DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR vii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan 3

1.4.1 Tujuan Umum 3

1.4.2 Tujuan Khusus 3

1.5 Manfaat 4

1.5.1 Manfaat Teoritis 4

1.5.2 Manfaat Praktis 4

1.6 Pelaksanaan 4

1.7 Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Layout 7

2.2 Warna 9

2.3 Desain 12

2.4 Website 12

2.5 Desain Website 13

STIKOM SURABAYA

2.6 Customer 14
2.7 Strategi Pemasaran 15
2.8 Pemasaran 18
2.5 Infomedia 20
BAB III METODE PERANCANGAN 22
3.1 Metodologi 22
3.2 Skema Perancangan 22
3.3 Brief Client 23
3.4 Observasi 23
3.5 Wawancara 24
3.6 Pengumpulan Data 24
3.7 Brainstorming 24
3.8 Proses Desain 25
3.8.1 Penentuan Software 25
3.8.2 Sketsa Awal 26
3.9 Finishing 26
BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN 27
4.1 Latar Belakang Perusahaan 27
4.2 Sejarah PT. Infomedia Nusantara 28
4.3 Visi dan Misi PT. Infomedia Nusantara 29
4.3.1 Visi 29
4.3.2 Misi 29
4.3.3 Komitmen Perusahaan 30
4.3.4 Tata Nilai 30

STIKOM SURABAYA

BAB V IMPLEMENTASI KARYA 33

BAB VI Penutup 45

6.1 Simpulan 45

6.2 Saran 46

DAFTAR PUSTAKA 47

LAMPIRAN 48

STIKOM SURABAYA