

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis Data	5
1.6 Kerangka Penelitian	6
1.7 Pembabakan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 <i>Design Thinking</i>	8
2.1.1 Elemen <i>Design Thinking</i>	8
2.1.2 Tahapan <i>Design Thinking</i>	9
2.2 <i>Website</i>	11
2.2.1 Fungsi-Fungsi <i>Website</i>	12
2.2.2 Jenis-Jenis <i>Website</i>	13
2.2.3 Prinsip-prinsip Desain Web	13
2.2.4 Kriteria Desain <i>Website</i> yang Baik.....	16
2.3 Antarmuka/ <i>User Interface</i> (UI).....	19
2.3.1 Elemen Desain UI	19
2.4 <i>User Experience</i>	26
2.5 Kerangka Teori	26

2.6 Asumsi	27
BAB III DATA DAN ANALISIS	28
3.1 <i>Empathize</i>	28
3.1.1 Data Obyek Penelitian	28
3.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan Instansi	30
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	31
3.1.4 Data Desain Terdahulu	32
3.1.5 Data Proyek Sejenis	39
3.1.6 Rangkuman Data Hasil Wawancara	42
3.2 Analisis Data	50
3.2.1 Analisis Data Perbandingan Visual	50
3.3 <i>Define</i>	72
3.3.1 <i>User Persona</i>	72
3.4 Penarikan Kesimpulan	74
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	75
4.1 <i>Ideate</i>	75
4.1.1 Konsep Pesan <i>Big Idea (What to Say)</i>	75
4.1.2 Konsep Kreatif (<i>How to Say</i>)	75
4.1.3 Konsep Visual	76
4.1.4 Konsep Media	79
4.2 <i>Prototype</i>	80
4.2.1 <i>Site Map</i>	80
4.2.2 <i>Wireframe (Lo-Fi)</i>	81
4.2.3 <i>Wireflow</i>	88
4.2.4 Hasil Perancangan	89
4.3 <i>Usability Testing (UT)</i>	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	120
5.1 Kesimpulan	120
5.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	124