

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian	10
Gambar 2. 1 Sistem Android	14
Gambar 2. 2 Sistem iOS	14
Gambar 2. 3 Titik.....	16
Gambar 2. 4 Garis.....	16
<i>Gambar 2. 5 Bentuk</i>	17
Gambar 2. 6 Warna.....	17
Gambar 2. 7 Tekstur	18
Gambar 2. 8 Ruang.....	18
Gambar 2. 9 Contoh Layout	21
Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan warna.....	22
Gambar 2. 11 Typography	23
Gambar 2. 12 Imagery	23
Gambar 2. 13 Gamifikasi.....	25
Gambar 2. 14 Design Thinking	26
Gambar 2. 15 User Persona	28
Gambar 2. 16 Business Model Canvas	29
Gambar 2. 17 Kerangka Teori	32
Gambar 2. 1 Sistem Android	14
Gambar 2. 2 Sistem iOS	14
Gambar 2. 3 Titik.....	16
Gambar 2. 4 Garis.....	16
<i>Gambar 2. 5 Bentuk</i>	17
Gambar 2. 6 Warna.....	17
Gambar 2. 7 Tekstur	18
Gambar 2. 8 Ruang.....	18
Gambar 2. 9 Contoh Layout	21
Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan warna.....	22
Gambar 2. 11 Typography	23
Gambar 2. 12 Imagery	23
Gambar 2. 13 Gamifikasi.....	25
Gambar 2. 14 Design Thinking.....	26
Gambar 2. 15 User Persona	28
Gambar 2. 16 Business Model Canvas	29
Gambar 2. 17 Kerangka Teori	32
Gambar 3. 1 Logo Dinas Kebudayaan Bali	33
Gambar 3. 2 Observasi Sekolah.....	35
Gambar 3. 3 Wawancara Masyarakat.....	37
Gambar 3. 4 Wawancara Masyarakat	38
Gambar 3. 5 Wawancara Masyarakat.....	40
Gambar 3. 6 Wawancara Guru Bahasa Bali	41
Gambar 3. 7 Wawancara Guru Bahasa Bali	43
Gambar 3. 8 Wawancara Ahli UI/UX.....	44
Gambar 3. 9 Usia Responden	46
Gambar 3. 10 Penggunaan Bahasa Bali.....	47
Gambar 3. 11 Pemahaman Bahasa Bali.....	47
Gambar 3. 12 Pelestarian Bahasa Bali.....	48

Gambar 3. 13 Pengenalan Gadget.....	48
Gambar 3. 14 Kepemilikan Gadget	49
Gambar 3. 15 Lama Penggunaan Gadget	49
Gambar 3. 16 Pengetahuan Aplikasi Bahasa Bali	50
Gambar 3. 17 Rancangan Aplikasi	50
Gambar 3. 18 Gamifikasi.....	50
Gambar 3. 19 Pembelian Barang Secara Online.....	51
Gambar 3. 20 Sistem Top-Up	51
Gambar 3. 21 Ketertarikan Terhadap Aplikasi	52
Gambar 3. 22 Pemilihan Font	52
Gambar 3. 23 Jawaban Pemilihan Font	53
Gambar 3. 24 Contoh User Interface	53
Gambar 3. 25 User Interface Yang di pilih.....	53
Gambar 3. 26 Aplikasi Duolingo	54
Gambar 3. 27 Aplikasi Cakap - Belajar Online	55
Gambar 3. 28 Aplikasi Lingodeer.....	56
Gambar 3. 29 Jumlah Install aplikasi mobile di Indonesia	61
Gambar 3. 30 Business Model Canvas	62
Gambar 4. 1 Referensi Penggayaan Visual.....	67
Gambar 4. 2 Moodboard Aplikasi	68
Gambar 4. 3 Warna Aplikasi	68
Gambar 4. 4 Konsep Ilustrasi	69
Gambar 4. 5 Font Poppins	70
Gambar 4. 6 Konsep Tataletak	70
Gambar 4. 7 Konsep Logo.....	71
Gambar 4. 8 Konsep Icon	72
Gambar 4. 9 Logo Aplikasi.....	74
Gambar 4. 10 Sitemap Profile.....	74
Gambar 4. 11 Userflow.....	75
Gambar 4. 12 Low-Fidelity	76
Gambar 4. 13 Splash Screen & Welcome Screen.....	77
Gambar 4. 14 Register & Login.....	77
Gambar 4. 15 Home dan Learning page	78
Gambar 4. 16 Test Page 1	79
Gambar 4. 17 Test Page 2.....	79
Gambar 4. 18 Profile Page & Setting.....	80
Gambar 4. 19 Achievement & Privacy	81
Gambar 4. 20 Change Account & Logout	81
Gambar 4. 21 Instagram Post (Sumber: Dokumen Pribadi)	83
Gambar 4. 22 Banner (Sumber: Dokumen Pribadi).....	84
Gambar 4. 23 Poster (Sumber: Dokumen Pribadi).....	84