

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
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 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis Data .....	6
1.7 Kerangka Penelitian .....	8
1.8 Pembabakan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
2.1 Designthinking .....	10
2.1.1 Elemen <i>Design Thinking</i> .....	10
2.1.2 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	11
2.2 Website .....	17
2.2.1 Jenis Situs <i>Website</i> .....	17
2.2.2 Kategori <i>Website</i> .....	20
2.2.3 Fungsi-Fungsi <i>Website</i> .....	21
2.2.4 Prinsip Desain <i>Web</i> .....	22
2.2.5 Kriteria <i>Website</i> yang Baik .....	25

2.3 <i>User Interface</i> .....	27
2.3.1 Elemen <i>User Interface</i> .....	27
2.4 <i>User Experience</i> .....	40
2.5 <i>Brand Archetypes</i> .....	41
2.6 <i>Business Model Canvas</i> .....	48
2.7 AISAS .....	52
2.8 Kerangka Teori .....	54
2.9 Asumsi .....	55
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS</b> .....	<b>56</b>
3.1 Emphatize .....	56
3.1.1 Data Pemberi Proyek .....	56
3.1.2 Data Khalayak Sasaran .....	58
3.1.3 Data Desain Terdahulu .....	61
3.1.4 <i>Business Model Canvas</i> .....	63
3.1.5 Data Proyek Sejenis .....	63
3.1.6 Rangkuman Hasil Data Wawancara .....	66
3.1.7 Rangkuman Hasil Data Kuesioner .....	70
3.2 Analisis Data .....	75
3.2.1 Analisis Data Perbandingan Visual .....	75
3.2.2 Analisis Matriks Perbandingan .....	93
3.3 Define .....	101
3.3.1 <i>User Persona</i> .....	101
3.3.2 Analisis Hasil Wawancara .....	102
3.3.3 Analisis Hasil Kuesioner .....	103
3.4 Penarikan Kesimpulan .....	103
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN</b> .....	<b>107</b>
4.1 Ideate .....	107
4.1.1 Konsep Pesan <i>Big Idea (What To Say)</i> .....	107
4.1.2 Konsep Kreatif ( <i>How To Say</i> ) .....	107
4.1.3 Konsep Visual .....	109
4.1.4 Konsep Media .....	116
4.1.5 Konsep BMC .....	120
4.2 <i>Prototype</i> .....	121
4.2.1 <i>Sitemap</i> .....	121

4.2.2 Wireframe .....	121
4.2.3 Wireflow .....	133
4.2.4 Hasil Perancangan.....	134
4.3 Testing .....	154
4.3.1 Usability Testing.....	154
BAB V KESIMPULAN .....	159
5.1 Kesimpulan.....	159
5.2 Saran .....	160
DAFTAR PUSTAKA .....	161
LAMPIRAN .....	161