

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 LATAR BELAKANG.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup	2
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Metode Analisa Data	4
1.8 Kerangka Penelitian.....	6
1.9 Pembabakan.....	8
BAB 2 LANDASAN TEORI	9
2.1 Perancangan.....	9
2.2 Prototipe	9
2.2.1 Metode Prototipe	11
2.2.2 Manfaat Prototipe	16
2.3 DKV	18
2.3.1 Layout.....	18
2.3.2 Tipografi	19
2.3.3 Warna.....	19
2.4 Design Thinking	19
2.5 Desain Sprint	23
2.5.1 Tahapan Desain Sprint	24
2.6 Situs Web.....	25

2.6.1 UI (User Interface).....	27
2.6.2 UX (User Experience)	34
2.7 Desain Secara Psikologis.....	39
BAB 3 DATA DAN ANALISA.....	40
3.1 Data.....	40
3.1.1 Data Institusi.....	40
3.1.2 Data Objek Penelitian.....	41
3.1.3 Data Sasaran	49
3.1.4 Data Proyek Sejenis.....	50
3.1.5 Data Hasil Observasi	59
3.1.6 Data Hasil Wawancara	64
3.1.7 Data Hasil Kuesioner.....	68
3.2 Analisis	74
3.2.1 Analisis Hasil Observasi.....	74
3.2.2 Analisis Hasil Wawancara.....	75
3.2.3 Analisis Hasil Kuesioner	76
3.2.4 Analisa Proyek Terdahulu	78
3.2.5 Analisis Matriks Perbandingan.....	80
3.2.6 Analisis SWOT.....	83
3.3 Kesimpulan Hasil Analisis	84
BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	86
4.1 Konsep Pesan.....	86
4.2 Konsep Kreatif.....	87
4.3 Konsep Media.....	87
4.4 Konsep Visual	88
4.5 Hasil Perancangan.....	95
4.6 Konsep Promosi dan <i>Sharing</i>	99
BAB 5 PENUTUP	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN GAMBAR.....	109