

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
<i>ABTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN UMUM.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Combat Sports	10
2.2.1 Jenis-Jenis Combat Sports.....	10
2.2.2 Perilaku Penggemar Combat Sport.....	13
2.2.3 Pasar Combat Sports	15
2.3 Desain Antarmuka Pengguna	16
2.3.1 Proses Desain Antarmuka	18
2.3.2 Fungsi Desain Berdasarkan Survei User.....	18

2.3.3	Desain Thinking Dalam Aplikasi.....	19
2.3.4	Human Centered Design (HCD)	21
2.3.5	AISAS	22
2.4	Elemen Desain Antarmuka Pengguna	23
2.4.1	Penerapan Warna Dalam Perancangan Antarmuka Pengguna.....	24
2.4.2	Tata Letak Dalam Perancangan Antarmuka Pengguna.....	27
2.4.3	Tipografi Dalam Perancangan Antarmuka Pengguna.....	30
2.4.4	Navigasi.....	33
2.4.5	Tombol (Button).....	34
2.4.6	Ikon	35
2.5	Ringkasan Kesimpulan Teori	36
2.6	Kerangka Berpikir	37
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		38
3.1	Sistematika Perancangan.....	38
3.2	Metode Perancangan.....	39
3.3	Metode Pencarian Data.....	40
3.3.1	Wawancara.....	40
3.4	BYON.....	42
3.4.1	Hasil Studi pada BYON	44
3.4.2	Aplikasi Pembanding.....	45
3.4.3	Kuesioner	49
3.5	Analisis Data.....	51
3.5.1	Hasil Wawancara	51
3.5.2	Hasil Analisis Aplikasi Pembanding.....	52
3.5.3	Hasil Kuesioner	56

3.6	Kesimpulan Hasil Analisis	56
3.7	Pemecahan Masalah	57
BAB IV STRATEGI KREATIF		59
4.1	Strategi Komunikasi	59
4.1.1	Strategi Monetisasi.....	60
4.2	Analisis Segmentation, Targeting dan Positioning.....	61
4.3	Analisis SWOT.....	62
4.4	Proses Tahapan Perancangan UI	62
4.4.1	Persona.....	62
4.4.2	User Journey Map.....	63
4.4.3	User Flow.....	65
4.4.4	Sitemap.....	66
4.4.5	Moodboard.....	67
4.4.6	Wireframe	68
4.4.7	Low Fidelity.....	68
4.4.8	<i>App Name</i>	68
4.4.9	<i>Color Pallete</i>	69
4.4.10	Font	70
4.4.11	Logo	71
4.4.12	<i>Grid App</i>	71
4.4.13	Aset Digital	72
4.5	High Fidelity.....	74
4.5.1	Splash Screen.....	74
4.5.2	Sign In & Sign Up.....	75
4.5.3	Homepage	77

4.5.4	Pembayaran.....	78
4.5.5	Livestream <i>Pay-Per-View</i>	79
4.5.6	Pemesanan Tiket Nonton Langsung.....	80
4.5.7	Hasil Pertandingan.....	81
4.5.8	Berita.....	82
4.5.9	Sorotan.....	83
4.5.10	Ranking Atlet.....	84
4.5.11	Profil.....	85
4.6	Prototype Design.....	86
4.6.1	Uji Coba Prototype Oleh Persona.....	86
4.7	Media Pendukung.....	87
BAB V	PENUTUP.....	90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN-LAMPIRAN		100