

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	8
1. Asumsi pengembangan	8
2. Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. <i>Science-edupreneurship</i>	10
2. <i>Fashion</i>	13
3. Komunikasi dalam literasi sains	15
4. <i>Design Thinking</i>	17
5. <i>Bisnis Model Canvas (BMC)</i>	20
B. Penelitian Terdahulu	22
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Uji coba produk.....	31
1. Desain uji coba lapangan.....	31
2. Subjek uji coba.....	32
3. Jenis data.....	32
D. Instrument Pengumpul Data	32
E. Teknik Analisis Data	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Hasil Pengembangan	37
1. Proses perencanaan (<i>planning</i>).....	37
2. Proses Produksi (<i>Production</i>).....	40
3. Proses Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	60
C. Hasil Pengembangan.....	70
BAB V PENUTUP	72
A. Simpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.1. <i>Point Of View</i>	29
Tabel 3.2. Gradasi Skala Likert Validasi Ahli	34
Tabel 3.3. Interval Tingkat Kelayakan Validasi Ahli	34
Tabel 3.4. Gradasi Skala Likert Uji Coba Produk	34
Tabel 3.5. Kriteria Kelayakan Uji Coba Produk	35
Tabel 4.1. Rancangan Bisnis Model Canvas	40
Tabel 4.2. Desain <i>Sticker Card</i> sesuai Link Youtube	45
Tabel 4.3. Perbedaan Karakteristik Bahan.....	58
Tabel 4.4. Revisi Sesuai Saran Ahli Materi	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tiga Pilar <i>Design Thinking</i> oleh Tim Brown	18
Gambar 2.2. Lima Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	19
Gambar 2.3. Elemen Bisnis Model Canvas	21
Gambar 2.4. Diagram <i>Fishbone</i> Penelitian Terdahulu.....	22
Gambar 3.1. Langkah Penelitian dan Pengembangan.....	28
Gambar 3.2. Prosedur Pengembangan	31
Gambar 4.1. Logo Produk Gemma.....	41
Gambar 4.2. Desain Hang Tag Produk.....	42
Gambar 4.3. Desain Label Produk.....	42
Gambar 4.4. Rancangan Desain Ziplock	43
Gambar 4.5. Kemasan Produk Akhir.....	43
Gambar 4.6. Tahapan Alur Pembuatan Video Pembelajaran.....	44
Gambar 4.7. Akun Sosial Media Gemma	50
Gambar 4.8. Desain Konten <i>Sains</i> pada Kaos	51
Gambar 4.9. Grafik Presentase Validasi Media	60
Gambar 4.10. Label Perawatan Produk	60
Gambar 4.11. Grafik Presentase Validasi Materi.....	62
Gambar 4.12. Grafik Presentase Validasi Analisis Kelayakan Usaha	66
Gambar 4.13. Grafik Uji Pemahaman pada Desain Konten <i>Sains</i> pada Kaos.....	67
Gambar 4.14. Grafik Tanggapan pada Produk Kaos	69
Gambar 4.15. Distribusi Perasaan Peserta Umum	69