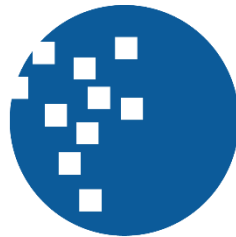


# **PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* AQUAIR**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Violetta Stefanus Putri**

**00000047604**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

# PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* AQUAIR



## LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Violetta Stefanus Putri**

**00000047604**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Violetta Stefanus Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047604

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* AQUAIR**

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, 3 Oktober 2023



(Violetta Stefanus Putri)

UMIN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE* AQUAIR


Oleh

Nama : Violetta Stefanus Putri  
NIM : 00000047604  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

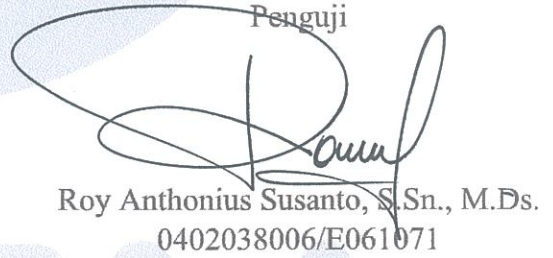
Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024  
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/E023987

Penguji

  
Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.  
0402038006/E061071

Pembimbing

  
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/E081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Violetta Stefanus Putri  
NIM : 00000047604  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE AQUAIR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 25 September 2023

Yang menyatakan,



(Violetta Stefanus Putri)

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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “Perancangan Ulang UI/UX *Website Aquair*” dengan baik adanya. Laporan ini ditunjukkan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapat gelar sarjana.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan terselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses perancangan laporan ini.

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 pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ais Nur Ardhy, sebagai narasumber *Aquair* yang telah memberikan pengalaman, pengetahuan, serta data yang penulis butuhkan.
6. Fidelia Katherine Dijaya, sebagai narasumber *UI/UX* yang telah membantu penulis dalam menjelaskan mengenai *UI/UX* yang baik.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir dan temen-temen udah ga waras yang membantu memberikan dukungan selama proses pengerjaan.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi yang ingin melakukan perancangan ulang *UI/UX website*. Serta berguna dan menjadi

sumber referensi kepada pihak mahasiswa ataupun masyarakat lainnya yang membutuhkan dalam penyusunan sebuah karya ilmiah lainnya.

Tangerang, 25 September 2023



(Violetta Stefanus Putri)



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN ULANG *UI/UX* WEBSITE AQUAIR

(Violetta Stefanus Putri)

## ABSTRAK

*Aquascape* merupakan sebuah seni mendekorasi dalam sebuah akuarium dengan menggunakan bahan seperti bebatuan, kayu, dan tanaman air. Di Indonesia *aquascape* sudah menjadi hobi yang banyak digemari masyarakat, hal ini menjadikan peluang bagi sebagian orang untuk membuka usaha atau jasa seperti yang telah dilakukan oleh Aquair. Aquair sendiri merupakan sebuah perusahaan penyedia jasa pembuatan *aquascape*, *paludarium*, *terrarium*, dan segala hal yang berhubungan dengan alam. Saat ini, Aquair memiliki beragam media yang digunakan untuk menyebarkan informasi dan promosi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Aquair, *website* memiliki fitur jasa dan produk yang tidak berfungsi sehingga konsumen tidak mendapatkan respon yang diinginkan. Selain itu, pihak Aquair ingin mengubah tampilan serta mengfokuskan pada pengembangan untuk meningkatkan jumlah pengunjung dalam *website*. Dari permasalahan tersebut, penulis berencana untuk merancang ulang *UI/UX website* Aquair dengan menggunakan metode perancangan *design thinking*. Dengan perancangan ulang ini, diharapkan masyarakat mendapatkan pengalaman *user* yang baik, serta tertarik untuk menggunakan jasa pada Aquair.

**Kata kunci:** Desain *Website*, *UI/UX*, Aquair

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **UI/UX REDESIGN OF AQUAIR WEBSITE**

(Violetta Sefanus Putri)

## **ABSTRACT (English)**

*Aquascape is the art of decorating an aquarium using materials such as rocks, wood and aquatic plants. In Indonesia, aquascaping has become a hobby that is popular with many people, this has created an opportunity for some people to open a business or service as Aquair has done. Aquair itself is a company that provides services for creating aquascapes, paludariums, terrariums and everything related to nature. Currently, Aquair has a variety of media used to disseminate information and promotions. Based on the results of interviews with Aquair, the website has service and product features that do not function so that consumers do not get the desired response. Apart from that, Aquair wants to change the appearance and focus on development to increase the number of visitors to the website. Based on these problems, the author plans to redesign the UI/UX of the Aquair website using the design thinking design method. With this redesign, it is hoped that people will get a good user experience and will be interested in using Aquair services.*

**Keywords:** Website Design, UI/UX, Aquair

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 .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 <i>Website</i> .....	5
2.1.1 Prinsip Desain <i>Website</i> .....	5
2.1.2 Jenis <i>Website</i> .....	8
2.1.3 Anatomi <i>Website</i> .....	9
2.1.4 <i>Grid</i> .....	10
2.1.5 <i>Unity</i> .....	12
2.1.6 <i>Emphasis</i> .....	13
2.1.7 Warna .....	14
2.1.8 Tekstur.....	18
2.1.9 Tipografi.....	21
2.1.10 <i>Imagery</i> .....	23
2.2 <i>Interface</i> .....	25
2.2.1 <i>User Interface</i> .....	25
2.2.2 <i>Graphical User Interface</i> .....	25

2.2.3	Unsur UI .....	29
2.2.4	Prinsip Desain UI.....	29
2.3	<i>User experience</i> .....	30
2.3.1	<i>User persona</i> .....	31
2.3.2	<i>User journey</i> .....	32
2.3.3	<i>Information architecture</i> .....	33
2.3.4	Halaman .....	35
2.3.5	<i>Flow</i> .....	36
2.3.6	<i>Wireframe</i> .....	37
2.3.7	<i>Usability</i> .....	38
2.3.8	<i>A/B testing</i> .....	38
2.4	Media Informasi dan Interaktif .....	39
2.5	<i>Aquascape</i> .....	39
2.6	<i>Aquair</i> .....	42
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>44</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	44
3.1.1	Metode Kualitatif.....	44
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	62
3.2	Metodologi Perancangan .....	71
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>		<b>73</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	73
4.1.1	<i>Emphasize</i> .....	73
4.1.2	<i>Define</i> .....	78
4.1.3	<i>Ideate</i> .....	79
4.1.4	<i>Prototype</i> .....	92
4.1.5	<i>Prototyping</i> .....	96
4.1.6	<i>Testing</i> .....	97
4.2	Analisis <i>Alpha Testing</i> .....	97
4.2.1	Analisis Konten .....	98
4.2.2	Analisis Visual.....	99
4.2.3	Interaktivitas .....	101
4.2.4	Hasil Perbaikan.....	103
4.3	Analisis <i>Beta testing</i> .....	107

4.3.1 Hasil Perbaikan <i>Beta test</i> .....	114
4.4 Analisis <i>A/B testing</i> .....	116
4.5 Analisis Desain .....	120
4.5.1 Media <i>Primer</i> .....	120
4.5.2 Media <i>Sekunder</i> .....	130
4.6 <i>Budgeting</i> .....	136
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>138</b>
5.1 <b>Simpulan</b> .....	<b>138</b>
5.2 <b>Saran</b> .....	<b>139</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Aquascape Supply CO.....	54
Tabel 3.2 SWOT Aquascaping Love .....	56
Tabel 4.1 Tabel hasil responden perancangan ulang <i>website</i> .....	117
Tabel 4.2 Tabel hasil responden perancangan ulang <i>website</i> .....	117
Tabel 4.3 Tabel hasil responden <i>website</i> lama.....	118
Tabel 4.4 Tabel hasil responden perancangan ulang <i>website</i> .....	118
Tabel 4.5 Tabel hasil responden <i>website</i> lama.....	119
Tabel 4.6 Tabel hasil responden perancangan ulang <i>website</i> .....	120
Tabel 4.7 <i>Budgeting Website</i> .....	136
Tabel 4.8 <i>Budgeting Media Sekunder</i> .....	136

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>website</i> dengan prinsip keseimbangan dan kedekatan .....	6
Gambar 2.2 Contoh <i>website</i> dengan prinsip keseimbangan dan kedekatan.....	6
Gambar 2.3 Contoh <i>website</i> dengan prinsip keseimbangan dan kedekatan.....	7
Gambar 2.4 Anatomi <i>website</i> .....	9
Gambar 2.5 <i>Golden ratio</i> dalam <i>website</i> .....	11
Gambar 2.6 <i>Rule of thirds</i> dalam <i>website</i> .....	11
Gambar 2.7 <i>CSS Frameworks</i> dalam <i>website</i> .....	12
Gambar 2.8 Penggunaan warna merah pada <i>website</i> .....	14
Gambar 2.9 Penggunaan warna oranye pada <i>website</i> .....	15
Gambar 2.10 Penggunaan warna kuning pada <i>website</i> .....	15
Gambar 2.11 Penggunaan warna hijau pada <i>website</i> .....	16
Gambar 2.12 Penggunaan warna biru pada <i>website</i> .....	16
Gambar 2.13 Penggunaan warna ungu pada <i>website</i> .....	17
Gambar 2.14 Penggunaan warna putih pada <i>website</i> .....	17
Gambar 2.15 Penggunaan warna hitam pada <i>website</i> .....	18
Gambar 2.16 Penerapan titik dalam <i>website</i> .....	18
Gambar 2.17 Penerapan garis dalam <i>website</i> .....	19
Gambar 2.18 Penerapan bentuk dalam <i>website</i> .....	19
Gambar 2.19 Penerapan volume dalam <i>website</i> .....	20
Gambar 2.20 Penerapan pola dalam <i>website</i> .....	20
Gambar 2.21 Anatomi tipografi .....	21
Gambar 2.22 <i>Relevant</i> .....	23
Gambar 2.23 <i>Interesting</i> .....	24
Gambar 2.24 <i>Appealing</i> .....	24
Gambar 2.25 <i>Button</i> .....	25
Gambar 2.26 <i>Dialog box</i> .....	26
Gambar 2.27 <i>Icon</i> .....	26
Gambar 2.28 <i>Menu</i> .....	27
Gambar 2.29 <i>Ribbon</i> .....	27
Gambar 2.30 <i>Tab</i> .....	27
Gambar 2.31 <i>Toolbar</i> .....	28
Gambar 2.32 <i>Window</i> .....	28
Gambar 2.33 <i>User persona</i> .....	31
Gambar 2.34 <i>User journey</i> .....	32
Gambar 2.35 <i>Information architecture</i> .....	33
Gambar 2.36 Contoh halaman <i>website</i> .....	35
Gambar 2.37 <i>Flow</i> dalam <i>website</i> .....	36
Gambar 2.38 <i>Wireframe</i> .....	37
Gambar 2.39 <i>The Dutch Aquarium</i> .....	40

Gambar 2.40 <i>The Iwagumi</i> .....	41
Gambar 2.41 <i>The Nature Aquarium Style</i> .....	41
Gambar 2.42 <i>Jungle Style</i> .....	42
Gambar 2.43 <i>Aquair</i> .....	42
Gambar 3.1 Wawancara dengan pihak <i>Aquair</i> .....	45
Gambar 3.2 Wawancara dengan pihak <i>Imajiner</i> .....	47
Gambar 3.3 <i>Home page Aquair</i> .....	49
Gambar 3.5 Kontak <i>Aquair</i> .....	50
Gambar 3.4 Tentang <i>Aquair</i> .....	50
Gambar 3.6 Artikel <i>Aquair</i> .....	51
Gambar 3.7 <i>Portofolio Aquair</i> .....	51
Gambar 3.8 <i>Home page</i> .....	52
Gambar 3.9 Produk.....	52
Gambar 3.10 Membeli produk.....	53
Gambar 3.11 <i>Home page</i> .....	55
Gambar 3.12 Artikel <i>website</i> .....	55
Gambar 3.13 <i>The Ocean Agency</i> .....	57
Gambar 3.14 <i>Oh Les Fleurs</i> .....	59
Gambar 3.15 <i>Aquascape website</i> .....	60
Gambar 3.17 Domisili responden.....	63
Gambar 3.16 Usia responden.....	63
Gambar 3.18 Jawaban pengetahuan <i>Aquair</i> .....	64
Gambar 3.19 Jawaban terkait media yang digunakan.....	64
Gambar 3.20 Jawaban pengetahuan <i>Aquair</i> .....	65
Gambar 3.21 Jawaban pengetahuan <i>Aquair</i> .....	65
Gambar 3.22 Jawaban interaktivitas pada <i>website</i> .....	66
Gambar 3.23 Jawaban kesulitan selama mengakses <i>website Aquair</i> .....	66
Gambar 3.24 Jawaban susunan <i>layout Aquair</i> .....	67
Gambar 3.25 Jawaban kesulitan yang dialami responden.....	67
Gambar 3.26 Jawaban ukuran huruf <i>website</i> .....	68
Gambar 3.27 Jawaban ketertarikan konten.....	68
Gambar 3.28 Jawaban penggunaan warna pada <i>website</i> .....	69
Gambar 3.29 Jawaban tampilan visual <i>website</i> .....	68
Gambar 3.30 Jawaban bersaing dengan <i>website</i> lainnya.....	69
Gambar 3.31 Jawaban ketertarikan menggunakan <i>website</i> .....	70
Gambar 4.1 Fitur jasa dalam <i>Aquair</i> .....	73
Gambar 4.2 Artikel pada <i>website</i> .....	74
Gambar 4.3 Halaman tentang kami dalam <i>website Aquair</i> .....	74
Gambar 4.4 <i>Affinity diagram</i> .....	75
Gambar 4.5 <i>Persona primer</i> .....	76
Gambar 4.6 <i>Persona sekunder</i> .....	77
Gambar 4.7 <i>User journey</i> .....	78
Gambar 4.8 <i>Mind map</i> .....	80



Gambar 4.9 <i>Moodboard</i> .....	82
Gambar 4.10 <i>Stylescape</i> .....	83
Gambar 4.11 <i>Site map</i> .....	83
Gambar 4.12 <i>Flowchart</i> .....	85
Gambar 4.13 Warna dalam <i>website</i> .....	86
Gambar 4.14 <i>typeface</i> .....	87
Gambar 4.15 penggunaan <i>Grid</i> .....	88
Gambar 4.16 Ikon pertama.....	89
Gambar 4.17 Ikon Kedua .....	90
Gambar 4.18 <i>Button</i> .....	90
Gambar 4.19 Aset fotografi.....	91
Gambar 4.20 <i>microinteraction</i> .....	92
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> .....	93
Gambar 4.22 <i>Low fidelity</i> .....	94
Gambar 4.23 <i>High fidelity</i> .....	95
Gambar 4.24 <i>Prototype</i> .....	96
Gambar 4.25 Isi konten dapat dipahami oleh <i>user</i> .....	98
Gambar 4.26 Isi dalam konten <i>website</i> .....	98
Gambar 4.27 Isi konten dalam <i>website</i> sudah cukup .....	99
Gambar 4.28 Tampilan visual .....	99
Gambar 4.29 <i>Font</i> dapat terbaca .....	100
Gambar 4.30 Warna dalam <i>website</i> .....	100
Gambar 4.31 <i>Layout</i> yang konsisten.....	101
Gambar 4.32 Kemudahan dalam menggunakan <i>website</i> .....	101
Gambar 4.33 Fitur dalam <i>website</i> mudah untuk digunakan .....	102
Gambar 4.34 Navigasi dalam <i>website</i> .....	102
Gambar 4.35 Interaktifitas dalam <i>website</i> sudah cukup.....	103
Gambar 4.36 <i>Before</i> dan <i>after</i> perbaikan <i>home page</i> .....	104
Gambar 4.37 <i>Before</i> dan <i>after</i> perbaikan <i>dropdown menu</i> .....	105
Gambar 4.38 Perubahan <i>font</i> dalam <i>website</i> .....	106
Gambar 4.39 Penambahan Konten.....	107
Gambar 4.40 Pertanyaan mengenai kelengkapan konten .....	108
Gambar 4.41 Pertanyaan mengenai pemahaman bahasa .....	108
Gambar 4.42 Pertanyaan pemahaman konten .....	109
Gambar 4.43 Pertanyaan tampilan visual.....	109
Gambar 4.44 Pertanyaan tulisan yang mudah dibaca .....	110
Gambar 4.45 Pertanyaan warna pada <i>website</i> .....	110
Gambar 4.46 Pertanyaan mengenai <i>layout</i> konten.....	111
Gambar 4.47 Pertanyaan mengenai interaktivitas.....	111
Gambar 4.48 Pertanyaan mengenai pembelian produk.....	112
Gambar 4.49 Pertanyaan pemesanan jasa .....	112
Gambar 4.50 Pertanyaan mengenai artikel .....	113
Gambar 4.51 Pertanyaan mengenai ketertarikan menggunakan <i>website</i> .....	113

Gambar 4.52 Perbaikan terhadap <i>button</i> .....	114
Gambar 4.53 Perbaikan pada fitur pemesanan jasa .....	115
Gambar 4.54 Salah satu perbaikan pada penulisan .....	116
Gambar 4.55 <i>Header</i> dan <i>footer</i> .....	121
Gambar 4.56 Analisis <i>homepage</i> .....	122
Gambar 4.57 Analisis tentang kami .....	124
Gambar 4.58 Analisis Jasa Aquair .....	125
Gambar 4.59 Analisis Produk .....	126
Gambar 4.60 Analisis artikel .....	127
Gambar 4.61 Analisis komunitas .....	128
Gambar 4.62 Analisis <i>Portofolio</i> .....	129
Gambar 4.63 Posting-an Instagram .....	130
Gambar 4.64 Web <i>Banner</i> .....	131
Gambar 4.65 Desain Poster .....	132
Gambar 4.66 <i>Ambient media</i> .....	133
Gambar 4.67 <i>Mockup paper bag</i> .....	134
Gambar 4.68 <i>Lanyard</i> .....	135



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A form BAP bimbingan.....	xvi
Lampiran B Transkrip wawancara Ais Nur Ardhy .....	xviii
Lampiran C Bukti Wawancara Ais Nur Ardhy .....	xxiii
Lampiran D Bukti Wawancara Fidelia Katherine Dijaya .....	xxiv
Lampiran E Transkrip wawancara Fidelia Katherine Dijaya.....	xxv
Lampiran F Transkrip Kusioner .....	xxxi
Lampiran G Transkrip Kusioner <i>Alpha Testing</i> .....	xlii
Lampiran H Transkrip Kusioner <i>Beta testing</i> .....	xlvi
Lampiran I Transkrip Kusioner <i>A/B testing Website Lama Aquair</i> .....	xlix
Lampiran J Transkrip Kusioner <i>A/B testing Website Redesign Aquair</i> .....	lii
Lampiran K Media <i>Sekunder</i> .....	lv
Lampiran L Turnitin.....	lvi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA