

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERNYATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
B. Metode Pengumpulan Data.....	20
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	21
D. Konsep Penelitian.....	21

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengumpulan Data 26
B. Perancangan Desain Menggunakan Metode *Design Thinking* 27

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 38
B. Saran 38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



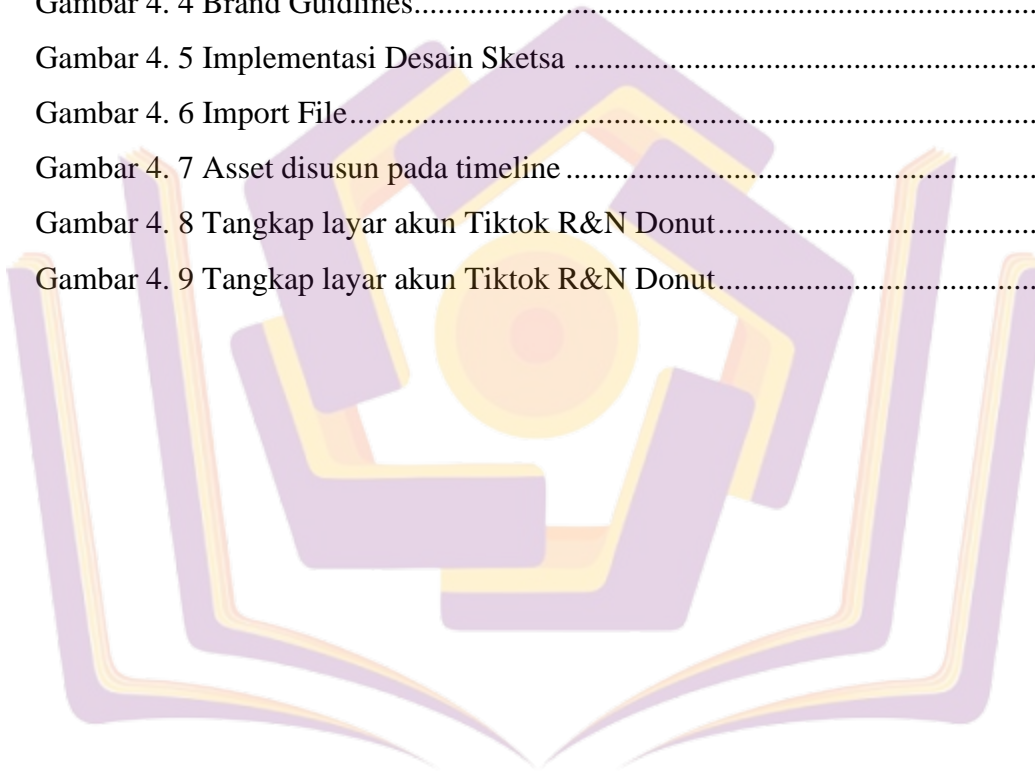
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	19
Tabel 4. 1 Uji Fungsionalitas	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart Alur Penelitian	22
Gambar 3. 2 Metode Design Thinking.....	24
Gambar 4. 1 Desain Sketsa 1	29
Gambar 4. 2 Gambar Sketsa 2, 3 dan 4.....	29
Gambar 4. 3 Gambar Sketsa 5 dan 6.....	30
Gambar 4. 4 Brand Guidelines.....	31
Gambar 4. 5 Implementasi Desain Sketsa	32
Gambar 4. 6 Import File.....	32
Gambar 4. 7 Asset disusun pada timeline	33
Gambar 4. 8 Tangkap layar akun Tiktok R&N Donut.....	36
Gambar 4. 9 Tangkap layar akun Tiktok R&N Donut.....	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

