

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi masalah.....	2
1.3 Perumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup Permasalahan.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Data Primer.....	4
1.6.2 Data Sekunder	5
1.7 Metode Analisis Data	5
1.8 Kerangka Penelitian.....	7
1.9 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Multimedia Interaktif.....	9
2.1.1 Website.....	9
2.1.2 UI.....	9
2.2 Media Informasi	13
2.2.1 Company Profile.....	14
2.3 Teori Desain Komunikasi Visual	14
2.3.1 Tipografi.....	14

2.3.2 Warna	17
2.3.3 Layout.....	20
2.3.4 Ilustrasi	23
2.4 Kerangka Teori.....	27
2.5 Asumsi	27
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	29
3.1 Data Institusi.....	29
3.1.1 Data Penyelenggara Program WRAP.....	29
3.1.2 Data Observasi.....	31
3.1.3 Data Khalayak Sasaran.....	32
3.1.4 Data Wawancara.....	35
3.1.5 Data analisis Pesaing Sejenis.....	39
3.2 Analisis Data.....	41
3.2.1 Analisis Data Wawancara.....	41
3.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna (User Website)	42
3.2.3 Analisis Data Pesaing	43
3.2.6 Analisis SWOT.....	45
3.4 Penarikan Kesimpulan	47
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	50
4.1 Konsep Perancangan.....	50
4.1.1 Konsep Pesan.....	51
4.1.2 Konsep Kreatif.....	51
4.1.3 Konsep Visual	51
4.2 Hasil Perancangan	58
4.2.1 Website Krealoka	58
4.2.2 Company Profile.....	66
4.3 Log Book Website dan Company Profile Krealoka	73
4.3.1 Client Brief.....	73
4.3.2 Design Brief.....	74
4.3.3 Logo Leisure Management.....	79
4.3.4 Dhuha Tailor.....	82

4.3.5 OPES - Telkom School	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	92