

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
ABSTRAK.....	4
ABSTRACT.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL.....	12
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup Permasalahan.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Metode Analisis Data.....	5
1.8 Kerangka Penelitian.....	6
1.9 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSATAKA.....	8
2.1 Multimedia.....	8
2.1.1 Multimedia Interaktif.....	8
2.1.2 Multimedia Hiperaktif.....	8
2.1.3 Multimedia Linear.....	8
2.2 Multimedia Device.....	9
2.3 Mobile Apps.....	9
2.4 User Interface (UI).....	11
2.4.1 Pengertian User Interface.....	11
2.4.2 Elemen User Interface.....	11
2.4.3 Prinsip <i>User Interface</i>	20
2.5 User Experience (UX).....	20

2.6	Motion Graphic.....	21
2.7	QR Code.....	22
2.8	Desain Komunikasi Visual.....	23
2.8.1	Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	23
2.8.2	Prinsip Desain Komunikasi Visual.....	26
2.9	Kerangka Teori.....	29
2.10	Asumsi.....	29
BAB 3.....		30
DATA DAN ANALISIS.....		30
3.1	Data.....	30
3.1.1	Tea Blending.....	30
3.2	Data Pemberi Proyek.....	31
3.2.1	Data Produk.....	33
3.2.2	Kemasan Produk.....	38
3.2.3	Harga Produk.....	40
3.2.4	Turunan Produk.....	43
3.2.5	Segmentasi Pasar.....	45
3.2.6	Market Positioning.....	46
3.2.7	Brand Activities.....	46
3.2.8	Media Promosi.....	50
3.2.10	Business Model Canvas.....	52
3.3	Observasi.....	53
3.3.1	Data Media Sebelumnya.....	53
3.3.2	Data <i>mobile apps</i> Sejenis.....	55
3.4	Wawancara.....	59
3.5	Data Kuesioner.....	65
3.6	Analisis Aplikasi Sejenis.....	73
3.7	Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	76
BAB IV.....		79
Konsep & Hasil Perancangan.....		79
4.1	Big Idea.....	79
4.2	Konsep Kreatif.....	79
4.3	User Persona.....	80
4.4	Konsep Visual.....	81

4.5 Konsep Visual.....	81
4.5.1. Pengayaan Visual.....	81
4.5.2 Logo.....	82
4.5.3 Konsep Tata Letak.....	83
4.5.4 Konsep Warna.....	84
4.5.5 Tipografi.....	84
4.5.6 Konsep <i>Icon</i>	85
4.5.7 Konsep Ilustrasi.....	86
4.5.8 Konsep Motion Grapich.....	87
4.5.8 Konsep Media.....	87
4.5.9 Konsep Business Model Canvas.....	90
4.6 Perancangan.....	91
4.6.1 Logo & Nama Aplikasi.....	91
4.6.2 Ilustrasi.....	92
4.6.3 Motion grapich.....	94
4.6.4 Sitemap.....	95
4.6.5 Userflow.....	96
4.6.6 Low Fidelity Wireframe.....	96
4.6.6 High Fidelity.....	101
4.6.7 Media Pendukung.....	107
4.7 Usability Testing.....	109
BAB V.....	110
Kesimpulan.....	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	114