

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	5
1.2.1 Identifikasi Masalah	5
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis	6
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2 Analisis Data	7
1.6 Metode Perancangan.....	8
1.7 Kerangka Penelitian.....	9
1.8 Pembabakan.....	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	11
2.1 Desain Komunikasi Visual (DKV)	11
2.2 Desain	18
2.3 Multimedia.....	18
2.4 Aplikasi <i>Mobile</i>	19
2.5 UI/UX	20
2.6 Sistem Operasi	24

2.7 Logo.....	25
2.8 <i>Design Thinking</i>	27
2.9 <i>Customer Journey</i>	30
2.10 <i>Empathy Map</i>	31
2.11 <i>Activites, Interest, Opinion (AIO)</i>	32
2.12 User Persona	33
2.13 <i>Business Model Canvas</i>	35
2.14 Riset Terdahulu	37
2.15 Kerangka Teori	38
2.16 Asumsi	39
BAB III DATA & ANALISIS	40
3.1 Data.....	40
3.1.1 Potensi Pasar.....	40
3.1.2 Potensi Aplikasi <i>Mobile</i>	41
3.1.3 Ruang Lingkup Obesitas	43
3.1.4 Data Observasi.....	45
3.1.5 Data Wawancara	47
3.1.6 Data Kuesioner	52
3.1.7 Data Pengguna.....	59
3.1.8 Data Aplikasi Sejenis.....	60
3.2 Analisis Data.....	63
3.2.1 Analisis Data Potensi Pasar	63
3.2.2 Analisis Data Potensi Aplikasi <i>Mobile</i>	64
3.2.3 Analisis Data Ruang Lingkup Obesitas	64
3.2.4 Analisis Data Pengguna	65
3.2.5 Analisis Data Hasil Observasi	74
3.2.6 Analisis Data Hasil Wawancara.....	75
3.2.7 Analisis Data Hasil Kuesioner.....	77
3.2.8 Analisis Data Aplikasi Sejenis.....	77
3.3 Matriks Penarikan Kesimpulan.....	82
3.4 Penarikan Kesimpulan.....	86
BAB IV	87

PERANCANGAN	87
4.1 Penerapan Metode Perancangan	87
4.1.1 Empathize	87
4.1.2 <i>Define</i>	90
4.1.3 <i>Ideate</i>	91
4.1.4 <i>Prototype</i>	92
4.1.5 <i>User Testing</i>	93
4.2 Konsep Perancangan.....	95
4.2.1 Konsep Dasar.....	95
4.2.2 Konsep Visual.....	96
4.2.3 Konsep Media.....	102
4.2.4 Konsep Bisnis	103
4.3 Hasil Perancangan	104
4.3.1 Nama Aplikasi	104
4.3.2 Logo Aplikasi	105
4.3.3 <i>Sitemap</i> Aplikasi	111
4.3.4 <i>User Flow</i>	112
4.3.5 Wireframe (Low-Fidelity)	116
4.3.6 Hasil Perancangan	121
4.4 <i>Usability Testing</i>	145
BAB V.....	146
KESIMPULAN & SARAN.....	146
5.1 Kesimpulan	146
5.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA.....	148