

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRAC</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Tujuan Penelitian .....	2
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.8 Metode Analisis Data.....	3
1.9 Kerangka Penelitian .....	5
1.10 Pembabakan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Multimedia.....	7
2.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	7
2.1.3 UI/UX .....	9
2.1.4 Desain Komunikasi Visual.....	11
2.1.5 Design Thinking.....	17
2.1.6 <i>Busines Model Canvas</i> (BMC) .....	21
2.1.7 Bisnis Model Navigator (BMN) .....	23
2.1.8 Kesehatan Mental.....	23
2.1.9 <i>Usability Testing</i> .....	24
2.2 Kerangka Teori.....	26
2.3 Asumsi .....	26
BAB III DATA DAN ANALISIS .....	28
3.1 Data.....	28

3.2	Data Pesaing.....	38
3.3	Analisis Data.....	41
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis Data .....	46
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN .....		48
4.1	<i>Ideate</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Konsep Kreatif.....	48
4.3	Konsep Visual .....	49
4.4	Konsep Media .....	52
4.5	Konsep Bisnis .....	54
4.6	Hasil Perancangan.....	56
4.7	Media Promosi Pendukung .....	78
4.8	<i>Usability Testing</i> .....	84
BAB V PENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA.....		86
LAMPIRAN.....		88