

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB 1 .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Masalah .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
1.6 Kerangka Penelitian .....	10
1.7 Sistematika Penulisan .....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN .....	12
2.1 Rangkuman Teori/ Konsep Dasar .....	12
2.1.1 <i>Sedentary Lifestyle</i> .....	12
2.1.2 Aplikasi Bergerak ( <i>Mobile Application</i> ) .....	12
2.1.3 <i>User Interface</i> .....	15
2.1.4 <i>User Experiance</i> .....	16
2.1.5 Diabetes Melitus .....	17
2.1.6 Design Thinking .....	18
2.1.7 Desain Grafis .....	19
2.1.8 Remaja .....	20
2.1.9 Media Informasi .....	21
2.1.10 Media Digital .....	21

2.1.11 <i>Gamification</i> / Gamifikas .....	22
2.2 Penelitian Terdahulu .....	23
2.3 Asumsi/preposisi .....	25
2.3.1. Kerangka Teori .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	27
3.1.1 Pendekatan Kualitatif .....	27
3.1.2 Metode Pengumpulan Data .....	27
3.2 Tahap Penelitian .....	29
3.2.1 Perencanaan dan Persiapan .....	29
3.2.2 Analisis Data .....	29
3.3 Populasi dan Sample .....	30
3.4 Metode Analisis Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	32
4.2 <i>Empathize</i> .....	33
4.2.1. Wawancara .....	34
4.2.2 Kuesioner .....	51
4.2.3 Observasi Visual .....	53
4.2.4 <i>Define</i> .....	56
4.2.5 <i>Ideate</i> .....	57
4.2.6 <i>Prototype</i> .....	58
4.2.7 <i>Testing</i> .....	64
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66

5.2 Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
Lampiran .....	71