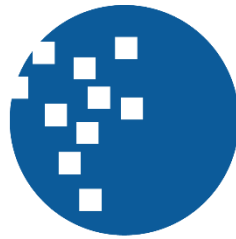


**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE LOOMLOOMA* SEBAGAI
PLATFORM YANG MENJEMBATANI SUPPLIER KAIN DAUR
ULANG DENGAN UMKM**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Valerie Artista

0000055149

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* LOOMLOOMA SEBAGAI
PLATFORM YANG MENJEMBATANI *SUPPLIER* KAIN DAUR**

ULANG DENGAN UMKM



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Valerie Artista

0000055149

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

TANGERANG

2024

i

Perancangan *UI/UX Website*..., Valerie Artista, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valerie Artista

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055149

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* LOOMLOOMA SEBAGAI
PLATFORM YANG MENJEMBATANI SUPPLIER KAIN
DAUR ULANG DENGAN UMKM**

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 Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Juni 2024



A handwritten signature in black ink, identifying the author of the statement.

(Valerie Artista)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE LOOMLOOMA* SEBAGAI
PLATFORM YANG MENJEMBATANI SUPPLIER KAIN
DAUR ULANG DENGAN UMKM**

Oleh

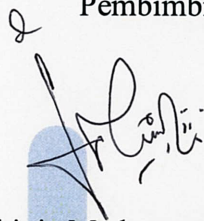
Nama : Valerie Artista
NIM : 00000055149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji




Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds
0318127603/L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Valerie Artista
NIM : 00000055149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Cluster MBKM

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 *UI/UX* WEBSITE LOOMLOOMA SEBAGAI *PLATFROM* YANG MENJEMBATANI *SUPPLIER* KAIN DAUR ULANG DENGAN UMKM

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 Laporan Cluster MBKM selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 5 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Valerie Artista)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan berjudul "Perancangan *UI/UX Website LoomLooma* sebagai *Platform* yang Menjembatani *Supplier* Kain Daur Ulang dengan UMKM" sebagai salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan Cluster MBKM Kewirausahaan. Penulis memulai perancangan ini didasari oleh kekhawatiran mendalam terhadap limbah tekstil yang dapat mengancam lingkungan jika tidak segera diambil tindakan untuk mencegahnya. Oleh karena itu penulisan laporan ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang konsep dan perancangan LoomLooma sebagai *platform* yang menjembatani *supplier* kain daur ulang dengan UMKM. Dalam proses tersebut, penulis meraih pemahaman mendalam serta pengalaman berharga terkait bidang tersebut. Penulis berharap pemahaman dan pengalaman yang tertuang dalam laporan ini dapat menjadi landasan yang kuat bagi perancangan berikutnya.

Penulisan laporan MBKM ini dapat direalisasikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa 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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.

5. Andrew Henderson, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
7. Anggota LoomLooma yang telah merealisasikan dan berkontribusi secara langsung dalam perancangan bisnis dan desain dalam laporan Cluster MBKM ini.
8. Teman-teman yang telah memberikan motivasi, bantuan, dan saran mengenai perancangan bisnis dalam laporan Cluster MBKM ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat ruang untuk perbaikan dan penyempurnaan bagi laporan ini. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai setiap masukan, kritik, dan saran yang dapat membantu perbaikan dan peningkatan ke depannya. Terlepas dari itu, penulis berharap bahwa laporan ini dapat memberikan manfaat yang signifikan serta wawasan yang berharga bagi pembaca dan semua pihak yang terlibat.

Tangerang, 5 Juni 2024



(Valerie Artista)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE LOOMLOOMA
SEBAGAI *PLATFORM* YANG MENJEMBATANI
SUPPLIER KAIN DAUR ULANG DENGAN UMKM**

(Valerie Artista)

ABSTRAK

Industri tekstil menimbulkan dampak lingkungan serius akibat produksi intensif dan tren fesyen cepat yang meningkatkan emisi karbon, pencemaran air, dan penumpukan limbah tekstil. Sebanyak 85% dari 200 miliar pakaian yang diproduksi setiap tahun berakhir menjadi limbah tekstil yang membutuhkan waktu hingga 200 tahun untuk terurai. Keberlanjutan dalam fesyen menjadi langkah penting untuk mengatasi masalah ini melalui penggunaan bahan ramah lingkungan dan daur ulang. Oleh karena itu, penulis mengajukan rancangan situs *e-commerce* untuk LoomLooma yang berfungsi sebagai media yang menjembatani pemasok kain daur ulang dengan UMKM sehingga para UMKM dapat lebih mudah mendapatkan bahan ramah lingkungan untuk mendukung keberlanjutan fesyen. Perancangan situs ini dibagi menjadi situs desktop dan situs seluler. Dengan demikian, penulis memegang kendali dalam perancangan situs web desktop, situs web seluler, dan pembuatan prototipe kedua rancangan tersebut. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui FGD, wawancara, dan studi pustaka untuk merancang situs LoomLooma. Hasil rancangan diharapkan dapat mendorong penggunaan kain daur ulang secara lebih luas untuk mengurangi dampak lingkungan dari industri tekstil.

Kata kunci: Limbah tekstil, dampak lingkungan, fesyen cepat, berkelanjutan, *situs*, *MBKM*, *kewirausahaan*

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

**LOOMLOOMA UI/UX WEBSITE DESIGN AS A
PLATFORM BRIDGING RECYCLED FABRIC SUPPLIERS
WITH MICRO, SMALL, AND MEDIUM ENTERPRISES**

(Valerie Artista)

ABSTRACT

The textile industry has significant environmental impacts due to intensive production and fast fashion trends, leading to increased carbon emissions, water pollution, and textile waste accumulation. Approximately 85% of the 200 billion garments produced annually become waste, taking up to 200 years to decompose. Sustainability in fashion is an important step to overcome this problem through the use of environmentally friendly and recycled materials. Therefore, the author proposes an e-commerce site design for LoomLooma, bridging recycled fabric suppliers with MSMEs so that MSMEs can more easily obtain environmentally friendly materials to support fashion sustainability. The site is designed to be a desktop site and a mobile site. Thus, the author takes control in designing the desktop website, mobile website, and prototyping both designs. In this research, the author used the Design Thinking method which consists of empathize, define, ideate, prototype, and test. Qualitative data was collected through FGDs, interviews and literature studies to design the LoomLooma website. The proposed design aims to promote the broader use of recycled fabrics, reducing the environmental impact of the textile industry, and making it easier for MSMEs to access sustainable materials.

Keywords: *Textile waste, environmental impact, fast fashion, sustainability, website, FLIC, entrepreneurship*

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	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	2
1.3 Batasan Masalah MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan.....	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan	5
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS	9
2.1 Validasi Ide Bisnis	9
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	9
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	10
2.2 <i>Business Model Canvas</i>	12
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	16
2.4 Struktur Perusahaan.....	18
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	21
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	21
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	24
3.1 <i>Market Research Validation</i>	24
3.1.1 <i>Segmentation, Targetting, Positioning</i>	24
3.1.2 <i>Market Persona</i>	28
3.2 Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	30

3.2.1	Wawancara	31
3.2.2	<i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	39
3.2.3	Studi Pustaka	42
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor	44
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	48
3.4.1	Studi Eksisting	48
3.4.2	Studi Referensi	49
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	56
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	58
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA		62
4.1	<i>Timeline</i> dan Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa...62	62
4.2	Uraian Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	67
4.2.1	Perancangan <i>Brief Prototype</i>	68
4.2.2	<i>Mindmap</i>	68
4.2.3	<i>Big Idea & Look and Feel</i>	69
4.2.4	<i>Tone of Voice</i>	71
4.2.5	<i>Moodboard</i>	73
4.2.6	Perancangan Desain	76
4.2.7	<i>Draft Desain</i>	85
4.2.8	Revisi.....	95
4.2.9	Finalisasi	98
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa....	107
4.3.1	<i>Desktop Website</i>	109
4.3.2	<i>Mobile Website</i>	128
4.3.3	<i>Prototyping</i>	139
4.4	Penentuan Vendor <i>Prototype</i> Produk /Jasa	144
4.4.1	Spectrum	144
4.4.2	Cetak Pin Murah	147
4.4.3	Maloon	147
4.4.4	Cekstuff	148
4.4.5	Paperoid_id	149
4.5	Hasil Ujicoba <i>Prototype</i> Produk/Jasa	150

4.5.1	Visualisasi.....	150
4.5.2	User Flow.....	152
4.5.3	General.....	154
4.6	Kendala yang Ditemukan.....	156
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	157
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		159
5.1	Simpulan.....	159
5.2	Saran.....	160
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii
LAMPIRAN.....		xvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur MBKM Kewirausahaan	5
Tabel 2.1 Harga Pokok Produksi dan Penjualan.....	22
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi <i>Consumer</i>	24
Tabel 3.2 Tabel Firmografis <i>Seller</i>	26
Tabel 3.3 Tabel <i>Targeting</i>	26
Tabel 3.4 Tabel Perbandingan Kompetitor	45
Tabel 3.5 Analisa SWOT	48
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa	62
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	64
Tabel 4.3 Hasil <i>User Test</i> (Visualisasi)	151
Tabel 4.4 Hasil <i>User Test</i> (<i>User Flow scenario 1</i>)	152
Tabel 4.5 Hasil <i>User Test</i> (<i>User Flow scenario 2</i>)	153
Tabel 4.6 Hasil <i>User Test</i> (<i>General</i>).....	155



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Business Model Canvas</i> LoomLooma.....	12
Gambar 2.2 Logo LoomLooma	17
Gambar 2.3 Struktur LoomLooma.....	18
Gambar 2.4 Alur Kerja MBKM Kewirausahaan	21
Gambar 3.1 Persona 1	29
Gambar 3.2 Persona 2	30
Gambar 3.3 Dokumentasi wawancara bersama <i>owner</i> HULM	32
Gambar 3.4 Dokumentasi wawancara bersama <i>owner</i> Studio Isi.....	34
Gambar 3.5 Dokumentasi wawancara bersama <i>owner</i> GeorGINapparel	38
Gambar 3.6 Dokumentasi FGD (<i>focus group discussion</i>)	40
Gambar 3.7 <i>Brand Positioning Map</i>	45
Gambar 3.8 <i>Website</i> MAP Club.....	50
Gambar 3.9 Kategori <i>Website</i> MAP Club.....	51
Gambar 3.10 Fitur Milla pada <i>Website</i> MAP Club.....	51
Gambar 3.11 <i>Website</i> Zalora.....	52
Gambar 3.12 Filter Kategori <i>Website</i> Zalora	53
Gambar 3.13 <i>Website</i> Maxbone	54
Gambar 3.14 Tampilan UI <i>Website</i> ARK/8	55
Gambar 3.15 UX <i>Website</i> ARK/8.....	56
Gambar 3.16 Daftar Harga Jasa LoomLooma	57
Gambar 3.17 Metode Perancangan <i>Design Thinking</i>	61
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> LoomLooma	69
Gambar 4.2 <i>Look & Feel</i> LoomLooma.....	70
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> LoomLooma	73
Gambar 4.4 <i>Stylescape</i> LoomLooma	74
Gambar 4.5 <i>Color Palette</i> LoomLooma	74
Gambar 4.6 <i>Typeface</i> LoomLooma	75
Gambar 4.7 Persona 1 LoomLooma	77
Gambar 4.8 Persona 2 LoomLooma	78
Gambar 4.9 <i>User Journey Map</i> LoomLooma.....	79
Gambar 4.10 <i>Fitur Filter Shop</i>	81
Gambar 4.11 Kategori Pada <i>Filter</i>	82
Gambar 4.12 Fitur <i>Membership</i>	83
Gambar 4.13 Fitur Konsultasi.....	84
Gambar 4.14 Sketsa Ikon.....	85
Gambar 4.15 Perancangan Ikon.....	86
Gambar 4.16 Tombol Utama	87
Gambar 4.17 Tombol Sekunder.....	87
Gambar 4.18 Sketsa Ilustrasi	88
Gambar 4.19 Finalisasi Ilustrasi	89
Gambar 4.20 Perancangan <i>Low-Fidelity</i>	91

Gambar 4.21 <i>Grid Layout Low-Fidelity</i>	92
Gambar 4.22 Perancangan <i>High-Fidelity Desktop Website LoomLooma</i>	93
Gambar 4.23 <i>Typeface Guideline</i>	94
Gambar 4.24 Perancangan Ikon	95
Gambar 4.25 Perancangan <i>Microinteraction</i>	95
Gambar 4.26 Revisi Tampilan Fitur Konsultasi	96
Gambar 4.27 Revisi <i>Prototype</i> Proses Pembayaran.....	97
Gambar 4.28 Revisi Filter	98
Gambar 4.29 Tampilan Final Halaman <i>Home</i>	99
Gambar 4.30 Tampilan Final Halaman <i>Shop</i>	100
Gambar 4.31 Tampilan Final Halaman <i>Product Detail</i>	101
Gambar 4.32 Tampilan Final Halaman <i>Donation</i>	102
Gambar 4.33 Tampilan Final Halaman <i>Membership</i>	103
Gambar 4.34 Tampilan Final Halaman Khusus Anggota	104
Gambar 4.35 Tampilan Final Halaman <i>About Us</i>	105
Gambar 4.36 Tampilan Final Halaman <i>Profile</i>	106
Gambar 4.37 Tampilan Final Halaman Pemesanan	107
Gambar 4.38 Dokumentasi Perancangan <i>Website LoomLooma</i>	108
Gambar 4.39 Perancangan <i>Desktop Website</i>	109
Gambar 4.40 <i>Sitemap</i>	110
Gambar 4.41 <i>User Flow</i>	112
Gambar 4.42 <i>Low-Fidelity Website LoomLooma</i>	113
Gambar 4.43 Spesifikasi <i>Grid Desktop Website</i>	114
Gambar 4.44 Penerapan <i>Grid</i> Pada <i>Low-Fidelity Desktop Website</i>	115
Gambar 4.45 Tampilan <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Home</i>	116
Gambar 4.46 Tampilan <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Shop</i>	117
Gambar 4.47 Tampilan <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Membership</i>	118
Gambar 4.48 Tampilan <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>Donation</i>	119
Gambar 4.49 Tampilan <i>Low-Fidelity</i> Halaman <i>About Us</i>	120
Gambar 4.50 Tampilan <i>Low-Fidelity</i> Halaman Profil	121
Gambar 4.51 <i>High-Fidelity Desktop Website LoomLooma</i>	122
Gambar 4.52 Panduan Tipografi pada <i>Desktop Website</i>	123
Gambar 4.53 Spesifikasi Perancangan Tombol	124
Gambar 4.54 <i>Primary Button</i> dan <i>Secondary Button</i>	125
Gambar 4.55 <i>Microinteraction</i> ‘ <i>add to wishlist</i> ’	126
Gambar 4.56 <i>Carousel Desktop Website</i>	127
Gambar 4.57 <i>Microinteraction</i> Detail Produk <i>Desktop Website</i>	128
Gambar 4.58 Perancangan <i>Mobile Website</i>	129
Gambar 4.59 Perancangan <i>Low-Fidelity Mobile Website</i>	130
Gambar 4.60 Spesifikasi <i>Grid Mobile Website</i>	131
Gambar 4.61 Penerapan <i>Grid</i> Pada <i>Low-Fidelity Mobile Website</i>	132
Gambar 4.62 <i>High-Fidelity Mobile Website LoomLooma</i>	134
Gambar 4.63 Panduan Tipografi pada <i>Mobile Website</i>	135

Gambar 4.64 Elemen-elemen UI <i>Mobile Website</i>	136
Gambar 4.65 <i>Carousel Mobile Website</i>	137
Gambar 4.66 <i>Navigation Bar Microinteraction Mobile Website</i>	138
Gambar 4.67 Perancangan <i>Prototype</i>	139
Gambar 4.68 <i>Prototype Navigation Bar Mobile Website</i>	140
Gambar 4.69 CTA pada <i>Home</i>	141
Gambar 4.70 <i>Prototype Add to Cart</i>	142
Gambar 4.71 <i>Prototype Pembelian Kain</i>	143
Gambar 4.72 Hasil Cetak <i>Spectrum</i>	145
Gambar 4.73 Hasil Cetak <i>Ephemera</i> di <i>Spectrum</i>	146
Gambar 4.74 Hasil Cetak <i>Buku Katalog</i> di <i>Spectrum</i>	146
Gambar 4.75 <i>Pin</i> di <i>Cetak Pin Murah</i>	147
Gambar 4.76 <i>Pouch Maloon</i>	148
Gambar 4.77 <i>Totebag Cekstuff</i>	149
Gambar 4.78 <i>Memo Pad Paperoid_id</i>	149
Gambar 4.79 <i>Data Ketertarikan Target</i> pada <i>Kain Sustainable</i>	150

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM 01 (<i>Cover Letter</i>)	xvii
Lampiran B MBKM 02 (Kartu Identitas MBKM)	xviii
Lampiran C MBKM 03 (<i>Supervisor Daily Task</i>)	xix
Lampiran D MBKM 04 (Lembar Verifikasi Laporan)	xxxvi
Lampiran E LoA (<i>Letter of Acceptance</i>)	xxxvii
Lampiran F LoC (<i>Letter of Completion</i>)	xxxviii
Lampiran G Lampiran Karya	xxxix
Lampiran H Hasil Turnitin Laporan Cluster MBKM	lxxxvi



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA