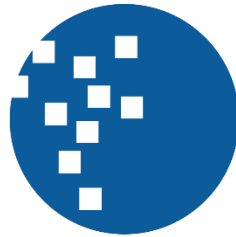


**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI KELILINK  
UNTUK PEDAGANG KELILING MAKANAN BERBASIS  
GEOLOKASI**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Jaydee Saputra**

**00000035673**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI KELILINK  
UNTUK PEDAGANG KELILING MAKANAN BERBASIS  
GEOLOKASI**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Jaydee Saputra**  
**0000035673**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jaydee Saputra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035673

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI KELILINK UNTUK PEDAGANG KELILING MAKANAN BERBASIS GEOLOKASI**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Januari 2023



Jaydee Saputra

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI KELILINK UNTUK  
PEDAGANG KELILING MAKANAN BERBASIS GEOLOKASI**


Oleh

Nama : Jaydee Saputra  
NIM : 00000035673  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 4 Januari 2023  
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

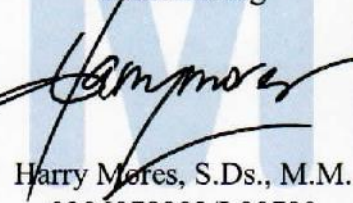
Ketua Sidang

  
Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.  
0416066807/E069425


Penguji

  
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/E038953

Pembimbing

  
Harry Mores, S.Ds., M.M.  
0306078902/L00790

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jaydee Saputra  
NIM : 00000035673  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
JenisKarya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN APLIKASI KELILINK UNTUK PEDAGANG KELILING MAKANAN BERBASIS GEOLOKASI**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Desember 2022

Yang menyatakan,



Jaydee Saputra

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya karena penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan tepat waktu. Proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan Antarmuka Aplikasi Keliling Untuk Pedagang Keliling Makanan Berbasis Geolokasi” disusun sebagai salah satu syarat kelulusan akademik untuk memperoleh gelar sarjana desain pada program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Topik “Perancangan Antarmuka Aplikasi Keliling Untuk Pedagang Keliling Makanan Berbasis Geolokasi” dipilih atas pengembangan dari proyek perkuliahan semester 6 penulis, yaitu kampus merdeka MBKM Kewirausahaan, dengan topik yang diambil berdasarkan masalah pribadi penulis sehari-hari yang mengalami kesulitan ketika ingin mencari pedagang keliling favorit penulis, seperti pedagang keliling kembang tahu, es krim, bakso dan lain-lain. Hal ini tidak hanya membantu para konsumen yang ingin beli, namun juga para pedagang yang setiap hari jualan keliling untuk mendapatkan pembeli lebih banyak setiap harinya dengan cara membuat kerja mereka lebih efisien melalui teknologi informasi, GPS dan aplikasi.

Dalam merancang proposal ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan dan belajar mengenai kaidah penulisan yang benar dan juga topik yang diangkat. Sebagai contoh, seiring dengan penulisan proposal penulis belajar mengenai tata cara penulisan proposal yang sesuai dengan kaidah berbahasa Indonesia. Tidak hanya itu, penulis juga lebih mendalami masalah yang diangkat yaitu mengenai pedagang keliling, karena telah melakukan riset dan penelitian lebih mendalam.

Penulis menyadari tanpa pihak yang telah membantu dan mendukung, proposal tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Helena Rebecca W.T., selaku dosen mata kuliah *Indonesian Language for Academic Writing* yang telah membimbing dan mendukung dalam pembuatan proposal ini.

Kelancaran penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan banyak pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas pengetahuan dan sudut pandang baru yang diperoleh kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Harry Mores, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

