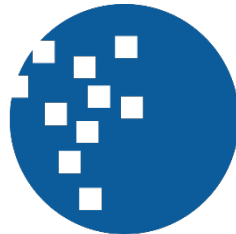


**PERANCANGAN APLIKASI BUKU HARIAN TIDUR BAGI
USIA 17-25 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Christopher Louis

00000042792

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

PERANCANGAN APLIKASI BUKU HARIAN TIDUR BAGI

USIA 17-25 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Christopher Louis

0000042792

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christopher Louis

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042792

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI BUKU HARIAN TIDUR BAGI USIA 17-25 TAHUN

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, 20 Mei 2024

UMIN



(Christopher Louis)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI BUKU HARIAN TIDUR BAGI USIA 17-25

TAHUN

Oleh

Nama : Christopher Louis

NIM : 00000042792

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.

0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.

0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI BUKU HARIAN TIDUR BAGI USIA 17-25

TAHUN

Oleh

Nama : Christopher Louis
NIM : 00000042792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

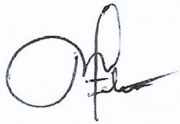
Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024

Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan

LULUS

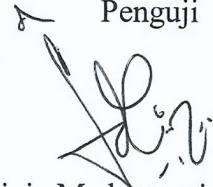
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



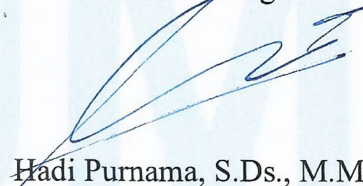
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Penguji



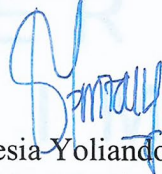
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christopher Louis
NIM : 00000042792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Aplikasi Buku Harian Tidur
Bagi Usia 17-25 Tahun

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, 20 Mei 2024


(Christopher Louis)

** 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 ke hadirat Tuhan yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Buku Harian Tidur bagi Usia 17-25 Tahun”. Penulisan laporan tugas akhir ini memiliki tujuan sebagai sebuah dokumentasi terhadap perancangan aplikasi mulai dari tahap awal hingga selesainya aplikasi itu sendiri. Laporan ini juga merupakan sebuah wadah dimana penulis membagikan pengalaman penulis mengenai perancangan aplikasi buku harian tidur, dimana penulis menentukan batasan-batasan untuk perancangan, ide, konsep, alur, dan desain dari aplikasi itu sendiri.

Dengan adanya laporan ini, penulis berharap bahwa pembaca dapat mendapatkan wawasan dan pengetahuan baru terkait dengan perancangan aplikasi, terutama dalam bidang tidur ataupun kesehatan. Dari proses magang ini, penulis memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan baru mulai dari cara membuat animasi-animasi, prototyping, variabel, dan fungsi-fungsi lain pada figma, serta hal-hal lainnya yang berdampak positif terhadap cara kerja dan pengalaman penulis.

Tidak lupa penulis juga ingin 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Celine Liesly Kusnadi, sebagai narasumber yang telah memberikan masukan dan pengalaman, serta membantu memenuhi data yang saya perlukan dalam perancangan ini.

6. Ida Bagus Jyotisananda, S.T., sebagai narasumber yang memberikan masukan, dan pengalamannya mengenai aplikasi, serta membantu memenuhi data yang saya perlukan dalam perancangan ini
7. Iklima Ritmiani, S.Psi., sebagai narasumber yang telah memberikan masukan dan pengalamannya mengenai tidur dan mimpi, serta membantu memenuhi data yang saya perlukan dalam perancangan ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis memiliki harapan bahwa laporan ini dapat menjelaskan dan menjabarkan keseluruhan alur serta tahapan perancangan yang ada dengan baik dan benar, serta menambah wawasan dan memberikan manfaat bagi pembaca.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Christopher Louis)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI BUKU HARIAN TIDUR BAGI

USIA 17-25 TAHUN

Christopher Louis

ABSTRAK

Pada saat ini, masyarakat Indonesia terutama yang berumur 17-25 Tahun memiliki pola dan kualitas tidur yang kurang baik. Sebanyak 2/3 masyarakat Indonesia mengalami kurang tidur dan dapat dilihat dari 69% responden berkelompok usia remaja yang mengalaminya. Hal ini dikarenakan oleh kebiasaan kalangan usia dewasa awal yang sedang bekerja ataupun melaksanakan kuliah, terutama pada wilayah Jakarta, Tangerang, dan Bekasi yang merupakan kota dengan tingkat mobilitas dan kesibukan yang tinggi. Hal itu pun dapat menimbulkan masalah kesehatan baik bagi tubuh maupun mental seseorang. Oleh karena itu, dibutuhkan media ataupun alat untuk membantu menunjang perbaikan pola dan kualitas tidur, serta mimpi. Media tersebut berupa buku harian tidur dan mimpi yang berguna untuk melacak, mencatat, ataupun merekam waktu, pola, dan kualitas tidur, serta bermanfaat untuk mencatat mimpi yang kita alami pada saat kita tidur. Untuk merealisasikan penggunaan buku harian tidur dan mimpi yang dapat lebih mudah diakses dan dijangkau oleh kalangan usia dewasa awal, dibutuhkan alternatif media yang interaktif.

Kata kunci: Aplikasi, Buku Harian, Tidur, Mimpi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING SLEEP DIARY APPLICATION FOR 17-25 YEARS

OLD

Christopher Louis

ABSTRACT (English)

In this day and age, Indonesian people, especially those aged 17-25 years, have poor sleep patterns and quality. As many as 2/3 of Indonesians experience lack of sleep and can be seen from 69% of respondents in the adolescent age group who experience it. This is due to the habits of early adults who are either working or studying, especially in Jakarta, Tangerang, and Bekasi which are cities with a high level of mobility and busyness. It can also cause health problems both for one's body and mentality. Therefore, media or tools are needed to help support the improvement of sleep patterns and quality, as well as dreams. The media is in the form of sleep and dreams diaries or journals that are useful for tracking or recording the time, pattern, and quality of sleep, as well as record dreams that we experience while we sleep. To increase the use of sleep and dream diaries that are more easily accessed and reached by early adulthood, alternative medias that are interactive are needed.

Keywords: *Application, Diary, Sleep, Dream*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK | viii |
| <i>ABSTRACT (English)</i> | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.3.1 Demografis..... | 3 |
| 1.3.2 Psikografis | 4 |
| 1.3.3 Geografis..... | 4 |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir..... | 5 |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir..... | 5 |
| 1.5.1 Bagi Penulis | 5 |
| 1.5.2 Bagi Orang Lain | 5 |
| 1.5.3 Bagi Universitas | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Teori Desain | 6 |
| 2.1.1 Elemen Desain..... | 6 |
| 2.1.2 Prinsip Desain | 15 |
| 2.1.3 Tipografi..... | 16 |
| 2.1.4 Layout dan Grid | 25 |
| 2.2 Media Interaktif..... | 28 |

| | | |
|----------------|--|-------------|
| 2.2.1 | Jenis-Jenis Media Interaktif | 29 |
| 2.2.2 | Elemen-Elemen Media Interaktif..... | 33 |
| 2.2.3 | <i>User Interface (UI) & User Experience (UX)</i> | 39 |
| 2.3 | Buku Harian Tidur dan Mimpi | 48 |
| 2.3.1 | Buku Harian..... | 49 |
| 2.3.2 | Tidur | 51 |
| 2.3.3 | Mimpi..... | 58 |
| BAB III | METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN | 63 |
| 3.1 | Metodologi Penelitian..... | 63 |
| 3.1.1 | Metode Kuantitatif | 63 |
| 3.1.2 | Metode Kualitatif..... | 75 |
| 3.2 | Metodologi Perancangan | 96 |
| BAB IV | STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN | 100 |
| 4.1 | Strategi Perancangan | 100 |
| 4.1.1 | <i>Emphasize</i> | 100 |
| 4.1.2 | <i>Define</i> | 103 |
| 4.1.3 | <i>Ideate</i> | 108 |
| 4.1.4 | <i>Prototype</i> | 131 |
| 4.1.5 | <i>Testing</i> | 133 |
| 4.1.6 | Media Sekunder | 139 |
| 4.2 | <i>Beta Test</i> | 148 |
| 4.2.1 | Wawancara <i>Beta Test</i> dengan Delicia Karen Gunawan | 148 |
| 4.2.2 | Wawancara <i>Beta Test</i> dengan Nicholas Christopher . | 150 |
| 4.2.3 | Wawancara <i>Beta Test</i> dengan Audrey Tabitha | 150 |
| 4.2.4 | Perbaikan <i>Beta Test</i> | 151 |
| 4.3 | <i>Budgeting</i> | 152 |
| BAB V | PENUTUP..... | 154 |
| 5.1 | Simpulan..... | 154 |
| 5.2 | Saran..... | 155 |
| | DAFTAR PUSTAKA | xiii |
| | LAMPIRAN..... | xix |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 3. 1 SWOT BetterSleep..... | 84 |
| Tabel 3. 2 SWOT DreamApp..... | 88 |
| Tabel 4. 1 Project Plan | 107 |
| Tabel 4. 2 Tabel Analisa Visual..... | 134 |
| Tabel 4. 3 Tabel Analisa Konten..... | 136 |
| Tabel 4. 4 Tabel Flow dan User Experience..... | 137 |
| Tabel 4. 5 Budgeting..... | 152 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Contoh Design yang Menggunakan Warna | 6 |
| Gambar 2. 2 Contoh Analogous Hue | 7 |
| Gambar 2. 3 Contoh Complementary Hue..... | 8 |
| Gambar 2. 4 Contoh Triadic Hue..... | 8 |
| Gambar 2. 5 Contoh Analogous Saturation | 9 |
| Gambar 2. 6 Contoh Progressive Saturation..... | 9 |
| Gambar 2. 7 Contoh Diametric Opposition Saturation..... | 10 |
| Gambar 2. 8 Contoh Split Opposition Saturation | 10 |
| Gambar 2. 9 Contoh Extension Saturation..... | 11 |
| Gambar 2. 10 Contoh Analogous Value | 11 |
| Gambar 2. 11 Contoh Progressive Value..... | 12 |
| Gambar 2. 12 Contoh Rhythmic Extension Value..... | 12 |
| Gambar 2. 13 Baseline dalam tipografi..... | 17 |
| Gambar 2. 14 Cap Height dalam tipografi..... | 17 |
| Gambar 2. 15 Meanline dalam tipografi | 18 |
| Gambar 2. 16 X-Height dalam tipografi | 18 |
| Gambar 2. 17 Ascender dalam tipografi | 19 |
| Gambar 2. 18 Descender dalam tipografi | 19 |
| Gambar 2. 19 Font Baskerville | 20 |
| Gambar 2. 20 Font Times New Roman | 20 |
| Gambar 2. 21 Font Bodoni..... | 21 |
| Gambar 2. 22 Font Proxima Nova | 21 |
| Gambar 2. 23 Font Egyptienne | 22 |
| Gambar 2. 24 Font Bastard | 22 |
| Gambar 2. 25 Font Brush Script | 23 |
| Gambar 2. 26 Font Algerian..... | 23 |
| Gambar 2. 27 Contoh Legibility | 24 |
| Gambar 2. 28 Contoh Readability..... | 24 |
| Gambar 2. 29 Contoh Visibility..... | 25 |
| Gambar 2. 30 Columns pada Grid..... | 26 |
| Gambar 2. 31 Flowlines pada Grid | 26 |
| Gambar 2. 32 Rows pada Grid..... | 27 |
| Gambar 2. 33 Modules pada Grid..... | 27 |
| Gambar 2. 34 Spatial Zones pada Grid..... | 28 |
| Gambar 2. 35 Markers pada Grid..... | 28 |
| Gambar 2. 36 Museum Macan..... | 29 |
| Gambar 2. 37 Amazon Alexa..... | 30 |
| Gambar 2. 38 Panacea Museum..... | 31 |
| Gambar 2. 39 Video Games – Nintendo Switch..... | 31 |
| Gambar 2. 40 Website..... | 32 |
| Gambar 2. 41 Mobile Applications..... | 33 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 2. 42 Text in Interactive Media | 34 |
| Gambar 2. 43 Images in Interactive Media | 35 |
| Gambar 2. 44 Sound in Interactive Media | 35 |
| Gambar 2. 45 Animation in Interactive Media | 36 |
| Gambar 2. 46 Video in Interactive Media..... | 37 |
| Gambar 3. 1 Hasil Kuesioner Usia, Domisili..... | 64 |
| Gambar 3. 2 Hasil Kuesioner Mengenai Buku Harian | 65 |
| Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner Mengenai Manfaat Buku Harian | 65 |
| Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner Mengenai Manfaat Buku Harian | 66 |
| Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner Mengenai Pengaruh Pola dan Kualitas Tidur..... | 67 |
| Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner Mengenai Pengaruh Pola dan Kualitas Tidur..... | 67 |
| Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner Mengenai Waktu Tidur | 68 |
| Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner Mengenai Mimpi | 68 |
| Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner Mengenai Frekuensi Mimpi | 69 |
| Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner Mengenai Pengaruh Mimpi..... | 70 |
| Gambar 3. 11 Hasil Kuesioner Mengenai Buku Harian Tidur | 70 |
| Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner Mengenai Buku Harian Mimpi | 71 |
| Gambar 3. 13 Hasil Kuesioner Mengenai Manfaat Buku Harian Mimpi | 72 |
| Gambar 3. 14 Hasil Kuesioner Mengenai Manfaat Buku Harian Mimpi | 72 |
| Gambar 3. 15 Hasil Kuesioner Mengenai Media Interaktif..... | 73 |
| Gambar 3. 16 Hasil Kuesioner Mengenai Media Interaktif..... | 74 |
| Gambar 3. 17 Hasil Kuesioner Mengenai Media Interaktif..... | 74 |
| Gambar 3. 18 Hasil Kuesioner Mengenai Media Alternatif | 75 |
| Gambar 3. 19 Hasil Wawancara dengan Pengguna | 76 |
| Gambar 3. 20 Hasil Wawancara dengan Ahli Aplikasi | 78 |
| Gambar 3. 21 Hasil Wawancara dengan Konselor | 80 |
| Gambar 3. 22 Hasil FGD | 81 |
| Gambar 3. 23 Halaman Utama BetterSleep | 83 |
| Gambar 3. 24 Halaman Jurnal BetterSleep | 83 |
| Gambar 3. 25 Halaman Utama DreamApp..... | 87 |
| Gambar 3. 26 Halaman Library DreamApp..... | 87 |
| Gambar 3. 27 Halaman Profile Duolingo | 91 |
| Gambar 3. 28 Halaman Leaderboard Duolingo | 92 |
| Gambar 3. 29 Halaman Achievements Duolingo | 93 |
| Gambar 3. 30 Halaman Utama Sleep Monitor..... | 94 |
| Gambar 3. 31 Halaman Jurnal Sleep Monitor..... | 94 |
| Gambar 3. 32 Halaman Utama Lucid – Dream Journal..... | 95 |
| Gambar 3. 33 Halaman Statistik Lucid – Dream Journal | 96 |
| Gambar 4. 1 User Persona 1 | 104 |
| Gambar 4. 2 User Persona 2..... | 105 |
| Gambar 4. 3 User Journey Map | 106 |
| Gambar 4. 4 Stylescape..... | 107 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4. 5 Mindmap | 109 |
| Gambar 4. 6 Big Idea | 109 |
| Gambar 4. 7 Brand Value..... | 110 |
| Gambar 4. 8 Tone of Voice..... | 110 |
| Gambar 4. 9 Application Name | 111 |
| Gambar 4. 10 Moodbaord Color Pallete | 112 |
| Gambar 4. 11 Moodboard Tipografi | 112 |
| Gambar 4. 12 Moodboard Ilustrasi | 113 |
| Gambar 4. 13 Moodboard Ikon..... | 113 |
| Gambar 4. 14 Moodboard Layout..... | 114 |
| Gambar 4. 15 Color Pallete..... | 115 |
| Gambar 4. 16 Typography | 115 |
| Gambar 4. 17 Sketsa Ilustrasi..... | 116 |
| Gambar 4. 18 Ilustrasi..... | 117 |
| Gambar 4. 19 Proses Ilustrasi – Rekam Mimpi | 118 |
| Gambar 4. 20 Proses Ilustrasi – Streak Mimpi | 119 |
| Gambar 4. 21 Proses Ilustrasi - Logo..... | 120 |
| Gambar 4. 22 Logo | 120 |
| Gambar 4. 23 Grid Ikon | 121 |
| Gambar 4. 24 Ikon..... | 122 |
| Gambar 4. 25 Proses Ilustrasi – Rekam Mimpi | 123 |
| Gambar 4. 26 Proses Ilustrasi – Rekam Mimpi | 123 |
| Gambar 4. 27 Layout & Grid..... | 124 |
| Gambar 4. 28 Modular Grid 10 Column..... | 125 |
| Gambar 4. 29 Buttons Grid..... | 125 |
| Gambar 4. 30 Information Architecture..... | 126 |
| Gambar 4. 31 User Flow | 127 |
| Gambar 4. 32 Low Fidelity | 129 |
| Gambar 4. 33 High Fidelity | 130 |
| Gambar 4. 34 High Fidelity - Grid..... | 131 |
| Gambar 4. 35 Prototype | 132 |
| Gambar 4. 36 QR Prototype..... | 133 |
| Gambar 4. 37 Perbaikan Visual | 138 |
| Gambar 4. 38 Perbaikan Konten dan Informasi..... | 139 |
| Gambar 4. 39 Perbaikan Flow dan User Experience | 139 |
| Gambar 4. 40 Sketsa Instagram Post 1 dan 2..... | 140 |
| Gambar 4. 41 Sketsa Instagram Post 3..... | 141 |
| Gambar 4. 42 Instagram Post 1 dan 2 | 141 |
| Gambar 4. 43 Instagram Post 1 dan 2 | 142 |
| Gambar 4. 44 Sketsa Instagram Story..... | 142 |
| Gambar 4. 45 Instagram Story | 143 |
| Gambar 4. 46 Proses Mug..... | 144 |
| Gambar 4. 47 Mug | 144 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4. 48 Proses Sticker | 144 |
| Gambar 4. 49 Sticker..... | 145 |
| Gambar 4. 50 Proses Reed Diffuser..... | 145 |
| Gambar 4. 51 Reed Diffuser | 146 |
| Gambar 4. 52 Proses Bed Mist..... | 146 |
| Gambar 4. 53 Bed Mist | 147 |
| Gambar 4. 54 Proses Handphone Stand..... | 147 |
| Gambar 4. 55 Handphone Stand | 147 |
| Gambar 4. 56 Proses Sleeping Eye Mask | 148 |
| Gambar 4. 57 Sleeping Eye Mask..... | 148 |
| Gambar 4. 58 Beta Test – Delicia Karen Gunawan..... | 149 |
| Gambar 4. 59 Beta Test – Nicholas Christopher | 150 |
| Gambar 4. 60 Beta Test – Audrey Tabitha | 151 |
| Gambar 4. 61 Perbaikan Beta Test..... | 152 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|--------|
| Lampiran A Form BAP Bimbingan | xix |
| Lampiran B Hasil Wawancara dengna Pengguna (User)..... | xx |
| Lampiran C Hasil Wawancara dengan Ahli Aplikasi..... | xxii |
| Lampiran D Hasil Wawancara dengan Konselor..... | xxv |
| Lampiran E Hasil Wawancara Beta Test 1 | xxx |
| Lampiran F Hasil Wawancara Beta Test 2 | xxxiii |
| Lampiran G Hasil Wawancara Beta Test 3..... | xxxvi |
| Lampiran H Hasil FGD dengan 7 Narasumber..... | xxxix |
| Lampiran I Hasil Kuesioner | xliv |
| Lampiran J Hasil Turnitin | 1 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA