

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>v</b>
<b><i>ABSTRACT</i></b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Data.....	5
1.6 Kerangka Penelitian.....	6
1.7 Pembabakan.....	6
1.7.1 BAB I Pendahuluan.....	6
1.7.2 BAB II Landasan Teori.....	6
1.7.3 BAB III Data dan Analisis Data.....	7
1.7.4 BAB IV Penutup.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	<b>8</b>
2.1 Platform Digital.....	8
2.1.1 Website.....	8
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	8
2.2.1 Elemen.....	9
2.2.2 <i>Design Thinking</i> .....	13
2.2.3 <i>User Interface</i> .....	14
2.2.4 <i>User Experience</i> .....	21

2.3 Konsep Segmenting, Targeting, dan Positioning (STP).....	21
2.3.1 Segmentasi Pasar (Segmenting).....	22
2.4 Kerangka Teori.....	23
2.5 Teori Asumsi.....	23
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS</b>	<b>24</b>
3.1 Data.....	24
3.1.1 Potensi Pasar.....	24
3.1.2 Data Khalayak Sasaran.....	24
3.1.3 Observasi.....	26
3.1.4 Wawancara Vtuber.....	29
3.1.5 Hasil Wawancara UI/UX.....	38
3.1.6 Kuesioner.....	40
3.2 Analisis.....	43
3.2.1 Analisis Matriks Perbandingan.....	43
3.2.2 Analisis Wawancara Vtuber.....	44
3.2.3 Analisis Wawancara Ahli UI/UX.....	45
3.2.4 Analisis Kuesioner.....	46
3.3 Kesimpulan.....	47
3.3.1 Kesimpulan Wawancara Vtuber.....	47
3.3.2 Kesimpulan Wawancara Ahli Ui/Ux.....	47
3.3.3 Kesimpulan Kuesioner.....	47
3.3.4 Kesimpulan.....	48
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN</b>	<b>49</b>
4.1 Konsep Perancangan.....	49
4.1.1 Konsep Pesan.....	49
4.1.2 Konsep Kreatif.....	49
4.1.3 Konsep Visual.....	49
4.1.4 Konsep Media.....	53
4.2 Prototype.....	54
4.2.1 Nama dan Logo.....	54
4.2.2 Sitemap.....	56
4.2.3 Userflow.....	57
4.2.4 Wireframe (Low-Fidelity).....	58
4.2.5 Wireframe (Hig-Fidelity).....	58
4.2.6 Media Pendukung.....	61

4.3 Usability Test.....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>63</b>