

**PERANCANGAN UI/UX BHUMI DAYA UNTUK MBKM
KEWIRAUSAHAAN PT BUDAYA PARIWISATA INDONESIA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Vianna Dharma

0000059815

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

**PERANCANGAN UI/UX BHUMI DAYA UNTUK MBKM
KEWIRAUSAHAAN PT BUDAYA PARIWISATA INDONESIA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vianna Dharma

0000059815

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vianna Dharma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059815

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX BHUMI DAYA UNTUK MBKM KEWIRAUSAHAAN PT BUDAYA PARIWISATA INDONESIA

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 MBKM maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Juni 2024



(Vianna Dharma)

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 BHUMI DAYA UNTUK MBKM KEWIRAUSAHAAN PT BUDAYA PARIWISATA INDONESIA

Oleh

Nama : Vianna Dharma
NIM : 00000059815
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024

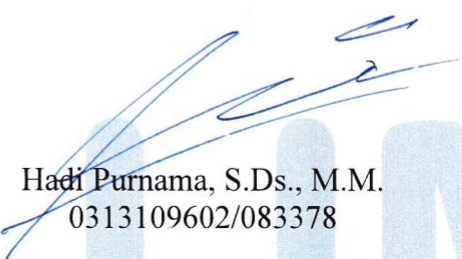
Pukul 16.00 s.d 16.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378


Maria Elena Puspasari, M.Ds.
0301058902/L00445

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 : Vianna Dharma
NIM : 00000059815
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 BHUMI DAYA UNTUK MBKM KEWIRAUSAHAAN PT BUDAYA PARIWISATA INDONESIA

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, 20 Juni 2024

Yang menyatakan,



(Vianna Dharma)

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 saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas selesainya penulisan laporan cluster MBKM Kewirausahaan dengan judul “Perancangan UI/UX Bhumi Daya untuk MBKM Kewirausahaan PT Budaya Pariwisata Indonesia”. Penulisan laporan ini dilakukan sebagai syarat kelulusan Semester 6. Perancangan ini dilatari dengan harapan adanya kepekaan masyarakat terhadap pentingnya meningkatkan minat dan ekonomi dalam sektor pariwisata di Indonesia, khususnya pada daerah yang masih memiliki angka wisatawan yang sedikit. Melalui halaman ini, ucapan terima kasih saya sampaikan untuk seluruh pihak yang telah membimbing dan mendukung saya dalam penyelesaian laporan ini.

Mengucapkan terima kasih

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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi untuk menyelesaikannya laporan Cluster MBKM ini.
5. Michelle Greysianti, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan dalam pelaksanaan perancangan Bhumi Daya dan *pitchdeck*.
6. Hoky Nanda, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan kedua yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan dalam pelaksanaan perancangan Bhumi Daya dan *pitchdeck*.
7. Kak Ajeng, sebagai *dedicated mentor* yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan dalam pelaksanaan perancangan Bhumi Daya dan *pitchdeck*.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.
9. Rekan-rekan Bhumi Daya, Riani Keristendy, Elsa Darmawan Kwan, Cindy Nastasha, yang telah bersama saya dalam proses perancangan Bhumi Daya.
10. Gwenn Devin dan Felicia Pranata, sebagai rekan yang memberi dukungan dan ide terkait pembentukan Bhumi Daya

Semoga perancangan ini dapat berguna sebagai referensi maupun sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan *awareness* dan minat remaja dan dewasa Indonesia untuk melakukan perjalanan domestik, serta para wisman untuk berkunjung ke Desa Wisata di Indonesia.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Vianna Dharma)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX BHUMI DAYA UNTUK MBKM KEWIRAUSAHAAN PT BUDAYA PARIWISATA INDONESIA

(Vianna Dharma)

ABSTRAK

Sektor pariwisata di Indonesia merupakan salah satu sektor ekonomi yang telah membaik sejak terkena dampak pandemi Covid-19, per Juli 2023, kunjungan ke Indonesia telah meningkat 196,85% dari tahun 2022 (Kemendikbud, 2023). Uniknya, pariwisata alternatif yang lebih mengutamakan kualitas, alam, dan budaya memiliki minat yang meningkat sejak selesainya pandemi Covid-19, hal ini termasuk wisata pedesaan (Satriawati et al., 2023). Desa Wisata di Indonesia telah tersebar ke 36 dari 38 provinsi di Indonesia namun minat mayoritas wisman masih terbatas pada pilihan provinsi yang sudah cukup umum. Hal ini terbukti dari hasil data BPS (2022) bahwa dari seluruh tujuan wisatawan mancanegara ke Indonesia, tujuan ke Bali mencapai hingga 46,72%, diikuti DKI Jakarta sebesar 13,03%, dan Kepulauan Riau sebesar 11,8%. Perancangan UI/UX Bhumi Daya memiliki tujuan untuk meningkatkan minat serta *awareness* wisatawan mancanegara maupun Indonesia terkait pariwisata alternatif di Indonesia, khususnya Desa Wisata. Hal ini dilakukan Bhumi Daya dengan membuat sebuah aplikasi yang membantu proses pemesanan dan pembayaran akomodasi dari desa wisata, khususnya di Jawa Tengah. Perancangan UI/UX menggunakan metode Design Thinking yang digunakan Hasso Plattner *Institute of Design at Stanford*. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan studi Pustaka, wawancara dan kuesioner. Ditemukan bahwa target *user* lebih memilih menggunakan aplikasi dengan desain yang minimalis dan fitur yang memudahkan proses pembayaran dan filterisasi tempat sesuai preferensi. Ditemukan juga bahwa pentingnya kelengkapan informasi terkait katalog dan memiliki kepercayaan calon konsumen sebagai *platform* yang membantu proses pemesanan secara *online*.

Kata kunci: Bhumi Daya, desa wisata, UI/UX, *Design Thinking*, Jawa Tengah, *awareness*, pariwisata alternatif

DESIGN OF BHUMI DAYA UI/UX FOR MBKM

ENTREPRENEURSHIP PT BUDAYA PARIWISATA INDONESIA

(Vianna Dharma)

ABSTRACT (English)

The tourism sector in Indonesia is one of the economic sectors that has improved since being affected by the Covid-19 pandemic. As of July 2023, visits to Indonesia have increased 196.85% from 2022 (Kemenparekraf, 2023). Uniquely, alternative tourism which prioritizes quality, nature and culture has increased interest since the end of Covid-19 pandemic, this includes rural tourism such as tourist villages (Satriawati et al., 2023). Tourism villages in Indonesia have spread to 36 of the 38 provinces in Indonesia, but the interests of the majority of foreign tourists are still limited to the choice of provinces which are quite common. This is evident from the results of the BPS (2022) that of all foreign tourist destinations to Indonesia, destinations to Bali reached up to 46.72%, followed by DKI Jakarta at 13.03%, and the Riau Islands at 11.8%. Bhumi Daya's UI/UX design aims to increase interest and awareness of foreign and Indonesian tourists regarding alternative tourism in Indonesia, especially tourism villages. Bhumi Daya works as an application that helps with the process of ordering and paying for accommodation from tourist villages, especially in Central Java. UI/UX design uses the Design Thinking method used by the Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. Data collection methods were carried out using library studies, interviews and questionnaires. It was found that target users prefer to use applications with minimalist designs and features that make the payment process easier and filter places according to preferences. It was also found that complete information related to catalogs and having the trust of potential consumers are important factors to be relevant as a platform that helps with the online ordering process.

Keywords: *Bhumi Daya, tourism villages, UI/UX, Design Thinking, awareness, alternative tourism*

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	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	7
2.1 Validasi Ide Bisnis	7
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis.....	7
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	10
2.2 Business Model Canvas.....	12
2.3 Deskripsi Perusahaan.....	15
2.3.1 PT Budaya Pariwisata Indonesia	15
2.3.2 Bhumi Daya.....	16
2.4 Struktur Perusahaan.....	17
2.5 Alur Kerja Perusahaan.....	18
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	19
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	22
3.1 Market Research Validation	22
3.1.1 Segmentation, Targeting, Positioning	22

3.1.2	Market Persona.....	25
3.2	Metode Pengumpulan Data Ide Bisnis.....	28
3.2.1	Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	28
3.2.2	Pengumpulan Data Kuantitatif.....	31
3.3	Analisa Produk Merek dan Kompetitor	32
3.4	Studi Eksisting dan Studi Referensi	34
3.4.1	Studi Eksisting	34
3.4.2	Studi Referensi.....	36
3.5	Penetapan Harga Produk/Jasa.....	40
3.6	Metode Perancangan Produk/Jasa	41
BAB IV	PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	43
4.1	Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa	43
4.2	Uraian Perancangan Prototype Bhumi Daya	46
4.2.1	Perancangan Brief Prototype Bhumi Daya.....	46
4.2.2	Mindmap	49
4.2.3	Moodboard.....	51
4.2.4	Perancangan Desain	53
4.2.5	Draft Desain	57
4.2.6	Revisi 1.....	60
4.2.7	Finalisasi.....	67
4.3	Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa.....	68
4.3.1	UI/UX Aplikasi Bhumi Daya	68
4.3.2	Application Design Document	81
4.3.3	Banner Promosi dan Voucher dalam Aplikasi	90
4.4	Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	100
4.4.1	Mitra Desa Wisata.....	101
4.4.2	Travel Agent Inbound.....	102
4.4.3	Midtrans Payment Gateway.....	103
4.4.4	Spectrum Digital Printing.....	104
4.5	Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	105
4.5.1	<i>Beta Testing</i> Tertutup.....	105
4.5.2	<i>Beta Testing</i> Terbuka	109
4.5.3	Revisi 2.....	111

4.6	Kendala yang Ditemukan	114
4.6.1	Kendala 1	114
4.6.2	Kendala 2	114
4.6.3	Kendala 3	114
4.7	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	115
4.7.1	Solusi 1	115
4.7.2	Solusi 2	115
4.7.3	Solusi 3	116
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	117
5.1	Simpulan	117
5.2	Saran	118
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	LAMPIRAN	xxiv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Alur MBKM Kewirausahaan	5
Tabel 2.1 Harga Pokok Produksi Bhumi Daya	19
Tabel 2.2 Harga Rekomendasi untuk Mitra Desa Wisata	20
Tabel 2.3 Pendapatan Bhumi Daya dalam Setahun	21
Tabel 3.1 Tabel Segmentasi Pasar Bhumi Daya	22
Tabel 3.2 Tabel Targeting Bhumi Daya.....	24
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	33
Tabel 3.4 Tabel Analisis SWOT	35
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi.....	43
Tabel 4.2 Tabel Tahapan Perancangan Prototype.....	45
Tabel 4.3 Tabel Hasil Beta Testing Tertutup	108
Tabel 4.4 Tabel Hasil Kuesioner Beta Testing Terbuka.....	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Testimoni Gwenn Devin (21 Tahun)	8
Gambar 2.2 Testimo Gwenn Devin (21 tahun)	9
Gambar 2.3 Business Model Canvas Bhumi Daya	12
Gambar 2.4 Logo PT Budaya Pariwisata Indonesia	15
Gambar 2.5 Logo Aplikasi Bhumi Daya	16
Gambar 2.6 Sturktur Perusahaan PT Budaya Pariwisata Indonesia	17
Gambar 2.7 Alur Koordinasi tim MBKM Cluster Kewirausahaan	18
Gambar 3.1 User Persona 1	25
Gambar 3.2 User Persona 2	26
Gambar 3.3 User Persona 3	27
Gambar 3.4 Wawancara bersama Syam Arif, Host Dreamy Tiny House	28
Gambar 3.5 Wawancara bersama Praditya Mahendra, Host Omah Minggu	30
Gambar 3.6 Brand Positioning Map Bhumi Daya	33
Gambar 3.7 Logo Atourin	34
Gambar 3. 8 Tampilan Homepage Atourin	36
Gambar 3.9 Logo Airbnb	36
Gambar 3.10 Tampilan Homepage Aplikasi Airbnb	37
Gambar 3.11 Logo Tiket.com	38
Gambar 3.12 Tampilan Homepage situs Tiket.com	39
Gambar 3.13 Metode Perancangan Design Thinking	41
Gambar 4.1 Tabel PESTEL Bhumi Daya	47
Gambar 4.2 Tabel VRIO Bhumi Daya	48
Gambar 4.3 Mindmap Bhumi Daya	49
Gambar 4.4 Mindmap UI/UX Bhumi Daya	50
Gambar 4.5 Moodboard Bhumi Daya	51
Gambar 4. 6 Moodboard UI/UX Bhumi Daya	52
Gambar 4.7 Colour Palette UI/UX Bhumi Daya	53
Gambar 4.8 User Journey Aplikasi Bhumi Daya	54
Gambar 4.9 Information Architecture Bhumi Daya	55
Gambar 4. 10 User Flow Bhumi Daya	56
Gambar 4.11 Sketsa Tampilan Homepage UI Bhumi Daya	57
Gambar 4.12 Grid untuk Tampilan UI Bhumi Daya	58
Gambar 4.13 Low Fidelity Tampilan UI Bhumi Daya	58
Gambar 4.14 Tampilan High Fidelity UI Bhumi Daya sebelum Alpha Testing ..	59
Gambar 4.15 Alpha Testing 1	60
Gambar 4.16 Hasil Revisi Alpha Testing 1	61
Gambar 4.17 Minutes of Meeting dengan Skystar Ventures	62
Gambar 4.18 Revisi dari Alpha Testing 2	63
Gambar 4.19 Alpha Testing dengan Advisor	64
Gambar 4.20 Revisi Ukuran Layar Tampilan UI	64

Gambar 4.21 Revisi Grid Tampilan UI.....	65
Gambar 4.22 Perubahan ukuran font pada tampilan UI.....	66
Gambar 4.23 Finalisasi layout menggunakan revised grid	67
Gambar 4.24 Tampilan UI Onboarding Bhumi Daya.....	67
Gambar 4.25 Component Elemen Global Navigation pada Prototype	69
Gambar 4.26 Tampilan UI Homepage Bhumi Daya.....	70
Gambar 4.27 Tampilan UI Laman Konten Wishlist	71
Gambar 4.28 Tampilan UI Laman Konten My Trips	72
Gambar 4.29 Tampilan UI Fitur Messages dan Laman Informasi Akomodasi	73
Gambar 4.30 Tampilan UI Laman Konten <i>Profile</i>	74
Gambar 4.31 Tampilan UI Laman <i>Sign Up</i>	75
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Prototype</i> navigasi dari <i>Homepage</i> ke <i>Listing</i> Desa Wisata.....	76
Gambar 4.33 Tampilan UI Fitur Filterisasi.....	77
Gambar 4.34 Tampilan UI <i>Listing</i> Akomodasi Desa Wisata.....	78
Gambar 4.35 Tampilan UI Booking	79
Gambar 4.36 Tampilan UI Confirm Payment.....	80
Gambar 4.37 Prototype Keseluruhan Aplikasi Bhumi Daya	81
Gambar 4.38 <i>Grid Application Design Document</i>	82
Gambar 4.39 Ukuran <i>Artboard</i> dan <i>Typography</i> pada <i>Application Design</i> <i>Document</i>	83
Gambar 4.40 Halaman Daftar Isi pada <i>Application Design Document</i>	84
Gambar 4.41 <i>Entity Relationship Diagram</i> Bhumi Daya	85
Gambar 4.42 <i>Cardinality Crow's Foot Style</i>	86
Gambar 4. 43 <i>Colour Usage</i> dalam Aplikasi Bhumi Daya.....	87
Gambar 4.44 Pedoman <i>Button</i> dalam Aplikasi Bhumi Daya.....	88
Gambar 4.45 Pedoman <i>Icon</i> dalam Aplikasi Bhumi Daya	89
Gambar 4.46 Mockup <i>Application Design Document</i>	90
Gambar 4.47 Moodboard Desain Banner Promosi Bhumi Daya.....	91
Gambar 4.48 <i>Mindmap Banner Ads & Voucher</i> dalam Aplikasi.....	92
Gambar 4.49 <i>Grid Banner Ads</i> dan <i>Voucher</i> dalam Aplikasi	93
Gambar 4.50 Sketsa Banner Ads dan Voucher	94
Gambar 4.51 Digitalisasi <i>Banner Ads</i> Aplikasi	95
Gambar 4.52 <i>Banner Ads</i> 1 pada <i>homepage</i> Bhumi Daya.....	95
Gambar 4.53 <i>Banner Ads</i> 2	96
Gambar 4.54 <i>Banner Ads</i> 3	97
Gambar 4.55 <i>Banner Ads</i> 4	98
Gambar 4.56 <i>Banner Voucher</i> 1	99
Gambar 4.57 <i>Banner Voucher</i> 2	100
Gambar 4.58 Klasifikasi Desa Wisata Jawa Tengah dalam Jadesta	101
Gambar 4.59 Pitching Bhumi Daya pada Evaluasi 2	102
Gambar 4.60 Tampilan Laman Situs Midtrans	103
Gambar 4.61 Katalog Soft Cover pada Instagram Spectrum Digital Printing	104

Gambar 4.62 <i>Beta Testing</i> 1	105
Gambar 4.63 <i>Beta Testing</i> 2	106
Gambar 4.64 <i>Beta Testing</i> 3	107
Gambar 4.65 <i>Beta Testing</i> 4	108
Gambar 4.66 <i>Beta Testing</i> Terbuka	109
Gambar 4.67 Revisi Tampilan UI	111
Gambar 4.68 Revisi Sapaan pada Homepage	112
Gambar 4.69 Revisi Konten Katalog	113



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM 01 <i>Cover Letter</i>	xxiv
Lampiran B MBKM 02 Kartu Identitas MBKM	xxv
Lampiran C MBKM 03 Supervisor Daily Task	xxvi
Lampiran D MBKM 04 Verification Form Laporan	xxxvi
Lampiran E <i>Letter of Acceptance</i>	xxxvii
Lampiran F <i>Letter of Completion</i>	xxxviii
Lampiran G Proyek 1 Prototype UI/UX Bhumi Daya	xxxix
Lampiran H Aset Foto yang Digunakan dalam Perancangan UI/UX dan <i>Banner</i>	xl
Lampiran I Proyek 2 <i>Application Design Document</i>	xlii
Lampiran J Proyek 3 <i>Banner Ads & Voucher</i>	xliii
Lampiran K Hasil Riset Data Kuesioner	xliv
Lampiran L Mindmap Bhumi Daya	xlvi
Lampiran M Mindmap UI/UX Bhumi Daya	xlvi
Lampiran N <i>Recording Zoom Meeting</i> Pengumpulan Data Wawancara	xlix
Lampiran O <i>Link Recording Zoom Meeting Beta Testing 2 & 3</i>	l
Lampiran P Hasil Kuesioner Beta Testing Terbuka	li
Lampiran Q Hasil Turnitin	liv
Lampiran R Transkrip Wawancara Beta Testing 1	lvii
Lampiran S Transkrip Wawancara Beta Testing 4	lix

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA