

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis Data	7
1.6 Metode Perancangan.....	8
1.7 Kerangka Perancangan	9
1.8 Pembabakan.....	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	11
2.1 Ruang Lingkup Desain	11
A. Desain sebagai Pemecahan Masalah	11
B. Prinsip <i>Human Centered</i> dan Inovasi dalam Desain	11
C. Konteks Ruang Lingkup Penelitian: Media Digital.....	12
2.2 <i>Interaction Design</i>	13
2.2.1 Desain Interaksi dan Prinsip UI/UX.....	13
2.2.2 Struktur Navigasi dan Kerangka Interaksi	18
2.2.3 Elemen Mikro Interaksi.....	20
2.3 <i>Design Thinking</i>	23
2.3.1 <i>Empathize</i>	24
2.3.2 <i>Define</i>	32
2.3.2 <i>Ideate</i>	32

2.3.4 <i>Prototype</i>	33
2.3.5 <i>Test</i>	33
2.4 Elemen Desain Grafis	34
2.4.1 Penggayaan Visual	34
2.4.2 Tipografi	36
2.4.3 Warna	37
2.4.4 <i>Layout</i>	38
2.5 <i>Business Model Frameworks</i>	40
2.5.1 Teori <i>Business Model Canvas</i>	40
2.5.2 Teori <i>Business Model Navigator</i>	42
2.6 Penelitian Terdahulu	45
2.7 Kerangka teori	46
2.8 Asumsi	46
BAB III DATA DAN ANALISIS	47
3.1 Data	47
3.1.1 Data Potensi Pasar	47
3.1.2 Data Obyek Penelitian	49
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	52
3.1.4 Data Wawancara	56
3.1.5 Data Observasi	67
3.1.6 Data Kuesioner	69
3.1.7 Data Aplikasi Sejenis	75
3.2 Analisis Data	78
3.2.1 Analisis Data Potensi Pasar	78
3.2.2 Analisis Objek Penelitian	79
3.2.3 Analisis Khalayak Sasaran	80
3.2.4 Analisis Wawancara	84
3.2.5 Analisis Hasil Observasi	85
3.2.6 Analisis Hasil Kuesioner	86
3.2.7 Analisis Matriks Perbandingan Aplikasi	87
3.3 Matriks Penarikan Kesimpulan	91
BAB IV PERANCANGAN	94
4.1 Penerapan Metode Perancangan	94
4.1.1 <i>Emphatize</i>	94
4.1.2 <i>Define</i>	99
4.1.3 <i>Ideate</i>	101

4.1.4 <i>Prototype</i>	102
4.1.5 <i>User Testing</i>	103
4.2 Konsep Perancangan.....	104
4.2.1 Konsep Dasar	104
4.2.2 Konsep Visual	106
4.2.3 Konsep Media	113
4.2.4 Konsep Bisnis.....	115
4.3 Hasil Perancangan	119
4.3.1 Nama Aplikasi.....	119
4.3.2 Perancangan Logo	120
4.3.3 <i>Sitemap</i> Aplikasi	128
4.3.3 <i>User Flow</i>	129
4.3.5 <i>Wireframe (Low-fidelity)</i>	133
4.3.6 <i>Wireframe (High-fidelity)</i>	144
4.3.7 Media Pendukung.....	157
4.4 User Testing.....	169
4.4.1 Temuan dan Iterasi Perbaikan	170
BAB V PENUTUP.....	173
5.1 Kesimpulan.....	173
5.2 Saran	174
DAFTAR PUSTAKA.....	175
LAMPIRAN.....	180