

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Kerangka Pemikiran.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Perancangan E-Katalog.....	6
2.2 Katalog.....	7
2.2.1 Bagian Depan	11
2.2.2 Bagian Isi	11
2.2.3 Bagian Belakang	12
2.3 Prinsip Layout.....	13
2.3.1 Jenis-Jenis Layout	13
2.4 Copywriting.....	21
2.4.1 Elemen-Elemen Copywriting.....	21
2.4.2 Tipografi.....	22
2.4.3 Teks	23
2.5 Desain Grafis.....	24
2.6 Kampoeng Ondomohen Surabaya.....	27

2.6.1	Profil Kampung.....	27
2.6.2	Inovasi Lingkungan Kampong Ondomohen Surabaya	28
2.6.3	Data Organisasi Pengurus	33
2.6.4	Gaya Vintage.....	33
2.7	Pariwisata Kota Surabaya	34
2.8	Penelitian Terdahulu	35
2.8.1	Perancangan Katalog Digital Sebagai Upaya Memperkenalkan Kampung Tematik Kota Malang	35
2.8.2	Pemberdayaan Karang Taruna dalam Pembuatan E-Katalog Kampung Tematik Kota Semarang.....	36
2.8.3	Perancangan Katalog Digital Pada UMKM Sentra Bordir Desa Padurenan Kudus.....	37
2.8.4	Perancangan Strategi Promosi Wisata Edukasi Kampung Batu Malakasari Bandung.....	37
BAB III.....		40
METODE PENELITIAN		40
3.1	Lokasi dan Subjek Perancangan.....	40
3.2	Metode Perancangan	40
3.3	Teknik Pengumpulan Data	40
3.1.1	Data Primer	41
3.1.2	Data Sekunder	42
3.4	Instrumen Perancangan	43
3.5	Prosedur Perancangan	43
BAB IV		47
DATA DAN PERANCANGAN.....		47
4.1	Perancangan E-Katalog Interaktif.....	47
4.1.1	Pra Desain	47
4.1.2	Target Perancangan.....	57
4.1.3	Desain.....	58
4.1.4	Post Desain.....	63
4.1.5	Hasil Akhir	70
4.1.6	Media Pendukung.....	71
BAB V.....		75
PENUTUP.....		75
5.1	Kesimpulan	75

5.2	Saran.....	75
	DAFTAR PUSTAKA	77
	LAMPIRAN	82

