

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	iii
<b>ABSTRAK .....</b>	iv
<b>ABSTRACT .....</b>	v
<b>DAFTAR ISI.....</b>	vi
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	ix
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	1
<b>1.2 Permasalahan .....</b>	3
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	3
1.2.2 Rumusan Masalah .....	4
<b>1.3 Ruang Lingkup.....</b>	4
<b>1.4 Tujuan Penelitian .....</b>	4
<b>1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data.....</b>	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis Data .....	6
<b>1.6 Kerangka Penelitian .....</b>	8
<b>1.7 Sistematika Penulisan .....</b>	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	10
<b>2.1 Teori Substansi.....</b>	10
2.1.1 Teori Multimedia Interaktif.....	10
2.1.2 Teori <i>Interaction Design</i> .....	10
2.1.3 Teori <i>Character Design</i> .....	11

2.1.4 Teori Aplikasi <i>Mobile</i> .....	11
2.1.5 Teori <i>Gamification</i> .....	12
2.1.6 Teori <i>User Interface</i> .....	14
2.1.7 Teori <i>User Experience</i> .....	14
2.1.8 Teori <i>Wireframe</i> .....	14
2.1.9 Teori <i>Usability Testing</i> .....	15
2.1.10 Teori Desain Komunikasi Visual .....	17
2.1.11 Teori Logo .....	20
2.1.12 Teori <i>Business Model Canvas</i> .....	22
<b>2.2 Teori Metode .....</b>	<b>24</b>
2.2.1 Teori <i>Design Thinking</i> .....	24
2.2.2 Elemen <i>Design Thinking</i> .....	25
2.2.3 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	26
<b>2.3 Teori Terdahulu .....</b>	<b>28</b>
<b>2.4 Kerangka Teori .....</b>	<b>29</b>
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>30</b>
<b>3.1 Data .....</b>	<b>30</b>
3.1.1 Cuplikan Fenomena Permasalahan .....	30
3.1.3 Produktivitas .....	31
3.1.4 Data Khalayak Sasaran .....	35
3.1.5 Data Wawancara .....	36
3.1.6 Data Kuesioner .....	44
3.1.7 Data Aplikasi Sejenis .....	52
<b>3.2 Analisis Data .....</b>	<b>59</b>
3.2.1 Analisis Data Khalayak Sasaran .....	59
3.2.2 Analisis Wawancara .....	61
3.2.3 Analisis Kuesioner .....	62
3.2.4 Analisis Aplikasi Sejenis .....	63

<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>65</b>
<b>    4.1 Konsep Pesan.....</b>	<b>65</b>
4.1.1 <i>Big Idea</i> .....	65
4.1.2 Konsep Kreatif .....	66
4.1.3 Konsep Visual .....	66
4.1.4 Konsep Media .....	70
4.1.5 Konsep Bisnis .....	71
<b>    4.2 Hasil Perancangan .....</b>	<b>72</b>
4.2.1 Penaman Aplikasi .....	72
4.2.2 Logo .....	72
4.2.3 <i>Icon</i> .....	75
4.2.4 Aset Visual .....	75
4.2.5 <i>Storyboard</i> .....	76
4.2.6 Ilustrasi Karakter.....	77
4.2.7 <i>User Interface</i> .....	82
4.2.8 Media Promosi .....	96
<b>    4.3 <i>Usability Testing</i> .....</b>	<b>100</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>103</b>
<b>    5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>103</b>
<b>    5.2 Saran .....</b>	<b>104</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>