

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
1.5 Batasan Perancangan	4
BAB II TINJAUAN PENELITIAN.....	5
2.1 Studi Pustaka	5
2.1.1. Perancangan <i>User Interface Website</i> Untuk <i>Coffee Shop</i> Kopiology Makassar ..	5
2.1.2. Perancangan <i>Website</i> Sebagai Media Promosi Havily Café	6
2.1.3. Perancangan Media Promosi “ <i>Café Nomu9 Bites & Beverages</i> ” sebagai Penguat <i>Brand</i> di Kota Malang	7
2.1.4. <i>Coffee Culture</i> di Indonesia: Pola Konsumsi Konsumen Pengunjung Kafe, Kedai Kopi dan Warung Kopi di Gresik.....	8
2.2 REFERENSI KARYA.....	9
2.2.1 Zenly	9
2.2.2 OpenTable	10
2.2.3 Acara Animasi J G Quintel.....	11
2.2.4 Website Kopitani	13
2.3 Dasar Teori	14

2.3.1	Landasan Konseptual	14
2.3.2	Landasan Teori	16
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Metode	20
3.1.1.	Jenis Pendekatan/Desain Penelitian	20
3.1.2	Objek dan Subjek Penelitian.....	21
3.1.3	Data Primer	21
3.1.4	Data Sekunder	23
3.2	Identifikasi Data.....	24
3.2.1	Hasil Kuisisioner	24
3.3	Metode Analisis Data	31
3.3.1	Studi Komparasi	31
3.4	Analisis Data	34
3.4.1	Analisis SWOT.....	34
3.4.2	USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)	38
3.4.3	<i>Positioning</i>	38
3.4.4	<i>Target Audiens</i>	39
3.4.5	Geografis.....	39
3.4.6	Demografis.....	39
3.5	Kerangka Penelitian.....	40
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA		41
4.1	Ide Dasar Perancangan	41
4.2	Konsep Perancangan.....	41
4.2.1	Konteks Penggunaan (<i>Context of Use</i>).....	42
4.2.2	Brainstorming.....	49
4.2.3	Kata Kunci	49
4.2.4	Sketsa Karakter	50
4.2.5	Design Solution (Ideate).....	51
4.2.6	<i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> PUSISI	54
4.2.7	<i>User Persona</i>	61
4.2.8	Hasil <i>Usability Testing</i>	63

4.2.9	Media.....	64
4.2.10	Media Utama	65
4.2.11	Media Pendukung	65
4.2.12	Produksi.....	67
BAB V VISUALISASI KARYA		68
5.1	<i>User Interface</i>	68
5.2	<i>Bookmark</i>	69
5.3	<i>Bucket Hat</i>	70
5.4	<i>Coaster</i>	71
5.5	<i>Mug</i>	72
5.6	<i>Pin</i>	73
5.7	<i>Pouch</i>	74
5.8	<i>Pouch Bag</i>	75
5.9	<i>Sticker</i>	76
5.10	<i>Zine</i>	77
5.11	<i>Lighter</i>	78
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		79
6.1	Kesimpulan	79
6.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80