

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang Masalah	3
1.2. Permasalahan	6
1.2.1. Identifikasi Masalah	6
1.2.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Ruang Lingkup	6
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Pengumpulan dan Analisis Data	6
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2. Metode Analisis Data	7
1.6. Metode Perancangan	9
1.6.1. Design Thinking	9
1.7. Kerangka Perancangan	10
1.8. Pembabakan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1. Grand Theory	12
2.1.1. Desain Komunikasi Visual	12
2.2. Middle Theory	17
2.2.1. Multimedia	17
2.2.2. Website	17
2.2.3. User Interaction	19
2.2.4. User Experience	20
2.3. Apply Theory	21
2.3.1. Design Thinking	21
2.3.2. Matriks Perbandingan	22
2.3.3. User Persona	23
2.3.4. AIO	23
2.3.5. Empathy Map	23
2.3.6. Consumer Journey	23
2.4. Technical Theory	24
2.4.1. Gambar	24
2.4.2. Tipografi	25
2.4.3. Warna	26
2.4.4. Tata Letak	27
2.5. Business Theory	28
2.5.1. Business Model Canvas	28
2.5.2. Business Model Navigator	29
2.6. Riset Penelitian Terdahulu	30
2.7. Kerangka Teori	32
2.8. Asumsi	32
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	34
3.1. Data	34

3.1.1.	Potensi Pasar	34
3.1.2.	Data Produk.....	36
3.1.3.	Data Khalayak Sasar	37
3.1.4.	Data Hasil Observasi Platform Sejenis	38
3.1.5.	Data Hasil Wawancara	43
3.1.6.	Data Hasil Kuesioner	48
3.2.	Analisis Data.....	54
3.2.1.	Analisis Data Potensi Pasar.....	54
3.2.2.	Analisis Data Produk.....	55
3.2.3.	Analisis Data Khalayak Sasar	55
3.2.4.	Analisis Data Observasi Platform Sejenis.....	55
3.2.5.	Analisis Data Wawancara.....	58
3.2.6.	Analisis Data Kuesioner.....	60
3.3.	Penarikan Kesimpulan	60
BAB IV PERANCANGAN.....		63
4.1.	Proses Design Thinking	63
4.1.1.	Empathize.....	63
4.1.2.	Define.....	68
4.1.3.	Ideate	69
4.1.4.	Prototype	71
4.1.5.	Usability Testing	71
4.2.	Konsep Perancangan.....	71
4.2.1.	Konsep Dasar	71
4.2.2.	Konsep Visual	72
4.2.3.	Konsep Media	75
4.2.4.	Konsep Bisnis.....	76
4.3.	Hasil Perancangan.....	81
4.3.1.	Perancangan Logo.....	81
4.3.2.	Prototyping.....	83
4.3.3.	Media Pendukung.....	98
4.4.	Usability Testing	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		104
4.5.	Kesimpulan	104
4.6.	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN		108