

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Cara Pengumpulan dan Analisis Data	4
1.6.1. Pengumpulan Data	4
1.6.2. Analisis	5
1.7. Kerangka Perancangan.....	6
1.8. Pembabakan	7
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1. Desain Interaksi	9
2.2. Website	10
2.3. Persona Analisis / User Persona	11
2.4. User Flow	13
2.5. Wireframe	13
2.6. Konsep Dasar UI (User Interface)	15
2.6.1. Komponen dalam UI (User Interface)	15
2.7. Customer Journey Mapping	16
2.8. Teori Desain Komunikasi Visual	16
2.7.1. Prinsip Dalam Desain	17
2.7.2. Tipografi	20
2.7.3. Layout	21
2.9. Kerangka Teori.....	23
2.10. Asumsi	23
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	24

3.1. Data	24
3.1.1. Data Pelaksanaan Program WRAP	24
3.1.2. Data Intuisi Pemberi Proyek	26
3.1.4. Data Khalayak Sasaran	31
3.1.5. Data Wawancara	32
3.1.6. Data Komunitas Pesaing Sejenis	36
3.2. Analisis Data	42
3.2.1. Analisis Data Khalayak Sasaran	42
3.2.2. Analisis Data Wawancara.....	43
3.2.3. Analisis Data Pesaing	44
3.2.4. Analisis SWOT	48
3.2.5. Analisis User Persona	50
3.2.6. Analisis Customer Journey	50
3.3. Kesimpulan Analisis	51
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	52
4.1. Konsep Perancangan	52
4.1.1. Konsep Pesan	52
4.1.2. Konsep Kreatif	53
4.1.3. Konsep Visual	53
4.1.4. Konsep Media	57
4.2. Hasil Perancangan	59
4.2.1. Website	59
4.2.2. Sistem Desain	62
4.2.3. Media Online	64
4.2.3. Media Cetak	65
4.3. Logbook.....	67
1. UMKM Suza Rajutan.....	68
2. Leisure Management	75
3. EFUEL	80
4. MI-FIK	82
5. Telkom School	84
6. City Branding	86
BAB V PENUTUP.....	94
6.1. Kesimpulan	94
6.1. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98