

## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar</b>	<b>i</b>
<b>Abstrak</b>	<b>Iii</b>
<b>Daftar Isi</b>	<b>iv</b>
<b>Daftar Gambar</b>	<b>viii</b>
<b>Daftar Tabel</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I : Pendahuluan</b>	<b>1</b>
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	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.5.2 Analisis Data	6
1.6 Kerangka Penelitian	7
1.7 Pembabakan	7
<b>BAB II : Landasan Teori</b>	<b>9</b>
2.1 Perancangan	9
2.1.1 Design Thinking	9
2.2 Multimedia	11
2.3 Smartphone	13
2.4 Application	15
2.4.1 Mobile Application	17

2.5 User Interface	18
2.5.1 Jenis User Interface	18
2.5.2 Komponen User Interface	18
2.5.3 Wireframe	18
2.5.4 User Flow	19
2.6 User Experience	20
2.6.1 Pengertian User Experience	20
2.6.2 Elemen User Experience	20
2.7 Desain Komunikasi Visual	22
2.7.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual	21
2.7.2 Unsur Desain	22
2.7.3 Prinsip Desain	24
2.7.4 Moodboard	26
2.7.5 Logo	26
2.7.6 Ilustrasi	27
2.8 Kerangka Teori	27
2.9 Asumsi	29
<b>BAB III : Data dan Analisa</b>	<b>31</b>
3.1 Data Objek Penelitian	31
3.2 Data Khalayak Sasaran	33
3.3 Data Observasi Aplikasi Serupa	35
3.4 Data Hasil Kuisisioner	37
3.5 Data Hasil Wawancara	42
3.6 Analisis Data	45
3.6.1 Analisis Matrix Perbandingan Observasi	45
3.6.2 Analisis Data Kuisisioner	49

3.6.3 Business Model Canvas	50
3.6.4 Kesimpulan Analisis Data	50
<b>BAB IV : Konsep dan Perancangan</b>	<b>52</b>
4.1 Metode Perancangan	52
4.2 Konsep Pesan	53
4.2.1 Big Idea	53
4.2.2 Penamaan Aplikasi	53
4.3 Konsep Kreatif	54
4.4 Konsep Visual	55
4.4.1 Moodboard	55
4.4.2 Logo	55
4.4.3 Ilustrasi	56
4.4.4 Tipografi	57
4.4.5 Warna	59
4.4.6 Layout	62
4.4.7 Ikon	63
4.5 Konsep Media	64
4.5.1 Media Primer	64
4.5.2 Media Sekunder	64
4.6 Konsep Bisnis	66
4.6.1 Business Model Canvas	66
4.7 Hasil Perancangan	68
4.7.1 Logo	68
4.7.2 Ikon	70
4.7.3 Aset Ilustrasi	71
4.7.4 Sitemap	82

4.7.5 Low Fidelity Wireframe	84
4.7.6 Hasil Rancangan High Fidelity Wireframe	97
4.8 Media Sekunder	129
4.9 User dan Usability Testing	144
4.9.1 User Testing	144
4.9.2 Usability Testing	145
<b>BAB V : Kesimpulan dan Saran</b>	149
5.1 Kesimpulan	149
5.2 Saran	149
<b>Daftar Pustaka</b>	150
<b>Lampiran</b>	