

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Data	5
1.6 Kerangka Penelitian	6
1.7 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Perancangan.....	8
2.2 <i>Website</i>	8
2.2.1 <i>Website</i> Interaktif.....	8
2.2.2 <i>User Interface</i>	8
2.2.3 <i>User Experience</i>	8
2.3 Atomic Design.....	9
2.4 Desain Komunikasi Visual	11
2.5 Prinsip desain	11
2.6 Komponen Desain Grafis	13
2.7 Warna	14
2.7.1 Properti Warna.....	14

2.7.2 Personalitas Warna	15
2.8 Fotografi	16
2.9 IBM Design Thinking	16
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	17
3.1 Data Pemberi Proyek.....	17
3.1.1 Penamaan.....	17
3.1.2 Alamat Kedudukan	18
3.1.3 Visi dan Misi.....	18
3.1.4 Struktur Organisasi	18
3.2 Sustainable Development Goals.....	20
3.3 Data Produk.....	21
3.3.1 Mangga	21
3.3.2 Usaha Mikro, Kecil dan Menengah	22
3.4 Khalayak Sasaran	23
3.4.1 Segmentasi	24
3.4.2 Targeting.....	24
3.4.3 Positioning	25
3.5 Data Kuisiner.....	25
3.6 Data Observasi.....	25
3.7 Data Wawancara.....	26
3.7.1 Wawancara 1	27
3.7.2 Wawancara 2	29
3.8 Data Karya Sejenis	30
3.8.1 UKMGO	30
3.8.2 Westfalia Fruit	31
3.9 Analisis Matriks Perbandingan	32
3.10 Kesimpulan Analisis Data	33
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	35
4.1 Konsep Pesan	35
4.2 Konsep Kreatif.....	35
4.3 Konsep Media.....	36
4.3.1 Media Utama	36
4.3.2 Media Pendukung	38
4.3.3 Media Promosi.....	38

4.4 Konsep Komunikasi	39
4.4.1 Metode AISAS.....	39
4.5 Konsep Visual	41
4.5.1 Warna.....	41
4.5.2 Tipografi	42
4.5.3 Fotografi	43
4.5.4 Ilustrasi	43
4.5.5 Tata Letak	44
4.5.6 Sitemap	44
4.5.7 User Goals	45
4.5.8 Wireframe	45
4.6 Konsep Bisnis.....	48
4.7 Hasil Perancangan	48
4.7.1 Brand Pawon Cengkir.....	48
4.7.2 Media Utama	48
4.7.3 Media Pendukung	51
4.7.4 Media Promosi.....	53
4.7.5 Usability Testing.....	55
BAB V SARAN & KESIMPULAN	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
SUMBER LAIN.....	60