

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	I
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR.....	VII
DAFTAR TABEL	IX
ABSTRAK	1
<i>ABSTRACT</i>	2
BAB I.....	3
1.1. Latar Belakang	3
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Batasan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
2.1. Studi Pustaka.....	7
2.1.1 Penelitian berjudul Perancangan Visual User Interface Aplikasi Marketplace Jasa Desain “DEZIGNID”	7
2.1.2 Penelitian berjudul Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Situs Web Creativepub dengan Metode User Centered Design	7
2.1.3 Penelitian berjudul Perancangan Aplikasi Untuk <i>Freelancer</i> Menggunakan Metode Waterfall Berbasis <i>Website</i>	8
2.2. Referensi Karya.....	9
2.1.4 Referensi desain <i>website</i> SRIBU	9
2.1.5 Referensi desain <i>Website</i> FOREIGNPOLICY.DESIGN	10
2.1.6 Referensi desain <i>Website</i> DRIBBBLE.....	11

2.1.7	Referensi desain <i>Website FIVERR</i>	12
2.1.8	Landasan Konseptual	13
2.1.9	Landasan Perancangan	14
BAB III		18
3.1.	Metode Penelitian.....	18
3.1.1.	Jenis Pendekatan	18
3.1.2.	Objek dan Subjek Penelitian	18
3.1.3.	Jenis Data dan Sumber Data	19
3.1.4.	Informan Penelitian.....	19
3.1.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.1.6.	Metode Analisis Data	21
3.2.	Identifikasi Data	21
3.2.1.	Profil Bantu Proojek.....	21
3.2.2.	Hasil Wawancara dan Kuesioner	23
3.3.	Studi Komparasi.....	26
3.4.	Analisis SWOT, USP, <i>Positioning</i>	29
3.4.1.	USP (Unique Selling Proposition)	32
3.4.2.	<i>Positioning</i>	32
3.5.	Target Audiens	32
3.6.	Target Market.....	33
3.7.	Kerangka Perancangan.....	34
3.8.	Jadwal Penelitian.....	35
BAB IV		36
4.1.	Ide Dasar Perancangan.....	36
4.2.	Konsep Perancangan (<i>User Research</i>).....	37

4.2.1.	Konteks Penggunaan (<i>Context of Use</i>)	37
4.2.2.	<i>Organization Requirement</i>	41
4.2.3.	<i>Design Solution</i>	51
4.2.4.	Evaluasi Desain (<i>User Testing</i>).....	69
4.3.	Media.....	83
4.3.1.	Media Pendukung	83
4.3.2.	Strategi Penyebaran Media	84
4.3.3.	Produksi	86
5.1.	Desain User Interface Website Bantu Proojek.....	87
5.2.	Desain Media Pendukung	88
5.2.1.	Poster A3	88
5.2.2.	<i>X-banner</i>	90
5.2.3.	<i>Notebook</i>	91
5.2.4.	Gantungan Kunci	92
5.2.5.	Stiker Set	93
5.2.6.	Kaos	94
5.2.7.	Tote Bag	95
5.2.8.	<i>Feed</i> Instagram.....	96
5.2.9.	Video Perkenalan Singkat.....	97
BAB IV		98
6.1.	Kesimpulan	98
6.2.	Saran.....	99
Lampiran 1		100
Dokumentasi		104
DAFTAR PUSTAKA		105