

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan .....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	4
1.2.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Ruang Lingkup .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan data .....	5
1.5.2 Metode Analisis Data .....	6
1.5.3 Metode Perancangan .....	7
1.6 Kerangka Penelitian .....	8
1.7 Pembabakan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Teori Substantif .....	10
2.1.1 Multimedia .....	10
2.1.2 Perangkat Mobile .....	10
2.1.3 Desain Komunikasi Visual.....	12
2.1.4 <i>User Interface (UI)</i> .....	12
2.1.5 <i>User Experience (UX)</i> .....	26
2.1.6 Gamifikasi .....	29
2.1.7 <i>Text to Speech (TTS)</i> .....	29
2.1.8 <i>Chatbot</i> .....	30
2.2 Teori Metode .....	30
2.2.1 Design Thinking.....	30
2.2.2 <i>User Persona</i> .....	32
2.2.3 <i>Business Model Navigator</i> .....	32
2.2.4 Lean Canvas .....	33
2.2.5 Metode Komunikasi Pemasaran.....	35

2.3 Kerangka Teori.....	37
2.4 Asumsi.....	37
BAB III DATA DAN ANALISIS .....	38
3.1 <i>Emphatize</i> .....	38
3.1.1 Data Potensi Pasar.....	38
3.1.2 Data Konten Buku Anak.....	39
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	40
3.1.4 Data Wawancara .....	43
3.1.5 Data Kuesioner.....	57
3.1.6 Data Produk Sejenis.....	79
3.2 Analisis Data.....	84
3.2.1 Analisis Data Potensi Pasar.....	84
3.2.2 Analisis Data Konten Buku Anak .....	84
3.2.3 Analisis Khalayak Sasaran.....	84
3.2.5 Analisis Wawancara.....	85
3.2.6 Analisis Kuesioner .....	87
3.2.7 Analisis Matriks Perbandingan Aplikasi Sejenis .....	88
3.3 Matriks Penarikan Kesimpulan.....	91
3.4 <i>Define</i> .....	94
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....	96
4.1 Konsep ( <i>Ideate</i> ) .....	96
4.1.1 <i>Big Idea</i> .....	96
4.1.2 Konsep Kreatif .....	96
4.1.3 Konsep Visual .....	99
4.1.4 Konsep Media .....	103
4.1.5 Konsep Bisnis.....	105
4.2 Proses Perancangan .....	107
4.2.1 Nama Aplikasi.....	107
4.2.2 Logo.....	109
4.2.3 Desain Ilustrasi.....	111
4.3 Hasil Perancangan ( <i>Prototype</i> ).....	113
4.3.1 <i>Sitemap</i> .....	113
4.3.2 <i>Userflow</i> .....	115
4.3.3 <i>Wireframe</i> .....	120
BAB V PENUTUP .....	141
DAFTAR PUSTAKA .....	143