

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
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.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.5.1 Cara Pengumpulan Data	4
1.6 Analisis.....	5
1.7 Kerangka Pemikiran.....	5
1.8 Pembabakan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 MEDIA DIGITAL.....	8
2.1.1 Pengertian Media digital.....	8
2.2 <i>USER INTERFACE</i>	8
2.2.1 Pengertian User Interface	8
2.2.2 Kulitias User Interface	9
2.3 <i>USER EXPERIENCE</i>	10

2.4 APLIKASI MOBILE	11
2.5 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....	12
2.5.1 Layout.....	12
2.5.2 Sistem Grid.....	15
2.5.3 Tipografi.....	17
2.5.4 Warna.....	18
2.6 DESIGN THINKING.....	22
2.6.2 Tahapan Design Thinking	22
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	24
3.1 Data Lembaga Pendukung	24
3.1.1 Definisi Pramuka	24
3.1.2 Tujuan Pramuka.....	24
3.1.3 Kurikulum Pramuka	25
3.2 Data Khalayak Sasaran.....	26
3.3 Data Aplikasi Pramuka yang Sudah Beredar	27
3.3.1 Buku Saku Pramuka Lengkap	27
3.3.2 AyoPramuka	28
3.3.3 Satu Pramuka APP.....	29
3.3.4 Pandu Pramuka.....	29
3.4 Data Karya Sejenis	30
3.4.1 Playstation App.....	30
3.4.2 Xbox App	31
3.4.3 Google Play Games	32
3.4.4 Steam	32
3.5 Data Kuisisioner.....	33
3.4.1 Kelompok Usia Responden	33
3.5.2 Responden yang sedang atau pernah aktif dalam kegiatan pramuka	34

3.5.3 Pengaruh perkembangan teknologi pada kegiatan pramuka	34
3.5.4 Penerapan teknologi dalam kegiatan pramuka	35
3.5.5 Penggunaan teknologi dalam pramuka sebagai upaya modernisasi	35
3.5.6 Responden yang menggunakan buku SKU	36
3.5.7 Penampilan buku Syarat Kecakapan Umum	36
3.5.8 Kemudahan mencari materi dalam buku SKU	37
3.5.9 Responden yang memiliki cadangan buku SKU	37
3.5.10 SKU digital sebagai pengganti buku SKU	38
3.5.11 SKU digital sebagai pelengkap buku SKU.....	38
3.5.12 Gadget yang paling sering digunakan.....	39
3.5.13 Gaya gambar yang cocok dengan kepramukaan	39
3.5.14 Desain antar muka	40
3.5.15 Jenis logo yang cocok menjadi logo aplikasi Pramuka	40
3.5.16 Gaya desain logo yang cocok untuk aplikasi pramuka.....	40
3.5.17 Bentuk logo yang cocok	41
3.6 Data Hasil Wawancara	42
3.6.1 Wawancara Pembina Pramuka SMAN 3 Unggulan Kayuagung	42
3.6.2 Wawancara UI/UX desainer Braga Technologies.....	42
3.7 Analisis.....	43
3.7.1 Analisis Variabel Fitur.....	43
3.9.2 Analisis Matriks Visual	45
3.7.3 Analisis Tolak Ukur User Interface/User Experience	49
3.8 Analisis Hasil Wawancara	49
3.9 Kesimpulan Hasil Analisis	50
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	51
4.1 Konsep Achievement Digital	51
4.2 Konsep Kreatif	51

4.3 Konsep Visual	52
4.3.1 Warna.....	52
4.3.2 Tipografi.....	54
4.3.3 Layout.....	54
4.3.4 Logo Aplikasi	56
4.3.5 Logo Achievement	57
4.3.6 Ikon.....	59
4.4 Konsep Media	60
4.5 Konsep Bisnis.....	60
4.5.1 Profil Perusahaan.....	62
4.5.2 Rancangan Anggaran biaya.....	63
4.6 Proses Perancangan.....	63
4.6.1 User Persona	64
4.6.2 User flow	64
4.6.3 Sitemap.....	68
4.6.4 Wireframe.....	69
4.6.5 Prototype tampilan UI/UX.....	71
4.7 Hasil Perancangan.....	80
4.7.1 Tampilan User Interface	80
4.7.2 Media Pendukung.....	83
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89