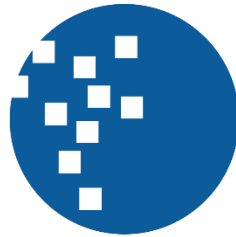


**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SUNAN KALIJAGA
DALAM SEJARAH WALI SONGO**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Aliya Andarika Lestariningtyas

00000044990

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

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SUNAN KALIJAGA

DALAM SEJARAH WALI SONGO



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Aliya Andarika Lestaringtyas

00000044990

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aliya Andarika Lestaringtyas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044990

Program Studi : Desain Komunikasi Visual


Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SUNAN KALIJAGA DALAM SEJARAH WALI SONGO

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

UMM 
(Aliya Andarika Lestaringtyas)

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SUNAN KALIJAGA DALAM SEJARAH WALI SONGO

Oleh

Nama : Aliya Andarika Lestaringtyas
NIM : 00000044990
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


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SUNAN KALIJAGA DALAM SEJARAH WALI SONGO

Oleh

Nama : Aliya Andarika Lestaringtyas
NIM : 00000044990
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024

Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

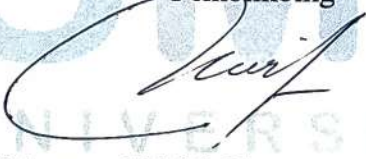
Ketua Sidang


Lia Herma, S.Sn., M.M.
0315048108/081472


Penguji


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

Pembimbing


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iv

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aliya Andarika Lestaringtyas
NIM : 00000044990
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Website* mengenai Sunan
Kalijaga dalam Sejarah Wali Songo

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.

Tangerang, 20 Mei 2024

UMN



(Aliya Andarika Lestaringtyas)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan *Website* Mengenai Sunan Kalijaga dalam Sejarah Wali Songo” dengan tepat waktu. Penulis memilih topik ini dikarenakan berdasarkan pengalaman langsung dan pemahaman mendalam akan pentingnya menyebarkan pengetahuan mengenai tokoh Wali Songo terutama Sunan Kalijaga kepada generasi muda supaya mendapatkan informasi yang bersifat fakta. Dengan harapan bahwa laporan ini dapat menjadi sumbangan kecil dalam upaya melestarikan dan menghargai warisan budaya dan nilai-nilai yang mereka ajarkan, serta menginspirasi pembaca untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang sejarah dan kebijaksanaan mereka.

Mengucapkan terima kasih

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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. DR.KH Abdullah Faishol, M.Hum Dosen UIN Raden Mas Said Surakarta sebagai narasumber yang telah memberikan informasi seputar penyebaran Wali Songo di pulau Jawa.
6. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds. Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara sebagai narasumber dalam menggali informasi seputar tokoh Wali Songo.
7. Rizqi Adi Surya, UI/UX *Specialist* sebagai narasumber dalam menggali informasi seputar UI/UX.

8. Tegar Aji Wibowo, sebagai narasumber dalam menggali ketertarikan siswa/I dalam belajar sejarah mengenai Wali Songo.
9. Senkli, Semi, Zahira, Lulu, Karis, dan Dewi, sebagai narasumber dalam menggali pemahaman mengenai sejarah Wali Songo.
10. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman SMA penulis yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Teman Kuliah penulis yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga melalui penulisan laporan ini dan penyelesaian tugas akhir ini, penulis dapat memberikan inspirasi dan semangat kepada orang lain. Penulis sadar bahwa masih memiliki kekurangan dan berharap bahwa tugas akhir ini dapat terus berkembang.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Aliya Andarika Lestaringtyas)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI SUNAN KALIJAGA

DALAM SEJARAH WALI SONGO

(Aliya Andarika Lestaringtyas)

ABSTRAK

Sunan Kalijaga merupakan salah satu tokoh dari Wali Songo dalam menyebarkan ajaran Islam di Jawa dengan menunjukkan dedikasinya dalam memperjuangkan agama menggunakan pendekatan akulturasi budaya. Meskipun informasi Sunan Kalijaga sudah diintegrasikan dalam sejarah Wali Songo maupun kerajaan Islam di Jawa pada buku sekolah, informasi yang diterima anak SMA kurang mendalam, mengakibatkan pemahaman yang kurang dan kualitas informasi yang terbatas. Sehingga diperlukan peningkatan dalam pemahaman Sunan Kalijaga, melalui media informasi interaktif yang memungkinkan siswa mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dan menghindari informasi yang menyesatkan. Media informasi interaktif tersebut berupa situs web yang memiliki keunggulan dalam memudahkan aksesibilitas kepada anak SMA untuk mendapatkan informasi. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode campuran kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari wawancara dengan ahli, wawancara dengan target, diskusi kelompok terarah, dan kuesioner. Penulis juga melakukan pencarian studi eksisting, studi referensi, dan observasi. Pada perancangan media informasi interaktif berbentuk situs web ini, penulis menggunakan metode Human-Centered Design karena metode tersebut memiliki empati yang mendalam karena pencapaiannya akan berpusat kepada pengguna. Hasil dari penelitian tersebut, penulis mendapati perancangan berupa situs web mengenai informasi Sunan Kalijaga. Adanya situs web ini, dapat membantu memberikan informasi yang berkualitas kepada anak SMA.

Kata kunci: Media informasi Interaktif, Situs Web, Wali Songo, Sunan Kalijaga

DESIGNING WEBSITE ABOUT SUNAN KALIJAGA IN WALI SONGO HISTORY

(Aliya Andarika Lestaringtyas)

ABSTRACT (English)

Sunan Kalijaga is one of Wali Songo's figures in spreading Islamic teachings in Java, showing his dedication to facing for religion through the cultural acculturation strategy. Sunan Kalijaga's information has been integrated into the history of Wali Songo and Islamic Religious Education in the school book; however, the information collected by high school students is less in-depth, resulting in a lack of understanding and information of limits quality. It is vital to improve understanding of Sunan Kalijaga by using interactive information media that allows students to obtain a deeper understanding while avoiding misleading information. The interactive information media takes the form of a website, which has the advantage of facilitating students' access to information. Data was collected through interviews with experts and targets, focus group discussions, questionnaires, existing studies, reference studies, and observations. The Human-Centered Design method is used to create interactive information media, such as this website, since it has a strong empathy for people. The research found that the design of a website including information on Sunan Kalijaga can assist in providing high-quality information to high school pupils. This website is intended to be a comprehensive study resource on the history and influence of Sunan Kalijaga.

Keywords: *Interactive Information Media, Website, Wali Songo, Sunan Kalijaga*

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	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Prinsip Desain	6
2.1.2 Elemen Desain.....	12
2.1.3 Layout.....	21
2.2 <i>Interaction Design</i>	22
2.3 <i>User Interface</i>	23
2.3.1 <i>Controls</i>	23
2.3.2 <i>Forms</i>	26
2.3.3 <i>Menu Design</i>	27
2.3.4 <i>Multimedia</i>	27
2.3.5 <i>Microinteraction</i>	38
2.4 <i>User Experience</i>	39

2.4.1 Faktor	39
2.4.2 <i>Information Architecture</i>	40
2.4.3 <i>Flowchart</i>	44
2.5 Media Informasi Interaktif.....	45
2.3.1 Bentuk Media Interaktif	45
2.6 Website	47
2.6.1 Kategori Website	47
2.6.2 Struktur dan Fitur Website	47
2.6.3 Tahapan Perancangan Website	49
2.7 Desain Karakter.....	51
2.8 Wali Songo	52
2.8.1 Sunan Kalijaga.....	52
2.8.2 Tokoh Wali Songo	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	68
3.1 Metodologi Penelitian.....	68
3.1.1 Metode Kualitatif.....	68
3.1.2 Metode Kuantitatif	81
3.2 Studi Eksisting	88
3.2.1 Situs Web Sunan Kalijaga	88
3.2.2 Series Buku Wali Songo Penerbit Erlangga	91
3.3 Studi Referensi	93
3.3.1 Persepolis by Getty	93
3.3.2 Qurious Company	96
3.3.3 Goliath Entertainment	98
3.3.4 Kesimpulan	99
3.4 Observasi	100
3.4.1 Kesimpulan Observasi	102
3.5 Metodologi Perancangan	103
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	105
4.1 Strategi Perancangan	105
4.1.1 Fase Inspirasi (<i>Inspiration Phase</i>).....	105
4.1.2 Fase Ideasi (<i>Ideation Phase</i>).....	110

