

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Alasan Pemilihan Teori	7
2.3 Alasan Pemilihan Metode Penelitian	8
2.4 Pemilihan Metode Pengumpulan Data	11
2.5 Pemilihan Metode Pengolahan Data dan Implementasi <i>Prototype</i>	12
2.6 Pemilihan Metode Evaluasi	12
2.7 Profile Perusahaan	13
2.8 Pemilihan <i>Design Style</i>	15
2.9 Karakteristik Tipe Kepribadian DISC	20

2.10	<i>Gestalt Principle</i>	21
2.11	<i>Marketing Kit</i>	22
2.12	Pengertian User Interface (UI)	22
2.13	Pengertian User Experience (UX)	23
2.14	<i>Empathy Map</i>	23
2.15	<i>User Persona</i>	24
2.16	<i>Product Statement</i>	24
2.17	<i>How Might We (HMW)</i>	24
2.18	<i>Impact and Effort Matrix</i>	25
2.19	<i>Information Architecture</i>	25
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....		26
3.1	Model Konseptual	26
3.2	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	26
3.3	Pengumpulan Data	28
3.4	Pengembangan atau Implementasi Produk.....	30
3.5	Metode Evaluasi	31
3.6	Alasan Pemilihan Metode.....	32
3.7	Rencana Jadwal Kegiatan.....	33
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
4.1	Konfirmasi Hasil Kebutuhan Awal <i>Website Marketing Kit</i>	34
4.2	Analisis (<i>Empathize</i>)	37
4.3	Analisis (<i>Define</i>).....	40
4.4	Perancangan (<i>Ideate</i>)	45
4.5	Perancangan (<i>Prototype</i>)	67
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		86
5.1	<i>Prototyping Design High Fidelity</i>	86

5.2	<i>Testing Prototype Design</i>	86
5.3	<i>Iterative Design Prototype Setelah Usability Testing</i>	92
5.4	<i>Implementasi Front End</i>	95
5.5	<i>User Acceptance Testing</i>	100
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		102
6.1	Kesimpulan.....	102
6.2	Saran	103
Daftar Pustaka		105
Lampiran		109