

**PERANCANGAN WEBSITE ASOSIASI FORMASI TENTANG  
LOKASI PEMANCINGAN DI JABODETABEK**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN SKRIPSI

**Muhammad Rifki Ramadhani**

**0000031807**

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

**PERANCANGAN WEBSITE ASOSIASI FORMASI TENTANG**

**LOKASI PEMANCINGAN DI JABODETABEK**



**LAPORAN SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Muhammad Rifki Ramadhani**

**00000031807**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Rifki Ramadhani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031807

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

### PERANCANGAN WEBSITE ASOSIASI FORMASI TENTANG LOKASI PEMANCINGAN DI JABODETABEK

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, 9 Januari 2023



(Muhammad Rifki Ramadhani)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN WEBSITE ASOSIASI FORMASI TENTANG LOKASI PEMANCINGAN DI JABODETABEK

Oleh

Nama : Muhammad Rifki Ramadhani  
NIM : 00000031807  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024  
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



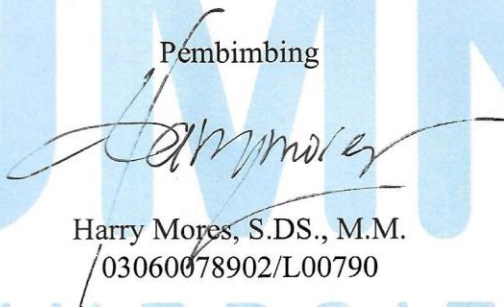
Clemens Felix Setiyawan, S.Sn. M. Hum.  
0305117504/E051860

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501/E081436

Pembimbing



Harry Mores, S.DS., M.M.  
03060078902/L00790

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

iii

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

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

Nama : Muhammad Rifki Ramadhani

NIM : 00000031807

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

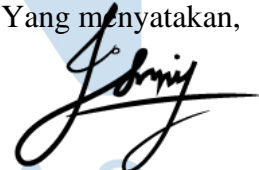
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN WEBSITE ASOSIASI FORMASI TENTANG LOKASI PEMANCINGAN DI JABODETABEK**

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 2023

Yang menyatakan,



(Muhammad Rifki Ramadhani)

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

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya. Tugas akhir yang berjudul "Perancangan Media Informasi Untuk Asosiasi Formasi Tentang Lokasi Pemancingan di Wilayah JABODETABEK" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program studi desain komunikasi visual.

Penulisan tugas akhir ini dilandasi oleh semangat untuk memberikan kontribusi nyata bagi para pecinta olahraga memancing, khususnya pada rentang usia 31-40 tahun. Dalam dunia yang terus berkembang, informasi adalah kunci, dan penulis berharap media informasi yang dirancang dapat memudahkan para pemancing untuk menemukan tempat pemancingan yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka.

Dalam perancangan media informasi ini, penulis mencoba menggabungkan elemen-elemen desain yang menarik dengan kemudahan navigasi sehingga informasi dapat diakses dengan cepat dan efektif. Dengan demikian, diharapkan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan memberdayakan para pemancing di wilayah JABODETABEK.

Penulis mengucapkan terima kasih, kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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 pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dudit Widodo, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi seputar lokasi pemancingan.

6. Irwan Ridwan, S.P., sebagai narasumber yang telah memberikan informasi seputar lokasi pemancingan dan komunitas Formasi (Federasi Olahraga Memancing Seluruh Indonesia)
7. Faisal Supriatna, Giri Anggara, Kevin Nawa, Owen Ananda, Eleazar Dzaki, sebagai narasumber yang telah memberikan pengalamannya sebagai pemancing.
8. Nicholas Jeremia, Bintang Faisal, Igniatus Bima, Kevin Immanuel, dan teman-teman lainnya yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya tugas akhir ini dapat menginspirasi orang lain untuk membuat karya tugas akhir dan desain yang serupa. Semoga karya ini juga dapat memberikan manfaat edukasi bagi para pemancing, khususnya yang berusia 31-40 tahun.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Muhammad Rifki Ramadhani)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN WEBSITE ASOSIASI FORMASI TENTANG

