

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *GROUP ORDER* K-POP
BAGI PENGGEMAR USIA 21-25 TAHUN DI JABODETABEK**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Viriyana Sukur Suryanto

00000043402

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

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *GROUP ORDER* K-POP
BAGI PENGGEMAR USIA 21-25 TAHUN DI JABODETABEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Viriyana Sukur Suryanto

00000043402

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Viriyana Sukur Suryanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043402

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *GROUP ORDER* K-POP BAGI PENGGEMAR USIA 21-25 TAHUN DI JABODETABEK

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, 14 Mei 2024



(Viriyana Sukur Suryanto)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *GROUP ORDER* K-POP BAGI
PENGGEJAR USIA 21-25 TAHUN DI JABODETABEK**

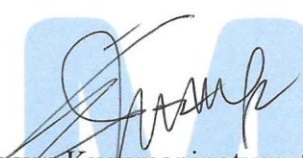
Oleh

Nama : Viriyana Sukur Suryanto
NIM : 00000043402
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



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *GROUP ORDER* K-POP BAGI PENGGEMAR USIA 21-25 TAHUN DI JABODETABEK


Oleh

Nama : Viriyana Sukur Suryanto
NIM : 00000043402
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

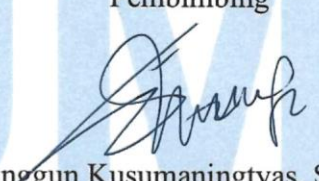
Ketua Sidang


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

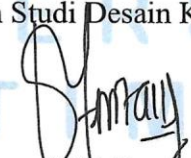
Penguji


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

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 : Viriyana Sukur Suryanto
NIM : 00000043402
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *GROUP*
ORDER K-POP BAGI PENGGEMAR USIA
21-25 TAHUN DI JABODETABEK**

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


(Viriyana Sukur Suryanto)

** 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 dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini yang berjudul PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *GROUP ORDER* K-POP BAGI PENGGEMAR USIA 21-25 TAHUN DI JABODETABEK. Perancangan ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan agar bisa memperoleh gelar Sarjana (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.

Sebagai seorang penggemar K-Pop, penulis mengangkat topik mengenai *group order* berdasarkan pengalaman pribadi dan hasil pengamatan secara langsung ketika berpartisipasi di dalam sebuah *group order*. Penulis memperhatikan alur, cara komunikasi, cara penyebaran informasi, beserta kelebihan, dan kekurangan dari sistem belanja melalui *group order* yang sudah ada. Penulis lalu terinspirasi untuk membuat media informasi interaktif dalam bentuk aplikasi *mobile* yang bisa mendukung aktivitas jual beli di dalam *group order* bagi penggemar K-Pop.

Selama perancangan tugas akhir dan penulisan ini, penulis menyadari bahwa penulis memperoleh begitu banyak bantuan dari pihak lain sehingga dapat memperoleh hasil yang baik. Maka, penulis ingin menyampaikan ucapan 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., selaku koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.

6. Cahyani, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi berkaitan *Group order* selaku pemilik GO by Bulletproof.
7. Afifah Noviani, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi dan arahan berkaitan dengan UI/UX dalam perancangan ini.
8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Amanda Kristie Halimah, Catherine Clementine, Farah Raissa, Karen Phalosa, Sherilyn Annisa, Trifena Christabel, Vanessa Laurencia, dan semua teman-teman baik seperjuangan penulis yang telah menemani dari awal perkuliahan dan memberikan semangat, bantuan, dan hiburan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir ini membawa manfaat bagi pihak lain yang membacanya, terutama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan membuat perancangan yang serupa di masa yang akan datang. Penulis berharap karya ini dapat membawa manfaat sebagai sumber pembelajaran, referensi, inspirasi, dan motivasi bagi pembacanya.

Tangerang, 14 Juni 2024



(Viriyana Sukur Suryanto)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI *GROUP ORDER* K-POP BAGI PENGGEMAR USIA 21-25 TAHUN DI JABODETABEK

(Viriyana Sukur Suryanto)

ABSTRAK

Group order adalah kegiatan pembelian *merchandise* K-Pop secara grosir melalui toko online. Saat ini *group order* beroperasi di media sosial, tetapi pembeli mengalami kendala dari segi informasi. Komunikasi antara penjual dan pembeli belum efektif dan informasi sering tercecer dan tertimbun. Selain itu, media yang ada belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan di *group order* sehingga mempengaruhi *user experience*. Oleh karena itu, aplikasi *mobile* bernama MoonGO dirancang untuk mendukung kegiatan *group order* K-Pop. Perancangan menggunakan metode *design thinking* yang diawali dengan penelitian terhadap target audiens. Lalu, masalah didefinisikan dan dilakukan *ideating* untuk menemukan solusi yang paling tepat. Solusi yang dibuat mencakup pembuatan fitur *review* dan *rating group order*, detail produk yang dijual, notifikasi dan *push-notification*, berbagai metode pembayaran, rekap transaksi, dan *timeline* pengiriman produk. Lalu, desain diolah menjadi *prototype* dengan tampilan visual yang menyenangkan dan energik. *Prototype* aplikasi melewati pengujian *alpha* dan *beta* dan memperoleh hasil yang baik. Media sekunder seperti iklan media sosial, *web banner*, *merchandise*, dan *sticker* juga dirancang untuk mempromosikan aplikasi MoonGO. Aplikasi ini diharapkan memberikan pengalaman berbelanja *merchandise* yang lebih baik bagi pembeli di *group order* K-Pop.

Kata kunci: k-pop, *group order*, interaktif

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

***K-POP GROUP ORDER MOBILE APPLICATION UI/UX
DESIGN FOR 21-25 YEARS OLD FANS AT JABODETABEK***

(Viriyana Sukur Suryanto)

ABSTRACT (English)

Group order is the act of bulk ordering K-Pop merchandise through online shops. Group order operates on social media, however, buyers are facing informational issues. The communication between sellers and buyers is ineffective and information is often scattered and buried. In addition, existing media does not fully accommodate the needs of group orders, affecting the user experience. Hence, a mobile application called MoonGO was designed to support K-Pop group order activities. The design process adapts design thinking methods, starting with research. The problems were defined, and an ideation process was conducted to find the most fitting solution. The solution includes making features such as group order review and rating, product details, notifications and push-notifications, various payment methods, transaction summaries, and delivery timelines. Next, the design is developed into a prototype with energetic and fun visuals. The prototype undergoes alpha and beta testing with great results. Secondary media including social media ads, web banner, website, and stickers were also designed to promote the application. This application is created to provide better shopping experiences for buyers in K-Pop group orders.

Keywords: k-pop, group order, interactive

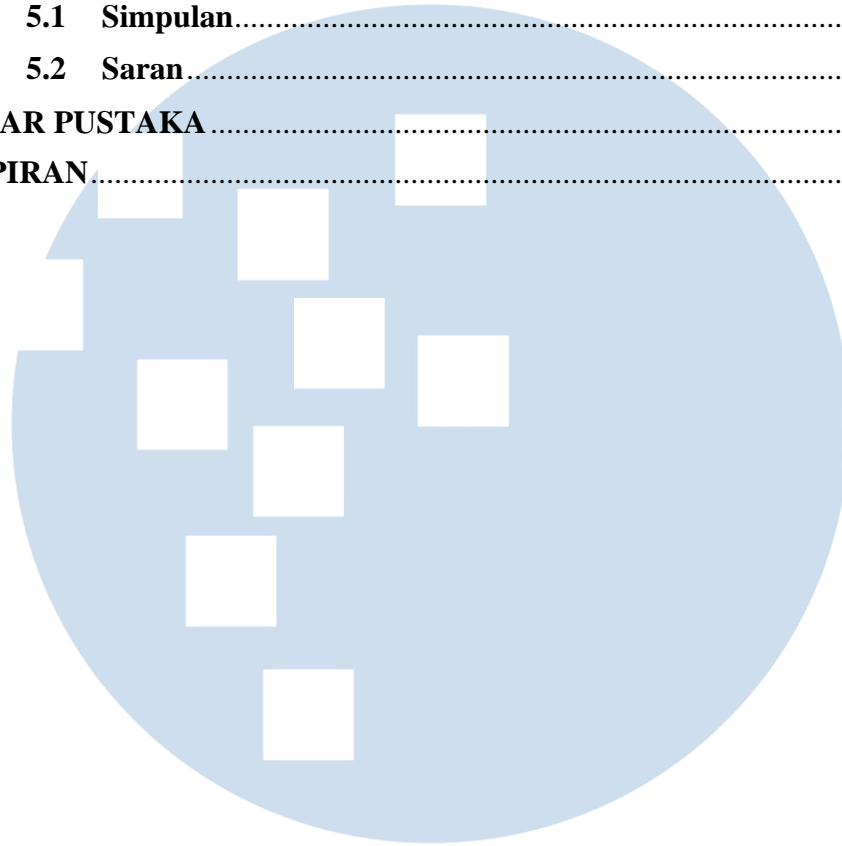
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN 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	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Aplikasi.....	7
2.1.1 Aplikasi Sebagai Media Interaktif	7
2.1.2 Komponen Aplikasi	8
2.1.3 <i>User experience (UX)</i> Aplikasi.....	16
2.1.4 <i>User interface (UI)</i> Aplikasi.....	23
2.2 <i>Marketplace</i>	65
2.2.1 <i>Komponen Marketplace</i>	66
2.3 K-Pop.....	67
2.3.1 Dampak K-Pop	68
2.3.2 Perilaku Penggemar K-Pop.....	70
2.4 <i>Group order</i>	71
2.4.1 Pihak dalam <i>Group order</i>	72
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	74

3.1	Metodologi Penelitian.....	74
3.1.1	Metode Kualitatif.....	74
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	95
3.1.3	Kesimpulan.....	103
3.2	Metodologi Perancangan.....	104
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		106
4.1	Strategi Perancangan.....	106
4.1.1	<i>Empathizing</i>	106
4.1.2	<i>Define the Problem</i>	107
4.1.3	<i>Ideating</i>	112
4.1.4	<i>Prototyping</i>	136
4.1.5	<i>Testing</i>	151
4.1.6	Media Sekunder.....	156
4.2	Analisis Perancangan.....	165
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	165
4.2.2	Analisis Elemen Visual.....	171
4.2.3	Analisis <i>Layout Welcome Page & Tutorial Page</i>	175
4.2.4	Analisis <i>Layout Register Page</i>	177
4.2.5	Analisis <i>Layout Onboarding</i>	178
4.2.6	Analisis <i>Layout Homepage, Notification & Profile</i>	179
4.2.7	Analisis <i>Layout Groups, Cart & Transaksi</i>	180
4.2.8	Analisis <i>Layout Search & Discovery</i>	181
4.2.9	Analisis <i>Layout Product View</i>	183
4.2.10	Analisis <i>Layout Group order Preview</i>	184
4.2.11	Analisis <i>Layout Group order</i>	185
4.2.12	Analisis <i>Layout Chat Admin & Membership</i>	186
4.2.13	Analisis <i>Layout Shopping Cart</i>	187
4.2.14	Analisis <i>Layout Checkout & Payment</i>	188
4.2.15	Analisis <i>Layout Transaksi & Update</i>	190
4.2.16	Analisis <i>Layout Review & Rating</i>	191
4.2.17	Analisis Media Sekunder.....	192
4.3	<i>Budgeting</i>	197

BAB V PENUTUP	199
5.1 Simpulan	199
5.2 Saran	200
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT Aplikasi Weverse Shop	86
Tabel 3.2 Tabel Analisis SWOT <i>Website</i> Melodiary	89
Tabel 3.3 Tabel Analisis SWOT Aplikasi Shopee	91
Tabel 3.4 Tabel Analisis Aplikasi Shop	94
Tabel 3.5 Tabel Skala Likert Pengalaman Belanja di <i>Group order</i>	100
Tabel 3.6 Tabel Keluhan & Harapan Pembeli di <i>Group order</i> K-Pop	102
Tabel 4.1 Tabel Interval Skor Skala Likert <i>Alpha Testing</i>	151
Tabel 4.2 Tabel Skala Likert Evaluasi Interaktivitas <i>Alpha Testing</i>	152
Tabel 4.3 Tabel Skala Likert Evaluasi Tampilan Visual <i>Alpha Testing</i>	153
Tabel 4.4 Tabel Skala Likert Evaluasi Konten <i>Alpha Testing</i>	154
Tabel 4.5 Tabel Interval Skor Skala Likert <i>Beta Testing</i>	166
Tabel 4.6 Tabel Skala Likert Evaluasi Interaktivitas <i>Beta Testing</i>	166
Tabel 4.7 Tabel Skala Likert Evaluasi Tampilan Visual <i>Beta Testing</i>	167
Tabel 4.8 Tabel Skala Likert Evaluasi Konten <i>Beta Testing</i>	169
Tabel 4.9 Tabel <i>Budgeting</i> Realisasi Aplikasi MoonGO	197



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Aplikasi <i>Mobile</i>	8
Gambar 2.2 Penerapan <i>Browse Control Grid</i> pada Aplikasi Weverse Shop	9
Gambar 2.3 Penerapan <i>Tab Carousels</i> pada Aplikasi Tiket.com	10
Gambar 2.4 Fitur <i>Drawer</i> pada Aplikasi Papago	12
Gambar 2.5 Fitur <i>Searching, Sorting, & Filtering</i> pada Aplikasi Spotify	13
Gambar 2.6 <i>Welcome Screen & Tooltip Overlay</i> pada Aplikasi YouTube Studio	14
Gambar 2.7 Contoh <i>User Persona</i>	19
Gambar 2.8 Penggunaan <i>Icon</i> dan Label Teks pada Aplikasi OVO	20
Gambar 2.9 Desain dengan <i>Hue</i> Utama Biru	29
Gambar 2.10 Desain dengan Kontras Warna yang Tinggi	30
Gambar 2.11 Penempatan Warna Kuning pada Desain Hitam-Putih	30
Gambar 2.12 Warna RGB di dalam Desain	31
Gambar 2.13 Warna Monokromatik pada Desain	34
Gambar 2.14 Warna Analogus Biru-Hijau pada Desain Beisen Conference	35
Gambar 2.15 Warna Komplementer Biru-Kuning pada <i>Website</i> Visa	36
Gambar 2.16 Warna <i>Split-Complementary</i> pada Desain Huya	37
Gambar 2.17 Warna Triadik Biru-Merah-Kuning pada Desain Poster	38
Gambar 2.18 Warna Tetradik pada Poster Konser Penyanyi Rooftop Duo	39
Gambar 2.19 Poster <i>Typeface</i> Futura	40
Gambar 2.20 Penggunaan <i>Typeface</i> Didot pada Situs Harper's Bazaar	41
Gambar 2.21 Penggunaan <i>Typeface</i> Clarendon pada Logo ROLEX	42
Gambar 2.22 Penggunaan <i>Typeface Sans Serif</i> Poppins oleh Sun King	43
Gambar 2.23 Penggunaan <i>Typeface Script</i> pada Poster Lagu ENHYPEN	44
Gambar 2.24 Penggunaan <i>Display Typeface</i> pada Situs Casa di Solare	45
Gambar 2.25 Anatomi Format dan <i>Grid</i>	49
Gambar 2.26 Anatomi <i>Grid</i> Media Interaktif Web	51
Gambar 2.27 Penggunaan <i>Manuscript Grid</i> pada Buku	52
Gambar 2.28 Penggunaan <i>Two Column-Grid</i> pada Aplikasi Pi	53
Gambar 2.29 Penggunaan <i>Modular Grid</i> pada <i>Website</i> IKEA	54
Gambar 2.30 Penggunaan <i>Hierarchic Grid</i> pada <i>Web Player</i> Spotify	55
Gambar 2.31 Penggunaan Ilustrasi pada Majalah TÜV SUD	57
Gambar 2.32 Penggunaan Ilustrasi pada Buku Behind the Bar	58
Gambar 2.33 Ilustrasi Pakaian Anak-Anak oleh Liunic X H&M	59
Gambar 2.34 Ilustrasi pada Iklan Baskin Robbins X Over Action Rabbit	60
Gambar 2.35 Ilustrasi pada MV We are Bulletproof : the Eternal oleh BTS	61
Gambar 2.36 Penggunaan <i>Image</i> dan <i>Icon</i> pada Aplikasi Gojek	61
Gambar 2.37 Contoh Fotografi Manusia <i>Human Interest</i>	63
Gambar 2.38 <i>Marketplace</i> Shopee	65
Gambar 2.39 Temuan Produk Pakaian Gaya Korea di Shopee	68
Gambar 2.40 Aktivitas Komunitas Penggemar K-Pop	69
Gambar 2.41 <i>Merchandise</i> Artis K-Pop Agust D	71

Gambar 3.1 Wawancara dengan Cahyani	75
Gambar 3.2 Wawancara dengan Afifah Noviani	78
Gambar 3.3 Observasi Grup LINE GO by Bulletproof	82
Gambar 3.4 Tampilan Aplikasi Weverse Shop.....	84
Gambar 3.5 Tampilan <i>Website</i> Melodiary	88
Gambar 3.6 Tampilan Aplikasi Shopee	90
Gambar 3.7 <i>Branding</i> 1theK.....	92
Gambar 3.8 Desain Konten 1theK di Aplikasi Twitter/X.....	93
Gambar 3.9 Tampilan Aplikasi Shop.....	94
Gambar 3.10 Domisili Responden Kuesioner.....	97
Gambar 3.11 Usia Responden Kuesioner	97
Gambar 3.12 Pekerjaan Responden Kuesioner	98
Gambar 3.13 Pertimbangan Utama Pembeli Ketika Bergabung ke <i>Group order</i> . 99	
Gambar 3.14 Pengeluaran Responden Kuesioner di <i>Group order</i>	99
Gambar 3.15 Jumlah Produk yang Dibeli melalui <i>Group order</i> per Bulan.....	100
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> 1	108
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> 2.....	109
Gambar 4.3 Bagan <i>User Journey</i>	111
Gambar 4.4 Bagan Garis <i>User Journey</i>	111
Gambar 4.5 <i>Mind Map</i>	113
Gambar 4.6 <i>Big Idea</i> Perancangan.....	115
Gambar 4.7 <i>Tone of Voice</i> Perancangan	115
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	116
Gambar 4.9 <i>Reference Board</i> Warna & Tipografi.....	116
Gambar 4.10 <i>Reference Board</i> Ilustrasi & <i>Layout</i>	117
Gambar 4.11 Warna	119
Gambar 4.12 Perbandingan Warna dalam UI.....	120
Gambar 4.13 Warna Tambahan	121
Gambar 4.14 <i>Typeface</i> Kumbh Sans.....	122
Gambar 4.15 <i>Typeface</i> Mulish	122
Gambar 4.16 Sistem dan Penerapan Tipografi	123
Gambar 4.17 Sketsa Maskot MoonGO	124
Gambar 4.18 <i>Character Spread</i> Tteoki.....	124
Gambar 4.19 Karakter Starry Friends	125
Gambar 4.20 Ilustrasi dengan Maskot Tteoki dan Starry Friends	125
Gambar 4.21 Pembuatan dan Tipe <i>Button</i>	126
Gambar 4.22 Pembuatan <i>Icon</i>	127
Gambar 4.23 Kumpulan <i>Icon</i> Aplikasi	128
Gambar 4.24 Penggunaan <i>Multi-column Grid</i> di Aplikasi	129
Gambar 4.25 Desain Logo Aplikasi MoonGO	130
Gambar 4.26 Tipe Logo Aplikasi MoonGO	130
Gambar 4.27 <i>Information Architecture</i> Aplikasi MoonGO.....	132
Gambar 4.28 <i>Flowchart</i> Aplikasi MoonGO	134

Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Aplikasi MoonGO.....	136
Gambar 4.30 <i>Low-Fidelity</i> Aplikasi MoonGO.....	137
Gambar 4.31 <i>Wireframe Low-Fidelity</i> Aplikasi MoonGO.....	138
Gambar 4.32 Proses Desain <i>High-Fidelity</i> Aplikasi MoonGO.....	139
Gambar 4.33 Desain <i>High-Fidelity Welcome Page</i>	139
Gambar 4.34 Desain <i>High-Fidelity Register Page</i>	140
Gambar 4.35 Desain <i>High-Fidelity On Boarding Page</i>	141
Gambar 4.36 Desain <i>High-Fidelity Homepage</i>	142
Gambar 4.37 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman Utama Aplikasi.....	142
Gambar 4.38 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Search</i> dan Hasil <i>Search</i>	143
Gambar 4.39 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Profile Group order</i>	144
Gambar 4.40 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman Produk.....	145
Gambar 4.41 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Chat</i> dengan Admin.....	146
Gambar 4.42 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman dan <i>Update Cart</i>	147
Gambar 4.43 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Checkout</i>	147
Gambar 4.44 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman Setelah <i>Checkout</i>	148
Gambar 4.45 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman Transaksi dan <i>Update</i> Produk.....	149
Gambar 4.46 <i>Wireframing High-Fidelity</i>	150
Gambar 4.47 Komponen <i>Button, Pop-Up, dan Interaktivitas</i>	150
Gambar 4.48 Perancangan Konten Media Sosial MoonGO.....	157
Gambar 4.49 <i>Instagram Post</i>	158
Gambar 4.50 <i>Instagram Story</i>	159
Gambar 4.51 <i>Twitter/X Post</i>	160
Gambar 4.52 <i>Digital Web Banner</i>	161
Gambar 4.53 Perancangan Konten <i>Website</i> MoonGO.....	162
Gambar 4.54 <i>Website PC</i> MoonGO.....	162
Gambar 4.55 <i>Website Mobile</i> MoonGO.....	163
Gambar 4.56 <i>Merchandise Sticker</i> MoonGO.....	164
Gambar 4.57 Analisis Warna Final.....	171
Gambar 4.58 Analisis Tipografi Final.....	172
Gambar 4.59 Analisis <i>Button</i> Final.....	173
Gambar 4.60 Analisis Ikon Final.....	174
Gambar 4.61 Analisis <i>Grid</i> Final.....	175
Gambar 4.62 Desain Final <i>Welcome Page</i>	176
Gambar 4.63 Desain Final <i>Tutorial Page</i>	177
Gambar 4.64 Desain Final <i>Register Page</i>	178
Gambar 4.65 Desain Final <i>Onboarding Page</i>	179
Gambar 4.66 Desain Final <i>Homepage, Notification & Profile Page</i>	180
Gambar 4.67 Desain Final Halaman <i>Groups, Cart</i> dan Transaksi.....	181
Gambar 4.68 Desain Final Halaman <i>Search</i>	182
Gambar 4.69 Desain Final Halaman <i>Discovery</i>	182
Gambar 4.70 Desain Final Halaman <i>Product View</i>	184
Gambar 4.71 Desain Final Halaman <i>Group Order Preview</i>	185

Gambar 4.72 Desain Final Halaman <i>Group Order</i>	186
Gambar 4.73 Desain Final Halaman <i>Chat Admin dan Membership</i>	187
Gambar 4.74 Desain Final Halaman <i>Shopping Cart</i>	188
Gambar 4.75 Desain Final Halaman <i>Checkout</i>	189
Gambar 4.76 Desain Final Halaman Konfirmasi <i>Payment</i>	190
Gambar 4.77 Desain Final Transaksi dan <i>Update</i>	191
Gambar 4.78 Desain Final <i>Review dan Rating</i>	192
Gambar 4.79 Analisis Media Sekunder <i>Instagram Feeds & Story</i>	193
Gambar 4.80 Analisis Media Sekunder <i>Twitter/X Ad & Web Banner Kompas.</i>	194
Gambar 4.81 Analisis Media Sekunder <i>Website PC</i>	194
Gambar 4.82 Analisis Media Sekunder <i>Website Mobile</i>	195
Gambar 4.83 Analisis Media Sekunder <i>Sticker</i>	196



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Hasil Kuesioner Penelitian.....	xxi
Lampiran C Data Perancangan.....	xxxviii
Lampiran D Hasil Alpha test.....	xl
Lampiran E Hasil Beta Test	lviii
Lampiran F Hasil Turnitin	lxxiii
Lampiran G Transkrip Wawancara dengan Pemilik Group order	lxxviii
Lampiran H Transkrip Wawancara dengan UI/UX Designer.....	lxxxv
Lampiran I Non-Disclosure Statment (NDS).....	cii
Lampiran J Consent Form Narasumber (NDA) – Cahyani.....	ciii
Lampiran K Consent Form Narasumber (NDA) – Afifah Noviani	civ

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA