DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN **2**
LEMBAR PERNYATAAN **3**
KATA PENGANTAR **4**
ABSTRAK **5**
ABSTRACT **6**
DAFTAR ISI **7**
DAFTAR GAMBAR **10**
DAFTAR TABEL **13**
BAB I **14**
1.1 Latar Belakang 14
1.2 Permasalahan 18
1.3 Ruang Lingkup 18
1.4 Tujuan Penelitian 19
1.5 Metode Penelitian 19
1.6 Kerangka Penelitian 22
1.7 Pembabakan 23
BAB II **24**
2.1 Teori 24
2.1.1 *Design Thinking* 24
2.1.2 *Human Centered Design* 25
2.1.3 *User Persona* 25
2.1.4 Multimedia 26
2.1.5 Aplikasi *Mobile* 27
2.1.6 Desain Komunikasi Visual (DKV) 31
2.1.7 *User Interface* 32
2.1.8 *Interaction Design* 41
2.1.9 *User Experience* 42
2.1.10 *Usability Testing* 45
2.1.11 *Business Model Navigator* 46
2.1.12 *Business Model Canvas* (BMC) 48
2.2 Kerangka Teori 51

2.3 Asumsi 54
BAB III 55
3.1 PENGUMPULAN DATA 55
3.1.1 Obyek Penelitian dan Khalayak Sasaran 55
3.1.2 Data Visual, Wawancara dan Kuesioner 58
3.2 ANALISIS DATA DAN PENARIKAN KESIMPULAN 84
3.2.1 Analisis Data 84
3.2.2 Penarikan Kesimpulan 87
BAB IV 90
4.1 Konsep Perancangan 90
4.1.1 Konsep Pesan *Big Idea* 90
4.1.2 Konsep Kreatif 90
4.1.3 Konsep Visual 90
4.2 Konsep Bisnis dan Biaya Produksi 94
4.2.1 Peluang Bisnis 94
4.2.2 Konsep Bisnis 94
4.3 Perancangan Aplikasi 96
4.3.1 Nama Aplikasi 96
4.3.2 Perancangan Logo 97
4.3.3 Perancangan Ikon dan Ilustrasi 102
4.3.4 Perancangan Aplikasi 105
4.3.5 Perancangan *User Flow* 112
4.3.6 Perancangan *Wireframe* 115
4.4 *Usability Testing* 159
4.4.1 Perencanaan Pelaksanaan *Usability Testing* 160
4.4.2 Hasil SUS dan SEQ 161
4.4.3 Hasil Wawancara *Usability Testing* 171
4.4.4 Kesimpulan *Usability Testing* 172
4.5 Media Pendukung Aplikasi 172
4.5.1 *X-Banner* 172
4.5.2 Poster 174
4.5.3 Brosur Trifold 176
4.5.4 *Flyer* 178

4.5.5 *Social Media Ads* 180
BAB V 183
5.1 Kesimpulan 183
5.2 Saran 184
DAFTAR PUSTAKA 185
LAMPIRAN 191