

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	1
KATA PENGANTAR	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
DAFTAR TABEL	9
BAB I.....	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang Masalah.....	12
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Ruang Lingkup.....	15
1.4 Tujuan Penelitian.....	16
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis.....	16
1.6 Kerangka Penelitian	18
1.7 Pembabakan	19
BAB 2.....	20
LANDASAN TEORI.....	20
2.1 Teori Substantif	20
2.1.1 Multimedia	20
2.1.2 Perangkat <i>Mobile</i>	21
2.1.3 <i>Multimedia Device</i>	23
2.1.4 UI/UX.....	24
2.1.5 Logo	31
2.1.6 Desain Komunikasi Visual	32
2.2 Teori Analisis.....	39
2.2.1 Design Thinking.....	39
2.2.2 Bussiness Model Canvas.....	42
2.2.3 <i>Business Model Navigator</i>	44
2.2.4 Digital Start-Up.....	45
2.2.6 <i>User Persona</i>	46
2.2.7 Value Proposition Design	47
2.3 Kerangka Teori	48
2.4 Asumsi.....	48

BAB III	49
DATA DAN ANALISIS	49
3.1 <i>Emphatize</i>	49
3.1.1 Studi Literatur	49
3.1.2 Data Produk.....	50
3.1.3 Observasi.....	51
3.1.4 Wawancara	52
3.1.5 Pengguna	58
3.1.6 Data Aplikasi Sejenis.....	59
3.2 Analisis Data	62
3.2.1 Analisis Studi Pustaka.....	62
3.2.2 Analisis Produk	62
3.2.3 Analisis Hasil Observasi	62
3.2.4 Analisis Wawancara	63
3.2.5 Analisis Aplikasi Sejenis.....	64
3.3 Define.....	68
3.3.1 Analisis Pengguna	68
3.4 Matriks Penarikan Kesimpulan	69
BAB IV	71
4.1 Matriks Penarikan Kesimpulan	71
4.1.1 Konsep <i>Big Idea</i>	71
4.1.2 Konsep Kreatif.....	71
4.1.3 Konsep Visual.....	72
4.2 Konsep Media	80
4.3 Konsep Bisnis dan Biaya Produksi	81
4.3.1 Peluang Bisnis	81
4.3.2 Konsep Bisnis.....	81
4.3.3 Konsep Model Bisnis	82
4.3.4 <i>Value Proposition Canvas</i>	83
4.4 Perancangan Aplikasi	85
4.4.1 Nama Aplikasi.....	85
4.4.2 Perancangan Logo	86
4.4.3 <i>Sitemap</i> Aplikasi	94
4.4.4 User Flow	95
4.4.5 <i>Wireframe (Low Fidelity)</i>	102
4.4.6 Hasil Perancangan	106
4.5 Usability Testing.....	136
BAB V	138

PENUTUP	138
5.1 Kesimpulan.....	138
5.2 Saran.....	139