## LOKASI PEMANCINGAN DI JABODETABEK

(Muhammad Rifki Ramadhani)

### ABSTRAK

Memancing merupakan kegiatan yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, terutama di wilayah Jabodetabek. Sayangnya, informasi mengenai lokasi pemancingan sering kali tidak lengkap dan tidak akurat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi yang efektif bagi Asosiasi Formasi mengenai lokasi pemancingan di wilayah Jabodetabek. Fokus utamanya adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat usia 31-40 tahun yang memiliki minat memancing. Dalam konteks ini, kolam pemancingan diidentifikasi sebagai lokasi yang potensial untuk memenuhi hasrat memancing. Asosiasi Formasi, sebagai komunitas pecinta memancing, memegang peranan penting dalam membina olahraga memancing. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang tepat, baik berupa website maupun media sosial, yang dapat menghubungkan komunitas ini dengan informasi yang akurat dan terkini mengenai lokasi pemancingan. Selain memberikan rekomendasi lokasi pemancingan, media ini juga akan memuat informasi terkait alamat, nomor kontak pengelola, fasilitas dan jenis ikan yang dapat ditangkap di setiap kolam pemancingan. Harapannya, media informasi ini akan membantu memudahkan pengalaman memancing masyarakat di wilayah Jabodetabek.

**Kata kunci:** Mancing, Pemancingan, Kolam, FORMASI, Media informasi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **FORMASI ASSOCIATION WEBSITE DESIGN ABOUT FISHING**

## **LOCATIONS IN JABODETABEK**

(Muhammad Rifki Ramadhani)

### **ABSTRACT (English)**

*Fishing is an activity that many Indonesians are interested in, especially in the Jabodetabek area. Unfortunately, information about fishing locations is often incomplete and inaccurate. This research aims to design effective information media for the Formation Association regarding fishing locations in the Jabodetabek area. The main focus is to meet the needs of people aged 31-40 years who have an interest in fishing. In this context, fishing ponds were identified as potential locations to fulfill fishing desires. The Formation Association, as a community of fishing enthusiasts, plays an important role in fostering sport fishing. Therefore, there is a need for appropriate information media, both in the form of websites and social media, which can connect this community with accurate and up-to-date information about fishing locations. In addition to providing recommendations for fishing locations, this media will also contain information related to addresses, contact numbers of managers, facilities and types of fish that can be caught in each fishing pond. Hopefully, this information media will help facilitate the fishing experience of people in the Jabodetabek area.*

**Keywords:** *Fishing, Fishing spot, Pond, FORMASI, Information media*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	13
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	13
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	15
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	15
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	15
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	16
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	18
<b>2.1 Teori Desain</b> .....	18
<b>2.2.1 Prinsip Desain</b> .....	18
<b>2.2.2 Elemen Desain</b> .....	22
<b>2.2.3 Layout dan Grid</b> .....	26
<b>2.2.4 Tipografi</b> .....	29
<b>2.2.5 Desain 3D</b> .....	34
<b>2.2 Teori Desain Informasi</b> .....	38
<b>2.2.1 Tujuan Desain Informasi</b> .....	38
<b>2.2.2 Konten Dalam Desain Informasi</b> .....	38
<b>2.2.3 Teori Media Informasi</b> .....	39
<b>2.2.4 Fungsi Media Informasi</b> .....	39
<b>2.3 Teori Fotografi</b> .....	40
<b>2.3.1 Komposisi Fotografi</b> .....	40
<b>2.4 Google Maps API</b> .....	42

