

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
B. Penelitian Sebelumnya	26
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Metode Pengumpulan Data	31
C. Alat dan Bahan Penelitian	32
D. Konsep Penelitian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36

A. Pengumpulan Data	36
B. Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Guna Perancangan Desain	36
BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 4. 1 Storyboard.....	39
Tabel 4. 2 Hasil desain.	41
Tabel 4. 3 Uji Fungsionalitas	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jejak Digital yang kita tinggalkan.....	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Alur Penelitian.....	33
Gambar 3.2 Metode <i>Design Thinking</i>	34
Gambar 4.1 <i>import file</i>	44
Gambar 4.2 <i>asset</i> di susun pada <i>timeline</i>	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara dan Penyebaran Kuisoner

Lampiran 2. Tabel Hasil Kuesioner

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

