

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.2.3 Batasan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.3.1 Apa	3
1.3.2 Siapa	3
1.3.3 Kapan	3
1.3.4 Dimana	4
1.3.5 Mengapa	4
1.3.6 Bagaimana	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.4.1 Tujuan Khusus	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Bagi Masyarakat Umum	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Metode Pengumpulan Data	5
1.7.1 Metode Analisis Data	6
1.8 Kerangka Perancangan	7
1.9 Sistematika Penulisan	8
BAB I Pendahuluan	8
BAB II Dasar Pemikiran	8
BAB III Data dan Analisis Data	8
BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan	8

BAB V Penutup	8
BAB II	9
DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual	9
2.1.1 Unsur Desain.....	9
2.2 Teori Warna.....	10
2.3 Teori Layout	11
2.4 Teori Logo	11
2.5 Teori Fotografi.....	16
2.6 Teori Typografi.....	17
2.7 Teori Media.....	17
2.8 Teori Komunikasi.....	17
2.9 Teori User Interface	18
2.9.1 Pengertian User Inteface.....	18
2.9.2 Tujuan User Interface.....	18
2.9.3 Jenis-jenis User Interface.....	18
2.9.4 Prinsip Merancang User Interface.....	19
2.10 Teori User Experience.....	20
2.10.1 Pengertian User Experience	20
2.10.2 Karakteristik User Experience.....	20
2.11 Teori E-Commerce	21
2.11.1 Pengertian E-Commerce.....	21
2.11.2 Jenis E-Commerce.....	21
2.12 Teori UKM.....	23
2.13 Bussines Model Canvas.....	24
BAB III	28
DATA DAN ANALISIS MASALAH	28
3.1 Data	28
3.1.1 Data Pemberi Proyek	28
3.1.2 Visi Dan Misi.....	28
3.2 Data Produk	29
3.2.1 Sejarah UKM Warga Asih	29
3.2.2 Identitas Kelompok	30
3.2.3 Susunan Organisasi UKM Warga Asih.....	31
3.2.4 Mitra Kerja UKM Warga Asih.....	32
3.3.5 Hasil Olahan Produk UKM Warga Asih	32

3.3.6 Pemasaran Hasil Olahan	33
3.3.7 Cakupan Pemasaran Produk	33
3.3.8 Produk UKM Warga Asih	34
3.3.9 Proses Pengolahan Produk	37
3.4 Data Khalayak Sasaran	39
3.4.1 Karakteristik Konsumen	39
3.4.2 Target Audiens	39
3.5 Data Proyek Sejenis.....	40
3.5.1 Upnormal Apps.....	40
3.5.2 Diamond Fair Apps	42
3.6 Hasil Analisis.....	43
3.6.1 Hasil Wawancara.....	43
3.7 Analisis Data	43
3.7.1 Analisis SWOT	43
3.7.2 Matriks SWOT	44
3.7.3 Analisis Perbandingan	45
BAB IV	49
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	49
4.1 Konsep Perancangan.....	49
4.1.1 Konsep Pesan	49
4.1.2 Konsep Kreatif.....	50
4.1.3 Konsep Media	52
4.1.4 Budgeting Media.....	54
4.1.5 Konsep Komunikasi	55
4.1.5 Konsep Visual	55
4.1.6 Desain Visual.....	56
4.1.7 Konsep Bisnis.....	59
4.1.8 Flow Chart	60
4.2 Hasil Perancangan Media Utama	61
4.3 Hasil Perancangan Media Pendukung	66
BAB V	70
PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
DAFTAR PUSTAKA	