2.5	Teori Memancing.....	43
2.5.1	Sejarah Memancing.....	44
2.5.2	Memancing di Perairan Laut .....	45
2.5.3	Memancing di Air Tawar.....	46
2.6	Teori Website .....	47
2.6.1	Unsur Website.....	47
2.6.2	Interaktivitas .....	49
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>50</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	50
3.1.1	Metode Kuantitatif .....	50
3.1.2	Metode Kualitatif.....	58
3.2	Studi Eksisting .....	73
3.2.1	Website Anglers .....	73
3.2.1	Kesimpulan Studi Eksisting.....	76
3.3	Studi Referensi.....	76
3.3.1	Website Tripadvisor .....	77
3.3.2	Website TripIt.....	78
3.3.3	Kesimpulan Studi Referensi .....	80
3.4	Metodologi Perancangan .....	80
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>		<b>83</b>
4.1	Strategi Perancangan.....	83
4.1.1	<i>Emphatize</i> .....	83
4.1.2	<i>Define</i> .....	84
4.1.3	<i>Ideate</i> .....	91
4.1.4	<i>Prototype</i> .....	125
4.1.5	<i>Test</i> .....	127
4.2	Analisis Alpha .....	128
4.2.1	Analisis Visual.....	129
4.2.2	Analisis <i>User Experience</i> .....	132
4.2.3	Analisis Konten .....	135
4.2.4	Hasil Perbaikan.....	137
4.3	Analisis Beta.....	140

4.3.1 Analisis Desain .....	141
4.3.2 Analisis <i>Beta Test</i> .....	151
4.4 Budgeting.....	159
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	161
5.1 Kesimpulan .....	161
5.2 Saran.....	161
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xvii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Demografis .....	51
Tabel 3.2 Pertanyaan Geografis .....	52
Tabel 3.3 Pertanyaan Pain Point .....	53
Tabel 3.4 Pertanyaan Media Behavior .....	55
Tabel 3.5 Analisa SWOT Website Anglers .....	75
Tabel 4.1 Analisa SWOT Website Anglers .....	89
Tabel 4.2 Alternatif <i>Typeface Headline, Subheadline &amp; Body Text</i> Pada Website .....	104
Tabel 4.3 Skor Berdasarkan Interval.....	129
Tabel 4.4 Evaluasi Visual Alpha Test.....	129
Tabel 4.5 Evaluasi <i>User Experience Alpha Test</i> .....	132
Tabel 4.6 Evaluasi Konten <i>Alpha Test</i> .....	135
Tabel 4.7 Evaluasi <i>Visual Beta Test</i> .....	152
Tabel 4.8 Evaluasi <i>User Experience Beta Test</i> .....	155
Tabel 4.9 Evaluasi <i>Konten Beta Test</i> .....	157
Tabel 4.10 Tabel <i>Budgeting</i> .....	159

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Format Iklan Outdoor.....	18
Gambar 2.2 Keseimbangan Simetris dalam Iklan.....	19
Gambar 2.3 Hirarki visual dalam Iklan.....	20
Gambar 2.4 Ritme dalam poster.....	20
Gambar 2.5 Unity dalam poster.....	21
Gambar 2.6 Contoh Hue.....	23
Gambar 2.7 Contoh Value Scale Dalam Warna.....	23
Gambar 2.8 Contoh Saturation Dalam Warna.....	24
Gambar 2.9 Contoh <i>Color Contrast Wheel</i> .....	24
Gambar 2.10 Contoh <i>Taxtile Texture</i> .....	25
Gambar 2.11 Contoh <i>Visual Texture</i> .....	26
Gambar 2.12 Contoh Garis.....	26
Gambar 2.13 Contoh Penerapan <i>Single Column Grid</i> .....	27
Gambar 2.14 Contoh Penerapan <i>Modular Grid</i> .....	27
Gambar 2.15 Contoh Penerapan <i>Multi Column Grid</i> .....	28
Gambar 2.16 Contoh Penerapan Hierarchical Grids.....	28
Gambar 2.17 Contoh Penerapan <i>Two-Column Grid</i> .....	29
Gambar 2.18 Contoh Penerapan <i>Font Beckett Celtic</i> .....	30
Gambar 2.19 Contoh Penerapan <i>Font Garamond</i> .....	30
Gambar 2.20 Contoh Penerapan <i>Font Times New Roman</i> .....	31
Gambar 2.21 Contoh Penerapan <i>Font Bodomi</i> .....	31
Gambar 2.22 Contoh Penerapan <i>Font Clarendon</i> .....	32
Gambar 2.23 Contoh Penerapan <i>Font Helvetica</i> .....	32
Gambar 2.24 Contoh Penerapan <i>Typeface Script</i> .....	33
Gambar 2.25 Contoh Penerapan <i>Typeface Display</i> .....	33
Gambar 2.26 Ilustrasi 3D Desain.....	34
Gambar 2.27 Contoh Penerapan Gaya 3D Desain <i>Realism</i> .....	36
Gambar 2.28 Contoh Penerapan Gaya 3D Desain <i>Abstract</i> .....	36
Gambar 2.29 Contoh Penerapan Gaya 3D Desain <i>Cartoon</i> .....	37
Gambar 2.30 Contoh Penerapan Gaya 3D Desain <i>Futuristic/Scifi</i> .....	37
Gambar 2.31 Contoh Penerapan Gaya 3D Desain <i>Low Poly</i> .....	38
Gambar 2.32 Penggunaan Google Maps pada Rute Tertentu.....	43
Gambar 2.33 The Complete Fishing Manual.....	44
Gambar 2.34 Contoh Foto Memancing di Perairan Laut.....	45
Gambar 2.35 Contoh Foto Memancing di Air Tawar.....	46
Gambar 2.36 Anatomi Website.....	48
Gambar 3.1 Wawancara dengan Bapak Dudit Widodo.....	59
Gambar 3.2 Wawancara dengan Bapak Irwan, Formasi.....	66
Gambar 3.3 Wawancara FGD dengan 4 Peserta.....	71
Gambar 3.4 Halaman Pertama Website Anglers.....	74
Gambar 3.5 Katalog Website Anglers.....	74

Gambar 3.6 Informasi Lokasi Pemancingan Website Anglers .....	75
Gambar 3.7 <i>Landing Page</i> Situs Tripadvisor .....	77
Gambar 3.8 <i>Page</i> yang Tersedia di Situs Tripadvisor .....	78
Gambar 3.9 <i>Landing Page</i> yang Tersedia di Situs Tripit .....	79
Gambar 3.10 <i>Page</i> yang Tersedia di Situs Tripit .....	79
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> (laki-laki) .....	85
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> (perempuan) .....	86
Gambar 4.3 <i>Emphaty Map</i> (Faisal Supriatna) .....	88
Gambar 4.4 <i>Emphaty Map</i> (Siti Juhaeriah) .....	88
Gambar 4.5 <i>Brainstorming</i> .....	92
Gambar 4.6 <i>Proporsition</i> .....	93
Gambar 4.7 <i>Moodboard Tone of Voice</i> .....	97
Gambar 4.8 <i>Moodboard Visual</i> .....	98
Gambar 4.9 <i>Sitemap</i> .....	100
Gambar 4.10 Sketsa <i>Wireframe</i> .....	101
Gambar 4.11 <i>Hierarki Grid Desktop Website</i> .....	101
Gambar 4.12 Warna Primer & Sekunder .....	102
Gambar 4.13 Warna Tersier .....	103
Gambar 4.14 Navigasi Menu .....	108
Gambar 4.15 Kolom Pencarian dan Telusuri .....	109
Gambar 4.16 Kolom Pencarian .....	109
Gambar 4.17 <i>Landing Page</i> .....	109
Gambar 4.18 Proses Perancangan <i>Button</i> .....	110
Gambar 4.19 <i>Icon Location Map</i> .....	111
Gambar 4.20 <i>Action Hover di Landing Page</i> pada Lokasi Pemancingan <i>Monsterfish</i> .....	111
Gambar 4.21 <i>Action Hover Profile</i> .....	112
Gambar 4.22 <i>Action Hover</i> Logo FORMASI .....	112
Gambar 4.23 Ikon Rating (Bintang) .....	113
Gambar 4.24 <i>Rating Hover</i> di <i>page</i> Ulasan .....	113
Gambar 4.25 <i>Action Over</i> Pilih Salah Satu pada <i>Page</i> Ulasan .....	113
Gambar 4.26 <i>Action Hover</i> Pilihan Lokasi Pemancingan di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi .....	115
Gambar 4.27 <i>Action Hover</i> Pilihan Lokasi Pemancingan di Jabodetabek dari Rating Tertinggi sampai Terendah .....	116
Gambar 4.28 <i>Action Hover</i> dan <i>Click Button</i> Reservasi Jumlah Tamu .....	116
Gambar 4.29 <i>Action Hover</i> dan <i>Click Button</i> Reservasi Tanggal .....	117
Gambar 4.30 <i>Action Hover</i> dan <i>Click Button</i> Reservasi Jam .....	118
Gambar 4.31 Sketsa Pembuatan Aset 3D .....	120
Gambar 4.32 Progres Perancangan Aset 3D .....	120
Gambar 4.33 Hasil Final <i>Key Visual</i> .....	121
Gambar 4.34 <i>X Banner</i> .....	122
Gambar 4.35 Penempatan <i>X Banner</i> .....	122

Gambar 4.36 <i>Digital Web Banner</i> .....	123
Gambar 4.37 Penempatan <i>Digital Web Banner</i> .....	123
Gambar 4.38 <i>Merchandise</i> Tas Pancing .....	124
Gambar 4.39 <i>Merchandise</i> Rompi Mancing.....	124
Gambar 4.40 <i>Merchandise</i> Topi Rimba.....	125
Gambar 4.41 <i>Low-Fidelity UI</i> .....	126
Gambar 4.42 <i>High-Fidelity UI</i> .....	127
Gambar 4.43 Lokasi Pemancingan Keluarga Pada <i>Landing Page</i> Sebelum Perbaikan.....	138
Gambar 4.44 Lokasi Pemancingan Keluarga Pada <i>Landing Page</i> Setelah Perbaikan.....	138
Gambar 4.45 Pendaftaran Tempat Mancing Pada <i>Landing Page</i> Sebelum Perbaikan.....	139
Gambar 4.46 Pendaftaran Tempat Mancing Pada <i>Landing Page</i> Sebelum Perbaikan.....	139
Gambar 4.47 <i>Landing Page, Navigation Menu dan Search Engine</i> .....	143
Gambar 4.48 <i>Page</i> Telusuri .....	144
Gambar 4.49 Penempatan <i>Page</i> Telusuri pada Laptop.....	144
Gambar 4.50 <i>Page</i> Rekomendasi Lokasi Pemancingan Di Setiap Daerah.....	146
Gambar 4.51 Penempatan <i>Page</i> Rekomendasi Lokasi Pemancingan Di Setiap Daerah pada Laptop .....	147
Gambar 4.52 <i>Page</i> Rekomendasi 15 Lokasi Pemancingan di Jabodetabek dari Rating Tertinggi sampai Terendah.....	148
Gambar 4.53 Penempatan <i>Page</i> Rekomendasi 15 Lokasi Pemancingan di Jabodetabek dari Rating Tertinggi sampai Terendah pada Laptop.....	149
Gambar 4.54 <i>Page</i> Profil Tiap Pemancingan.....	150
Gambar 4.55 Penempatan <i>Page</i> Profil Tiap Pemancingan pada Laptop .....	151

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan dengan Dosen Pembimbing.....	xvii
Lampiran B Form Bimbingan dengan Dosen Spesialis .....	xix
Lampiran C Hasil Kuesioner Metode Kuantitatif .....	xx
Lampiran D Hasil Kuesioner Analisis Alpha Test (Prototype day).....	xxiv
Lampiran E Hasil Kuesioner Analisis Beta Test.....	xxxI
Lampiran F Transkrip Wawancara.....	xxxviii
Lampiran G Hasil Turnitin.....	lxi



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA