

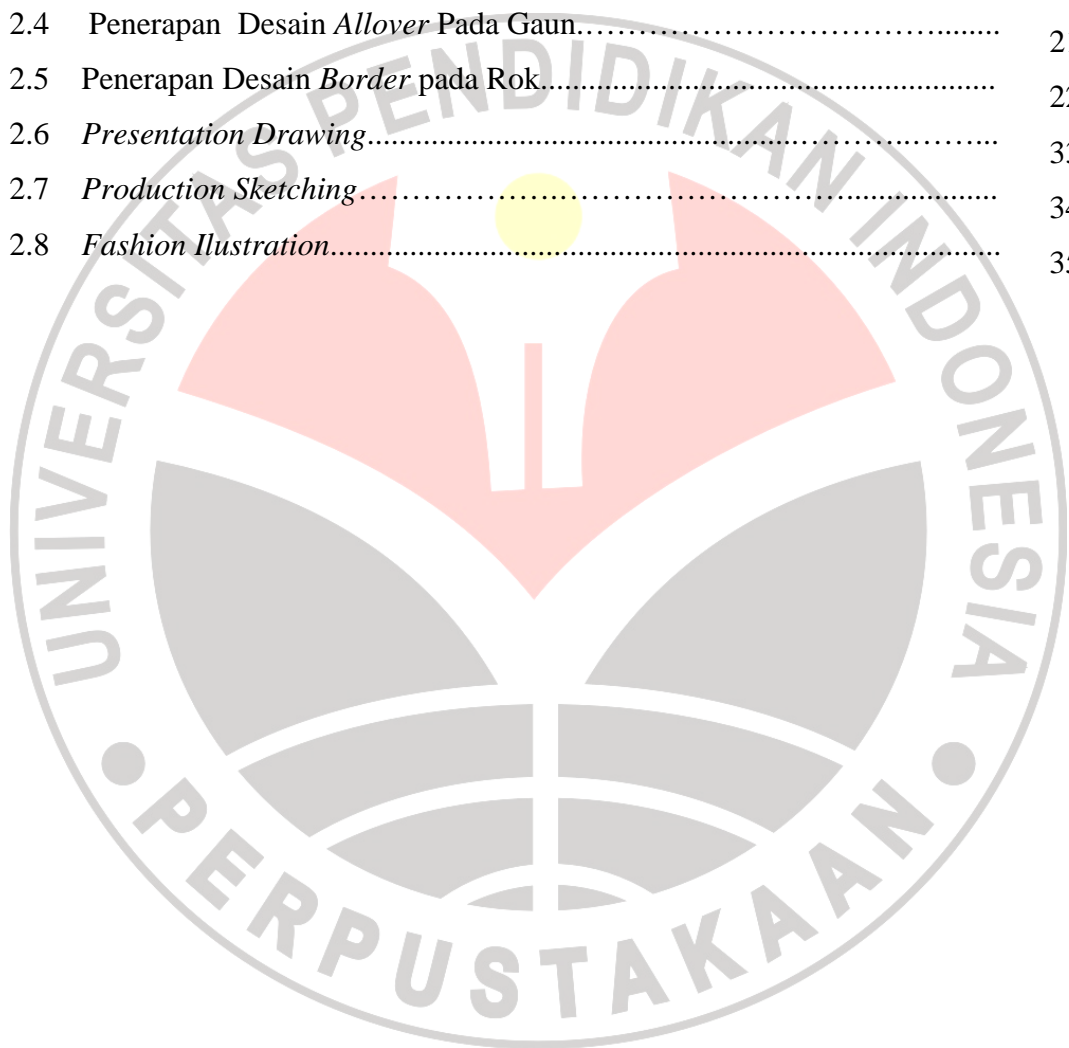
## DAFTAR ISI

	Hal
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Definisi Operasional.....	7
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. Asumsi.....	11
F. Hipotesis.....	13
G. Metode Penelitian .....	13
H. Lokasi dan Sampel Penelitian .....	13
<b>BAB II HASIL BELAJAR KOMPUTER DESAIN DAN MINAT MENJADI DESAINER DI INDUSTRI GARMEN</b> .....	14
A. Tinjauan Mata Kuliah Komputer Desain.....	14
1. Tujuan Mata Kuliah Komputer Desain.....	15
2. Materi Perkuliahan Komputer Desain.....	15
a. Pengertian Komputer Desain.....	15
b. Pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	16
c. <i>Software Adobe Photoshop</i> .....	17
d. Penerapan <i>Software Adobe Photoshop</i> .....	18
B. Hasil Belajar Komputer Desain.....	22
1. Pengertian Belajar .....	22
2. Pengertian Hasil Belajar Komputer Desain.....	23
C. Desainer di Industri Garmen.....	28
1. Industri Garmen.....	28
2. Pengertian Desainer.....	29
3. Peran dan Kedudukan Desainer pada Industri Garmen.....	30
D. Minat Menjadi Desainer di Industri Garmen.....	43
1. Pengertian Minat.....	43
2. Jenis-jenis Minat.....	44
3. Indikator-indikator Minat.....	44
4. Pembentukan dan Perkembangan Minat.....	45
5. Minat Mahasiswa Menjadi Desainer di Industri Garmen.....	46

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	
A. Metode Penelitian .....	48
B. Populasi dan Sampel .....	48
C. Teknik Pengumpulan Data .....	49
D. Teknik Pengolahan Data.....	49
E. Analisis Statistik.....	50
F. Prosedur Penelitian .....	52
	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....</b>	64
A. Hasil Penelitian.....	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Implikasi.....	80
C Rekomendasi.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	84
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN :</b>	
<b>KISI-KISI.....</b>	86
<b>INSTRUMEN PENELITIAN.....</b>	90
<b>PENGOLAHAN DATA PENELITIAN.....</b>	104
<b>SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1 Pembuatan Motif untuk Desain <i>Panel</i> .....	19
2.2 Penerapan Desain <i>Panel</i> pada blus.....	20
2.3 Penerapan Desain <i>jumping</i> pada kemeja.....	21
2.4 Penerapan Desain <i>Allover</i> Pada Gaun.....	21
2.5 Penerapan Desain <i>Border</i> pada Rok.....	22
2.6 <i>Presentation Drawing</i> .....	33
2.7 <i>Production Sketching</i> .....	34
2.8 <i>Fashion Illustration</i> .....	35



## DAFTAR BAGAN

Bagan	Hal
2.1 Proses pengolahan data.....	16
2.2 Alur Kerja Desainer pada Industri Garmen.....	31



## DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
3.1 Data Jumlah Populasi .....	49
4.1 Hasil Pengolahan Identitas Responden (Asal Sekolah).....	66
4.2 Hasil Pengolahan Identitas Responden (Dorongan Kuliah Di STISI).....	66
4.3 Hasil Pengolahan Identitas Responden (Tujuan Kuliah Di Jurusan Desain).....	67
4.4 Hasil Pengukuran Variabel X.....	68
4.5 Pengolahan Data Hasil Belajar Komputer Desain Pengukuran (Variabel X).....	68
4.6 Hasil Pengukuran Variabel Y.....	70
4.7 Pengolahan Data Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen (Variabel Y).....	70
4.8 Hasil Uji Normalitas Pada Variabel X dan Y.....	72
4.9 Hasil Perhitungan Uji Linearitas Regresi.....	72
4.10 Hasil Uji Linearitas Regresi.....	73

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Hal
4.1 Hasil Belajar Komputer Desain pada Kemampuan Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.....	69
4.2 Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen .....	71
4.3 Kontribusi Hasil Belajar Komputer Desain Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen .....	74

