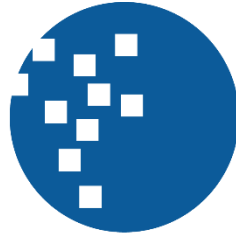


**PERANCANGAN APLIKASI NGOPSKUY  
SEBAGAI MEDIA PENCARI KEDAI KOPI  
UNTUK TARGET USIA DEWASA AWAL**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Wira Cahyadi Rafii**

**0000048152**

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

**PERANCANGAN APLIKASI NGOPSKUY  
SEBAGAI MEDIA PENCARI KEDAI KOPI  
UNTUK TARGET USIA DEWASA AWAL**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Wira Cahyadi Rafii**

**0000048152**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Wira Cahyadi Rafii  
NIM : 00000048152  
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN APLIKASI NGOPSKUY  
SEBAGAI MEDIA PENCARI KEDAI KOPI  
UNTUK TARGET USIA DEWASA AWAL**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 28 Mei 2024



Wira Cahyadi Rafii

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN APLIKASI NGOPSKUY  
SEBAGAI MEDIA PENCARI KEDAI KOPI  
UNTUK TARGET USIA DEWASA AWAL**

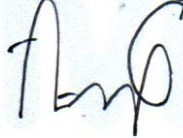
Oleh

Nama : Wira Cahyadi Rafii  
NIM : 00000048152  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

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

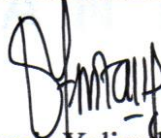
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN APLIKASI NGOPSKUY SEBAGAI MEDIA PENCARI KEDAI KOPI UNTUK TARGET USIA DEWASA AWAL

Oleh

Nama : Wira Cahyadi Rafii  
NIM : 00000048152  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024  
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan  
LULUS

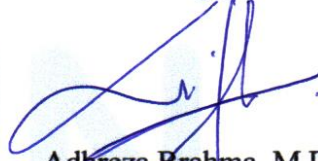
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



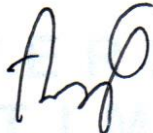
Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/081472

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.  
0304088702/042750

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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



## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wira Cahyadi Rafii  
NIM : 00000048152  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah :

### **PERANCANGAN APLIKASI NGOPSKUY SEBAGAI MEDIA PENCARI KEDAI KOPI UNTUK TARGET USIA DEWASA AWAL**


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, 11 Juni 2024

  
(Wira Cahyadi Rafii)

\*\* 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 kepada tuhan yang maha esa atas rahmat yang telah diturunkan kepada penulis dan pihak Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan tempat berpijak untuk menggapai ilmu di fakultas Seni dan Desain pada prodi Desain Komunikasi Visual dalam melaksanakan aktivitas tugas akhir. Oleh karena itu penulis akan mencurahkan kemampuan yang telah ditempa sebaik mungkin oleh penulis dengan tujuan untuk memberikan suatu kualitas dari hasil yang telah diraih. Penulis bertujuan untuk memberikan hasil yang terbaik agar dapat berdampak positif di masa yang akan mendatang.

Penulis turut mengungkapkan rasa syukur yang begitu dalam atas proses berjalannya tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Aplikasi NgopSkuy sebagai Aplikasi Pencari Kedai Kopi untuk Target Usia Dewasa Awal”. Alasan penulis memilih judul tersebut karena masalah yang terjadi di lingkup pertemanan, pekerjaan dan pendidikan. Banyak masyarakat yang datang ke sebuah kedai kopi karena memiliki tujuan tertentu, namun hal tersebut menimbulkan masalah pada informasi lokasi dan informasi mengenai fasilitas yang kurang akurat.

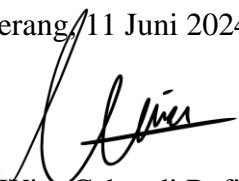
Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

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. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Hendra Gunawan dan Rizky Ramadhani Erwinsyah, sebagai narasumber yang telah mengisi data kualitatif dari Kedai Kopi Kane dan Kedai Kopi Rumiko dan semua orang yang telah mengisi kuesioner/angket untuk memenuhi kebutuhan penelitian kuantitatif.

6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menyelesaikan fenomena masalah yang terjadi di lingkungan luar dan bisa menjadi sebuah solusi yang efektif terhadap masyarakat yang memiliki keterkaitan dengan fenomena masalah tersebut.

Tangerang, 11 Juni 2024

  
Wira Cahyadi Rafii





**PERANCANGAN APLIKASI NGOPSKUY  
SEBAGAI MEDIA PENCARI KEDAI KOPI  
UNTUK TARGET USIA DEWASA AWAL**

(Wira Cahyadi Rafii)

**ABSTRAK**

Bisnis kopi menjamur, perkembangan usaha kopi meningkat pesat karena peningkatan jumlah dari konsumsi kopi. Jumlah perkembangan dari kedai kopi ini juga menambah variasi pada rasa, konsep penjualan, konsep infrastruktur, perkembangan dan penambahan rasa kopi pada menu yang ditawarkan. Pelanggan mengalami kesulitan dalam menemukan kebutuhan yang sesuai dan melakukan aktivitas individu hingga perkumpulan sering sekali terjadi pada sebuah kedai kopi. Kesimpulan dari tiga narasumber wawancara dan empat hasil observasi tempat kedai kopi akan menggambarkan tentang media pada aplikasi pemetaan dan informasi yang kurang akurat serta tidak rinci memberikan banyak pertanyaan kepada konsumen. Dalam mengatasi masalah ini, Perancangan media interaktif pencari kedai dengan peta yang akurat dan informasi yang sesuai akan dapat membantu konsumen dalam menemukan kedai kopi pilihannya dan berharap aplikasi bisa menjadi solusi yang efektif dan efisien untuk konsumen yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

**Kata kunci:** Kopi, Aplikasi, Informasi

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DESIGN OF THE NGOPSKUY APPLICATION**  
**AS A PLATFORM FOR FINDING COFFEE SHOPS**  
**FOR YOUNG ADULTS**

(Wira Cahyadi Rafii)

**ABSTRACT (English)**

*The coffee business is booming, with rapid growth due to increasing coffee consumption. The proliferation of coffee shops also adds variety to the taste, sales concepts, infrastructure concepts, development, and addition of coffee flavors to the offered menu. Customers experience difficulties in finding suitable needs and engaging in individual activities, leading to frequent gatherings at a coffee shop. Conclusions from three interviewees and four observations of coffee shop locations will describe the media on mapping applications and inaccurate and incomplete information often posing many questions to consumers. To address this issue, the design of an interactive media seeker for coffee shops with accurate maps and relevant information can help consumers find their preferred coffee shop. The application is expected to be an effective and efficient solution for consumers who use it.*

**Keywords:** *Coffee, Application, Information*

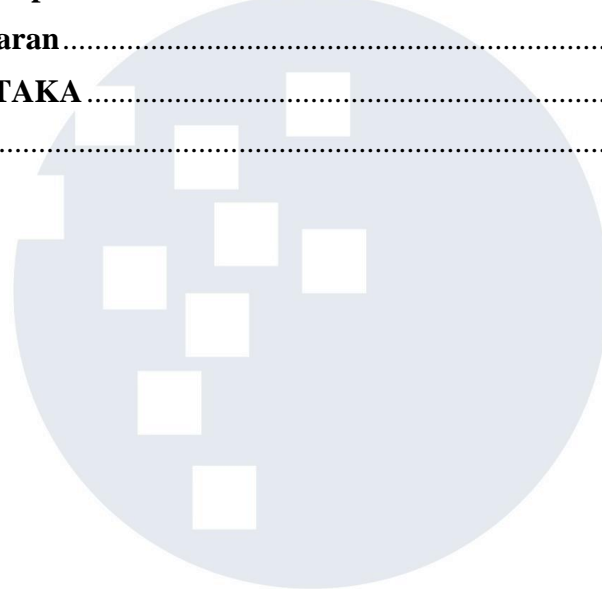


## DAFTAR ISI

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 .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.1 <i>Graphic Design</i> .....	6
2.1.2 <i>Visual Marketing</i> .....	7
2.1.3 <i>Multimedia</i> .....	8
2.1.4 <i>Environmental Graphic</i> .....	9
2.2 Media Interaktif.....	9
2.2.1 <i>Aplikasi</i> .....	11
2.2.2 <i>Website</i> .....	12
2.2.3 <i>Video Games</i> .....	12
2.2.4 <i>Digital Storytelling</i> .....	14
2.3 <i>User Interface (UI)</i> .....	15
2.3.1 <i>Layout</i> .....	16
2.3.2 <i>Icon</i> .....	19

2.3.3	<i>Button</i> .....	19
2.4	<i>User Experience (UX)</i> .....	21
2.5	<b>Kewirausahaan</b> .....	22
2.5.1	<b>Karakteristik</b> .....	23
2.5.2	<b>Perspektif</b> .....	23
2.5.3	<b>Kreatifitas dan Inovasi</b> .....	24
2.5.4	<b>Komitmen dan Mandiri</b> .....	25
2.6	<b>Kopi</b> .....	25
2.7	<i>Coffee Shop/Kedai Kopi</i> .....	28
2.7.1	<b>Menu Kopi</b> .....	29
2.7.2	<b>Fasilitas Kedai Kopi</b> .....	31
2.7.1	<b>Sifat dan Tujuan</b> .....	32
2.7.2	<b>Lahan untuk Ruang dan Tempat</b> .....	33
2.8	<b>Peta</b> .....	33
2.8.1	<b>Peta Klasik</b> .....	33
2.8.2	<b>Peta Digital</b> .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....		38
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	38
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	38
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	76
3.1.3	<b>Studi Eksisting</b> .....	89
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	90
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....		93
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	93
4.1.1	<b>Emphatize</b> .....	93
4.1.2	<b>Define</b> .....	97
4.1.3	<b>Ideate</b> .....	103
4.1.4	<b>Prototype</b> .....	125
4.1.5	<b>Testing</b> .....	126
4.1.6	<b>Media Sekunder</b> .....	127
4.2	<b>Analisis Alpha</b> .....	136
4.2.1	<b>Analisis Alpha Test</b> .....	136

4.3	<i>Analisis Beta</i> .....	149
4.3.1	<i>Analisis Beta Test</i> .....	150
4.3.2	<i>Analisis Media Sekunder</i> .....	158
4.4	<i>Budgeting</i> .....	167
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		168
5.1	<b>Simpulan</b> .....	168
5.2	<b>Saran</b> .....	169
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....		xvii



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Indikator Observasi yang Diamati.....	41
Tabel 3.2 Instrumen Observasi yang Diamati.....	42
Tabel 3.3 Instrumen Observasi Pengamatan Kedai Kopi Kane.....	42
Tabel 3.4 Instrumen Observasi Pengamatan Kedai Kopi Rumiko .....	49
Tabel 3.5 Instrumen Observasi yang Diamati pada Kafe Sans.....	62
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara .....	71
Tabel 3.7 Instrumen Pertanyaan Wawancara.....	72
Tabel 3.8 Instrumen Pertanyaan Wawancara Pemilik Kedai Kopi Kane .....	73
Tabel 3.9 Instrumen Pertanyaan Wawancara Pemilik Rumiko .....	74
Tabel 3.10 Studi Eksisting .....	89
Tabel 4.1 Sketsa dan Finalisasi Ikon.....	120
Tabel 4.2 Sketsa dan Finalisasi Tombol .....	121
Tabel 4.3 Kuesioner <i>Alpha Test Visual Section</i> .....	138
Tabel 4.4 Kuesioner <i>Alpha Test Interactivity Section</i> .....	139
Tabel 4.5 Kuesioner <i>Alpha Test Information and Content Section</i> .....	141
Tabel 4.6 Perbaikan <i>Alpha Test</i> .....	142
Tabel 4.7 Kuesioner <i>Beta Test Visual Section</i> .....	151
Tabel 4.8 Kuesioner <i>Alpha Test Interactivity Section</i> .....	152
Tabel 4.9 Kuesioner <i>Alpha Test Information and Content Section</i> .....	153
Tabel 4.10 Perbaikan <i>Beta Test</i> .....	155
Tabel 4.11 <i>Budgeting</i> .....	167





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Principle of Design</i> .....	6
Gambar 2.2 <i>Elements of Design</i> .....	6
Gambar 2.3 <i>Visual Marketing CocaCola</i> .....	7
Gambar 2.4 Aspek Multimedia.....	8
Gambar 2.5 <i>Elevated Workspace Experience</i> .....	9
Gambar 2.6 Perbedaan Vector dan Bitmap.....	10
Gambar 2.7 Aplikasi Nike .....	11
Gambar 2.8 Tampilan <i>Website</i> pada Razer.....	12
Gambar 2.9 Permainan Video Call of Duty .....	13
Gambar 2.10 Skema <i>Level Game Design</i> .....	13
Gambar 2.11 <i>Digital Storytelling Process</i> .....	14
Gambar 2.12 Visualisasi <i>User Interface</i> .....	15
Gambar 2.13 Ikon .....	19
Gambar 2.14 Tombol .....	20
Gambar 2.15 <i>User Experience Design Process</i> .....	21
Gambar 2.16 Pabrik Kopi pada Zaman Dulu.....	26
Gambar 2.17 Daftar Menu Starbucks.....	29
Gambar 2.18 Barista yang Menyiapkan Minuman untuk Konsumen.....	31
Gambar 2.19 Skema <i>The Servicescape</i> .....	32
Gambar 2.20 Peta Digital.....	34
Gambar 2.21 Aplikasi Peta Digital .....	35
Gambar 2.22 Tampilan Halaman Web Google Maps.....	35
Gambar 2.23 Tampilan Aplikasi Waze.....	36
Gambar 3.1 Tampilan Kedai Kopi Kane Tahun 2022 .....	44
Gambar 3.2 Hasil Observasi Kedai Kopi Kane .....	44
Gambar 3.3 Informasi Profil Kedai Kopi Kane .....	45
Gambar 3.4 Tampilan Depan Kedai Kopi Kane .....	46
Gambar 3.5 Meja Bar pada Kedai Kopi Kane .....	46
Gambar 3.6 Menu Kedai Kopi Kane pada Unggahan Tahun 2021 .....	47
Gambar 3.7 Menu Kedai Kopi Kane pada Hasil Observasi.....	47
Gambar 3.8 Terminal Listrik pada Hasil Observasi.....	48
Gambar 3.9 <i>Live Music</i> Kedai Kopi Kane .....	48
Gambar 3.10 Keterangan Kedai Kopi Kane pada Google Maps .....	49
Gambar 3.11 Area Parkir Rumiko .....	51
Gambar 3.12 Halaman Depan Kedai Kopi Rumiko.....	52
Gambar 3.13 Ruang Outdoor Halaman Depan Kedai Rumiko.....	52
Gambar 3.14 Foto Halaman Depan Kedai Kopi Rumiko .....	53
Gambar 3.15 Menu Dinding Rumiko .....	54
Gambar 3.16 Foto Review dari Konsumen Kedai Kopi Rumiko .....	54
Gambar 3.17 Buku Menu Rumiko .....	55
Gambar 3.18 Interior Rumiko .....	55

Gambar 3.19 Tempat Duduk pada Ruang Tengah Rumiko.....	56
Gambar 3.20 Tempat Duduk Halaman Belakang Kedai Rumiko.....	56
Gambar 3.21 Outdoor pada Halaman Belakang Kedai Rumiko.....	57
Gambar 3.22 Estetika Halaman Belakang Kedai Rumiko.....	57
Gambar 3.23 Terminal Listrik pada Setiap Sudut Tempat.....	58
Gambar 3.24 Induk Terminal Listrik Setiap Sudut Ruangan.....	58
Gambar 3.25 Media Hiburan untuk Konsumen di Kedai Rumiko.....	59
Gambar 3.26 Bar di Kedai Rumiko.....	59
Gambar 3.27 Ketidaksesuaian Foto pada Google Maps Kedai Kopi Rumiko.....	60
Gambar 3.28 Keterangan kedai kopi Rumiko pada Google Maps.....	61
Gambar 3.29 Lahan Parkir pada Kafe Sans.....	63
Gambar 3.30 Ruang terbuka pada Kafe Sans.....	64
Gambar 3.31 Ruang Terbuka Kafe Sans pada Google Maps.....	65
Gambar 3.32 Pendingin Ruangan dan Identitas Kafe Sans.....	65
Gambar 3.33 Balkon pada Lantai Dua Kafe Sans.....	66
Gambar 3.34 Terminal Listrik Kafe Sans.....	66
Gambar 3.35 Tempat untuk Live Music di Lantai Dua Kafe Sans.....	67
Gambar 3.36 Meja Bar Kafe Sans.....	67
Gambar 3.37 Buku Menu Kafe Sans.....	68
Gambar 3.38 <i>Password</i> Wifi pada Nota Pembayaran di Kafe Sans.....	68
Gambar 3.39 Keterangan Kafe Sans pada Google Maps.....	69
Gambar 3.40 Pertanyaan Tentang Usia.....	77
Gambar 3.41 Pertanyaan Tentang Pekerjaan.....	77
Gambar 3.42 Pengeluaran Responden.....	78
Gambar 3.43 Domisili Responden.....	79
Gambar 3.44 Pengetahuan Tentang Kedai Kopi.....	79
Gambar 3.45 Kunjungan Kedai Kopi.....	80
Gambar 3.46 Asal Usul Responden Mengetahui Kedai Kopi.....	80
Gambar 3.47 Kendala pada Saat ke Kedai Kopi.....	81
Gambar 3.48 Kunjungan Kedai Kopi.....	82
Gambar 3.49 Aktivitas Responden pada Saat ke Kedai Kopi.....	82
Gambar 3.50 Kebutuhan Aktivitas di Kedai Kopi.....	83
Gambar 3.51 Tingkat Penggunaan GPS.....	84
Gambar 3.52 Media yang Digunakan untuk Mencari Kedai Kopi.....	84
Gambar 3.53 Dampak Media Pencarian Lokasi.....	85
Gambar 3.54 Cakupan Informasi yang Dibutuhkan Konsumen.....	86
Gambar 3.55 Pengeluaran Responden.....	86
Gambar 3.56 Kendala Media yang Digunakan Responden.....	87
Gambar 3.57 Fitur yang Diharapkan Responden.....	87
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> 1.....	95
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> 2.....	96
Gambar 4.3 <i>User Journey</i> 1.....	99
Gambar 4.4 <i>User Journey</i> 2.....	100

Gambar 4.5 <i>Mindmap</i> .....	104
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> .....	108
Gambar 4.7 <i>Moodboard Warna</i> .....	109
Gambar 4.8 <i>Moodboard Typeface</i> .....	110
Gambar 4.9 Referensi Visual .....	111
Gambar 4.10 <i>Information Architecture</i> .....	112
Gambar 4.11 <i>Flowchart 1</i> .....	113
Gambar 4.12 <i>Flowchart 2</i> .....	114
Gambar 4.13 <i>Color Pallates</i> .....	116
Gambar 4.14 <i>Typeface</i> .....	116
Gambar 4.15 <i>Grid</i> .....	118
Gambar 4.16 Sketsa Logo.....	119
Gambar 4.17 Sketsa Aplikasi.....	123
Gambar 4.18 <i>Low Fidelity</i> .....	124
Gambar 4.19 <i>High Fidelity</i> .....	125
Gambar 4.20 <i>Prototype Alpha Testing</i> .....	126
Gambar 4.21 <i>Alpha Testing</i> .....	127
Gambar 4.22 Sketsa Instagram Post.....	129
Gambar 4.23 Sketsa Instagram <i>Quotes</i> Post .....	129
Gambar 4.24 Sketsa Flyer .....	130
Gambar 4.25 Sketsa Brosur Depan .....	131
Gambar 4.26 Sketsa Brosur Belakang .....	131
Gambar 4.27 Sketsa X Banner .....	132
Gambar 4.28 Sketsa Poster A2.....	133
Gambar 4.29 Sketsa Pembatas Buku .....	134
Gambar 4.30 Sketsa Gantungan Kunci .....	135
Gambar 4.31 Sketsa Lanyard .....	135
Gambar 4.32 Perbaikan Menu Bar.....	143
Gambar 4.33 Perbaikan <i>Header, Hamburger Button &amp; Chats</i> .....	145
Gambar 4.34 Penambahan <i>Chat Box</i> .....	146
Gambar 4.35 Menambahkan Menu Ulasan dan Penilaian.....	147
Gambar 4.36 Perbaikan Kotak Rincian pada <i>Maps</i> .....	148
Gambar 4.37 <i>Flow Beta Test</i> .....	150
Gambar 4.38 Perbaikan Interaktifitas Navigasi .....	156
Gambar 4.39 Perbaikan Panel Reservasi .....	156
Gambar 4.40 Perbaikan Panel Rincian.....	158
Gambar 4.41 Finalisasi Poster A2.....	159
Gambar 4.42 Finalisasi Flyer A5 .....	160
Gambar 4.43 Hasil Final Brosur Leaflet Depan.....	161
Gambar 4.44 Hasil Final Brosur Leaflet Belakang.....	161
Gambar 4.45 Hasil Final X Banner.....	162
Gambar 4.46 Hasil Post Instagram .....	163
Gambar 4.47 Hasil Final Lanyard.....	164

Gambar 4.48 Hasil Final Lanyard..... 165  
Gambar 4.49 Hasil Final Pembatas Buku ..... 166



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Formulir Bimbingan .....	xvii
Lampiran B Turnitin .....	xix
Lampiran C Transkrip Wawancara Hendra Gunawan .....	xxi
Lampiran D NDA Wawancara Hendra Gunawan.....	xxix
Lampiran E Transkrip Wawancara Rizky Ramadhani Erwinsyah .....	xxx
Lampiran F NDA Wawancara Rizky Ramadhani Erwinsyah.....	xxxiv
Lampiran G Kuesioner Kuantitatif.....	xxxv
Lampiran H Kuesioner Alpha Test .....	xlii
Lampiran I Kuesioner Beta Test .....	xlix

