

**PERANCANGAN APLIKASI *COLLABORATIVE TRAVEL*
PLANNING UNTUK MENINGKATKAN *TRAVEL*
EXPERIENCE PADA GEN Z**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Angelina

0000049048

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

PERANCANGAN APLIKASI *COLLABORATIVE TRAVEL*

PLANNING* UNTUK MENINGKATKAN *TRAVEL

***EXPERIENCE* PADA GEN Z**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Angelina

00000049048

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000049048

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN APLIKASI *COLLABORATIVE TRAVEL PLANNING*
UNTUK MENINGKATKAN *TRAVEL EXPERIENCE* PADA GEN Z**

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, 13 Juni 2024



Angelina

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN APLIKASI *COLLABORATIVE TRAVEL PLANNING*
UNTUK MENINGKATKAN *TRAVEL EXPERIENCE* PADA GEN Z**

Oleh

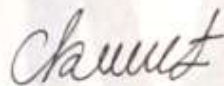
Nama : Angelina
NIM : 00000049048
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

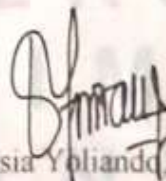
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/L00691

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI *COLLABORATIVE TRAVEL* *PLANNING* UNTUK MENINGKATKAN *TRAVEL* *EXPERIENCE* PADA GEN Z


Oleh

Nama	: Angelina
NIM	: 00000049048
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Pembimbing


Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/L00691

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 : Angelina
NIM : 00000049048
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI
COLLABORATIVE TRAVEL PLANNING
UNTUK MENINGKATKAN *TRAVEL*
EXPERIENCE PADA GEN Z

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



Angelina

** 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 karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi *Collaborative Travel Planning* untuk Meningkatkan *Travel Experience* pada Gen Z” dengan tepat waktu.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang membantu dan mendorong penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Pihak-pihak yang dimaksud adalah :

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. Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Kelly Andre, B.Hons., sebagai narasumber *travel consultant* yang telah membantu dalam berbagi informasi mengenai *travelling* dan *planning*.
6. Livia Monica, S.S., sebagai narasumber *UX Writer* yang telah membantu dalam berbagi informasi mengenai cara menulis yang baik dan benar dalam sebuah aplikasi sesuai dengan *target audience*.
7. Rifat Najmi, S.Sn, sebagai narasumber UI/UX yang telah membantu dalam berbagi informasi mengenai penggunaan UI dan UX yang baik dan terarah.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Partisipan FGD (Angelina, Aileen Jessica, Eva Christina, Fiona Suryawan Halim, Kayyisa Fatimah Azzahra, dan Natasza Ramadhani)

yang telah bersedia menjadi peserta dan berbagi informasi mengenai *planning* dan *travelling*.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penyusunan kata, bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca guna menjadi acuan sehingga penulis bisa menjadi lebih baik lagi dimasa mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini bisa menambah wawasan para pembaca dan bisa bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Tangerang, 13 Juni 2024



Angelina

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI *COLLABORATIVE TRAVEL*
PLANNING* UNTUK MENINGKATKAN *TRAVEL
***EXPERIENCE* PADA GEN Z**

Angelina

ABSTRAK

Gen Z saat ini sedang mendominasi sektor pariwisata di Indonesia. Salah satu faktor yang menyebabkan tingginya ketertarikan gen Z terhadap pariwisata dan *travelling* adalah konten-konten dari sosial media. 54% gen Z memilih kawasan wisata berdasarkan ulasan media sosial dan instagram menjadi salah satu media yang paling banyak dikunjungi untuk mencari rekomendasi. “*Healing*” menjadi faktor pendorong utama gen Z untuk pergi *travelling* bersama teman-temannya ditengah kesibukan aktivitas sehari-hari yang mereka jalani. Gen Z memiliki kesusahan dalam mengatur jadwal perjalanan untuk melakukan *travelling* bersama teman-temannya. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media yang dapat membantu gen z melakukan *travel planning* sehingga dapat mengefisienkan waktu dan tidak menimbulkan penyesalan ketika melakukan *travelling*. Berdasarkan tersebut, penulis merancang UI/UX aplikasi untuk membantu gen Z melakukan *planning* perjalanan bersama teman temannya. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif seperti wawancara, FGD, kuisisioner, studi pustaka, studi referensi dan studi eksisting. Dalam pembuatan perancangan aplikasi, penulis menggunakan teori *Design Thinking* dari *Interaction Design Foundation* yang meliputi : *empathise, define, ideate, prototype* dan *test*.

Kata kunci: *Collaborative, Travel, Planning, Experience*

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

**DESIGNING A COLLABORATIVE TRAVEL PLANNING
APPLICATION TO IMPROVE THE TRAVEL EXPERIENCE IN
GEN Z**

Angelina

ABSTRACT (English)

Gen Z is currently dominating the tourism sector in Indonesia. One of the factors that causes Gen Z's high interest in tourism and traveling is content from social media. 54% of Gen Z choose tourist areas based on social media reviews and Instagram is one of the most visited media to look for recommendations. "Healing" is the main motivating factor for Gen Z to go traveling with friends amidst their busy daily activities. Gen Z has difficulty arranging travel schedules for traveling with their friends. Therefore, there is a need for media that can help Gen Z carry out travel planning so that they can save time and have no regrets when traveling. Based on this, the author designed the UI/UX of the application to help Gen Z plan trips with their friends. This design uses qualitative and quantitative methods such as interviews, FGD, questionnaires, literature studies, reference studies and existing studies. In making the application design, the author used the Design Thinking theory from the Interaction Design Foundation which includes: empathize, define, ideate, prototype and test.

Keywords: Collaborative, Travel, Planning, Experience

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.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Teori Desain Grafis	6
2.1.1 Elemen Formal.....	6
2.1.2 Tipografi.....	20
2.2 Media Informasi	37
2.2.1 Media Interaktif Digital	38
2.2.2 <i>User Interface dan User Experience</i>	40
2.3 <i>Travelling dan Gen Z</i>	49
2.3.1 Pariwisata 4A	49
2.3.2 Gen Z	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	54
3.1 Metodologi Penelitian	54
3.1.1 Metode Kualitatif.....	54
3.1.2 Metode Kuantitatif	73

3.2	Metodologi Perancangan.....	83
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	86
4.1	Strategi Perancangan.....	86
4.1.1	<i>Empathise</i>	86
4.1.2	<i>Define</i>	92
4.1.3	<i>Ideate</i>	97
4.1.4	<i>Prototype</i>	107
4.1.5	<i>Test</i>	148
4.2	Analisis Perancangan.....	148
4.2.1	Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	149
4.2.2	Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	150
4.2.3	Analisis Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	152
4.2.4	Analisis Pendapat <i>User Alpha Test</i>	154
4.2.5	Hasil Perbaikan <i>Alpha Test</i>	155
4.2.6	Analisis <i>Beta Test</i>	161
4.2.7	Analisis Media Utama	162
4.2.8	Analisis Media Sekunder	175
4.3	<i>Budgeting</i>	179
BAB V	PENUTUP.....	183
5.1	Simpulan.....	183
5.2	Saran	184
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xviii

U M W 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 TABEL

Tabel 3.1 SWOT <i>Tripit</i>	62
Tabel 3.2 SWOT <i>Tripadvisor</i>	63
Tabel 3.3 SWOT <i>Triphobo</i>	64
Tabel 3.4 SWOT <i>Habitica</i>	67
Tabel 3.5 SWOT <i>Duolingo</i>	68
Tabel 3.6 SWOT <i>Little Corner Tea House</i>	70
Tabel 4.1 <i>Color Pallet</i> Pertama.....	100
Tabel 4.2 Warna Turunan	102
Tabel 4.3 Tabel Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	149
Tabel 4.4 Tabel Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	150
Tabel 4.5 Tabel Analisis Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	153
Tabel 4.6 Tabel Pendapat <i>User Alpha Test</i>	154
Tabel 4.7 Tabel Estimasi Harga Pembuatan Aplikasi.....	179
Tabel 4.8 Tabel Estimasi Harga Pembuatan Media Sekunder.....	182

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

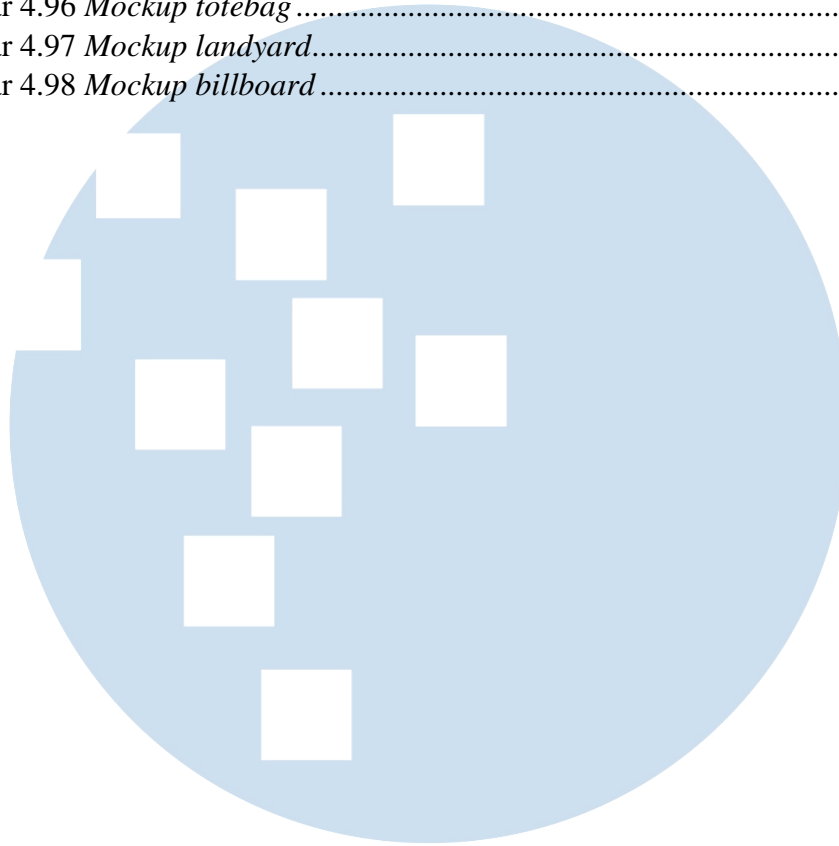
Gambar 2.1 Garis	7
Gambar 2.2 Bentuk	8
Gambar 2.3 Figur	9
Gambar 2.4 <i>Three primary colors</i>	10
Gambar 2.5 <i>Cyan, Yellow, Magenta</i>	10
Gambar 2.6 <i>Three secondary colors</i>	11
Gambar 2.7 <i>Six tertiary colors</i>	12
Gambar 2.8 Temperatur warna	13
Gambar 2.9 <i>Value</i>	14
Gambar 2.10 Skala abu-abu	14
Gambar 2.11 Perbandingan saturasi.....	15
Gambar 2.12 Rangkaian saturasi.....	15
Gambar 2.13 Kategori rangkaian saturasi	15
Gambar 2.14 <i>Color system</i>	17
Gambar 2.15 Kategori <i>grid</i>	20
Gambar 2.16 <i>Oldstyle</i>	21
Gambar 2.17 <i>Transitional</i>	22
Gambar 2.18 <i>Modern</i>	22
Gambar 2.19 <i>Slab serif</i>	23
Gambar 2.20 <i>Sans serif</i>	23
Gambar 2.21 <i>Gothic</i>	24
Gambar 2.22 <i>Script</i>	24
Gambar 2.23 <i>Display</i>	25
Gambar 2.24 Terminologi tipografi	25
Gambar 2.25 <i>Glyphs</i>	26
Gambar 2.26 Bagian <i>type</i>	27
Gambar 2.27 Kerangka <i>type</i>	30
Gambar 2.28 <i>Em point</i>	31
Gambar 2.29 <i>En point</i>	32
Gambar 2.30 <i>Type styles</i>	34
Gambar 2.31 <i>Kerning dan tracking</i>	35
Gambar 2.32 <i>Leading</i>	36
Gambar 2.33 <i>The rule of proximity</i>	42
Gambar 2.34 <i>The rule of similarity</i>	43
Gambar 2.35 <i>The rule of closure</i>	43
Gambar 2.36 <i>The rule of symmetry</i>	43
Gambar 2.37 <i>The rule of continuity</i>	44
Gambar 2.38 <i>Icons</i>	44
Gambar 2.39 <i>Icons safe area</i>	45
Gambar 2.40 <i>Buttons</i>	45
Gambar 2.41 <i>Morville honeycomb</i>	46

Gambar 3.1 Wawancara dengan <i>travel consultant</i>	56
Gambar 3.2 Wawancara dengan <i>UX writer</i>	56
Gambar 3.3 Wawancara dengan ahli <i>UI/UX</i>	58
Gambar 3.4 <i>Tripit</i>	61
Gambar 3.5 <i>Tripadvisor</i>	63
Gambar 3.6 <i>Triphobo</i>	64
Gambar 3.7 <i>Habtica</i>	66
Gambar 3.8 <i>Widget Duolingo</i>	68
Gambar 3.9 <i>Little Corner Tea House</i>	69
Gambar 3.10 <i>Focus Group Discussion</i>	71
Gambar 3.11 Usia responden kuisisioner	74
Gambar 3.12 Domisili responden kuisisioner	74
Gambar 3.13 Pekerjaan responden kuisisioner.....	74
Gambar 3.14 Pengeluaran per bulan responden kuisisioner.....	75
Gambar 3.15 Tertarik berpergian.....	75
Gambar 3.16 Seberapa tertarik berpergian.....	75
Gambar 3.17 Lama berpergian.....	76
Gambar 3.18 Motivasi <i>travelling</i>	76
Gambar 3.19 Penting melakukan <i>travelling</i>	76
Gambar 3.20 Pernah <i>travel</i> bersama teman	77
Gambar 3.21 Pernah <i>Planning</i>	77
Gambar 3.22 Alasan belum <i>travel</i> bersama teman	77
Gambar 3.23 Hambatan terbesar ketika <i>travelling</i> bersama teman	78
Gambar 3.24 Media komunikasi	78
Gambar 3.25 Penggunaan media per jam	79
Gambar 3.26 Media yang memberikan inspirasi perjalanan.....	79
Gambar 3.27 Media <i>planning</i>	79
Gambar 3.28 Hal yang tidak disukai dari media <i>planning</i>	80
Gambar 3.29 Aplikasi khusus <i>travel planning</i>	80
Gambar 3.30 Sistem operasi <i>mobile</i> yang digunakan.....	81
Gambar 3.31 Media sosial yang paling sering digunakan	81
Gambar 3.32 Media yang pertama kali dibuka ketika mendapat destinasi.....	81
Gambar 3.33 Alasan memilih media.....	82
Gambar 3.34 Fitur utama yang dicari pada aplikasi <i>travel</i>	82
Gambar 4.1 Kuisisioner	87
Gambar 4.2 Wawancara dengan <i>travel consultant</i>	87
Gambar 4.3 Wawancara dengan <i>UX writer</i>	88
Gambar 4.4 Wawancara dengan ahli <i>UI/UX</i>	88
Gambar 4.5 <i>Focus group discussion</i>	90
Gambar 4.6 Studi eksisting	91
Gambar 4.7 Studi referensi	92
Gambar 4.8 <i>User persona</i> aulia	93

Gambar 4.9 <i>User persona ahmad</i>	94
Gambar 4.10 <i>User persona dian</i>	95
Gambar 4.11 <i>Mindmap</i>	97
Gambar 4.12 <i>Big idea dan konsep</i>	99
Gambar 4.13 <i>Colour swatch</i>	101
Gambar 4.14 <i>Reference board badge</i>	105
Gambar 4.15 <i>Icon reference board</i>	106
Gambar 4.16 <i>Illustration reference board</i>	106
Gambar 4.17 <i>Information architecture</i>	107
Gambar 4.18 <i>Information architecture home</i>	109
Gambar 4.19 <i>Upcoming trips information architecture</i>	110
Gambar 4.20 <i>Overview information architecture</i>	111
Gambar 4.21 <i>Food information architecture</i>	112
Gambar 4.22 <i>Hotel information architecture</i>	113
Gambar 4.23 <i>Tombol add</i>	114
Gambar 4.24 <i>Explore information architecture</i>	115
Gambar 4.25 <i>Setting information architecture</i>	116
Gambar 4.26 <i>Userflow skenario 1</i>	117
Gambar 4.27 <i>Userflow skenario 2</i>	118
Gambar 4.28 <i>Userflow skenario 3</i>	119
Gambar 4.29 <i>Grid layout umum</i>	120
Gambar 4.30 <i>Wireframe homepage</i>	120
Gambar 4.31 <i>Plan section wireframe</i>	122
Gambar 4.32 <i>Plan section wireframe</i>	123
Gambar 4.33 <i>Plan add and chat wireframe</i>	123
Gambar 4.34 <i>Profile wireframe</i>	124
Gambar 4.35 <i>Low fidelity</i>	125
Gambar 4.36 <i>Sketsa logo</i>	126
Gambar 4.37 <i>Siluet logo</i>	127
Gambar 4.38 <i>Logo triptastic pertama</i>	128
Gambar 4.39 <i>Icon home</i>	129
Gambar 4.40 <i>Icon plan</i>	129
Gambar 4.41 <i>Icon explore</i>	130
Gambar 4.42 <i>Icon setting</i>	130
Gambar 4.43 <i>Icon tambahan</i>	131
Gambar 4.44 <i>Spesifikasi icon</i>	131
Gambar 4.45 <i>Variasi icon</i>	132
Gambar 4.46 <i>Text button</i>	132
Gambar 4.47 <i>Referensi ilustrasi karakter</i>	133
Gambar 4.48 <i>Sketsa ilustrasi pemandu</i>	134
Gambar 4.49 <i>Lineart ilustrasi pemandu</i>	134
Gambar 4.50 <i>Hasil akhir ilustrasi pemandu</i>	135
Gambar 4.51 <i>Referensi badge</i>	135

Gambar 4.52 Ilustrasi <i>badge</i> mobil.....	137
Gambar 4.53 Ilustrasi <i>badge</i> teman.....	137
Gambar 4.54 Ilustrasi <i>badge</i> plan.....	138
Gambar 4.55 Ilustrasi <i>badge</i> surprise.....	138
Gambar 4.56 <i>Font freedoka</i>	139
Gambar 4.57 <i>Font cabin</i>	140
Gambar 4.58 <i>Layout explore</i>	141
Gambar 4.59 Foto hotel.....	141
Gambar 4.60 Foto kamar hotel.....	142
Gambar 4.61 <i>Grid</i> umum aplikasi.....	143
Gambar 4.62 Pembagian kategori informasi.....	144
Gambar 4.63 <i>Grid navigation bar</i>	145
Gambar 4.64 <i>Highfidelity</i>	145
Gambar 4.65 <i>Profile prototype</i>	146
Gambar 4.66 <i>Prototype plan</i>	147
Gambar 4.67 <i>Prototype explore</i>	148
Gambar 4.68 Kendala konten.....	152
Gambar 4.69 Perbaikan warna <i>homepage</i>	156
Gambar 4.70 Perbaikan <i>upcoming trips</i>	157
Gambar 4.71 Perbaikan Eksplor.....	158
Gambar 4.72 Perbaikan <i>button</i>	158
Gambar 4.73 Perbaikan <i>profile page</i>	158
Gambar 4.74 Perbaikan logo.....	159
Gambar 4.75 Perbaikan eksplor.....	160
Gambar 4.76 Penambahan <i>add category</i>	160
Gambar 4.77 <i>Beta test</i>	162
Gambar 4.78 <i>App icon</i>	163
Gambar 4.79 <i>Title screen</i>	164
Gambar 4.80 <i>Homepage</i>	165
Gambar 4.81 <i>Homepage</i> kalender.....	166
Gambar 4.82 <i>Profile page</i>	167
Gambar 4.83 <i>Achivement badge</i>	169
Gambar 4.84 <i>Plan overview</i>	170
Gambar 4.85 <i>Plan food</i>	170
Gambar 4.86 <i>Plan hotel</i>	171
Gambar 4.87 <i>Plan category</i>	172
Gambar 4.88 <i>Popup</i>	173
Gambar 4.89 <i>Explore</i>	174
Gambar 4.90 <i>Chat</i>	174
Gambar 4.91 Referensi <i>widget</i>	175
Gambar 4.92 Sektsa <i>widget</i>	176
Gambar 4.93 <i>Widget</i>	176
Gambar 4.94 <i>Mockup widget</i>	176

Gambar 4.95 <i>Mockup tumbler</i>	177
Gambar 4.96 <i>Mockup totebag</i>	178
Gambar 4.97 <i>Mockup landyard</i>	178
Gambar 4.98 <i>Mockup billboard</i>	178



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP	xviii
Lampiran B Kuisisioner.....	xx
Lampiran C Transkrip Wawancara Narasumber dan FGD.....	xliii
Lampiran D Turnitin	xvili
Lampiran E Karya Media Utama dan Media Sekunder	lxix

