

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 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	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1. Wawancara	4
1.6.2. Kuesioner	4
1.6.3. Studi Pustaka	4
1.6.4. Analisis Data	4
1.7. Kerangka Penelitian	5
1.8. Pembabakan	6
1.8.1 BAB I PENDAHULUAN	6
1.8.2. BAB II LANDASAN TEORI	6
1.8.3. BAB III METODE PENELITIAN	6
1.8.4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	6
1.8.5. BAB V KESIMPULAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Multimedia	7
2.1.1. Pengertian Multimedia	7
2.1.2. Perangkat Multimedia	7
2.2. UI/UX	8
2.2.1. Pengertian UI/UX	8
2.2.2. User Experience (UX)	8
2.2.3. User Interface (UI)	9
2.3. Desain Komunikasi Visual	13
2.3.1. Unsur Desain Komunikasi Visual	14

2.3.2.	Elemen Desain Komunikasi Visual	14
2.3.3.	<i>Pattern</i>	15
2.4.	<i>Design Thinking</i>	16
2.5.	<i>Website</i>	17
2.6.	Business Model Canvas	18
2.7.	<i>Business Model Navigator</i>	19
2.8.	<i>Usability Testing</i>	20
2.9.	Kerangka Teori	21
2.10.	Asumsi	21
BAB III	DATA DAN ANALISIS	22
3.1.	Data	22
3.1.1.	Data Visual Aplikasi Sejenis	22
3.1.2.	Data Primer	25
3.2.	Analisis Data	39
3.2.1.	Analisis Matriks Perbandingan Data Pesaing	39
3.3.	Penarikan Kesimpulan	41
3.4.	<i>Define</i>	42
BAB IV	KONSEP DAN PERANCANGAN	44
4.1.	<i>Ideate</i>	44
4.2.	Konsep Bisnis	44
4.2.1.	<i>Business Model Navigator</i>	44
4.2.2.	Value Proposition Canvas	45
4.2.3.	<i>Business Model Canvas</i>	47
4.3.	Penamaan Aplikasi	47
4.4.	Konsep Kreatif	48
4.5.	Konsep Visual	49
4.7.	Hasil Perancangan	54
4.7.1.	Logo	54
4.7.2.	Ikon	56
4.7.3.	Aset Ilustrasi	56
4.7.4.	<i>Pattern</i>	56
4.7.5.	<i>User Interface</i>	57
4.7.6.	Media Informasi	101
4.8.	<i>Usability Testing</i>	106
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1.	Kesimpulan	107
5.2.	Saran	107