

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 LATAR BELAKANG.....	1
1.1 Latar Belakang :.....	1
1.2 Identifikasi Masalah :	2
1.3 Rumusan Masalah :	2
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.6.1 Metode Analisis	5
1. Analisis Konten	5
2. Analisis Visual	5
3. Analisis Data Kuesioner.....	5
4. Analisis Matriks	5
1.7 Kerangka Penelitian.....	6
1.8 Pembabakan.....	7
BAB II	8
DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.2 Aplikasi Mobile	10
2.1.3 <i>User Interface</i>	11
2.1.3.1 <i>Mobile User Interface</i>	11
2.1.4 <i>User Experience</i>	15
2.2 Kerangka Teori.....	16

Bab III.....	17
DATA DAN ANALISA.....	17
3.1 <i>Empathize</i>	17
3.1.1 Data Aplikasi Sejenis	17
3.1.2 Data Observasi.....	19
3.1.3 Data Wawancara.....	20
3.1.4 Data Kuesioner	23
3.1.7 Analisa Data Aplikasi Sejenis	28
3.2 <i>Define</i>	31
3.2.1 Data Khalayak Sasaran.....	31
3.2.2 User Persona	32
3.3 Penarikan Kesimpulan.....	33
BAB IV.....	36
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	36
4.1 <i>Ideate</i>	36
4.1.1 <i>Konsep Pesan</i>	36
4.1.2 <i>Konsep Kreatif</i>	37
4.1.3 <i>Konsep Visual</i>	38
4.1.4 <i>Konsep Media</i>	39
4.2 <i>Proses dan Hasil Perancangan</i>	41
4.2.1 <i>Prose Perancangan</i>	41
A. <i>Penamaan Aplikasi</i>	41
B. <i>Logo</i>	41
4.2.4 <i>Prototype</i>	43
4.2.2 <i>Hasil Perancangan</i>	47
4.2.5 <i>Test</i>	53
4.2.6 <i>Media Pendukung</i>	56
BAB V	58
KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 <i>Kesimpulan</i>	58
5.2 <i>Saran</i>	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60