

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABLE.....	xiv
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 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis .....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.2 Metode Analisis Data .....	7
1.6 Kerangka Penelitian.....	8
1.7 Sistematik Kepenulisan .....	9
BAB II. LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Perancangan.....	10
2.2.1 Teori Design Thinking.....	10
2.2 Multimedia .....	12
2.2.1 Definisi Multimedia .....	12
2.2.2 <i>Multimedia Device</i> .....	12
2.3 <i>Mobile Apps</i> .....	13
2.3.1 Definisi <i>Mobile Apps</i> .....	13
a) <i>Native Mobile Apps</i> : .....	13
2.3.2 Sistem Operasi <i>Mobile Device</i> .....	14
2.3.3 Elemen <i>Mobile Apps</i> .....	15

2.3.4 Prinsip Mobile Apps.....	16
2.4 <i>User Experience</i> .....	17
2.5 <i>User Interface</i> .....	20
2.6 Kerangka Teori.....	28
2.7 Asumsi.....	28
<b>BAB III DATA DAN ANALISA</b> .....	<b>30</b>
3.1 Data .....	30
3.1.1 Pariwisata di Era Digital.....	30
3.1.2 Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal .....	31
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	32
3.1.4 Data Observasi Aplikasi Serupa.....	33
3.1.5 Data Wawancara.....	55
3.1.6 Data Kuesioner .....	62
3.2 Analisis Data .....	68
3.2.1 Analisis Aplikasi Sejenis.....	70
3.2.2 Analisis Wawancara .....	78
3.2.3 Analisis Kuisisioner .....	80
3.3 Kesimpulan .....	81
<b>BAB IV. KONSEP DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>84</b>
4.1 Metode Perancangan .....	84
4.2 Konsep Pesan .....	85
4.2.1 Big Idea .....	85
4.3 Konsep Kreatif .....	85
4.3.1 Branding.....	85
4.3.2 Konsep Typografi.....	86
4.3.3 Konsep Warna .....	86
4.4 Konsep Visual .....	87
4.4.1 Moodboard .....	87
4.4.2 Logo .....	88
4.4.3 Tipografi.....	90
4.4.4 Warna .....	90
4.4.5 Layout .....	91
4.4.6 Icon.....	92
4.5 Konsep Bisnis.....	93
4.5.1 Business Model Canvas.....	93

4.5.2 Business Model Navigator .....	94
4.6 Konsep Media .....	96
4.6.1 Media Utama .....	96
4.6.2 Media Pendukung .....	96
4.7 Hasil Perancangan .....	97
4.7.1 Logo .....	97
4.7.2 Icon.....	99
4.7.3 User Interface .....	100
4.8 Usability Test .....	115
BAB V. PENUTUP.....	120
5.1 Kesimpulan .....	120
5.2 Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA .....	122
LAMPIRAN.....	125