

PERANCANGAN *WEBSITE* SANGGAR BATIK KEMBANG

MAYANG



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nadzira Alexandra

00000051723

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *WEBSITE* SANGGAR BATIK KEMBANG

MAYANG



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Nadzira Alexandra

0000051723

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nadzira Alexandra
NIM : 00000051723
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* SANGGAR BATIK KEMBANG MAYANG 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, 16 Mei 2024



Nadzira Alexandra

U M N I
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 *WEBSITE* SANGGAR BATIK KEMBANG MAYANG

Oleh

Nama : Nadzira Alexandra

NIM : 00000051723

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



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* SANGGAR BATIK KEMBANG MAYANG

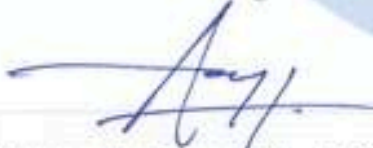
Oleh

Nama : Nadzira Alexandra
NIM : 00000051723
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

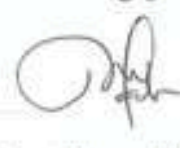
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Pembimbing



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadzira Alexandra
NIM : 00000051723
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *WEBSITE* SANGGAR
BATIK KEMBANG MAYANG**

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, 30 Mei 2024



Nadzira Alexandra

** 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 dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Website* Sanggar Batik Kembang Mayang” yang diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Tugas akhir ini dibuat atas ketertarikan penulis terhadap kain batik yang merupakan warisan asli budaya Indonesia sebagai orang yang awam dalam hal budaya tradisional dan keinginan penulis untuk meningkatkan minat generasi muda Indonesia terhadap budaya berbatik agar batik menjadi seni yang digemari oleh anak-anak muda.

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. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Farah, sebagai narasumber dari Sanggar Batik Kembang Mayang yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian terkait dengan Sanggar Batik Kembang Mayang.
6. Yudis Threeyantoro, sebagai narasumber ahli UI/UX dari PT Hexaon Business Mitrasindo yang telah memberikan masukan terkait dengan desain antarmuka.
7. Ibunda yang telah memberikan bantuan dukungan material sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Anathacia M. Tampubolon, Muhsin Yasir, Andi Alodia, dan Edward Nathan yang telah memberikan bantuan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Nadia Noor Shabrina, William Wijaya, Kiagus Ahmad Haikal, Gabriel Dennis Barli, Gabriel Adijaya Tombe, Amadeus Dmitrij Russell, Yolanda Larissa, Nurlatifah Chairunnisa, Gregorius Bimo, Anindya Diva, Raymond Leonard Ondy, Nadya Elena Wijaya, Michael Hans, Muhammad Aufa Fajari, Muhammad Rafly Fajar Alghifari, Nur Arsy, Bagus Prasetyo, Jimmy Tan, Natalia Windi Stevani, Dyah Anindya Wulandari, Shaheen Fateeha Hati, Nicholas Devin, Dhiya Galih Luthfenia, Maria De Liguori Imaculata, Johana Febriyani, Anzeli Ratu Zahra Zaliani, Nurul Ulfa Ruslia, Hanna Christine Kwan, Rayhan Shiyasaleh, Mahardhika Vijayana, Ardyansyah Bayu Chandra, Farah Raissa, Catherine Clementine, Azkia Noor Aina Thalib, Tabitha Christina, Kevin Yustus, Vannes Vincent Lie, dan Laurentius Prabowo yang melewati susah senang bersama penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan hati yang lega.
10. Eduardus Matthew, Christiana Yulia T.D, dan Bill Edbert yang sudah bersedia menyisihkan waktu untuk mengujicobakan karya final penulis.
11. Ratna, Yusuf, Qubil, Ujang, dan Yusril yang telah senantiasa menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ini dapat membantu para pembaca mendapatkan informasi tentang upaya masyarakat dalam memelihara dan melestarikan warisan budaya asli Indonesia melalui wisata edukasi di Sanggar Batik Kembang Mayang serta meningkatkan minat masyarakat dalam berbatik.

Tangerang, 16 Mei 2024



Nadzira Alexandra

PERANCANGAN *WEBSITE* SANGGAR BATIK KEMBANG

MAYANG

Nadzira Alexandra

ABSTRAK

Batik merupakan kain tradisional Indonesia yang ditetapkan sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO pada tanggal 2 Oktober 2009. Sebagai bentuk upaya untuk melestarikan batik, pengayaan pengetahuan tentang batik dapat dilakukan melalui pendidikan formal di sekolah maupun pendidikan non-formal di sanggar. Sanggar Batik Kembang Mayang adalah sanggar seni tradisional yang diresmikan oleh Walikota Kota Tangerang, Arief Wismansyah di tahun 2018. Sanggar ini didirikan sebagai bentuk upaya pelestarian seni batik di Kecamatan Larangan. Sanggar ini memiliki keunggulan-keunggulan seperti anggota sanggar yang sudah tersertifikasi sebagai pembatik profesional dan memiliki motif-motif batik yang original. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian oleh penulis adalah metode *design thinking* yang mana *prototype* akan dibuat dan diperbaiki secara terus menerus hingga *prototype* dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penelitian kuantitatif, sebanyak 67% dari 115 responden di Kota Tangerang, Tangerang Selatan, dan Kabupaten Tangerang tidak mengetahui adanya Sanggar Batik Kembang Mayang, sehingga dibutuhkan adanya media promosi digital untuk meningkatkan *awareness* untuk target audiens.

Kata kunci: Sanggar Batik Kembang Mayang, *website*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

WEBSITE DESIGN OF SANGGAR BATIK KEMBANG MAYANG

Nadzira Alexandra

ABSTRACT (English)

Batik is a traditional Indonesian cloth which was designated as a world cultural heritage by the UNESCO on October 2nd in 2009. As a form of effort to preserve batik, the enrichment of knowledge about batik can be done through both formal education in school and/or non-formal education in sanggar (art studio). Sanggar Batik Kembang Mayang is a traditional art studio which was inaugurated by the Mayor of Tangerang, Arief Wismansyah in 2018. This traditional studio was established as a form of effort to preserve batik as a traditional art in Larangan Village. This traditional studio has certified professional batik creators as instructors and original batik motives. The design method used in the research is the design thinking method in which prototypes will be made continuously until the said prototype can become a solution to the problems encountered. Based on the data obtained using quantitative research method, 67% of 115 respondents in Tangerang City, South Tangerang, and the Tangerang Regency were not aware of the existence of Sanggar Batik Kembang Mayang, which validate the reasons of why a digital promotional media is needed to increase awareness of the target audience.

Keywords: *Sanggar Batik Kembang Mayang, website*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	V
KATA PENGANTAR.....	VI
ABSTRAK	VIII
<i>ABSTRACT (ENGLISH)</i>	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
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
2.2 Media Promosi.....	18
2.3 Sanggar.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	24
3.1 Metodologi Penelitian	24
3.1.1 Wawancara	25
3.1.2 Observasi.....	32
3.1.3 Studi Referensi	34
3.1.4 Kuesioner	45
3.2 Metodologi Perancangan.....	55
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	58
4.1 Strategi Perancangan.....	58
4.1.1 <i>Empathize</i>	58
4.1.2 <i>Define</i>	59
4.1.3 <i>Ideate</i>	60

4.1.4	<i>Prototyping</i>	83
4.1.5	<i>Testing</i>	86
4.2	Analisis Perancangan	91
4.2.1	Analisis Desain Laman Beranda	92
4.2.2	Analisis Desain Laman Tentang Kami	93
4.2.3	Analisis Desain Laman Galeri	94
4.2.4	Analisis Desain Laman Produk	95
4.2.5	Analisis Desain Laman Kontak	98
4.2.6	Analisis Desain Media Sekunder	99
4.2.7	Analisis <i>Beta Test</i>	101
4.3	<i>Budgeting</i>	105
BAB V	PENUTUP	107
5.1	Simpulan	107
5.2	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	XVIII
LAMPIRAN	XXI

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT pada <i>Website</i> “Pasqua Wines”	37
Tabel 3. 2 Tabel Analisis SWOT pada <i>Website</i> “Gojek”.....	39
Tabel 3. 3 Analisis SWOT pada <i>Website</i> “Hotel Garden”	42
Tabel 3. 4 Analisis SWOT pada <i>Website</i> “Art-Toi”	44
Tabel 3. 5 Analisis Hasil Kuesioner Data Responden	46
Tabel 3. 6 Analisis Hasil Kuesioner Tentang Ketertarikan Responden Terhadap Batik	48
Tabel 3. 7 Analisis Hasil Kuesioner Terkait dengan Frekuensi Responden Melakukan Wisata Saat Liburan	49
Tabel 3. 8 Analisis Hasil Kuesioner Terkait dengan Tempat Wisata di Tangerang yang Diketahui	50
Tabel 3. 9 Analisis Hasil Kuesioner Terkait dengan Ketertarikan Responden Terhadap Wisata Edukasi Membatik	50
Tabel 3. 10 Analisis Hasil Kuesioner Terkait Media yang Digunakan Responden	51
Tabel 3. 11 Analisis Hasil Kuesioner Mengenai Familiaritas Terhadap Sanggar Batik Kembang Mayang	53
Tabel 3. 12 Analisis Hasil Kuesioner Mengenai Ketertarikan Terhadap Sanggar Batik Kembang Mayang	53
Tabel 4. 1 Hasil <i>Alpha Test</i>	87
Tabel 4. 2 Tabel Estimasi Biaya Operasional <i>Website</i>	106
Tabel 4. 3 Tabel Estimasi Biaya Pengiklanan di Instagram.....	106

U 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 GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Penerapan Prinsip <i>Unity</i> Terhadap Elemen Bentuk yang Digunakan Pada Laman <i>Website</i>	5
Gambar 2. 2 Penggunaan Prinsip Diferensiasi pada Elemen Warna di <i>Landing Page</i> Facebook.....	6
Gambar 2. 3 Penggunaan Prinsip <i>Emphasis</i> pada Desain Tata Letak di Twitter....	6
Gambar 2. 4 Contoh Penerapan Prinsip Keseimbangan pada Tata Letak Di <i>Website</i> Google	7
Gambar 2. 5 Contoh Penerapan Prinsip Ritme pada Bentuk yang Digunakan dalam <i>Website</i> Google.....	7
Gambar 2. 6 Contoh Penerapan Hierarki Visual pada Tata Letak Instagram.....	8
Gambar 2. 7 Contoh Penggunaan Elemen Garis pada <i>Website</i> awwwards.com	8
Gambar 2. 8 Contoh Penggunaan Elemen Bentuk pada <i>Website</i> awwwards.com..	9
Gambar 2. 9 Contoh Penggunaan Elemen Ilustrasi pada <i>Website</i> themagical pantry.com.....	9
Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan Gaya Visual <i>Halftone</i> pada Desain Grafis est. Oswaldo Cruz.....	10
Gambar 2. 11 Contoh Penggunaan Elemen Warna pada <i>Website</i> Bappenas.....	10
Gambar 2. 12 Penggunaan Elemen Tipografi pada <i>Website</i> kompas.com	12
Gambar 2. 13 Contoh Penggunaan Sistem Grid pada <i>Website</i> UMN Library.....	15
Gambar 2. 14 Contoh Penggunaan Aset Fotografi pada <i>Website</i> sliceoftheunion.com	17
Gambar 2. 15 Sanggar Seni Padma.....	22
Gambar 3. 1 Wawancara Kepada Koordinator Sanggar Batik Kembang Mayang	26
Gambar 3. 2 Peresmian Sanggar Batik Kembang Mayang.....	27
Gambar 3. 3 Wawancara Kepada Desainer UI/UX PT Hexaon Business Mitrasindo	30
Gambar 3. 4 Tampak Luar Jalan Menuju Sanggar Batik Kembang Mayang	33
Gambar 3. 5 Tampak Depan Sanggar Batik Kembang Mayang.....	33
Gambar 3. 6 Foto Kegiatan Program Pelatihan Batik Untuk Persiapan FLS2N ..	34
Gambar 3. 7 <i>Landing Page</i> pada <i>Website</i> “Pasqua Wines”	35
Gambar 3. 8 Halaman Visi Misi pada <i>Website</i> “Pasqua Wines”	35
Gambar 3. 9 Contoh Penggunaan Skema Warna pada <i>Website</i> “Pasqua Wines”. ..	36
Gambar 3. 10 Contoh Kombinasi <i>Typeface Serif</i> dan <i>Sans Serif</i> pada <i>Website</i> “Pasqua Wines”.....	36
Gambar 3. 11 <i>Landing Page Website</i> “Gojek”.....	38
Gambar 3. 12 Tampilan Laman <i>Products</i> pada <i>Website</i> “Gojek”	38
Gambar 3. 13 Tampilan Laman <i>Career</i> pada <i>Website</i> “Gojek”	39
Gambar 3. 14 Tampilan <i>Landing Page</i> pada <i>Website</i> “Hotel Garden”.....	40
Gambar 3. 15 Tampilan Bawah <i>Landing Page Website</i> “Hotel Garden”	41

Gambar 3. 16 Tampilan Navigasi <i>Website</i> “Hotel Garden”	41
Gambar 3. 17 Contoh Penggunaan Skema Warna pada <i>Website</i> “Hotel Garden”	42
Gambar 3. 18 Tampilan <i>Landing Page</i> pada <i>Website</i> “Art-Toi”	43
Gambar 3. 19 Contoh Penggunaan Aset Visual Berupa Kolase pada <i>Website</i> “Art-Toi”	44
Gambar 3. 20 Gambar Grafik Mengenai Data dari Kuesioner Media yang Sering Digunakan oleh Responden.....	51
Gambar 3. 21 Gambar Grafik Mengenai Data dari Kuesioner Alasan Responden Sering Menggunakan Media yang Dipilih	52
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i>	59
Gambar 4. 2 <i>Mindmap</i>	61
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i>	63
Gambar 4. 4 <i>Sitemap Website</i>	64
Gambar 4. 5 <i>Flowchart Website</i> Sanggar Batik Kembang Mayang	64
Gambar 4. 6 Eksplorasi Warna	65
Gambar 4. 7 Eksplorasi Tipografi.....	66
Gambar 4. 8 Desain Inisial.....	66
Gambar 4. 9 Contoh Desain pada ‘Beranda’	67
Gambar 4. 10 Palet Warna yang Digunakan.....	68
Gambar 4. 11 Kombinasi Tipografi untuk <i>Headline</i>	68
Gambar 4. 12 Font yang Digunakan untuk <i>Body Text</i>	69
Gambar 4. 13 Proses <i>Cropping</i> Pada Objek.....	69
Gambar 4. 14 Kompilasi Objek Menjadi Kolase	70
Gambar 4. 15 Proses <i>Editing</i> untuk Kolase	70
Gambar 4. 16 Penerapan Aset Kolase Pada Desain <i>Website</i>	71
Gambar 4. 17 Contoh Penerapan Kolase Pada Desain <i>Website</i>	72
Gambar 4. 18 Contoh Penerapan Aset Visual Pada Desain <i>Website</i>	72
Gambar 4. 19 Contoh Penerapan Aset Visual Pada Desain <i>Website</i>	73
Gambar 4. 20 Contoh Penerapan Elemen Bentuk Pada Desain <i>User Interface</i>	73
Gambar 4. 21 Contoh Penerapan Elemen Bentuk Pada Desain <i>User Interface</i>	74
Gambar 4. 22 Motif Batik Tumpal.....	75
Gambar 4. 23 Penerapan Elemen Bentuk Sebagai Elemen Dekoratif.....	75
Gambar 4. 24 Penerapan Elemen Ilustrasi Sebagai Elemen Dekoratif.....	76
Gambar 4. 25 Elemen Fotografi Sebagai Bahan Promosi Pada Desain <i>Website</i> ..	76
Gambar 4. 26 Proses <i>Editing</i> untuk Foto Produk Batik Siap Pakai	77
Gambar 4. 27 Penerapan Elemen Fotografi untuk Laman “Galeri”	77
Gambar 4. 28 Pemanfaatan <i>Grid</i> Berjenis <i>Column</i> untuk Desain <i>Interface</i>	78
Gambar 4. 29 Pengaturan <i>Grid</i> yang Digunakan untuk Desain <i>Interface</i> pada Aplikasi Figma	78
Gambar 4. 30 <i>Website</i> Sanggar Batik Kembang Mayang dalam Bentuk <i>Mobile Website</i>	79

Gambar 4. 31 Proses <i>Prototyping</i> pada <i>Mobile Website</i> Sanggar Batik Kembang Mayang.....	79
Gambar 4. 32 Pemanfaatan <i>Grid</i> Berbentuk <i>Columns</i> untuk <i>Mobile Website</i> Sanggar Batik Kembang Mayang	80
Gambar 4. 33 Pemanfaatan Jenis Teks dan <i>Opacity</i> pada Media Sekunder	80
Gambar 4. 34 Proses Pembuatan Instagram <i>Feeds</i> dengan Memanfaatkan Fitur <i>Ruler</i>	81
Gambar 4. 35 Desain Media Sekunder yang Menggunakan Aset Kolase dan Ilustrasi.....	82
Gambar 4. 36 Desain Instagram <i>Story</i> dan Perbandingan dengan <i>Mockup</i> Desain Antarmuka Instagram <i>Story</i>	82
Gambar 4. 37 <i>Low Fidelity</i> dari <i>Website</i> Sanggar Batik Kembang Mayang	83
Gambar 4. 38 Desain <i>Interface Website</i> Sanggar Batik Kembang Mayang dalam Bentuk <i>High Fidelity</i>	84
Gambar 4. 39 Penambahan Fungsi pada Tombol di Website Sanggar Batik Kembang Mayang	84
Gambar 4. 40 Penambahan Interaksi pada Salah Satu Tombol Navigasi <i>Website</i>	85
Gambar 4. 41 Implementasi Interaktivitas pada <i>Prototype Website</i>	85
Gambar 4. 42 Implementasi Interaktivitas pada <i>Prototype Website</i>	86
Gambar 4. 43 Penggunaan Kolase yang Terlalu Besar.....	90
Gambar 4. 44 Penataan Kata pada <i>Headline</i> yang Dikeluhkan	91
Gambar 4. 45 Desain Laman “Beranda”	92
Gambar 4. 46 Desain Laman “Tentang Kami”	93
Gambar 4. 47 Desain Laman “Galeri”	95
Gambar 4. 48 Desain Laman “Produk”	96
Gambar 4. 49 Desain <i>Pop-Up</i> pada Laman “Produk”	97
Gambar 4. 50 Desain Laman “Kontak”	98
Gambar 4. 51 Desain <i>Pop-up</i> pada Laman “Kontak:.....	99
Gambar 4. 52 Desain Media Sekunder <i>Mobile Website</i>	100
Gambar 4. 53 Desain Media Sekunder Instagram <i>Story</i>	100
Gambar 4. 54 Desain Promosi Media Digital Instagram <i>Feeds</i>	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Akademik	xxi
Lampiran B Hasil Pemeriksaan Turnitin.....	xxii
Lampiran C Hasil Penyebaran Kuesioner	xxiii
Lampiran D <i>Mindmap</i>	xxvii
Lampiran E Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxviii
Lampiran F Transkrip Wawancara Narasumber 1	xxxvii
Lampiran G Wawancara Narasumber 2	xlvii
Lampiran H <i>In-depth Interview Beta Test</i>	liii
Lampiran I <i>In-depth Interview Beta Test 2</i>	lix
Lampiran J <i>In-depth Interview Beta Testing 3</i>	lxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA