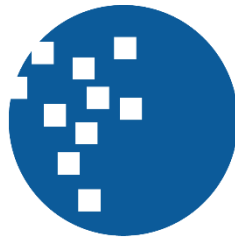


PERANCANGAN ULANG UX/UI *WEBSITE* GEREJA

GKNI PNIEL PONTIANAK



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Fleren Picestelia

00000043275

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN ULANG UX/UI WEBSITE GEREJA

GKNI PNIEL PONTIANAK



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Fleren Picestelia

00000043275

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fleren Picestelia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043275

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ULANG UX/UI WEBSITE GEREJA GKNI PNIEL PONTIANAK

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, 28 Mei 2024



(Fleren Picestelia)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

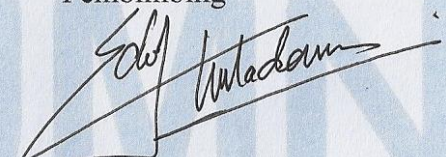
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN ULANG UX/UI *WEBSITE* GEREJA
GKNI PNIEL PONTIANAK**

Oleh
Nama : Fleren Picestelia
NIM : 00000043275
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

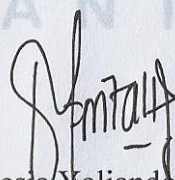
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Edo Tirtadarma, M.Ds
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

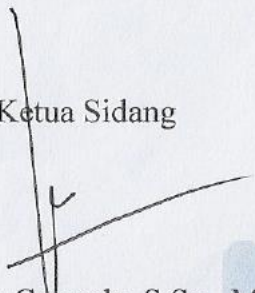
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN ULANG UX/UI WEBSITE GEREJA
GKNI PNIEL PONTIANAK**

Oleh
Nama : Fleren Picestelia
NIM : 00000043275
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

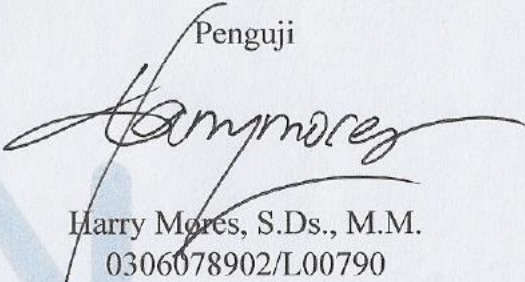
Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

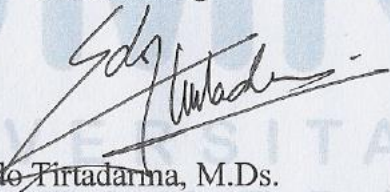
Ketua Sidang


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

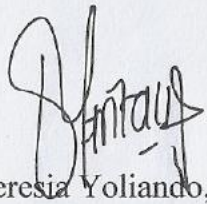
Penguji


Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Pembimbing


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

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 : Fleren Picestelia
NIM : 00000043275
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ULANG UX/UI
WEBSITE GEREJA GKNI PNIEL
PONTIANAK**

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


(Fleren Picestelia)

** 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.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang UX/UI *Website* Gereja GKNI PNIEL Pontianak. Penulis merancang Tugas Akhir ini dengan tujuan untuk memberikan informasi dan mengajak anak muda untuk terlibat dalam pengembangan diri di gereja yang bukan hanya untuk pertumbuhan pribadi mereka, namun juga untuk keberlanjutan dan kemajuan gereja sebagai suatu kesatuan. Penulis bersyukur atas bantuan dan bimbingan dari semua pihak, dari masa perkuliahan hingga pada pembuatan laporan ini. Oleh karena itu, 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. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Pendeta Liliana Lestari, selaku pendeta dari GKNI PNIEL sebagai narasumber.
6. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi gereja, universitas, dan pembaca.

Tangerang, 28 Mei 2024



(Fleren Picastelia)

PERANCANGAN ULANG UX/UI WEBSITE GEREJA

GKNI PNIEL PONTIANAK

(Fleren Picestelia)

ABSTRAK

Gereja Kristen Nasional Injili atau GKNI PNIEL adalah gereja kristen protestan yang berdomisili di Pontianak, Kalimantan Barat yang telah berdiri sejak 8 April 1973. GKNI PNIEL menggunakan *website* untuk memberikan informasi kepada jemaat yang ingin mengikuti kegiatan gereja. Selama lebih dari 5 tahun, *website* GKNI PNIEL tidak memiliki perkembangan sehingga program-program mereka menjadi terlantar. Pengumpulan data dilakukan melalui metode campuran yaitu, wawancara narasumber, wawancara ahli, *focus group discussion*, penyebaran kuesioner, studi referensi, dan studi eksisting. Metode perancangan desain yang digunakan adalah metode *Design Thinking* oleh David Kelly & Tim Brown (2018) yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tugas akhir ini berisikan perancangan ulang UX/UI *website* GKNI PNIEL yang memiliki desain dan penjelasan yang baik agar memberikan peluang dan manfaat yang signifikan dalam berkomunikasi, berbagi informasi, dan memperluas pengaruhnya terutama generasi yang lebih muda. Perancangan ulang ini diharapkan dapat berguna bagi pihak gereja dan dapat membantu jemaat yang ingin mengunjungi GKNI PNIEL Pontianak.

Kata kunci: UI/UX, *website*, gereja, media, informasi



CHURCH UX/UI WEBSITE REDESIGN FOR

GKNI PNIEL PONTIANAK

(Fleren Picestelia)

ABSTRACT (English)

Gereja Kristen Nasional Injili or GKNI PNIEL is a protestant christian church based in Pontianak, West Kalimantan, which has been established since April 8, 1973. GKNI PNIEL uses their website to provide information to the congregants that interested in participating in church activities. For over 5 years, the GKNI PNIEL website has not seen any development, resulting in their programs being neglected. Data collection is conducted through several methods, that are interviews with sources, expert interviews, focus group discussions, questionnaire distribution, reference studies, and existing studies. The design method used is Design Thinking method by David Kelly & Tim Brown (2018), which consists of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. This final project involves redesign the UX/UI website of GKNI PNIEL, to have a good design and explanation, aiming to provide significant opportunities and benefits in communication, sharing information, and expanding its influence, especially among the younger generation. This redesign is expected to be useful for the church and help congregants who want to visit GKNI PNIEL Pontianak.

Keywords: *UI/UX, website, church, media, information*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Perancangan Desain	6
2.1.1 Prinsip Desain	6
2.1.2 Tipografi.....	10
2.1.3 Warna	14
2.2 Fotografi	24
2.2.1 Komposisi Fotografi	24
2.2.2 Sudut Pandang Fotografi.....	27
2.3 Desain Informasi.....	30
2.3.1 Jenis Desain Informasi	30
2.4 Website	32
2.4.1 Homepage.....	33
2.4.2 Personal Website.....	34
2.4.3 Single-Page Website	34

2.4.4	<i>Blog</i>	35
2.5	UI/UX.....	35
2.5.1	UX (<i>User Experience</i>)	35
2.5.2	Aspek UX.....	36
2.5.3	Prinsip UX.....	37
2.5.4	UI (<i>User Interface</i>)	40
2.5.5	Elemen UI.....	40
2.5.6	Wireframe.....	42
2.5.7	Layout & Grid.....	44
2.5.8	Buttons	46
2.5.9	Architecture Information	49
2.5.10	Flowchart	50
2.5.11	Prototyping	51
2.6	Gereja	53
2.6.1	Kristen	53
2.6.2	GKNI PNIEL Pontianak.....	53
2.7	STP (<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>)	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		56
3.1	Metodologi Penelitian.....	56
3.1.1	Metode Kualitatif.....	56
3.1.2	Metode Kuantitatif	76
3.2	Metodologi Perancangan	82
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		85
4.1	Strategi Perancangan	85
4.1.1	<i>Empathize</i>	85
4.1.2	<i>Define</i>	88
4.1.3	<i>Ideate</i>	93
4.1.4	<i>Prototype</i>	99
4.1.5	<i>Test</i>	136
4.2	Analisis Perancangan	146
4.2.1	Analisis Desain <i>Website</i>	146
4.2.2	Analisis Desain <i>Instagram Post</i>	155

4.2.3	<i>Analisis Desain Tripod Banner</i>	157
4.2.4	<i>Analisis Desain Warta Jemaat</i>	158
4.2.5	<i>Analisis Desain Amplop Persembahan</i>	159
4.2.6	<i>Analisis Desain Merchandise (Notebook)</i>	160
4.2.7	<i>Analisis Desain Merchandise (Totebag)</i>	160
4.2.8	<i>Analisis Desain Merchandise (Payung)</i>	161
4.2.9	<i>Analisis Beta Test</i>	162
4.3	<i>Budgeting</i>	164
BAB V	PENUTUP	166
5.1	Simpulan	166
5.2	Saran	167
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	LAMPIRAN	xvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Peserta FGD.....	61
Tabel 3.2 Analisis SWOT GKKB	69
Tabel 3.3 Segmentasi Responden	77
Tabel 3.4 Kegiatan Ibadah Responden.....	78
Tabel 3.5 Penggunaan Media Informasi Responden.....	79
Tabel 3.6 Pendapat tentang <i>Website</i> GKNI PNIEL	81
Tabel 4.1 Perencanaan Media Informasi <i>Website</i> GKNI PNIEL.....	87
Tabel 4.2 Data Responden <i>Beta Test</i>	162
Tabel 4.3 Perencanaan <i>Budgeting</i>	164

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Format pada <i>Website</i>	6
Gambar 2.2 Contoh Simetri, Asimetri, Radial pada <i>Website</i>	7
Gambar 2.3 <i>Emphasis</i>	8
Gambar 2.4 <i>Repetition</i>	8
Gambar 2.5 Contoh Kesatuan dalam <i>Website</i>	9
Gambar 2.6 Hukum Organisasi Perseptual	10
Gambar 2.7 Anatomi Tipografi.....	10
Gambar 2.8 <i>Website</i> dengan <i>Font Old Style</i>	11
Gambar 2.9 <i>Website</i> dengan <i>Font Transitional</i>	11
Gambar 2.10 <i>Website</i> dengan <i>Font Modern</i>	11
Gambar 2.11 <i>Website</i> dengan <i>Font Slab Serif</i>	12
Gambar 2.12 <i>Website</i> dengan <i>Font Sans Serif</i>	12
Gambar 2.13 <i>Website</i> dengan <i>Font Blackletter</i>	12
Gambar 2.14 <i>Website</i> dengan <i>Font Script</i>	13
Gambar 2.15 Contoh <i>Display Font</i>	13
Gambar 2.16 <i>Allignment</i>	14
Gambar 2.17 <i>Color Wheel</i>	15
Gambar 2.18 <i>Monochromatic</i>	15
Gambar 2.19 <i>Analogous</i>	16
Gambar 2.20 <i>Complementary</i>	16
Gambar 2.21 <i>Split Complementary</i>	16
Gambar 2.22 <i>Triadic</i>	17
Gambar 2.23 <i>Tetradic</i>	17
Gambar 2.24 <i>Cool Colors</i>	17
Gambar 2.25 <i>Warm Colors</i>	18
Gambar 2.26 Merah pada <i>Website</i>	18
Gambar 2.27 Jingga pada <i>Website</i>	19
Gambar 2.28 Kuning pada <i>Website</i>	19
Gambar 2.29 Hijau pada <i>Website</i>	20
Gambar 2.30 Biru pada <i>Website</i>	20
Gambar 2.31 Ungu pada <i>Website</i>	21
Gambar 2.32 <i>Pink</i> pada <i>Website</i>	21
Gambar 2.33 Hitam pada <i>Website</i>	22
Gambar 2.34 Cokelat pada <i>Website</i>	22
Gambar 2.35 Abu-Abu pada <i>Website</i>	23
Gambar 2.36 Putih pada <i>Website</i>	23
Gambar 2.37 <i>Rule of Thrid</i>	24
Gambar 2.38 <i>Depth of Field</i>	25
Gambar 2.39 <i>Background</i>	25
Gambar 2.40 <i>Color</i>	26
Gambar 2.41 <i>Pattern</i>	26

Gambar 2.42 <i>Framing</i>	27
Gambar 2.43 Horizontal dan Vertikal	27
Gambar 2.44 <i>Bird Eye Angle View</i>	28
Gambar 2.45 <i>High Angle View</i>	28
Gambar 2.46 <i>Eye Level Angle Shot</i>	29
Gambar 2.47 <i>Low Angle View</i>	29
Gambar 2.48 <i>Frog Eye Angle View</i>	30
Gambar 2.49 <i>Print-Based Information Design</i>	31
Gambar 2.50 <i>Interactive Information Design</i>	31
Gambar 2.51 <i>Environmental Information Design</i>	32
Gambar 2.52 <i>Komponen Website</i>	33
Gambar 2.53 <i>Homepage</i>	33
Gambar 2.54 <i>Personal Website</i>	34
Gambar 2.55 <i>Single-Page Website</i>	34
Gambar 2.56 <i>Blog</i>	35
Gambar 2.57 <i>User Experience</i>	36
Gambar 2.58 <i>User Experience Honeycomb</i>	36
Gambar 2.59 <i>Website Navigation</i>	41
Gambar 2.60 <i>Website Layout</i>	42
Gambar 2.61 <i>Cara Merancang Wireframe</i>	43
Gambar 2.62 <i>Field Elements</i>	45
Gambar 2.63 <i>Columns</i>	45
Gambar 2.64 <i>Gutters</i>	46
Gambar 2.65 <i>Side Margins</i>	46
Gambar 2.66 <i>Primary Button</i>	47
Gambar 2.67 <i>Secondary Button</i>	47
Gambar 2.68 <i>Ghost Button</i>	48
Gambar 2.69 <i>Icon Button</i>	48
Gambar 2.70 <i>Hierarki Button</i>	48
Gambar 2.71 <i>Kedudukan Button</i>	49
Gambar 2.72 <i>Architecture Information</i>	50
Gambar 2.73 <i>Flowchart</i>	51
Gambar 2.74 <i>Low-Fidelity Prototyping</i>	52
Gambar 2.75 <i>High-Fidelity Prototyping</i>	52
Gambar 2.76 <i>Kebaktian Pertama GKNI PNIEL</i>	54
Gambar 2.77 <i>GKNI PNIEL</i>	54
Gambar 3.1 <i>Interview dengan Pendeta Liliana Lestari</i>	57
Gambar 3.2 <i>Interview dengan Christy Monica</i>	60
Gambar 3.3 <i>FGD dengan 5 Jemaat Pemuda GKNI PNIEL</i>	61
Gambar 3.4 <i>Website GKNI PNIEL, GKKB Pontianak, dan NDC Ministry</i>	63
Gambar 3.5 <i>Mading Lantai Dasar GKNI PNIEL</i>	64
Gambar 3.6 <i>Mading Lantai 2 GKNI PNIEL</i>	65
Gambar 3.7 <i>Ibadah GKNI PNIEL</i>	65

Gambar 3.8 Warta Paskah GKNI PNIEL	66
Gambar 3.9 Penulis dan Pendeta GKNI PNIEL	66
Gambar 3.10 Website GKKB Pontianak	67
Gambar 3.11 Permohonan Doa	68
Gambar 3.12 Website LAB'O	70
Gambar 3.13 Website LAB'O	71
Gambar 3.14 Website MFI	72
Gambar 3.15 Website MFI	73
Gambar 3.16 Tanggapan Media Informasi GKNI PNIEL	78
Gambar 3.17 Media Informasi GKNI PNIEL	79
Gambar 3.18 Media Informasi & Konten yang Cocok untuk GKNI PNIEL	80
Gambar 4.1 User Persona	88
Gambar 4.2 Architecture Information	89
Gambar 4.3 User Flow	92
Gambar 4.4 User Journey	93
Gambar 4.5 Mind Map	94
Gambar 4.6 Big Idea	95
Gambar 4.7 Moodboard	97
Gambar 4.8 Alternatif Typography	98
Gambar 4.9 Typography	99
Gambar 4.10 Color Palette	99
Gambar 4.11 Konten Informasi	100
Gambar 4.12 Logo GKNI PNIEL	101
Gambar 4.13 Proses Ilustrasi Tanda Panah	101
Gambar 4.14 Ilustrasi Panah	102
Gambar 4.15 Proses Ilustrasi Jalan Kristus	102
Gambar 4.16 Pattern Brush	103
Gambar 4.17 Ilustrasi Jalan Kristus	103
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Icon Kalender	104
Gambar 4.19 Icon	105
Gambar 4.20 Size dan Layout Button	105
Gambar 4.21 Button	105
Gambar 4.22 Pengaturan Foto dengan Figma	106
Gambar 4.23 Aset Foto	107
Gambar 4.24 Layout & Grid Website GKNI PNIEL	107
Gambar 4.25 Low Fidelity Wireframe	108
Gambar 4.26 Gradient Background	109
Gambar 4.27 Navbar Hovered	109
Gambar 4.28 Navbar	110
Gambar 4.29 Proses Perancangan Footer	110
Gambar 4.30 Proses Pembuatan Header Banner	111
Gambar 4.31 Header Banner	112
Gambar 4.32 Tentang Kami	112

Gambar 4.33 Peran GKNI PNIEL	113
Gambar 4.34 Segenggam Beras	114
Gambar 4.35 Proses Perancangan Renungan Hari Ini	114
Gambar 4.36 <i>Setting Hover</i> Renungan Hari Ini	115
Gambar 4.37 Ibadah & Perenungan	115
Gambar 4.38 <i>Setting Open Link</i>	116
Gambar 4.39 Permohonan Doa	116
Gambar 4.40 <i>Pop-Up Message</i>	117
Gambar 4.41 <i>Page Beranda</i>	118
Gambar 4.42 <i>High Fidelity Website</i> GKNI PNIEL	119
Gambar 4.43 <i>Setting Prototype</i>	119
Gambar 4.44 Proses <i>Prototype Website</i> GKNI PNIEL.....	120
Gambar 4.45 <i>Link dan QR Prototype Website</i> GKNI PNIEL.....	120
Gambar 4.46 <i>Content Plan Instagram Post</i>	121
Gambar 4.47 Skesta <i>Instagram Post</i>	121
Gambar 4.48 Aset <i>Instagram Post</i>	122
Gambar 4.49 Proses Perancangan <i>Instagram Feeds</i>	123
Gambar 4.50 Hasil <i>Instagram Feeds</i>	123
Gambar 4.51 Proses Perancangan <i>Instagram Story</i>	124
Gambar 4.52 Hasil <i>Instagram Story</i>	124
Gambar 4.53 Perbandingan Arah Pandang <i>Banner</i>	125
Gambar 4.54 Sketsa <i>Tripod Banner</i>	125
Gambar 4.55 Proses Perancangan <i>Tripod Banner</i>	126
Gambar 4.56 Hasil <i>Tripod Banner</i>	126
Gambar 4.57 Aset <i>Warta Jemaat</i>	127
Gambar 4.58 Sketsa <i>Warta Jemaat</i>	127
Gambar 4.59 Proses Perancangan <i>Warta Jemaat</i>	128
Gambar 4.60 Hasil <i>Warta Jemaat</i>	128
Gambar 4.61 Amplop Persembahan GKNI PNIEL Sebelumnya	129
Gambar 4.62 Aset Amplop Persembahan	129
Gambar 4.63 Sketsa Amplop Persembahan	130
Gambar 4.64 Proses Perancangan Amplop Persembahan.....	130
Gambar 4.65 Hasil Amplop Persembahan	131
Gambar 4.66 Aset <i>Notebook</i>	131
Gambar 4.67 Sketsa <i>Notebook</i>	132
Gambar 4.68 Proses Perancangan <i>Notebook</i>	132
Gambar 4.69 Hasil Perancangan <i>Notebook</i>	133
Gambar 4.70 Aset <i>Totebag</i>	134
Gambar 4.71 Hasil 2D <i>Totebag</i>	134
Gambar 4.72 Aset Perancangan Payung	135
Gambar 4.73 Proses Perancangan Payung	135
Gambar 4.74 Hasil 2D Payung.....	136
Gambar 4.75 <i>Banner Prototype Day Website</i> GKNI PNIEL.....	136

Gambar 4.76 Hasil Kuesioner Usia.....	137
Gambar 4.77 Hasil Kuesioner Kelancaran.....	138
Gambar 4.78 Hasil Kuesioner Kemudahan Fitur.....	138
Gambar 4.79 Hasil Kuesioner Keefisienan <i>Website</i>	139
Gambar 4.80 Hasil Kuesioner Kejelasan Informasi.....	139
Gambar 4.81 Hasil Kuesioner Perasaan Mengeksplorasi <i>Website</i>	140
Gambar 4.82 Hasil Kuesioner Kemenarikan Tampilan <i>Website</i>	140
Gambar 4.83 Hasil Kuesioner Tampilan <i>Website</i> yang Modern	141
Gambar 4.84 Hasil Kuesioner Tampilan <i>Website</i> yang Unik	141
Gambar 4.85 Hasil <i>Feedback</i> Responden	142
Gambar 4.86 Hasil Rata-Rata Pertanyaan Kuesioner	143
Gambar 4.87 Total Kesimpulan Hasil UEQ <i>Website</i> GKNI PNIEL	144
Gambar 4.88 Hasil Kriteria <i>Website</i> GKNI PNIEL	144
Gambar 4.89 Dua <i>Action</i> yang Tidak Dapat Diterapkan	145
Gambar 4.90 Perbaikan <i>Navbar</i>	145
Gambar 4.91 Perbaikan Komentar	146
Gambar 4.92 <i>Header Banner</i>	148
Gambar 4.93 <i>Section</i> Tentang Kami	150
Gambar 4.94 <i>Section</i> Peran GKNI PNIEL.....	151
Gambar 4.95 <i>Section</i> Segenggam Beras	152
Gambar 4.96 <i>Section</i> Renungan Hari Ini	153
Gambar 4.97 <i>Section</i> Ibadah & Perenungan	153
Gambar 4.98 <i>Section</i> Permohonan Doa	154
Gambar 4.99 <i>Footer</i>	155
Gambar 4.100 <i>Mockup Website</i> GKNI PNIEL.....	155
Gambar 4.101 <i>Mockup Instagram Feeds</i> GKNI PNIEL	156
Gambar 4.102 <i>Mockup Instagram Story</i> GKNI PNIEL	157
Gambar 4.103 <i>Mockup Tripod Banner</i>	158
Gambar 4.104 <i>Mockup</i> Warta Jemaat	159
Gambar 4.105 <i>Mockup</i> Amplop Persembahan.....	159
Gambar 4.106 <i>Mockup Notebook</i>	160
Gambar 4.107 <i>Mockup Totebag</i>	161
Gambar 4.108 <i>Mockup</i> Payung	161
Gambar 4.109 <i>Beta Test</i>	162
Gambar 4.110 Revisi Penulisan Mandarin	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xvi
Lampiran B <i>Screenshot</i> Bimbingan <i>Online</i>	xvii
Lampiran C Turnitin	xix
Lampiran D Hasil Kuesioner Jemaat GKNI PNIEL	xxiii
Lampiran E Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxix
Lampiran F Transkrip <i>Interview</i> dengan Pendeta GKNI PNIEL.....	xxxii
Lampiran G Transkrip <i>Interview</i> dengan Ahli UI/UX <i>Website</i>	xxxviii
Lampiran H Transkrip FGD.....	xliii
Lampiran I Transkrip <i>Beta Test</i>	xlix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA