

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRAC</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Tujuan Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.8 Metode Analisis Data.....	3
1.9 Kerangka Penelitian	5
1.10 Pembabakan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Multimedia.....	7
2.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	7
2.1.3 UI/UX	9
2.1.4 Desain Komunikasi Visual.....	11
2.1.5 Design Thinking.....	17
2.1.6 <i>Business Model Canvas</i> (BMC)	21
2.1.7 Bisnis Model Navigator (BMN)	23
2.1.8 Kesehatan Mental.....	23
2.1.9 <i>Usability Testing</i>	24
2.2 Kerangka Teori.....	26
2.3 Asumsi	26
BAB III DATA DAN ANALISIS	28
3.1 Data.....	28

3.2	Data Pesaing.....	38
3.3	Analisis Data.....	41
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis Data	46
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN		48
4.1	<i>Ideate</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2	Konsep Kreatif.....	48
4.3	Konsep Visual	49
4.4	Konsep Media	52
4.5	Konsep Bisnis	54
4.6	Hasil Perancangan.....	56
4.7	Media Promosi Pendukung	78
4.8	<i>Usability Testing</i>	84
BAB V PENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....		86
LAMPIRAN.....		88