4.1.3 Fase Implementasi (<i>Implementation Phase</i>)	171
4.2 Analisis Perancangan	193
4.2.1 <i>Alpha Test</i>	193
4.2.2 <i>Beta Test</i>	196
4.2.2 Analisis Media Utama	201
4.2.3 Analisis Media Sekunder	218
4.3 <i>Budgeting</i>	226
BAB V PENUTUP	229
5.1 Simpulan.....	229
5.2 Saran.....	230
5.2.1 Pembaca.....	231
5.2.2 Mahasiswa	231
5.2.3 Universitas.....	232
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Kuesioner 3.....	83
Tabel 3. 2 Hasil Kuesioner 4.....	83
Tabel 3. 3 Hasil Kuesioner 6.....	84
Tabel 3. 4 Hasil Kuesioner 9.....	86
Tabel 3. 5 Analisis SWOT Situs Web Desktop Sunan Kalijaga.....	90
Tabel 3. 6 Tabel Analisis SWOT	93
Tabel 4. 1 Design Brief Perancangan Website.....	105
Tabel 4. 2 Konten dalam situs web	120
Tabel 4. 3 Tabel Fitur Website.....	122
Tabel 4. 4 Referensi tokoh-tokoh Wali Songo.....	127
Tabel 4. 5 Tabel Icon Button	154
Tabel 4. 6 Media Sekunder	173
Tabel 4. 7 Evaluasi Alpha test.....	193
Tabel 4. 8 Interval Skala Likert Alpha Test.....	195
Tabel 4. 9 Biaya Media Utama (Website).....	227
Tabel 4. 10 Biaya Produksi dan Desain Media Sekunder (Promosi).....	227



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip Kesatuan dalam Situs Web	6
Gambar 2. 2 Prinsip Keseimbangan dalam Situs Web	9
Gambar 2. 3 Prinsip Ritme dalam Situs Web	10
Gambar 2. 4 Prinsip Penekanan dalam Situs Web	11
Gambar 2. 5 Prinsip Proporsi	11
Gambar 2. 6 Titik Pada Situs Web	12
Gambar 2. 7 Garis Pada Situs Web	13
Gambar 2. 8 Bidang Pada Situs Web	14
Gambar 2. 9 Tekstur dalam situs Web	15
Gambar 2. 10 Ruang dalam Situs Web	15
Gambar 2. 11 Warna (Hue, Tone, Saturation)	16
Gambar 2. 12 Warna Komplementer	17
Gambar 2. 13 Warna Analogous	18
Gambar 2. 14 Warna Triadic	18
Gambar 2. 15 Warna Split Komplementer	19
Gambar 2. 16 Warna Tetradic	19
Gambar 2. 17 Column Grid dalam Situs Web	21
Gambar 2. 18 Modular Grid dalam Situs Web	22
Gambar 2. 19 Bentuk Form	26
Gambar 2. 20 Background Photo	28
Gambar 2. 21 Gradient Overlay	29
Gambar 2. 22 <i>Stylization</i>	30
Gambar 2. 23 <i>Semi Realism</i>	31
Gambar 2. 24 <i>Sequential Imagery</i>	31
Gambar 2. 25 <i>Information Illustration</i>	32
Gambar 2. 26 <i>Editorial Illustration</i>	33
Gambar 2. 27 <i>Storytelling Illustration</i>	34
Gambar 2. 28 <i>Persuasion Illustration</i>	35
Gambar 2. 29 <i>Identity Illustration</i>	35
Gambar 2. 30 <i>Microinteractions</i>	39
Gambar 2. 31 <i>Information Architecture</i>	41
Gambar 2. 32 Persona	42
Gambar 2. 33 <i>User Journey</i>	43
Gambar 2. 34 <i>Flowchart</i>	44
Gambar 2. 35 Tokoh Wali Songo: Sunan Kalijaga	52
Gambar 2. 36 Tokoh Punakawan Sunan Kalijaga	56
Gambar 2. 37 Makam Sunan Kalijaga	57
Gambar 2. 38 Tokoh Wali Songo: Sunan Gresik	58
Gambar 2. 39 Tokoh Wali Songo: Sunan Ampel	59
Gambar 2. 40 Tokoh Wali Songo: Sunan Bonang	60

Gambar 2. 41 Tokoh Wali Songo: Sunan Drajat	61
Gambar 2. 42 Tokoh Wali Songo: Sunan Kudus	62
Gambar 2. 43 Tokoh Wali Songo: Sunan Giri	64
Gambar 2. 44 Tokoh Wali Songo: Sunan Muria.....	65
Gambar 2. 45 Tokoh Wali Songo: Sunan Gunung Jati	66
Gambar 3. 1 Wawancara Ahli Agama dan Budaya (Pak Faishol).....	69
Gambar 3. 2 Wawancara Penggalian Informasi Wali Songo (Pak Zami).....	72
Gambar 3. 3 Wawancara Ahli UI/UX Rizqi Adi Surya.....	74
Gambar 3. 4 Dokumentasi wawancara Target (Tegar)	76
Gambar 3. 5 FGD bersama siswa/i SMA.....	78
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner 1	82
Gambar 3. 7 Hasil Kuesioner 2	82
Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner 5	84
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner 7	85
Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner 8	85
Gambar 3. 11 Hasil Kuesioner 10	86
Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner 11	87
Gambar 3. 13 Situs Web Desktop Sunan Kalijaga	89
Gambar 3. 14 Penggunaan Typeface Situs Web Desktop Sunan Kalijaga	89
Gambar 3. 15 Tekstur Situs Web Desktop Sunan Kalijaga	90
Gambar 3. 16 Buku Sunan Kalijaga.....	91
Gambar 3. 17 Isi (Sunan Kudus) dalam buku seri Wali Songo	92
Gambar 3. 18 Persepolis by Getty.....	94
Gambar 3. 19 Persepolis by Getty 2.....	94
Gambar 3. 20 Porsepolis by Getty 2	95
Gambar 3. 21 Persepolis by Getty.....	96
Gambar 3. 22 <i>Onboarding Screen</i> Curious Company	97
Gambar 3. 23 Team Page Curious Company	97
Gambar 3. 24 Services Curious Company	98
Gambar 3. 25 Landing Page Goliath Entertainment	99
Gambar 3. 26 Observasi Buku Sekolah SMA kelas X.....	100
Gambar 3. 27 Isi Konten dalam buku	100
Gambar 3. 28 Visual pada buku PAI kelas X	101
Gambar 3. 29 Buku Sejarah Indonesia kelas X.....	101
Gambar 3. 30 Informasi pada buku Sejarah Indonesia kelas X	102
Gambar 3. 31 Moodboard Ilustrasi	115
Gambar 3. 32 Moodboard Tipografi	116
Gambar 3. 33 Warna yang akan digunakan	117
Gambar 3. 34 Tipografi.....	118
Gambar 3. 35 Tree-Structure situs web Sunan Kalijaga	123
Gambar 3. 36 Proses Finalisasi Key visual	151
Gambar 3. 37 Proses Environment Peninggalan Sunan Kalijaga	159

Gambar 4. 1 Persona 1: Rizky Wijaya	109
Gambar 4. 2 Persona 2: Hana Nurul Fitriani	110
Gambar 4. 3 User Journey Map	111
Gambar 4. 4 Mindmapp	112
Gambar 4. 5 Alternatif Big Idea.....	113
Gambar 4. 6 Tone of Voice.....	114
Gambar 4. 7 Moodboard menentukan Mood	115
Gambar 4. 8 Stylescape.....	116
Gambar 4. 9 User Flow Website Sunan Kalijaga	124
Gambar 4. 10 Alternatif Nama dan Sketsa Logo	125
Gambar 4. 11 Finalisasi Logo	126
Gambar 4. 12 Referensi Visual Sunan Kalijaga.....	128
Gambar 4. 13 Sketsa Sunan Kalijaga.....	129
Gambar 4. 14 Sketsa Alternatif Sunan Kalijaga	129
Gambar 4. 15 Proses Sunan Kalijaga	130
Gambar 4. 16 Finalisasi Sunan Kalijaga	130
Gambar 4. 17 Referensi Sunan Gresik.....	131
Gambar 4. 18 Sketsa Alternatif Sunan Gresik	132
Gambar 4. 19 Proses Sunan Gresik.....	132
Gambar 4. 20 Finalisasi Sunan Gresik.....	133
Gambar 4. 21 Referensi Sunan Ampel.....	134
Gambar 4. 22 Sketsa Alternatif Sunan Ampel	134
Gambar 4. 23 Proses Sunan Ampel	135
Gambar 4. 24 Finalisasi Sunan Ampel.....	135
Gambar 4. 25 Referensi Sunan Bonang	136
Gambar 4. 26 Sketsa Alternatif Sunan Bonang	137
Gambar 4. 27 Sketsa Sunan Bonang	137
Gambar 4. 28 Finalisasi Sunan Bonang	138
Gambar 4. 29 Referensi Sunan Drajat.....	138
Gambar 4. 30 Sketsa Alternatif Sunan Drajat	139
Gambar 4. 31 Sketsa Sunan Drajat	139
Gambar 4. 32 Finalisasi Sunan Drajat.....	140
Gambar 4. 33 Referensi Sunan Kudus	141
Gambar 4. 34 Sketsa Alternatif Sunan Kudus	141
Gambar 4. 35 Sketsa Sunan Kudus	142
Gambar 4. 36 Finalisasi Sunan Kudus	142
Gambar 4. 37 Referensi Sunan Giri	143
Gambar 4. 38 Sketsa Alternatif Sunan Giri	143
Gambar 4. 39 Sketsa Sunan Giri	144
Gambar 4. 40 Finalisasi Sunan Giri	145
Gambar 4. 41 Referensi Sunan Muria.....	145
Gambar 4. 42 Sketsa Alternatif Sunan Muria	146

Gambar 4. 43 Sketsa Sunan Muria.....	146
Gambar 4. 44 Finalisasi Sunan Muria.....	147
Gambar 4. 45 Referensi Sunan Gunung Jati	148
Gambar 4. 46 Sketsa Alternatif Sunan Gunung Jati	148
Gambar 4. 47 Sketsa Sunan Gunung Jati	149
Gambar 4. 48 Finalisasi Sunan Gunung Jati	149
Gambar 4. 49 Sketsa Alternatif Key Visual	150
Gambar 4. 50 Sketsa Alternatif Key Visual berbentuk Komperhensif	151
Gambar 4. 51 Low-Fidelity	153
Gambar 4. 52 Referensi Icon Button	154
Gambar 4. 53 Sketsa Icon Button	155
Gambar 4. 54 Finalisasi Icon Button	155
Gambar 4. 55 Sketsa Button	156
Gambar 4. 56 Finalisasi button	157
Gambar 4. 57 Referensi Environment.....	157
Gambar 4. 58 Sketsa Awal Environment Peninggalan Sunan Kalijaga	158
Gambar 4. 59 Sketsa Environment Peninggalan Sunan Kalijaga	158
Gambar 4. 60 Proses Environment Peninggalan Sunan Kalijaga	159
Gambar 4. 61 Sketsa Environment Pengembangan Diri Sunan Kalijaga	160
Gambar 4. 62 Hasil Environment Pengembangan Diri Sunan Kalijaga	160
Gambar 4. 63 Sketsa Awal Environment Sunan Kalijaga 2	161
Gambar 4. 64 Sketsa Environment Sunan Kalijaga 2	161
Gambar 4. 65 Final Environment Sunan Kalijaga 2	162
Gambar 4. 66 Sketsa Environment Pengembangan Diri 3.....	162
Gambar 4. 67 Final Environment Pengembangan Diri 3.....	163
Gambar 4. 68 Sketsa Environment Pengembangan Diri 4.....	163
Gambar 4. 69 Final Environment Pengembangan Diri 4.....	164
Gambar 4. 70 Sketsa Pertama Pembuatan Peta.....	164
Gambar 4. 71 Proses Kedua Pembuatan Peta	165
Gambar 4. 72 Proses Ketiga Pembuatan Peta	165
Gambar 4. 73 Finalisasi Peta.....	166
Gambar 4. 74 Progres Aset Visual Awan	167
Gambar 4. 75 Finalisasi Aset Visual Awan	167
Gambar 4. 76 Foto Tempat bersejarah Sunan Kalijaga	168
Gambar 4. 77 Finalisasi Foto Arsitektur makam dan peninggalan	168
Gambar 4. 78 Sketsa Aset Visual Gamelan	169
Gambar 4. 79 Final dari Aset Visual Gamelan	169
Gambar 4. 80 Sketsa visual frame foto	170
Gambar 4. 81 Finalisasi frame foto.....	170
Gambar 4. 82 Tampilan situs web.....	171
Gambar 4. 83 Interaktivitas situs Web.....	172
Gambar 4. 84 Component interaksi	172

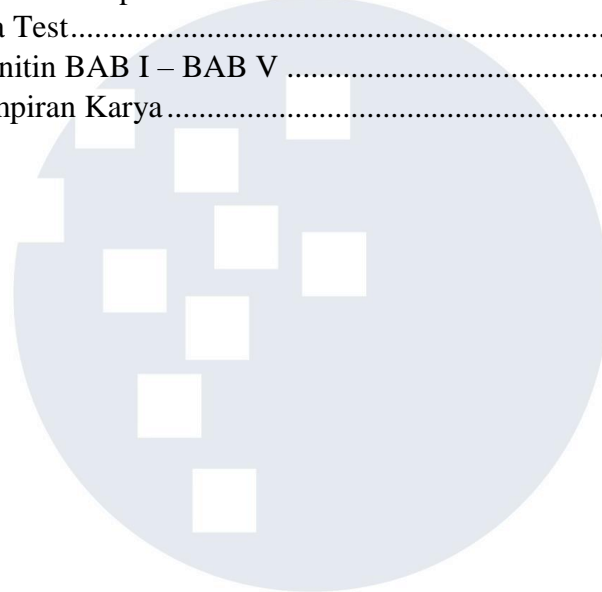
Gambar 4. 85 Contoh pengaplikasian Google Banner Ads	175
Gambar 4. 86 Sketsa Google Ads	175
Gambar 4. 87 Penggunaan Grid pada Google Ads	176
Gambar 4. 88 Finalisasi Google Ads	176
Gambar 4. 89 Contoh pengaplikasian Youtube Banner Ads	177
Gambar 4. 90 Penggunaan Grid untuk Youtube Ads.....	177
Gambar 4. 91 Finalisasi Youtube Banner Ads.....	178
Gambar 4. 92 Konten Feeds Instagram.....	179
Gambar 4. 93 Penempatan Konten Instagram Feeds	180
Gambar 4. 94 Sketsa Konten Instagram Feeds	180
Gambar 4. 95 Penggunaan Grid pada Instagram	181
Gambar 4. 96 Finalisasi konten Feeds Instagram	182
Gambar 4. 97 Penempatan konten Instagram Story.....	182
Gambar 4. 98 Penggunaan Grid Instagram Story	183
Gambar 4. 99 Finalisasi Instagram Story.....	183
Gambar 4. 100 Storyboard video tiktok dan reels	184
Gambar 4. 101 Proses pembuatan video reels dan tiktok	185
Gambar 4. 102 Screenshot frame video reels dan tiktok	185
Gambar 4. 103 Grid Flyer	186
Gambar 4. 104 Finalisasi Flyer	187
Gambar 4. 105 Sketsa Poster	187
Gambar 4. 106 Penggunaan Grid.....	188
Gambar 4. 107 Progres Poster.....	189
Gambar 4. 108 Finalisasi Poster.....	190
Gambar 4. 109 Penggunaan Grid Sticker Sheets	191
Gambar 4. 110 Finalisasi Sticker Sheets.....	191
Gambar 4. 111 Peletakkan informasi dan visual.....	192
Gambar 4. 112 Finalisasi photocards	193
Gambar 4. 113 Dokumentasi Beta Test	197
Gambar 4. 114 Item yang diuji	199
Gambar 4. 115 Perhitungan Per Item.....	200
Gambar 4. 116 Skala User Experience Questionere Pendek	200
Gambar 4. 117 Penggunaan Teks Sebelum Perbaikan.....	201
Gambar 4. 118 Penggunaan Teks Setelah Perbaikan.....	201
Gambar 4. 119 Analisis Warna 1	202
Gambar 4. 120 Analisis Warna 2	202
Gambar 4. 121 Penggunaan warna	203
Gambar 4. 122 Penggunaan aset visual	203
Gambar 4. 123 Footer sebelum revisi	204
Gambar 4. 124 Footer setelah revisi	204
Gambar 4. 125 Peta Sebelum Perbaikan	204
Gambar 4. 126 Peta Setelah Perbaikan	205

Gambar 4. 127 Carousel Pengembangan Diri Sebelum Perbaikan.....	205
Gambar 4. 128 Carousel Pengembangan Diri Setelah Perbaikan	206
Gambar 4. 129 Fitur Home Sebelum dan Sesudah	206
Gambar 4. 130 Fitur Asal-Usul Sebelum dan Sesudah.....	208
Gambar 4. 131 Fitur Pengembangan Diri Sebelum dan Sesudah	209
Gambar 4. 132 Fitur Peninggalan Sunan Kalijaga Sebelum dan Sesudah.....	210
Gambar 4. 133 Fitur Tentang kami Sebelum dan Sesudah	210
Gambar 4. 134 Frame tokoh Wali Songo Sebelum dan Sesudah	211
Gambar 4. 135 Pop-Up Sunan Kalijaga Sebelum dan Sesudah.....	212
Gambar 4. 136 Interaksi Flow Pengguna Sebelum Perbaikan.....	213
Gambar 4. 137 Interaksi Flow Setelah Perbaikan	215
Gambar 4. 138 Mock-up Google Banner Ads	218
Gambar 4. 139 Mock-Up Youtube Banner Ads.....	219
Gambar 4. 140 Mock-Up Feeds Instagram	220
Gambar 4. 141 Mock-Up Story Instagram.....	221
Gambar 4. 142 Mock-Up Video Tiktok dan Reels	223
Gambar 4. 143 Mock-up Flyer.....	224
Gambar 4. 144 Mock-Up Sticker Sheets.....	225
Gambar 4. 145 Mock-Up Photocards.....	226



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lampiran BAP	xvii
Lampiran B Transkrip Wawancara	xix
Lampiran C Transkrip FGD	xlvii
Lampiran D Hasil Kuesioner	liv
Lampiran E Kuesioner Alpha Test.....	lvii
Lampiran F Beta Test.....	lxii
Lampiran G Turnitin BAB I – BAB V	lxx
Lampiran H Lampiran Karya	lxxvi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA