

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Ruang Lingkup	4
1.5. Tujuan Perancangan	5
1.6. Cara Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	5
1.6.1. Cara Pengumpulan Data	5
1.6.2. Analisis Data	6
1.7. Kerangka Penelitian.....	9
1.8. Pembabakan.....	10
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI	11
2.1. Multimedia	11
2.1.1. Komponen Multimedia.....	11
2.1.2. Sistem Multimedia	12
2.1.3. Multimedia <i>Device</i>	12
2.2. <i>User Interface</i>	16
2.2.1. Kategori <i>User Interface</i>	17
2.2.2. Prinsip <i>User Interface</i>	18

2.2.3.	Elemen <i>User Interface</i>	19
2.3.	Desain Komunikasi Visual.....	29
2.3.1.	Unsur-Unsur Visual.....	29
2.3.2.	Prinsip Desain.....	33
2.4.	<i>User Experience</i>	37
2.4.1.	Faktor <i>User Experience</i>	38
2.4.2.	Elemen <i>User Experience (User Experience Elements)</i> ...	40
2.4.3.	<i>Proses User Experience (User Experience Process)</i>	43
2.4.4.	<i>User Experience</i> dalam Aplikasi.....	46
2.5.	AISAS	51
2.6.	<i>Business Model Canvas (BMC)</i>	52
2.7.	Kerangka Teori.....	54
2.8.	Asumsi.....	56
BAB III.....		58
DATA DAN ANALISIS		58
3.1.	Data	58
3.1.1.	Data Lembaga, Obyek Penelitian, dan Khalayak Sasar...	58
3.1.2.	Data Visual, Wawancara, dan Kuisisioner.....	64
3.2.	Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.....	91
3.2.1.	Analisis Data	91
3.2.2.	Penarikan Kesimpulan.....	107
BAB IV.....		110
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		110
4.1.	Konsep Pesan	110
4.1.1.	<i>Big Idea</i>	110
4.2.	Konsep Kreatif	110
4.3.	Konsep Visual	111
4.3.1.	Ilustrasi	111
4.3.2.	Tipografi	112
4.3.3.	Warna	113
4.3.4.	<i>Layout</i>	113
4.3.5.	Ikon.....	114

4.3.6. <i>Moodboard</i>	114
4.4. Konsep Media	115
4.4.1. Tujuan Media	115
4.5. Konsep Bisnis	118
4.6. <i>User Persona</i>	120
4.7. Hasil Perancangan.....	121
4.7.1. Ikon.....	121
4.7.2. Ilustrasi	121
4.7.3. <i>User Interface</i>	122
4.7.4. Media Pendukung.....	155
4.8. Pengujian Produk (<i>Usability Testing</i>).....	162
BAB V.....	164
KESIMPULAN DAN SARAN	164
5.1. Kesimpulan	164
5.2. Saran	164
DAFTAR PUSTAKA.....	166
LAMPIRAN	170