

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Fokus Permasalahan.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Tujuan Penelitian.....	5
1.5.2 Manfaat Penelitian	5
1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6.1 Cara Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Analisis	7
1.7 Kerangka Penelitian	9
1.8 Sistematika Penulisan	10
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI	11
2.1 Perancangan	11

2.1.1 <i>Design Thinking</i>	11
2.2 <i>Multimedia</i>	13
2.2.1 Definisi <i>Multimedia</i>	13
2.2.2 <i>Multimedia Learning</i>	14
2.2.3 Gamifikasi	15
2.2.4 <i>Multimedia Device</i>	20
2.3 <i>Smartphone</i>	20
2.3.1 Sistem Operasi	21
2.4 Aplikasi	22
2.4.1 Definisi Aplikasi	22
2.4.2 <i>Mobile Applications</i>	23
2.5 <i>User Interface</i>	23
2.5.1 Definisi <i>User Interface</i>	23
2.5.2 Komponen <i>User Interface</i>	24
2.6 <i>User Experience</i>	36
2.6.1 Definisi <i>User Experience</i>	36
2.6.1 Elemen User Experience	36
2.7 Desain Komunikasi Visual	38
2.7.1 Definisi Desain Komunikasi Visual	38
2.7.2 Unsur-unsur Desain.....	39
2.7.3 Prinsip-prinsip Desain.....	40
2.8 AISAS Model	42
2.9 Kerangka Teori	42
2.10 Asumsi.....	44
BAB III	46
DATA DAN ANALISIS	46

3.1 Data	46
3.1.2 Data Obyek Penelitian.....	50
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	60
3.1.4 Data Produk Sejenis	60
3.1.5 Data Wawancara.....	64
3.1.6 Data Kuesioner.....	73
3.2 Analisis Data	82
3.2.2 Analisis Wawancara	87
3.2.3 Analisis Kuesioner	91
3.3 KESIMPULAN	93
BAB IV	96
KONSEP DAN PERANCANGAN	96
4.1 Metode Perancangan	96
4.2 Konsep Pesan	97
4.2.1 Big Idea	97
4.2.2 Penamaan Aplikasi	97
4.3 Konsep Kreatif	98
4.4 Konsep Visual	100
4.4.1 <i>Moodboard</i>	100
.....	101
4.4.2 Logo Aplikasi	101
4.4.3 Ilustrasi.....	102
4.4.4 Tipografi.....	103
4.4.5 Warna	103
4.4.6 Ikon	104
4.4.7 Layout	105

.....	105
4.5 Konsep Media	105
4.5.1 Media Primer.....	105
4.5.2 Media Sekunder	106
4.6 Konsep Bisnis	107
4.7 Hasil Perancangan.....	108
4.7.1 Logo	108
4.7.2 Ilustrasi.....	109
4.7.3 Ikon	112
4.6.4 <i>User Interface</i>	113
4.8 <i>Testing</i>	141
4.8.1 <i>User Testing</i>	141
4.8.2 <i>Usability Testing</i>	141
BAB V.....	146
PENUTUP.....	146
5.1 Kesimpulan	146
5.2 Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN.....	151