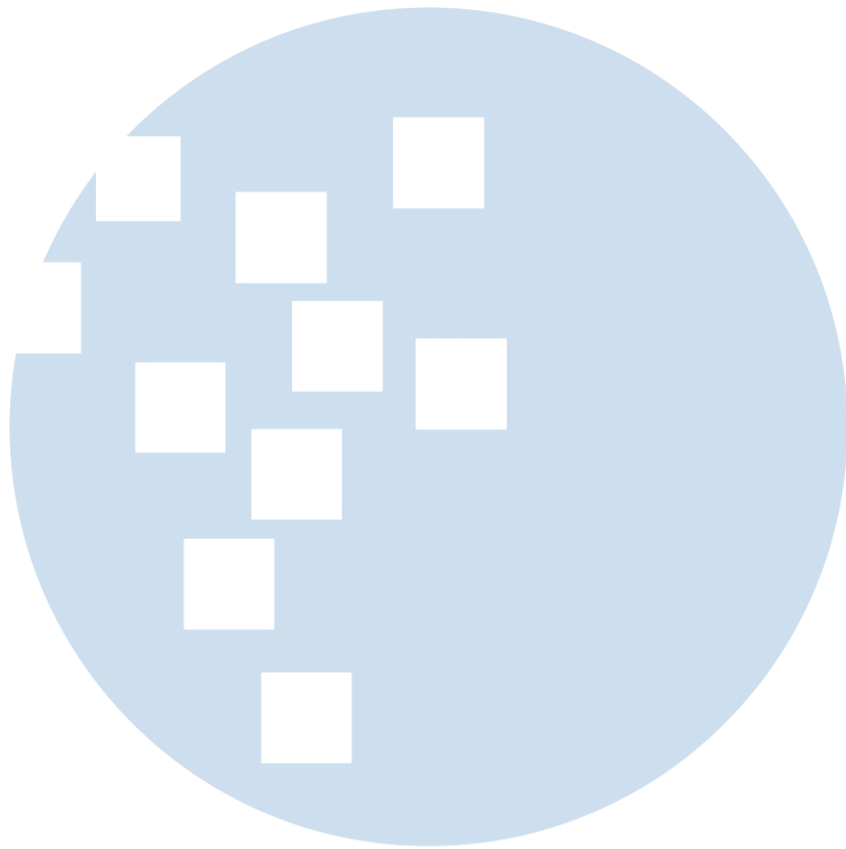
Tentunya, penulis sadar bahwa proposal ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala kritik konstruktif dan saran dari pembaca terkait apa yang dapat dikembangkan dari proposal ini akan sangat membantu penulis dalam masa yang akan datang. Melalui perancangan proposal tugas akhir ini, penulis berharap bahwa nantinya aplikasi yang dibuat dapat membantu masyarakat membeli produk pedagang keliling dan menciptakan pengalaman berbelanja melalui pedagang keliling yang lebih efisien dan mudah.

Tangerang, 21 Desember 2022



Jaydee Saputra

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI KELILINK UNTUK PEDAGANG KELILING MAKANAN BERBASIS

## GEOLOKASI

Jaydee Saputra

## ABSTRAK

Di era revolusi industri 4.0 ini, teknologi informasi menjadi sangat penting perannya dalam menggerakkan ekonomi, namun pedagang keliling belum dapat memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut. Pedagang keliling yang belum terakomodir kegiatannya oleh teknologi ini terbukti dari berbagai masalah yang dialami pedagang keliling, seperti hilangnya calon pembeli karena lokasi pedagang yang tidak pasti, sehingga menurunkan tingkat penjualan pedagang. Dengan perancangan antarmuka aplikasi tersebut, diharapkan aplikasi dapat tercipta dengan mudah. Dengan terciptanya aplikasi, diharapkan tingkat efisiensi pedagang dapat meningkat sehingga penjualan dapat bertambah, serta membuka peluang ekonomi baru bagi para pengusaha yang ingin memulai bisnis dengan metode jualan berdagang keliling. Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa campuran kuantitatif berupa kuesioner dan kualitatif berupa wawancara, studi existing dan studi referensi. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan *design thinking* yang meliputi lima tahap yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil karya berupa antarmuka aplikasi yang dapat menampilkan lokasi pedagang keliling melalui geolokasi berupa GPS, dimana lokasi dapat terlihat di peta, dan pembeli dapat memesan serta bayar secara daring.

**Kata kunci:** Antarmuka, aplikasi, pedagang keliling, geolokasi

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

# **INTERFACE DESIGN OF KELILINK APPLICATION FOR FOOD MOBILE SELLER BASED ON GEOLOCATION**

Jaydee Saputra

## **ABSTRACT (English)**

*In the industrial revolution 4.0, the role of information technology serves great purpose to turn the gears of economy of a country, yet mobile sellers have not been able to utilize the technology. The act of mobile selling is not utilizing information technology, proven by the daily struggles and problems that mobile sellers are facing today, such as missing out on prospective buyers due to the uncertainty of location of the mobile sellers, therefore reducing the number of sales each day. With the creation of the application interface, it is hoped that the efficiency of mobile sellers will improve so that sales will increase, while also creating a new economic opportunity for entrepreneurs that want to start their business through the method of mobile selling. The research methods that were conducted in order to get data were a mix of quantitative in the form of questionnaires, and qualitative method in the form of interviews, existing studies, and reference studies. The design method that was used are the design thinking method that consist of five stages which are empathize, define, ideate, prototype, and test. The result of the project will be an interface of an application that can display the location of mobile sellers through the usage of geolocation technology in the form of GPS, where the location is shown through a map, and the buyers can order and pay online.*

**Keywords:** *interface, application, mobile sellers, geolocation*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	4
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	5
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Desain</b> .....	6
<b>2.1.1 Prinsip Desain</b> .....	6
<b>2.1.2 Elemen Desain</b> .....	11
<b>2.1.3 Tipografi</b> .....	17
<b>2.1.4 Grid</b> .....	18
<b>2.2 User Interface</b> .....	20
<b>2.2.1 Jenis User Interface</b> .....	20
<b>2.2.2 Prinsip User Interface</b> .....	21
<b>2.2.3 Elemen User Interface</b> .....	26
<b>2.3 User Experience (UX)</b> .....	34
<b>2.3.1 Prinsip User Experience</b> .....	35
<b>2.4 Aplikasi</b> .....	36
<b>2.4.1 Jenis Aplikasi</b> .....	36

2.4.2 Kategori Aplikasi.....	38
2.4.3 Proses Desain Aplikasi .....	40
2.5 <i>Prototype</i> .....	43
2.6 <i>GPS</i> (Geolokasi) .....	44
2.7 Pedagang Keliling.....	45
2.8 Aplikasi Kelilink .....	46
2.8.1 Minimum Viable Product .....	46
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>48</b>
3.1 Metodologi Penelitian.....	48
3.1.2 Metode Kualitatif.....	48
3.1.3 Metode Kualitatif.....	48
3.1.4 Metode Kuantitatif .....	51
3.1.5 Studi Literatur .....	56
3.1.6 Studi Eksisting .....	61
3.1.7 Studi Referensi.....	65
3.1 Metodologi Perancangan .....	74
3.1.8 Emphatize.....	74
3.1.9 Define .....	74
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>77</b>
4.1 Strategi Perancangan .....	77
4.1.1 Emphatize.....	79
4.1.2 Define .....	79
4.1.3 Ideate.....	83
4.1.4 Prototype .....	125
4.1.5 Test.....	126
4.2 Analisis Alpha .....	126
4.2.1 Analisis Visual.....	128
4.2.2 Analisis Interface.....	129
4.2.3 Analisis Interaktivitas .....	130
4.2.4 Hasil Perbaikan.....	130
4.3 Analisis Beta.....	137
4.3.1 Analisis Desain .....	138

<b>4.3.2 Analisis Beta Test</b> .....	150
<b>4.4 Budgeting</b> .....	152
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	154
<b>5.1 Simpulan</b> .....	154
<b>5.2 Saran</b> .....	155
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xv



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kecenderungan Responden.....	49
Tabel 3.2 SWOT Aplikasi Kelilink.....	58
Tabel 3.3 Spesifikasi Pintap Town.....	61
Tabel 3.4 SWOT Aplikasi Pintap Town.....	63
Tabel 3.5 Spesifikasi Aplikasi Gojek.....	64
Tabel 3.6 Spesifikasi Aplikasi Jago.....	67
Tabel 4.1 Daftar Aset Foto.....	108
Tabel 4.2 Daftar Ilustrasi.....	110
Tabel 4.3 Daftar Icon.....	113
Tabel 4.4 Daftar Button.....	115
Tabel 4.5 Tabel Analisis Konten Kuesioner.....	127
Tabel 4.6 Analisis Interaktifitas Kuesioner.....	128
Tabel 4.7 Daftar Pedagang Peserta Beta Test.....	137



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Brosur Lipat Tiga .....	7
Gambar 2.2 Artistic Balance .....	8
Gambar 2.3 Contoh CTA Website .....	53
Gambar 2.4 Contoh Rhythm .....	9
Gambar 2.5 Unity .....	9
Gambar 2.6 Warna RGB dan CMYK .....	12
Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Tekstur Kaca Pada Aplikasi.....	16
Gambar 2.8 Contoh Desain Dengan Single-Collumn Grid.....	18
Gambar 2.9 Contoh Desain Dengan Multi-Collumn Grid .....	19
Gambar 2.10 Contoh Desain Dengan Modular Grid .....	19
Gambar 2.11 Contoh SLI Command Prompt Windows .....	20
Gambar 2.12 Contoh GUI pada sebuah game.....	21
Gambar 2.13 Checkbox.....	26
Gambar 2.14 Radio Button .....	27
Gambar 2.15 Textfield .....	27
Gambar 2.16 Action Button .....	28
Gambar 2.17 Dropdown.....	28
Gambar 2.18 Grid Icon .....	31
Gambar 2.19 Karakteristik Benda Pada Icon.....	32
Gambar 2.20 Penggunaan Ilustrasi Pada Aplikasi .....	33
Gambar 2.21 Penggunaan Fotografi Pada Aplikasi .....	34
Gambar 2.22 Konversi Objek Nyata Menjadi Graphic Translataion.....	34
Gambar 2.23 Native Apps.....	37
Gambar 2.24 Web Apps .....	38
Gambar 2.25 Hybrid Apps .....	38
Gambar 2.26 Contoh Entertainment App.....	39
Gambar 2.27 Contoh Social App .....	39
Gambar 2.28 Contoh Utilities App .....	40
Gambar 2.29 Contoh Education App.....	40
Gambar 2.30 Contoh Creation App .....	41
Gambar 2.31 User Persona.....	42
Gambar 2.32 Sitemap.....	42
Gambar 2.33 Wireframe.....	43
Gambar 2.34 Desain Visual <i>Low-fi</i> dan <i>High-fi</i> .....	44
Gambar 2.35 Cara Kerja Teknologi GPS.....	45
Gambar 3.1 Tangkap Layar Wawancara Pedagang .....	50
Gambar 3.2 Foto Wawancara Konsumen .....	51

Gambar 3.1 Tangkap Layar Story Survey.....	53
Gambar 3.2 Persetujuan Responden .....	53
Gambar 3.3 Frekuensi dan Ketersediaan Pedagang.....	54
Gambar 3.4 Rumus Slovin .....	54
Gambar 3.5 Fitur Aplikasi .....	56
Gambar 3.6 Jurnal 1 .....	58
Gambar 3.7 Jurnal 2 .....	59
Gambar 3.8 Jurnal 3 .....	60
Gambar 3.9 Artikel 1.....	61
Gambar 3.10 Artikel 2.....	62
Gambar 3.11 Pedagang Keliling Mantab.....	63
Gambar 3.12 Tampilan Aplikasi Kelilink.....	65
Gambar 3.13 Icon Aplikasi Kelilink .....	65
Gambar 3.14 Tampilan Aplikasi Pintap Town .....	68
Gambar 3.15 Layar Menu Aplikasi Pintap Town .....	69
Gambar 3.16 Icon Fitur Utama Aplikasi Gojek .....	72
Gambar 3.17 Interface Aplikasi Jago.....	75
Gambar 4.1 User Interface 1 .....	79
Gambar 4.2 User Interface 2 .....	80
Gambar 4.3 User Journey.....	81
Gambar 4.4 Sitemap.....	83
Gambar 4.5 Mindmapping .....	85
Gambar 4.6 Tren Kata “Kekinian” .....	86
Gambar 4.7 Keywords .....	87
Gambar 4.8 Collage .....	88
Gambar 4.9 Information Architecture.....	88
Gambar 4.10 Moodboard General.....	92
Gambar 4.11 Contoh Logo-logo Perusahaan Teknologi .....	93
Gambar 4.12 Moodboard Layout.....	94
Gambar 4.13 Moodboard Buttons & Icons .....	95
Gambar 4.14 Fill dan Outline Icons .....	96
Gambar 4.15 Icon Default Android .....	96
Gambar 4.16 Moodboard Typography.....	97
Gambar 4.17 Moodboard Illustration.....	98
Gambar 4.18 Sketsa Icon .....	100
Gambar 4.19 Grid Icon .....	100
Gambar 4.20 Tahap Icon 1 .....	101
Gambar 4.21 Tahap Icon 2.....	101
Gambar 4.22 Tahap Icon 3.....	101
Gambar 4.23 Referensi dan Sketsa Awal Ilustrasi.....	102



Gambar 4.24 Sketsa Layout .....	103
Gambar 4.25 Wireframe.....	103
Gambar 4.26 Grid dan Penerapannya .....	104
Gambar 4.27 Low Fidelity .....	105
Gambar 4.28 Color Pallette Perancangan .....	106
Gambar 4.29 Logo Kelilink .....	107
Gambar 4.30 Microinteraction Loading Penarikan Dana .....	117
Gambar 4.31 Microinteraction Memberhentikan Sesi .....	117
Gambar 4.32 Microinteraction Memberhentikan Sesi .....	118
Gambar 4.33 High Fidelity .....	118
Gambar 4.34 Perbedaan Low-fi dan High-fi .....	119
Gambar 4.35 Halaman Log-in/sign-up .....	120
Gambar 4.36 Halaman Peta .....	121
Gambar 4.37 Halaman Profil .....	122
Gambar 4.38 Halaman Pesanan .....	122
Gambar 4.39 Halaman Percakapan .....	123
Gambar 4.40 Halaman Statistik .....	124
Gambar 4.41 Tampak Konektivitas Aplikasi dan QR Code Prototype .....	125
Gambar 4.42 Tampak Meja Prototype Day .....	126
Gambar 4.43 Tombol Mulai Sesi Sebelum Perbaikan .....	130
Gambar 4.44 Tombol Mulai Sesi Sesudah Perbaikan.....	130
Gambar 4.45 Tombol Back Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	130
Gambar 4.46 Indikasi Tahap Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	131
Gambar 4.47 Halaman Penarikan dan Pendapatan Sebelum Perbaikan .....	132
Gambar 4.48 Halaman Penarikan dan Pendapatan Sesudah Perbaikan.....	132
Gambar 4.49 Halaman Chat Sebelum dan Sesudah Revisi .....	133
Gambar 4.50 Sebelum dan Sesudah Revisi Kata Sejarah.....	133
Gambar 4.51 Halaman Pesanan Sebelum Revisi .....	134
Gambar 4.52 Halaman Pesanan Sesudah Revisi.....	134
Gambar 4.53 Sebelum dan Sesudah Penambahan Tombol Akhiri Pesanan .....	134
Gambar 4.54 Sebelum dan Sesudah Penambahan Icon Pengaturan Profil .....	136
Gambar 4.55 Halaman Baru Pengaturan.....	136
Gambar 4.56 Halaman Log-in/Sign-up.....	138
Gambar 4.57 Halaman Peta .....	139
Gambar 4.58 Halaman Profil .....	140
Gambar 4.59 Halaman Pesanan .....	140
Gambar 4.60 Halaman Percakapan .....	141
Gambar 4.61 Halaman Statistik .....	142
Gambar 4.62 Tampilan Grid Website Low-fi ke High-fi .....	143
Gambar 4.63 Tampilan Keseluruhan Website .....	144

Gambar 4.64 Tampilan Beranda Website .....	145
Gambar 4.65 Tampilan Fitur Website.....	145
Gambar 4.66 Tampilan Testimoni Website .....	146
Gambar 4.67 Tampilan Unduh Website.....	147
Gambar 4.68 Tampilan Mockup Playstore .....	148
Gambar 4.69 Gambar Pendukung Kelilink di Playstore .....	149
Gambar 4.70 Halaman Tutorial.....	151
Gambar 4.70 Tabel Budgeting .....	152



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xv
Lampiran B Screenshot Hasil Kuesioner .....	xviii
Lampiran C Log Wawancara .....	xx
Lampiran D Screenshot Dokumentasi Wawancara.....	xxvi
Lampiran E Hasil Kuesioner Prototype Day.....	xxvi
Lampiran F Lembar Penelitian Beta Test .....	xxxii
Lampiran G Foto Bukti Beta Test.....	xxxiii
Lampiran H Turnitin .....	xxxiv

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized globe with several white squares of varying sizes arranged in a grid-like pattern over it.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA