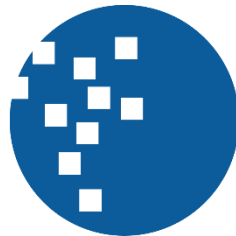


**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERSEDAK
PADA ANAK BAGI ORANG TUA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Vania Lay

00000042608

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

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERSEDAK

PADA ANAK BAGI ORANG TUA



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Vania Lay

00000042608

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vania Lay
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042608
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERSEDAK PADA ANAK BAGI ORANG TUA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Januari 2024



(Vania Lay)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERSEDAK PADA ANAK BAGI ORANG TUA

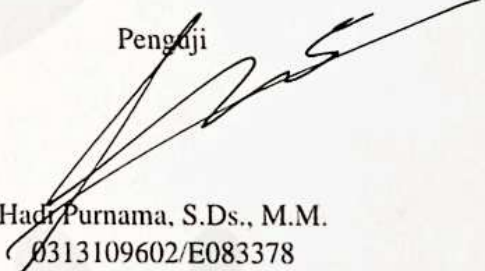
Oleh
Nama : Vania Lay
NIM : 00000042608
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

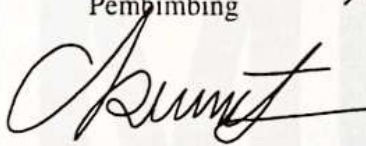
Ketua Sidang


Lia Hermy, S.Sn., M.M.
0315048108/E081472

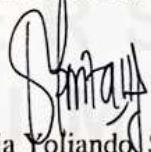
Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/E083378

Pembimbing


Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/L00691

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vania Lay
NIM : 00000042608
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan UI/UX Aplikasi Mengenai Tersedak
Pada Anak Bagi Orang Tua

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**

Tangerang, 22 Desember 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Vania Lay

1.

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan hingga hari pengumpulan. Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Mengenai Tersedak Pada Anak Bagi Orang Tua” disusun sebagai salah satu syarat kelulusan universitas.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, 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. Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dokter Wilda Argareta dari RS Carolus, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi seputar topik tugas akhir ini.
6. Seluruh *alpha tester* yang berjumlah 43 orang yang telah membantu memberikan masukan pada perancangan aplikasi saat Prototype Day, yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu.
7. Lilyana, Hana Santiy, Santy Bong, Tan Yuliyannah, dan Devin Dromico, selaku *beta tester* yang telah memberikan masukan pada perancangan aplikasi.
8. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman yang turut membantu dan mendukung selama proses pengerjaan tugas akhir: Velery Yosafat, Margreth Evelyn, Lourra Heresa,

Anastasia Catherine, Phillyca Feodhora, Laticia Kimberly Tanto, Elia M. C., Naila Arshiya, Fiorenza Irene, Vivian Kristin Chiputri, Nicholas Candra, Audy Henry, Jones Samuel, dan Novia Ramadina.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Desember 2023



Vania Lay



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MENGENAI TERSEDAK

PADA ANAK BAGI ORANG TUA

(Vania Lay)

ABSTRAK

Tersedak merupakan kondisi dimana saluran pernapasan/ tenggorokan tertutup oleh suatu benda. Tersedak dapat dialami oleh siapa saja, termasuk anak usia balita. Tersedak karena makanan/ benda asing yang menyangkut di tenggorokan anak cukup sering terjadi, khususnya pada anak usia *toddler*. Tidak sedikit kasus tersedak pada balita yang menyebabkan luka hingga kematian. Anak kecil yang masih dalam pengawasan orang tua tidak tahu bagaimana mereka dapat tersedak dan bagaimana menanganinya. Oleh karena itu, orang tua berperan penting untuk menjaga dan mengawasi anak mereka. Melihat hal tersebut, penulis menawarkan solusi berupa perancangan media informasi interaktif mengenai tersedak pada anak. Tujuannya adalah agar orang tua dapat mengenali tersedak pada anak dari cara mencegah, gejala, hingga penanganannya. Tugas akhir ini akan dirancang menggunakan metode *Design Thinking (Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing)*. Diharapkan melalui perancangan ini, kasus kematian pada anak karena tersedak dapat berkurang. Selain itu, diharapkan orang tua dapat lebih *aware* terhadap setiap tindakan dan kesehatan anaknya, serta dapat membimbing mereka untuk membentuk kebiasaan makan yang lebih baik.

