

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.5.1 Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis	6
1.6 Metode Perancangan	7
1.7 Kerangka Perancangan	8
1.8 Pembabakan	9
BAB II	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Multimedia.....	10
2.2 <i>Website</i>	12

2.3	<i>Prototype</i>	13
2.4	<i>Sitemap</i>	13
2.5	<i>User Flow</i>	14
2.6	<i>Wireframe</i>	14
2.7	<i>User Interface</i>	15
2.7.1	Prinsip <i>User Interface</i>	15
2.7.2	Langkah Pembuatan <i>User Interface</i>	19
2.8	<i>User Experience</i>	20
2.9	User Persona	23
2.10	Desain komunikasi visual	23
2.11	Visual Identity.....	30
2.12	<i>Design Thinking</i>	32
2.13	Teori <i>Business Model Navigator</i>	34
2.14	Teori <i>Business Model Canvas</i>	34
2.15	Khalayak Sasaran	35
2.16	<i>Usability Testing</i>	36
2.17	Kerangka Teori.....	37
2.18	Asumsi	38
BAB III.....		39
DATA DAN ANALISIS.....		39
3.1	Data	39
3.1.1	Data Potensi Pasar	39
3.1.2	Data Obyek Penelitian	41
3.1.3	Data Khalayak Sasaran (STP).....	42
3.1.5	Wawancara.....	44
3.1.6	Data Kuesioner	52

3.2	Analisis	57
3.2.1	Analisis Potensi Pasar	57
3.2.2	Analisis Data Obyek Penelitian	57
3.2.3	Analisis Data Khalayak Sasaran	58
3.2.4	Analisis Business Model Canvas	62
3.2.5	Analisis Data Wawancara	63
3.2.6	Analisis Data Pesaing	66
3.3	Penarikan Kesimpulan	70
3.3.1	Kesimpulan Hasil Analisis Data	70
BAB IV		73
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		73
4.1	Penerapan Metode Perancangan	73
4.1	<i>Design hinking Process</i>	73
4.2	Konsep Perancangan	80
BAB V		112
KESIMPULAN		112
5.1	Kesimpulan	112
5.2	Saran	113
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN		117