

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Data	6
1.6 Kerangka Penelitian.....	7
1.7 Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Multimedia	9
2.1.1 Perangkat Multimedia.....	9
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	11

2.2.1	Sistem Operasi <i>Mobile</i>	18
2.3	<i>Gamification</i>	21
2.4	<i>User Experience (UX)</i>	21
2.4.1	Faktor-faktor <i>User Experience</i>	22
2.4.2	<i>User Experience Process</i>	24
2.5	<i>User Interface (UI)</i>	25
2.5.1	Prinsip <i>User Interface</i>	26
2.5.2	Elemen <i>User Interface</i>	28
2.5.3	Komponen <i>User Interface</i>	36
2.6	Desain Komunikasi Visual.....	38
2.6.1	Elemen Desain Komunikasi Visual	39
2.6.2	Prinsip Desain Komunikasi Visual	41
2.7	<i>Business Model Canvas</i>	46
2.8	Kerangka Teori.....	48
2.9	Asumsi.....	49
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....		51
3.1.	Data.....	51
3.1.1.	Data Lembaga, Obyek Penelitian, dan Pengguna	51
3.1.2.	Data Visual, Wawancara, dan Kuesioner.....	55
3.2.	Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan	71
3.2.1.	Analisis Data.....	71
3.2.2.	Penarikan Kesimpulan	77
BAB IV KONSEP DAN HASIL RANCANGAN.....		80
4.1.	Konsep Pesan	80
4.1.1.	<i>Big Idea</i>	80
4.1.2.	Penamaan Aplikasi	80

4.2.	Konsep Kreatif	81
4.3.	Konsep Visual	83
4.4.	Konsep Media.....	87
4.4.1.	Tujuan Media.....	87
4.5.	Konsep Bisnis.....	89
4.6.	Hasil Perancangan	90
4.6.1.	Logo.....	90
4.6.2.	Ikon	90
4.6.3.	Aset Ilustrasi	91
4.6.4.	<i>User Interface</i>	92
4.7.	Media Promosi	135
4.8.	<i>Usability Testing</i>	140
BAB V PENUTUP.....		143
5.1.	Kesimpulan.....	143
5.2.	Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA		145
LAMPIRAN.....		151