

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PENYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
1.2 JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL.....	2
1.2.1. Judul.....	2
1.2.2. Intepretasi Judul	2
1.3 TUJUAN PERANCANGAN.....	2
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	3
1.5 MANFAAT PERANCANGAN	3
BAB II	4
METODE PERANCANGAN	4
2.1 ORISINALITAS.....	4
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	4
2.2.1. Demografis	4
2.2.2. Geografis	5
2.2.3. Psikografis.....	5
2.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	5
2.3.1. Pengetahuan.....	5
2.3.2. Keterampilan	5
2.3.3. Kelengkapan Peralatan	6
2.3.4. Ketersediaan Material.....	6

2.3.5.	Biaya	6
2.4	SKEMA PROSES KERJA.....	7
2.4.1.	Skema Proses Perancangan.....	7
2.4.2.	Skema Proses Produksi	8
BAB III	10
DATA & ANALISA PERANCANGAN.....		10
3.1.	DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	10
3.1.1.	Data dan Analisa Berkaitan Dengan Fungsi Aplikasi Media Promosi Pesepakbola Muda – Alternatif Desain 1	12
3.1.2.	Data dan Analisa Berkaitan Dengan Fungsi Aplikasi Media Promosi Pesepakbola Muda - Alternatif Desain 2	14
3.1.3.	Data dan Analisa Berkaitan Dengan Fungsi Aplikasi Media Promosi Pesepakbola Muda - Alternatif Desain 3	15
3.2.	DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	15
3.2.1.	Data dan Analisa Berkaitan Dengan Warna	18
3.2.2.	Data dan Analisa Berkaitan Dengan Ilustrasi	20
3.2.3.	Data dan Analisa Berkaitan Dengan Tipografi.....	27
3.3.	DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	28
3.3.1.	Teknis Pengerjaan Produksi.....	28
3.3.2.	Material dan Media Yang Digunakan	32
3.4.	DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN	35
BAB IV.....		36
KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN		36
4.1.	TATARAN LINGKUNGAN / KOMUNITAS	36
4.2.	TATARAN SISTEM.....	36
4.2.1.	<i>Update Data</i>	37
4.2.2.	Kontrol Data	37
4.3.	TATARAN PRODUK	38
4.3.1.	Halaman <i>Splashscreen</i>	38
4.3.2.	Halaman <i>Login Page</i>	38
4.3.3.	Halaman <i>Register Form</i>	39
4.3.4.	Halaman Pendaftaran <i>Talented Player</i> dan <i>Talent Recruiter</i>	40
4.3.5.	Halaman <i>Main Menu</i> (Menu Utama)	40
4.3.6.	Halaman <i>Profile Menu</i>	41
4.3.7.	Halaman <i>Menu Bar (GUI)</i>	41

4.3.8.	Halaman <i>More Bar (GUI)</i>	42
4.3.9.	Halaman <i>Search Players</i>	42
4.4.	TATARAN ELEMEN	43
4.4.1.	Logo.....	43
4.4.2.	Tipografi.....	44
4.4.3.	Warna.....	44
4.4.4.	<i>Icon</i>	45
BAB V	47
KEGIATAN PAMERAN	47
5.1.	DESAIN FINAL.....	47
5.2.	KONSEP PAMERAN.....	48
5.3.	FOTO PAMERAN	50
5.4.	RESPON PENGUNJUNG	51
BAB VI	53
KESIMPULAN	53
6.1.	KESIMPULAN AWAL.....	53
6.2.	KESIMPULAN SIDANG	53
6.2.1.	Verifikasi Data Pendaftaran.....	53
6.2.2.	Pembaruan Sistem Pencarian.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56

