

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Posisi Penelitian	8
Gambar 2.2. Puzzle	17
Gambar 2. 3 Matching Game	18
Gambar 2. 4 Observasi Awal Mengenai Rempah Menggunakan <i>Flash Card</i>	19
 Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	20
Gambar 3. 2 Tahapan Analisis Tematik.....	22
Gambar 3. 3 Tahapan ADDIE.....	24
 Gambar 4. 1 Mind Mapping.....	28
Gambar 4. 2 <i>Product Positioning/Image Chart</i>	29
Gambar 4. 3 <i>MoodBoard</i>	30
Gambar 4. 4 User Image	31
Gambar 4. 5 Blocking System/Konfigurasi Desain	32
Gambar 4. 6 Flow Activity/Alur Kerja Produk.....	33
Gambar 4. 7 Sketsa Makro 1	34
Gambar 4. 8 Sketsa Makro 2.....	35
Gambar 4. 9 Sketsa Makro 3.....	35
Gambar 4. 10 Sketsa Mikro	36
Gambar 4. 11 Sketsa Mikro	37
Gambar 4. 12 Sketsa Puzzle.....	37
Gambar 4. 13 <i>Final Design Box</i>	38
Gambar 4. 14 Desain Puzzle	39
Gambar 4. 15 Nama Produk.....	40
Gambar 4. 16 Logo Produk.....	40
Gambar 4. 17 Flash Card Bunga Lawang dan Lada	41
Gambar 4. 18 Flash Card Vanili dan Kayu Manis	41
Gambar 4. 19 Flash Card Kunyit dan Cengkeh	42
Gambar 4. 20 Flash Card Pala dan Kapulaga	42
Gambar 4. 21 Flash Card Andaliman dan Sereh.....	43
Gambar 4. 22 Flash Card Kluwek dan Jahe.....	43
Gambar 4. 23 Kartu Informasi Jahe, Vanila, Bunga Lawang, Kayu Manis, Kluwek, dan Cengkeh	44
Gambar 4. 24 Kartu Informasi Pala, Sereh, Lada, Kunyit, Kapulaga, Andaliman	44
Gambar 4. 25 Gambar Teknik <i>Box Puzzle</i>	45
Gambar 4. 26 Foto Produk Saat Ditumpuk.....	46
Gambar 4. 27 Foto Produk Tampak Atas	46
Gambar 4. 28 Foto Produk Tampak Samping.....	47
Gambar 4. 29 Foto Produk - Handle Kotak Penyimpanan.....	47
Gambar 4. 30 Foto Produk - Papan Magnet.....	47
Gambar 4. 31 Foto Produk - Isi Kotak Penyimpanan Puzzle	48
Gambar 4. 32 Alur Produksi	49
Gambar 4. 33 Validasi Ahli Materi.....	54
Gambar 4. 34 Validasi Ahli Desain	56