

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Permasalahan	1
1.3. Tujuan	3
1.4. Metodologi	3
1.5. Sistematika	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Software	5
2.2. Hardware.....	6
BAB III PERANCANGAN	7
3.1. Perancangan Poster	7
3.2. Rancangan Brosur	10
3.3. Rancangan Stiker	13
3.4. Rancangan Kalender Saku	16

3.5 Rancangan Gantungan Kunci	19
3.6 Rancangan Mouse Pad	22
3.7 Rancangan Note Book	25
3.8 Rancangan Tempelan Kulkas	28
3.9 Rancangan Poster Gantung	31
3.10 Rancangan Kartu Undian	34
BAB IV IMPLEMENTASI	37
4.1. Implementasi Poster	37
4.2. Implementasi Brosur	38
4.3. Implementasi Stiker	38
4.4. Implementasi Kalender Saku	39
4.5. Implementasi Gantungan Kunci	40
4.6. Implementasi Mouse Pad	40
4.7. Implementasi Note Book	41
4.8. Implementasi Tempelan Kulkas	42
4.9. Implementasi Poster Gantung	43
4.10. Implementasi Kartu Undian	43
BAB V Penutup	45
5.1. Kesimpulan	45
5.2. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
RIWAYAT HIDUP	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Sketsa Poster	8
Gambar 3.2. Rough poster	9
Gambar 3.3. Sketsa Brosur	10
Gambar 3.4. Rough Brosur	11
Gambar 3.5. Sketsa Stiker.....	14
Gambar 3.6. Rough Stiker.....	15
Gambar 3.7. Sketsa Kalender Saku.....	17
Gambar 3.8. Rough Kalender Saku	18
Gambar 3.9. Sketsa Gantungan Kunci.....	20
Gambar 3.10. Rough Gantungan Kunci.....	21
Gambar 3.11. Sketsa Mouse Pad	23
Gambar 3.12. Rough Mouse Pad	24
Gambar 3.13. Sketsa Note Book.....	26
Gambar 3.14. Rough Note Book.....	27
Gambar 3.15. Sketsa Tempelan Kulkas.....	29
Gambar 3.16. Rough Tempelan Kulkas.....	30
Gambar 3.17. Sketsa Poster Gantung.....	32
Gambar 3.18. Rough Poster Gantung	33
Gambar 3.19. Sketsa Kartu Undian	35
Gambar 3.20. Rough Kartu Undian	36

Gambar 4.1.	Implementasi Poster.....	37
Gambar 4.2.	Implementasi Brosur.....	38
Gambar 4.3.	Implementasi Stiker.....	39
Gambar 4.4.	Implementasi Kalender Saku.....	40
Gambar 4.5.	Implementasi Gantungan Kunci.....	40
Gambar 4.6.	Implementasi Mouse Pad.....	41
Gambar 4.7.	Implementasi Note Book.....	42
Gambar 4.8.	Implementasi Tempelan Kulkas.....	43
Gambar 4.9.	Implementasi Poster Gantung.....	43
Gambar 4.10.	Implementasi Kartu Undian.....	44

