

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.5. Tujuan Perancangan.....	3
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.7. Metodologi Penelitian.....	4
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.8. Kerangka Berpikir.....	5
1.9. Pembabakan	6
BAB II.....	7
DASAR PEMIKIRAN.....	7
2.1 Promosi	7
2.1.1 Pengertian Promosi	7
2.1.2 Tujuan Promosi.....	8
2.1.3 Bauran Promosi.....	8
2.1 Periklanan	9
2.3 Analisis SWOT	10
2.4 Model AISAS.....	11
2.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen.....	12
2.6 Analisis AOI	13

2.7 Tinjauan Media	13
2.7.1 Pengertian Media	13
2.7.2 Jenis-jenis Media.....	13
2.7.3 Kelompok Media Periklanan	14
2.8 Layout	15
2.9 Warna.....	16
2.10 Copywriting	16
2.11 Tipografi	17
BAB III	18
DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	18
3.1 Profil Aplikasi dan Perusahaan	18
3.1.1 Data Perusahaan dan Aplikasi.....	18
3.1.2 Fitur Game & Activity Book	20
3.2 Data Permasalahan.....	20
3.3 Data Empirik.....	21
3.3.1 Data Wawancara	21
3.3.2 Data Kuisisioner	22
3.3.3 Data Observasi	22
3.3.4 Data Khalayak Sasaran	23
3.4 Data Kompetitor.....	24
BAB IV	26
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	26
4.1 Konsep Perancangan.....	26
4.1.1 Strategi Promosi.....	26
4.1.2 Strategi Kreatif.....	27
4.1.3 Strategi Media.....	27
4.1.4 Konsep Visual.....	28
4.1.5 Media AISAS.....	35
BAB V	37
KESIMPULAN.....	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	37