

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Permasalahan.....	1
2. Rumusan Masalah	4
3. Keaslian Penelitian.....	5
4. Manfaat Penelitian	6
B. Tujuan Penelitian.....	7
C. Tinjauan Pustaka	7
D. Landasan Teori	10
E. Metode Penelitian.....	13
1. Model Penelitian	13
2. Bahan Penelitian.....	13
3. Alur Penelitian	15
4. Analisis data	16
F. Hasil yang Dicapai	17
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD	19
A. Biografi & Latar Belakang Jean Baudrillard	19

B. Pemikiran Utama Jean Baudrillard	21
1. Hiperrealitas	21
2. Simulacra.....	25
C. Kritik Budaya Jean Baudrillard.....	31
D. Transformasi Media Pasca Jean Baudrillard	35
BAB III GOFOOD SEBAGAI WAJAH BARU KONSUMSI	37
A. Definisi dan Inovasi GoFood	37
1. Konsep GoFood	37
2. Fitur GoFood.....	38
B. Problem Dalam Layanan GoFood.....	44
C. Analisis Data Responden GoFood	45
BAB IV ANALISIS LAYANAN GOFOOD DALAM PERSPEKTIF HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD	50
A. Simulasi Tanda Dalam GoFood dan Pembentukan Persepsi Konsumen	50
1. Faktor Visual dan Promosi dalam Pembentukan Persepsi Konsumen	52
2. Pengaruh Representasi Visual dan Promosi terhadap Pola Konsumsi Responden	55
B. Menghidupi Citra: Hiperrealitas Dalam Pengalaman PascaPembelian GoFood.....	59
C. Refleksi Kritis	60
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71