

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Rumusan Masalah	15
1.4 Ruang Lingkup.....	16
1.5 Tujuan.....	17
1.6 Metode Pengumpulan Data	17
1.7 Analisis Data	18
1.8 Kerangka Perancangan	20
1.9 Pembabakan.....	21
BAB II KAJIAN TEORI	22
2.1 Media Interaktif.....	22
2.1.1 Website.....	22
2.1.2 Penelitian Pengguna (<i>User Research</i>)	25
2.1.3 Permodelan Pengguna (<i>User Modeling</i>)	25
2.1.4 <i>User Interface</i> (UI).....	27
2.1.5 <i>User Experience</i> (UX).....	27
2.2 Desain Komunikasi Visual	28
2.2.1 Prinsip Desain Komunikasi Visual.....	29
2.2.2 Unsur – unsur Desain Komunikasi Visual	29
2.3 Metode Design Thinking.....	32
BAB III DATA DAN ANALISIS	34

3.1	Data Pemberi Proyek.....	34
3.1.1	Skill Academy	34
3.1.2	Deskripsi Produk	35
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	36
3.1.4	Data Proyek Sejenis.....	37
3.1.5	Data Hasil Kuisisioner	40
3.1.6	Data Hasil Wawancara	44
3.1.7	Data Hasil Observasi	52
3.2	Analisis Data.....	54
3.2.1	Analisis Studi Pustaka	54
3.2.2	Analisis Produk	54
3.2.3	Analisis Observasi	55
3.2.4	Analisis Wawancara	55
3.2.5	Analisis Matriks Data Pesaing	57
3.3	Matriks Penarikan Kesimpulan	59
3.3.1	Rangkuman Hasil Kuisisioner	59
3.3.2	Rangkuman Hasil Wawancara	59
3.3.3	Rangkuman Data Visual.....	60
3.3.4	Rangkuman Analisis Matriks Platform Sejenis.....	60
3.3.5	Penarikan Kesimpulan.....	60
3.4	Metode Perancangan Design Thinking.....	61
3.4.1	<i>Empathize</i>	61
3.4.2	<i>Define</i>	64
3.4.3	<i>Ideate</i>	65
3.4.4	<i>Prototype</i>	66
3.4.5	<i>Testing</i>	66
BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN.....		67
4.1	Konsep Ide.....	67
4.1.1	Konsep Pesan	67
4.1.2	Konsep Kreatif.....	68
4.1.3	Konsep Media.....	68
4.1.4	Konsep Visual	69
4.2	Konsep Marketing Communication (AISAS)	72

4.3	Biaya Produksi	73
a.	<i>Media Utama</i>	73
b.	Biaya Media Pendukung	73
a.	Total Biaya Produksi	74
4.4	Hasil Perancangan	75
4.4.1	Nama Website	75
4.4.2	Logo.....	75
4.4.3	Ilustrasi	79
4.4.4	Pattern.....	79
4.4.5	<i>User Interface</i>	80
4.4.6	Hasil perancangan (<i>high fidelity</i>).....	85
4.5	<i>Usability Testing</i>	100
4.6	Media Pendukung	103
a.	Sosial Media	103
b.	Media Cetak	105
BAB V PENUTUP		114
DAFTAR PUSTAKA		116