

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
B. Metode Pengumpulan Data.....	37
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	39
D. Konsep Penelitian	40
E. Metode <i>Ziel Orientierle Project Planning</i>	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Instagram Icebox Simply Cloth 45
- B. Perencanaan Konten dengan Metode *Ziel Orientierle Project Planning* 46

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan 69
- B. Saran 69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Peran.	27
Tabel 2.2 Alternatif Solusi.	29
tabel 2.3 Matriks Perancaan Proyek.	31
Tabel 2.4 Literatur Penelitian Sebelumnya.	36
Tabel 3.1 Dokumentasi Instagram.	41
Tabel 3.2 Analisis Peran.	43
Tabel 3.3 Alternatif Solusi.	44
Tabel 4.1 Analisis Peran.	48
Tabel 4.2 Postingan Instagram.	56
Tabel 4.3 Alternatif solusi.	60
Tabel 4.4 Matriks Perencanaan Proyek.	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pohon Masalah	28
Gambar 3.1 Profil Instagram Icebox.....	40
Gambar 3.2 Kerangka Berpikir	42
Gambar 4.1 Profil Instagram Aiomanda	46
Gambar 4.2 <i>Reels E-Sport</i>	51
Gambar 4.3 Pohon Masalah	52
Gambar 4.4. Masalah Utama.....	53
Gambar 4.5 Sebab	54
Gambar 4.6 Akibat	55
Gambar 4.7 Pohon Tujuan	57
Gambar 4.8 Tujuan Utama.....	57
Gambar 4.9 Sebab	58
Gambar 4.10 Akibat.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Unggahan Konten

Lampiran 4. Proses Editing

Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara

Lampiran 6. Hasil Wawancara

