

DAFTAR ISI

PERANCANGAN APLIKASI <i>MOBILE</i> PEMBELAJARAN BAHASA BALI UNTUK GENERASI MUDA.....	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN.....	3
KATA PENGANTAR	4
ABSTRAK.....	5
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	0
DAFTAR TABEL.....	2
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang Masalah	3
1.2 Permasalahan	5
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Ruang Lingkup.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis	7
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.5.2 Metode Analisis Data.....	8
1.6 Kerangka Penelitian	10
1.7 Pembabakan	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Teori Dasar Aplikasi.....	12
2.1.1 Multimedia.....	12
2.1.2 Perangkat Mobile.....	12
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	15
2.2.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	15
2.2.2 Unsur - Unsur Desain.....	15
2.2.3 Prinsip Desain	18
2.3 User Interface.....	19
2.3.1 Pengertian User Interface.....	19
2.3.2 Prinsip User Interface	19
2.3.3 Komponen User Interface.....	21
2.4 User Experience.....	24

2.4.1 Pengertian User Experience.....	24
2.4.2 Elemen User Experience (UX)	25
2.5 Gamifikasi.....	25
2.6 Design Thinking.....	26
2.6.1 Tahapan Design Thinking.....	26
2.6.2 User Persona	27
2.7 Business Model Navigator	28
2.8 Business Model Canvas	29
2.9 Kerangka Teori dan Preposisi.....	31
2.9.1 Asumsi	32
BAB III DATA DAN ANALISIS	33
3.1 Data.....	33
3.1.1 Data Instansi	33
3.1.2 Data Khalayak Sasaran	34
3.1.2 Observasi	35
3.1.3 Wawancara.....	36
3.1.4 Kuesioner.....	46
3.1.5 Data Aplikasi Sejenis.....	54
3.2 Analisis Data.....	57
3.2.1 Analisis Khalayak Sasaran.....	57
3.2.2 Analisis Hasil Observasi.....	57
3.2.3 Analisis Hasil Wawancara	58
3.2.4 Analisis Hasil Kuesioner.....	59
3.2.5 Analisis Aplikasi Sejenis	59
3.2.5 Analisis Peluang Bisnis.....	61
3.2.6 Analisis Business Model Canvas	62
3.3 Matriks Penarikan Kesimpulan.....	62
BAB IV PROGRES PERANCANGAN	65
4.1 Konsep Perancangan.....	65
4.1.1 Konsep Pesan <i>Big Idea</i>	65
4.2 Konsep Kreatif.....	66
4.3 Konsep Visual.....	67
4.3.1 Pengayaan visual.....	67
4.3.2 Konsep Warna.....	68
4.3.3 Konsep Ilustrasi	69
4.3.4 Konsep Tipografi	69
4.3.5 Konsep Tataletak	70

4.3.6 Konsep Logo.....	70
4.3.7 Konsep Ikon.....	72
4.4 Konsep Media.....	72
4.4.1 Media Utama.....	72
4.4.2 Media Pendukung.....	72
4.5 Prototype.....	73
4.5.1 Nama Aplikasi.....	73
4.5.2 Perancangan Logo.....	73
4.5.3 Site Map.....	74
4.5.4 Userflow.....	75
4.5.5 Low-Fidelity.....	76
4.5.6 High-Fidelity.....	77
4.6 Usability Testing.....	82
4.7 Media Pendukung.....	83
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87