>	51
2.15 <i>Business Model Navigator</i>	53
2.16 Kerangka Teori	55
2.17 Asumsi	55
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....	57
3.1 Data.....	57
3.1.1 Data Potensi Pasar	57
3.1.2 Data Khalayak Sasaran.....	61
3.1.3 Data Hasil Observasi Perilaku dan Tindakan	63
3.1.4 Data Hasil Observasi Aplikasi Sejenis.....	66
3.1.5 Data Hasil Wawancara.....	69

3.1.6 Data Hasil Kuesioner.....	76
3.2 Analisis Data	87
3.2.1 Analisis Data Potensi Pasar	87
3.2.2 Analisis Data Khalayak Sasar	89
3.2.3 Analisis Hasil Observasi.....	95
3.2.4 Analisis Aplikasi Sejenis	96
3.2.5 Analisis Hasil Wawancara	102
3.2.6 Analisis Hasil Kuesioner	104
3.3 Penarikan Kesimpulan (Define).....	105
3.3.1 Kesimpulan Hasil Analisis Data	105
BAB IV PERANCANGAN.....	108
4.1 Konsep Perancangan.....	108
4.1.1 Konsep <i>Big Idea</i>	108
4.1.2 Konsep Kreatif.....	108
4.1.3 Konsep Visual	109
4.1.4 Konsep Media	116
4.1.5 Konsep Bisnis	117
4.2 Hasil Perancangan.....	122
4.2.1 Nama Aplikasi.....	122
4.2.2 Perancangan Logo	124
4.2.3 <i>Sitemap</i> Aplikasi.....	132
4.2.4 <i>User Flow</i> Aplikasi.....	133
4.2.5 <i>Wireframe (Low Fidelity)</i>	138
4.2.6 Hasil Perancangan	139
4.2.7 Media Pendukung.....	149
4.3 <i>Usability Testing</i>	156
4.3.1 Perancangan <i>Flow</i> Yang di Uji.....	157
4.3.2 Partisipan	158
4.3.3 Sistem Pengujian.....	159

4.3.4 Hasil Pengujian	160
4.3.5 Hasil Lanjut Pengujian	166
BAB V KESIMPULAN	168
5.1 Kesimpulan.....	168
5.2 Saran.....	169
DAFTAR PUSTAKA	170
LAMPIRAN.....	174
UCAPAN TERIMA KASIH.....	178