

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan/Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.4.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya.....	4
1.4.4 Bagi Peneliti.....	5
1.4.5 Bagi Masyarakat.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN UMUM	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Tinjauan Teori	11
2.3 Teori Utama.....	11

2.3.1 Teori UI/UX	11
2.3.3 Teori Semiotika.....	12
2.3.4 Teori Interaksi Simbolik.....	13
2.3.5 Teori Aksesibilitas <i>Website</i>	14
2.4 Teori Pendukung.....	15
2.4.1 Teori Tata Letak.....	15
2.4.2 Teori Warna.....	16
2.4.3 Teori Tipografi.....	17
2.4.4 Elemen Visual	18
2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori.....	19
2.6 Kerangka Berpikir	20
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	23
3.1 Sistematika Perancangan	23
3.2 Metode Pencarian Data	24
3.3 Analisis Data	25
3.3.1 Analisis Data Kualitatif, Literatur, dan Kuesioner sebagai Dasar Perancangan	25
3.3.2 Analisis Pesaing	27
3.3.3 Analisis Website Pembanding	30
3.5 Kesimpulan Hasil Analisis.....	31
3.6 Pemecahan Masalah.....	32
BAB IV STRATEGI KREATIF.....	35
4.1 Strategi Komunikasi	35
4.2 Analisis Segmentasi, <i>Targeting</i> dan <i>Positioning</i>	36
4.3 Analisis SWOT	37
4.4 Analisis Model 5W+1H.....	38
4.5 Proses Tahapan Perancangan Media Interaktif	39
4.5.1 <i>Moodboard</i>	39
4.5.2 Konsep Perancangan.....	40
4.5.2 Logo	41
4.5.3 <i>Color Pallete</i>	42
4.5.4 Font	43
4.5.5 <i>Icon</i>	44
4.5.6 <i>Persona</i>	45

4.5.7 Matriks	46
4.5.8 <i>Information Architecture</i>	47
4.5.9 <i>Sitemap</i>	48
4.5.10 <i>App Name</i>	49
4.5.11 <i>Flowchart</i>	49
4.5.12 <i>Grid App</i>	50
4.5.13 <i>Low Fidelity</i>	51
4.5.14 <i>Wireframe</i>	51
4.5.15 <i>High Fidelity</i>	54
4.5.15 <i>High Fidelity versi Mobile</i>	57
4.5.16 <i>Prototype Design</i>	59
4.6 Media Pendukung.....	60
4.6.1 Media Pendukung Primer	61
4.6.2 Media Pendukung Sekunder	63
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	68
Daftar Pustaka	69
Lampiran	73