

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis Data	5
1.6 Kerangka Penelitian.....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Perancangan.....	8
2.1.1 <i>Design Thinking</i>	8
2.2 <i>Multimedia</i>	10
2.2.1 Jenis jenis Multimedia.....	11
2.3 <i>Website</i>	11
2.4 <i>Usability testing</i>	14
2.5 <i>User Experience</i>	15
2.5.1 Faktor-faktor <i>User Experience</i>	15
2.5.2 <i>User Experience Process</i>	16
2.6 <i>User Interface</i>	18

2.6.1	Prinsip <i>User Interface</i>	18
2.6.2	Elemen <i>User Interface</i>	20
2.6.3	Komponen <i>User Interface</i>	30
2.7	Desain Komunikasi Visual	31
2.7.1	Unsur Desain Komunikasi Visual	31
2.7.2	Komposisi Desain Komunikasi Visual	34
2.8	<i>Business Model Navigator</i>	38
2.9	<i>Business Model Canvas</i>	39
2.10	Kerangka Teori	40
2.11	Asumsi	41
BAB III		43
DATA DAN ANALISIS		43
3.1	Data	43
3.1.1	Data Obyek Penelitian	43
3.1.2	Penulis dan Penerbit indie	43
3.1.3	<i>Website</i> Penerbit	44
3.1.4	Data Khalayak Sasaran	46
3.1.5	Data Produk Referensi	46
3.1.6	Wawancara dengan Pakar <i>Website</i>	51
3.1.7	Wawancara Mendalam Dengan Penerbit Indie dan Penulis Sastra	54
3.1.7.1	Penerbit Indie	54
3.1.7.2	Penulis Sastra	66
3.2	Analisis Data	77
3.2.1	Analisis Produk Referensi	77
3.2.2	Analisis Wawancara dengan Pakar <i>Website</i>	81
3.2.3	Analisis Wawancara dengan Penulis dan Penerbit <i>Indie</i>	82
3.2.4	User Persona	84
3.2.5	Kesimpulan	86
BAB IV		88
KONSEP DAN HASIL RANCANGAN		88
4.1	Metode Perancangan	88
4.2	Konsep Pesan	89
4.2.1	<i>Big Idea</i>	89
4.2.2	Penamaan <i>Website</i>	89
4.3	Konsep Kreatif	90

4.4	Konsep Visual.....	90
4.4.1	Moodboard	90
4.4.2	Logo	91
4.4.3	Ilustrasi	91
4.4.5	Tipografi.....	91
4.4.6	Warna.....	92
4.4.7	<i>Layout</i>	93
4.4.7	Ikon.....	94
4.5	Konsep Media.....	95
4.5.1	Media Utama	95
a.	<i>User Goals</i>	95
b.	<i>User Content</i>	96
c.	<i>Task Flow</i>	97
d.	<i>sitemap</i>	99
4.5.2	Media Pendukung.....	102
4.6	Konsep Bisnis	102
4.7	Hasil Perancangan	103
4.7.1	Logo	103
4.7.2	Ikon dan Tombol	105
4.7.3	<i>User Interface</i>	106
4.8	Usability Testing	153
4.9	Media Pendukung	163
BAB V	172
PENUTUP	172
5.1	Kesimpulan.....	172
5.2	Saran	172
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN	177