Kata kunci: Tersedak, balita, interaktif, orang tua

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING UI/UX APPLICATION ABOUT CHOKING IN CHILDREN FOR PARENTS

(Vania Lay)

ABSTRACT (English)

Choking is a condition where the respiratory tract/throat is closed by an object. Everyone can be choking, including toddlers. Choking by food / foreign objects that concern the child's throat is quite common, especially in toddlers. Many cases of choking in toddlers cause injuries and even death. Children who are still under parental supervision do not know how they can choke and how to deal with it. Therefore, parents have an important role in looking after and supervising their children. Seeing this, the author offers a solution in the form of designing interactive information media about choking in children. The purpose is that parents can recognize choking in children by preventing, symptoms, to handling. This final project will use the Design Thinking method (Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and Testing). Through this design, it is expected the cases of death in children due to choking can be reduced. In addition, parents can be more aware of every action and health of their children and can guide them to form better eating habits.

Keywords: *Choking, toddler, interactive, parents*

UMMN

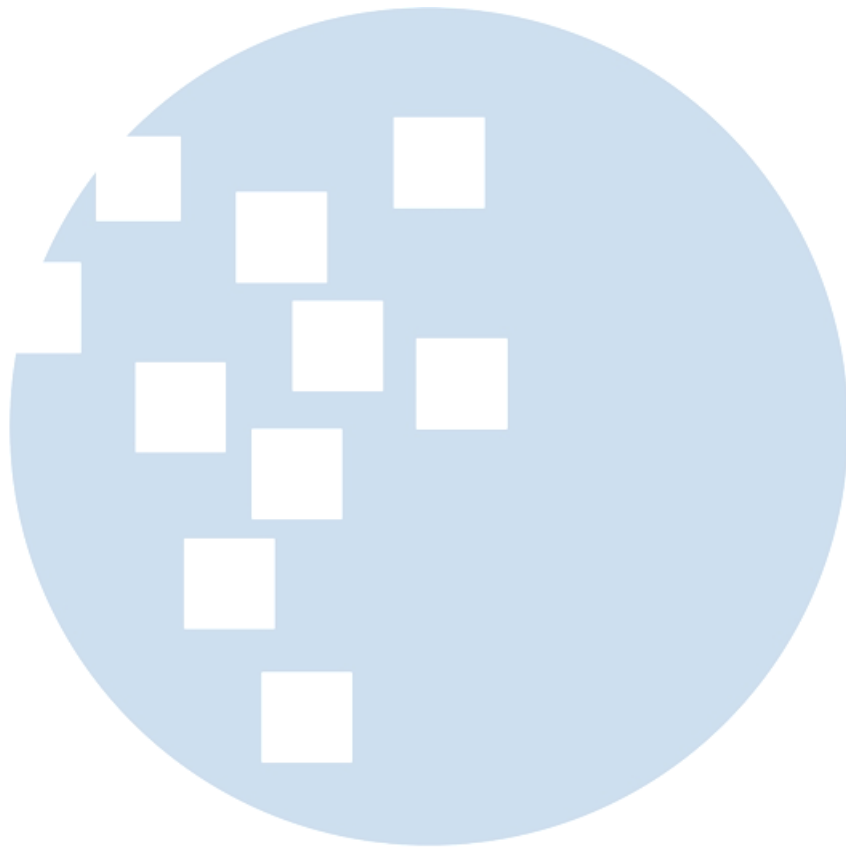
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.3.1 Ruang Lingkup	3
1.3.2 Target User	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.1.1 Garis (<i>Line</i>)	5
2.1.1.2 Bentuk (<i>Shape</i>)	6
2.1.1.3 Warna (<i>Color</i>)	7
2.1.1.4 Tekstur (<i>Texture</i>)	12
2.1.2 Prinsip Desain	13
2.1.2.1 Urutan (<i>Sequence</i>)	13
2.1.2.2 Penekanan (<i>Emphasis</i>)	13
2.1.2.3 Keseimbangan (<i>Balance</i>)	14
2.1.2.4 Kesatuan (<i>Unity</i>)	14

2.1.3	Tipografi	15
2.1.3.1	Elemen Tipografi	15
2.1.3.2	Prinsip Tipografi	15
2.1.3.3	Klasifikasi Tipografi	16
2.1.3.4	<i>Type Alignment</i>	17
2.1.4	<i>Layout</i>	18
2.1.4.1	Jenis-Jenis <i>Layout</i>	18
2.1.4.2	<i>Grid</i>	21
2.1.5	Ilustrasi	23
2.1.5.1	Peran Ilustrasi	23
2.1.5.2	Jenis Ilustrasi	25
2.1.5.3	Gaya Visual	28
2.2	Interaktivitas	30
2.2.1	Level Interaktivitas	30
2.2.2	Dimensi Interaktivitas	31
2.3	Media Informasi	32
2.3.1	Fungsi Media Informasi	32
2.3.2	Jenis Media Informasi	32
2.3.3	Aplikasi Seluler	33
2.4	Tersedak Pada Anak	40
2.4.1	Penyebab Tersedak Pada Anak	40
2.4.2	Gejala Tersedak Pada Anak	41
2.4.3	Komplikasi Tersedak Pada Anak	41
2.4.4	Pencegahan Tersedak Pada Anak	42
2.4.5	Penanganan Tersedak Pada Anak	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		46
3.1	Metodologi Penelitian	46
3.1.1	Metode Kualitatif	46
3.1.1.1	Wawancara	46
3.1.1.2	Studi Eksisting	49
3.1.1.3	Studi Referensi	53
3.1.2	Metode Kuantitatif	57

3.1.2.1	Kuesioner.....	58
3.1.2.2	Kesimpulan Kuesioner	59
3.2	Metodologi Perancangan.....	60
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	61
4.1	Strategi Perancangan.....	61
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis).....	61
4.1.2	<i>Design</i> (Desain)	67
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	109
4.1.4	<i>Impelementation</i> (Implementasi)	121
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	122
4.2	Analisis <i>Alpha Test</i>	122
4.2.1	Analisis Logo.....	123
4.2.2	Analisis <i>Flow</i> Aplikasi	124
4.2.3	Analisis Tulisan dan Konten.....	125
4.2.4	Analisis Tombol dan Interaktivitas.....	126
4.2.5	Analisis Ilustrasi	127
4.2.6	Analisis Pendapat User	128
4.2.7	Analisis Kendala User	130
4.2.8	Hasil Perbaikan.....	131
4.3	Analisis <i>Beta Test</i>	136
4.3.1	Analisis Desain	136
4.3.1.1	Analisis Media Utama	137
4.3.1.2	Analisis Media Sekunder.....	152
4.3.2	Analisis <i>Beta Test</i>	155
4.3.2.1	Analisis Visual.....	156
4.3.2.2	Analisis Fitur dan Konten.....	160
4.3.2.3	Analisis Interaktivitas.....	164
4.4	<i>Budgeting</i>	169
BAB V	PENUTUP.....	170
5.1	Simpulan.....	170
5.2	Saran	172
DAFTAR PUSTAKA	xix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Manajemen Anak Tersedak.....	50
Tabel 3.2 Analisis SWOT Manajemen Laktasi dan Tatalaksana Tersedak Pada Anak.....	51
Tabel 3.3 Analisis SWOT Penanganan Sumbatan Benda Asing Pada Anak Berbasis Critical Care Caring.....	52
Tabel 3.4 Analisis SWOT Aplikasi iFirstAid.....	54
Tabel 3.5 Analisis SWOT Aplikasi 5 Minute Emergency Medicine.....	55
Tabel 3.6 Analisis SWOT Aplikasi First Aid.....	56
Tabel 3.7 Hasil Kuesioner Mengenai Tersedak Pada Anak.....	58
Tabel 3.8 Hasil Kuesioner Mengenai Media Informasi Responden.....	59
Tabel 4.1 Daftar Nama Alternatif Untuk Aplikasi.....	73
Tabel 4.2 <i>Color Palette</i>	79
Tabel 4.3 Sketsa Alternatif Logo.....	101
Tabel 4.4 Sketsa <i>Icon</i>	103
Tabel 4.5 Sketsa Ilustrasi.....	108
Tabel 4.6 Bentuk Interaktivitas pada Tombol.....	110
Tabel 4.7 <i>Icon</i> Sebelum dan Sesudah Finalisasi.....	111
Tabel 4.8 Ilustrasi Sebelum dan Sesudah Finalisasi.....	115
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner mengenai Logo Aplikasi.....	123
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner mengenai Tulisan dan Konten Aplikasi.....	125
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner mengenai Tombol dan Interaktivitas Aplikasi.....	126
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner mengenai Ilustrasi.....	127
Tabel 4.13 Pendapat <i>User</i> terhadap Aplikasi.....	128
Tabel 4.14 Kendala <i>User</i> dalam Menggunakan Aplikasi.....	130
Tabel 4.15 Hasil Perbaikan <i>Alpha Test</i>	131
Tabel 4.16 Tabel Profil <i>User Beta Test</i>	155
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Logo.....	156
Tabel 4.18 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Tulisan.....	157
Tabel 4.19 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Warna.....	157
Tabel 4.20 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Tombol dan <i>Icon</i>	158
Tabel 4.21 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai <i>Layout</i>	158
Tabel 4.22 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Ilustrasi.....	159
Tabel 4.23 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Kesan Aplikasi secara Keseluruhan.....	159
Tabel 4.24 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Fitur <i>Login</i> dan <i>logout</i>	160
Tabel 4.25 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Fitur <i>Emergency Call</i>	161
Tabel 4.26 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Fitur Pengetahuan Utama Tersedak.....	161
Tabel 4.27 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Fitur Penanganan Tersedak.....	162

Tabel 4.28 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Fitur Ibu & Anak	162
Tabel 4.29 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Fitur Trivia.....	163
Tabel 4.30 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Fitur Kuis.....	163
Tabel 4.31 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> mengenai Interaktivitas	165
Tabel 4.32 Kesimpulan Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	166
Tabel 4.33 Kritik dan Saran <i>User</i> terhadap Aplikasi	168
Tabel 4.34 <i>Budgeting</i> Pengembangan Aplikasi	169



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penerapan Garis dalam Desain.....	6
Gambar 2.2 Penerapan Bentuk dalam Desain.....	7
Gambar 2.3 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier	8
Gambar 2.4 Warna Dingin dan Warna Hangat (Panas)	9
Gambar 2.5 <i>Hue, Tints, Shades, dan Tones</i>	9
Gambar 2.6 Warna Komplementer	10
Gambar 2.7 Warna Analogus	10
Gambar 2.8 Warna Triadic.....	10
Gambar 2.9 Warna Split Komplementer.....	11
Gambar 2.10 Tetradic (<i>Rectangle</i>).....	11
Gambar 2.11 Macam-Macam Tekstur	12
Gambar 2.12 Penerapan <i>Sequence</i> dalam Desain	13
Gambar 2.13 Penerapan <i>Emphasis</i> dalam Desain.....	14
Gambar 2.14 Penerapan <i>Balance</i> dalam Desain	14
Gambar 2.15 Penerapan <i>Unity</i> dalam Desain.....	14
Gambar 2.16 Bentuk-Bentuk Penyusunan Teks	17
Gambar 2.17 <i>Mondrian Layout</i>	19
Gambar 2.18 <i>Picture Window Layout</i>	19
Gambar 2.19 <i>Frame Layout</i>	20
Gambar 2.20 <i>Circus Layout</i>	20
Gambar 2.21 <i>Multipanel Layout</i>	20
Gambar 2.22 <i>Rebus Layout</i>	21
Gambar 2.23 <i>Column Grid</i>	21
Gambar 2.24 <i>Modular Grid</i>	22
Gambar 2.25 <i>Hierarchical Grid</i>	22
Gambar 2.26 <i>Manuscript Grid</i>	23
Gambar 2.27 Ilustrasi Dekoratif.....	26
Gambar 2.28 Ilustrasi Kartun.....	26
Gambar 2.29 Ilustrasi Karikatur.....	27
Gambar 2.30 Cerita Bergambar (Cergam).....	27
Gambar 2.31 Ilustrasi Buku Pelajaran.....	28
Gambar 2.32 Ilustrasi Khayalan.....	28
Gambar 2.33 Gaya Visual Realis.....	29
Gambar 2.34 Gaya Visual Semi Realis.....	29
Gambar 2.35 Gaya Visual Chibi/ <i>Super Deformed</i>	30
Gambar 2.36 Contoh <i>Inappropriate Values</i>	38
Gambar 2.37 Contoh <i>Empty Mandatory Fields</i>	38
Gambar 2.38 Contoh <i>Exceeded or Insufficient Character Limit</i>	39

Gambar 2.39 Contoh <i>Poor Network Connection</i>	40
Gambar 3.1 Wawancara dengan dr. Wilda Argareta	47
Gambar 3.2 Manajemen Anak Tersedak.....	49
Gambar 3.3 Manajemen Laktasi dan Tatalaksana Tersedak Pada Anak	50
Gambar 3.4 Penanganan Sumbatan Benda Asing Pada Anak Berbasis <i>Critical Care Caring</i>	52
Gambar 3.5 <i>iFirstAid</i>	53
Gambar 3.6 <i>5 Minute Emergency Medicine</i>	55
Gambar 3.7 <i>First Aid</i>	56
Gambar 4.1 User Persona Nina.....	63
Gambar 4.2 User Persona Jericho	64
Gambar 4.3 User Persona Hanson.....	66
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.5 Kata Kunci.....	70
Gambar 4.6 <i>Big Idea</i>	71
Gambar 4.7 <i>Tone of Voice</i>	72
Gambar 4.8 Konsep Pemilihan Nama Aplikasi	73
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i>	76
Gambar 4.10 <i>Information Architecture</i>	85
Gambar 4.11 <i>Information Architecture</i> Bagian <i>Login</i> dan <i>Sign Up</i>	86
Gambar 4.12 <i>Information Architecture</i> Bagian Darurat	87
Gambar 4.13 <i>Information Architecture</i> Bagian Konten Utama.....	87
Gambar 4.14 <i>Information Architecture</i> Bagian Trivia dan Kuis	88
Gambar 4.15 <i>Information Architecture</i> Bagian <i>Navigation Bar</i>	89
Gambar 4.16 <i>Information Architecture</i> Bagian Ibu & Anak	89
Gambar 4.17 <i>Information Architecture</i> Bagian Fitur Pendukung Konten Utama .	90
Gambar 4.18 <i>Information Architecture</i> Bagian Informasi Akun	91
Gambar 4.19 <i>User Journey Map</i> Nina	93
Gambar 4.20 <i>User Journey Map</i> Jericho	95
Gambar 4.21 <i>User Journey Map</i> Hanson.....	97
Gambar 4.22 <i>Low-Fidelity Wireframe</i>	98
Gambar 4.23 Interaktivitas <i>Low-Fidelity Wireframe</i>	98
Gambar 4.24 <i>Typeface</i> Roboto Slab.....	99
Gambar 4.25 <i>Typeface</i> Lato	100
Gambar 4.26 Sketsa Logo Aplikasi Terpilih.....	101
Gambar 4.27 Sketsa <i>Contained, Outline, dan Text Button</i>	102
Gambar 4.28 Referensi Gaya Ilustrasi	107
Gambar 4.29 Logo Aplikasi Chokert.....	109
Gambar 4.30 Tombol Aplikasi Chokert.....	110
Gambar 4.31 <i>Grid System</i> Aplikasi Chokert.....	116

Gambar 4.32 <i>Mockup High-Fidelity</i> Aplikasi Chokert.....	118
Gambar 4.33 Interaktivitas Aplikasi Chokert	119
Gambar 4.34 Google Play Store <i>Banner</i>	120
Gambar 4.35 Youtube <i>Ad Banner</i>	121
Gambar 4.36 <i>Title Screen</i>	138
Gambar 4.37 <i>Home Screen</i>	139
Gambar 4.38 Fitur Utama dan Beberapa Fitur Pendukung	140
Gambar 4.39 <i>Navigation Bar</i>	141
Gambar 4.40 Halaman Akun.....	142
Gambar 4.41 <i>Microinteraction Logout</i> Akun	143
Gambar 4.42 Halaman <i>Login</i> Akun	144
Gambar 4.43 Kotak Dialog <i>Login</i> Akun.....	145
Gambar 4.44 Halaman Panggilan Darurat	146
Gambar 4.45 <i>Page</i> Penanganan Tersedak.....	148
Gambar 4.46 <i>Page</i> Ibu & Anak.....	150
Gambar 4.47 <i>Page</i> Trivia.....	151
Gambar 4.48 <i>Page</i> Kuis	152
Gambar 4.49 Analisis Google Play Store <i>Banner</i>	153
Gambar 4.50 Analisis Youtube <i>Ad Banner</i>	154
Gambar 4.51 <i>Beta Testing</i> dengan Santy Bong.....	167
Gambar 4.52 <i>Beta Testing</i> dengan Devin Dromico.....	167



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Form</i> BAP Bimbingan.....	xxviii
Lampiran B Wawancara dengan Dokter Umum.....	xxviii
Lampiran C Hasil Kuesioner Pengetahuan Tentang Tersedak dan Media Informasi Responden.....	xxviii
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxviii
Lampiran E Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	liv
Lampiran F Hasil Turnitin.....	lxxi



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA