

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK PENANGANAN
DAN PENCEGAHAN GEJALA ALERGI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Chloe Morgaine Josvillie
00000053459

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK PENANGANAN
DAN PENCEGAHAN GEJALA ALERGI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Chloe Morgaine Josvillie

00000053459

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chloe Morgaine Josvillie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053459
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK PENANGANAN DAN PENCEGAHAN GEJALA ALERGI

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 20 Juni 2025



Chloe Morgaine Josvillie

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK PENANGANAN DAN PENCEGAHAN GEJALA ALERGI

Oleh

Nama Lengkap : Chloe Morgaine Josvillie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053459
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

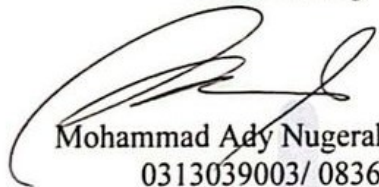
Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

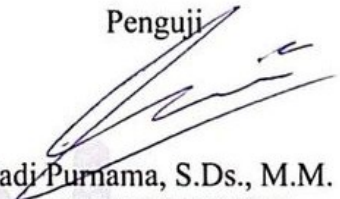
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

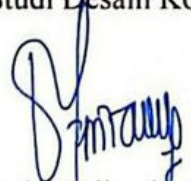
Penguji


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

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chloe Morgaine Josvillie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053459
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
UNTUK PENANGANAN DAN
PENCEGAHAN GEJALA ALERGI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Juni 2025



Chloe Morgaine Josvillie

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Untuk Penanganan dan Pencegahan Gejala Alergi” dengan baik dan tepat waktu sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Topik perancangan ini dipilih untuk membantu masyarakat sebagai upaya dalam mengurangi gejala alergi yang dapat membahayakan nyawa. Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini tidak mampu terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari beberapa pihak berikut ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap proposal tugas ini dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi para pembacanya. Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran membangun untuk kesempurnaan proposal tugas akhir ini.

Tangerang, 20 Juni 2025



Chloe Morgaine Josvillie

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK PENANGANAN DAN PENCEGAHAN GEJALA ALERGI

(Chloe Morgaine Josvillie)

ABSTRAK

Alergi merupakan reaksi sistem kekebalan tubuh terhadap alergen yang dapat memicu berbagai gejala, mulai dari ringan seperti gatal dan pilek hingga kondisi serius seperti anafilaksis. Berdasarkan hasil pre-kuesioner, mayoritas dewasa muda mengalami kesulitan dalam mengenali pemicu serta menangani alergi secara mandiri. Informasi yang tersedia di media daring umumnya disajikan dalam bentuk teks yang kompleks dan sulit dipahami, sehingga kurang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman pengguna. Untuk menjawab permasalahan ini, penelitian ini merancang sebuah aplikasi *mobile* sebagai media informasi interaktif berbasis UI/UX yang berfungsi sebagai pendamping dalam penanganan dan pencegahan gejala alergi. Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking 101 dari Nielsen Norman Group, meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan *implement*. Solusi yang dirancang mencakup fitur pelacakan gejala alergi harian, edukasi interaktif, rekomendasi personal, komunitas pengguna, *onboarding* tutorial, dan personalisasi profil. Desain visual aplikasi dibuat inklusif dan nyaman melalui warna cerah, ilustrasi ramah, dan tipografi mudah dibaca. *Prototype* aplikasi melewati pengujian *Alpha* dan *Beta test* dan memperoleh hasil yang baik. Media sekunder seperti poster, pamflet, web *banner*, profil Instagram, *merchandise* stiker juga dirancang untuk mempromosikan aplikasi Alika. Aplikasi ini diharapkan menjadi media informasi yang tepat mengenai penanganan dan pencegahan gejala alergi.

Kata kunci: Alergi, Penanganan gejala alergi, Aplikasi, Media Informasi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

UI/UX DESIGN OF MOBILE APPLICATION FOR MANAGEMENT AND PREVENTION OF ALLERGY SYMPTOMS

(Chloe Morgaine Josvillie)

ABSTRACT (English)

Allergy is a reaction of the immune system to allergens that can trigger various symptoms, ranging from mild such as itching and runny nose to serious conditions such as anaphylaxis. Based on the results of the pre-questionnaire, the majority of young adults have difficulty in recognizing triggers and dealing with allergies independently. Information available in online media is generally presented in the form of complex and difficult to understand text, making it less effective in increasing user awareness and understanding. To answer this problem, this study designed a mobile application as an interactive information media based on UI/UX that functions as a companion in handling and preventing allergy symptoms. The design process uses the Design Thinking 101 method from the Nielsen Norman Group, including the stages of empathize, define, ideate, prototype, test, and implement. The solutions designed include daily allergy symptom tracking features, interactive education, personal recommendations, user communities, onboarding tutorials, and profile personalization. The visual design of the application is made inclusive and comfortable through bright colors, friendly illustrations, and easy-to-read typography. The application prototype passed Alpha and Beta tests and obtained good results. Secondary media such as posters, pamphlets, web banners, Instagram profiles, and stiker merchandise were also designed to promote the Alika application. This application is expected to be the right information media regarding the handling and prevention of allergy symptoms.

Keywords: *Allergies, Allergy symptom management, Applications, Information media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Tujuan Media Informasi	5
2.1.2 Jenis Media Informasi	5
2.2 Aplikasi	7
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	7
2.2.2 <i>User experience (UX)</i>	42
2.3 Alergi.....	47
2.3.1 Cara Penanganan dan Pencegahan Alergi	48
2.3.2 Dampak Alergi	49
2.3.3 Pemicu Alergi	49
2.4 Penelitian yang Relevan.....	50
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	53
3.1 Subjek Perancangan	53

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	55
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	57
3.3.1 Wawancara dengan dr. Gabriela Stephanie Putri.....	58
3.3.2 <i>Pre– Kuesioner</i>	59
3.3.3 Kuesioner	64
3.3.4 <i>Focus Group Discussion</i>	70
3.3.5 Studi Eksisting.....	72
3.3.6 Studi Referensi	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	73
4.1 Hasil Perancangan	73
4.1.1 <i>Empathize</i>	73
4.1.2 <i>Define</i>	111
4.1.3 <i>Ideate</i>	117
4.1.4 <i>Prototype</i>	139
4.1.5 <i>Test</i>	187
4.1.6 <i>Implementation</i>	195
4.1.7 Media Sekunder	202
4.1.8 Kesimpulan Perancangan.....	214
4.2 Pembahasan Perancangan	215
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	216
4.2.2 Analisis Elemen Visual Aplikasi	220
4.2.3 Analisis <i>Layout</i> Halaman Log in dan Register	226
4.2.4 Analisis <i>Layout</i> Halaman Pengenalan dan <i>Tutorial</i>	227
4.2.5 Analisis <i>Layout</i> Halaman Beranda	229
4.2.6 Analisis <i>Layout</i> Halaman Wawasan	232
4.2.7 Analisis <i>Layout</i> Halaman Mini Kuis.....	234
4.2.8 Analisis <i>Layout</i> Halaman Komunitas.....	235
4.2.9 Analisis <i>Layout</i> Halaman Profil	237
4.2.10 Analisis <i>Layout</i> Media Sekunder.....	239
4.3 <i>Budgeting</i>	243
BAB V PENUTUP.....	246
5.1 Simpulan	246

5.2 Saran	247
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xx



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	50
Tabel 3.1 Pertanyaan <i>Pre</i> -Kuesioner	59
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner	65
Tabel 4.1 Data Diri Responden.....	74
Tabel 4.2 Tentang Keadaan Stres Responden.....	75
Tabel 4.3 Tentang Keadaan Alergi untuk Penderita Alergi.....	77
Tabel 4.4 Tentang Keadaan Alergi untuk yang Tidak Menderita.....	80
Tabel 4.5 Data Diri Responden.....	83
Tabel 4.6 Pemahaman Tentang Alergi dan Stres	83
Tabel 4.7 Kebutuhan dan Harapan untuk Media Informasi.....	87
Tabel 4.8 Analisis SWOT Aplikasi Klarify	98
Tabel 4.9 Analisis SWOT Aplikasi Allergy Plus	101
Tabel 4.10 Analisis SWOT Aplikasi Spokin	103
Tabel 4.11 Ilustrasi Alika.....	146
Tabel 4.12 Ikon Aplikasi Alika.....	156
Tabel 4.13 Ikon Ilustratif Alika.....	160
Tabel 4.14 Topik Artikel Alika.....	168
Tabel 4.15 Indikator Keberhasilan <i>Alpha Test</i>	188
Tabel 4.16 Bagian Konten Kuesioner <i>Alpha Test</i>	189
Tabel 4.17 Bagian Visual Kuesioner <i>Alpha Test</i>	190
Tabel 4.18 Bagian Navigasi Kuesioner <i>Alpha Test</i>	193
Tabel 4.19 <i>Budget</i> Aplikasi Alika.....	244

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Majalah.....	5
Gambar 2.2 Museum Interaktif.....	6
Gambar 2.3 Contoh <i>Wayfinding</i>	7
Gambar 2.4 Contoh Konsistensi Tampilan <i>E-Commerce</i>	9
Gambar 2.5 Contoh Penerapan Hirarki.....	10
Gambar 2.6 Kerangka Desain Kepribadian	11
Gambar 2.7 Penerapan Ruang Kosong	14
Gambar 2.8 Margin	15
Gambar 2.9 Contoh <i>Proximity</i>	16
Gambar 2.10 Contoh Skala	17
Gambar 2.11 Contoh <i>Alignment</i>	17
Gambar 2.12 Jenis <i>Grid</i>	18
Gambar 2.13 <i>Typeface</i> Arial	21
Gambar 2.14 Contoh <i>Display Typeface</i>	21
Gambar 2.15 Contoh <i>Monospace Typeface</i>	22
Gambar 2.16 <i>Font</i> Ornamen Bodoni.....	23
Gambar 2.17 Model Warna Tradisional.....	26
Gambar 2.18 Model Warna RGB	27
Gambar 2.19 Warna, Saturasi, dan Nilai.....	28
Gambar 2.20 Tint, Tone, dan Shades.....	29
Gambar 2.21 <i>Warm</i> dan <i>Cool Color</i>	29
Gambar 2.22 Penerapan Skema Monokromatik	30
Gambar 2.23 Warna Analog	31
Gambar 2.24 Penerapan Skema Komplementer	32
Gambar 2.25 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	33
Gambar 2.26 Penerapan Skema Warna Triadik.....	34
Gambar 2.27 Penerapan Skema Warna Tetradik.....	35
Gambar 2.28 Contoh Ilustrasi	36
Gambar 2.29 Contoh Ikon.....	38
Gambar 2.30 Contoh Tombol	40
Gambar 2.31 <i>User Persona</i>	45
Gambar 2.32 <i>User Journey</i>	47

Gambar 4.1 Wawancara Ahli.....	91
Gambar 4.2 Focus Group Discussion	94
Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Klarify	97
Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Allergy Plus.....	100
Gambar 4.5 Tampilan Aplikasi Spokin.....	103
Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi Flo App.....	106
Gambar 4.7 Tampilan <i>Home</i> Aplikasi Flo App	107
Gambar 4.8 Tampilan <i>Home</i> Aplikasi Headspace	108
Gambar 4.9 Ilustrasi Aplikasi Headspace	109
Gambar 4.10 <i>User persona</i> Mahasiswi.....	112
Gambar 4.11 <i>User persona</i> Pekerja	113
Gambar 4.12 <i>User Journey</i>	114
Gambar 4.13 Logo Kemenkes.....	116
Gambar 4.14 <i>Mindmap</i>	118
Gambar 4.15 <i>Big Idea</i>	120
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i>	122
Gambar 4.17 Referensi Tipografi, Ilustrasi, dan <i>Layout</i>	122
Gambar 4.18 Nama Aplikasi.....	124
Gambar 4.19 <i>Stylescape</i> Pertama.....	125
Gambar 4.20 <i>Stylescape</i> Kedua.....	125
Gambar 4.21 <i>Stylescape</i> Final.....	126
Gambar 4.22 Palet Warna	126
Gambar 4.23 Palet Warna Kedua.....	127
Gambar 4.24 Plus Jakarta Sans	128
Gambar 4.25 DM Sans.....	129
Gambar 4.26 Sistem Tipografi.....	129
Gambar 4.27 Sketsa Logo	130
Gambar 4.28 Logo Final Alika	131
Gambar 4.29 <i>Supergraphic</i>	131
Gambar 4.30 Penerapan <i>supergraphic</i>	132
Gambar 4.31 Penerapan <i>grid</i>	133
Gambar 4.32 <i>Information Architecture</i>	135
Gambar 4.33 <i>Flowchart</i>	136
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i>	137

Gambar 4.35 <i>Grid</i> pada <i>low fidelity</i>	140
Gambar 4.36 <i>Low fidelity</i> Halaman Beranda, Kalender, dan <i>Input</i>	141
Gambar 4.37 <i>Low fidelity</i> Keseluruhan.....	141
Gambar 4.38 Referensi Karakter.....	142
Gambar 4.39 Sketsa Karakter	143
Gambar 4.40 Desain Final Lika	143
Gambar 4.41 Proses Ilustrasi Aplikasi	145
Gambar 4.42 Proses Ikon Pin Lokasi.....	155
Gambar 4.43 Proses Ikon Ilustratif	159
Gambar 4.44 Proses Ikon Profil	165
Gambar 4.45 Ikon Profil	165
Gambar 4.46 Sistem <i>Button</i>	166
Gambar 4.47 Contoh <i>Button Input</i> Gejala Alergi	166
Gambar 4.48 Penjabaran <i>Button</i> dengan Ikon.....	167
Gambar 4.49 <i>High Fidelity Loading, Log in, dan Register</i>	174
Gambar 4.50 <i>High Fidelity</i> Pengenalan	175
Gambar 4.51 <i>High Fidelity</i> Peringatan	176
Gambar 4.52 <i>High Fidelity</i> Beranda	177
Gambar 4.53 <i>High Fidelity</i> Kalender	178
Gambar 4.54 <i>High Fidelity</i> Notifikasi	179
Gambar 4.55 <i>High Fidelity</i> Wawasan.....	180
Gambar 4.56 <i>High Fidelity Carousel</i>	181
Gambar 4.57 <i>High Fidelity</i> Artikel	181
Gambar 4.58 <i>High Fidelity</i> Mini Kuis	182
Gambar 4.59 <i>High Fidelity</i> Komunitas	183
Gambar 4.60 <i>High Fidelity</i> Profil dan Informasi Profil	183
Gambar 4.61 <i>High Fidelity</i> Pengaturan Privasi	184
Gambar 4.62 <i>High Fidelity</i> Notifikasi Dan Kustom <i>Reminder</i>	184
Gambar 4.63 <i>High Fidelity</i> Riwayat Alergi	185
Gambar 4.64 Penerapan Interaksi Pada <i>High Fidelity</i>	186
Gambar 4.65 Komponen tombol.....	186
Gambar 4.66 Revisi Ukuran Teks	196
Gambar 4.67 Revisi Jarak Ruang Kosong	197
Gambar 4.68 Revisi Ukuran Tombol	198

Gambar 4.69 Revisi Ukuran Ikon	199
Gambar 4.70 Penambahan <i>Tutorial</i>	199
Gambar 4.71 Penambahan <i>Flow</i> pada Pengenalan	200
Gambar 4.72 Revisi Desain <i>Banner</i>	201
Gambar 4.73 Sketsa Poster	203
Gambar 4.74 Aset Visual Poster	204
Gambar 4.75 Figma Hand	204
Gambar 4.76 Penerapan <i>Grid</i> dan Hasil Final Poster	205
Gambar 4.77 Sketsa Pamflet	206
Gambar 4.78 Aset Visual Pamflet	206
Gambar 4.79 Penerapan <i>Grid</i> pada Pamflet	207
Gambar 4.80 Hasil Final Pamflet Dua Sisi	207
Gambar 4.81 Proses Perancangan <i>Feed</i>	208
Gambar 4.82 Hasil Perancangan <i>Feed</i>	209
Gambar 4.83 Referensi Web <i>Banner</i>	211
Gambar 4.84 Proses Perancangan Web <i>Banner</i>	211
Gambar 4.85 Hasil Final Web <i>Banner</i>	212
Gambar 4.86 Sketsa Stiker	213
Gambar 4.87 Hasil Final Stiker	214
Gambar 4.88 <i>Beta Test</i> Pertama	216
Gambar 4.89 <i>Beta Test</i> Kedua	217
Gambar 4.90 <i>Beta Test</i> Ketiga	219
Gambar 4.91 Penerapan Warna dalam Aplikasi	221
Gambar 4.92 Contoh Penerapan <i>Header</i>	222
Gambar 4.93 Contoh Penerapan <i>Body</i> Teks	223
Gambar 4.94 Contoh Penerapan <i>Button</i>	224
Gambar 4.95 Contoh Penerapan Ikon	225
Gambar 4.96 Contoh Penerapan Ilustrasi	226
Gambar 4.97 Halaman <i>Loading</i> , <i>Log In</i> , dan <i>Register</i>	227
Gambar 4.98 Halaman Pengenalan	228
Gambar 4.99 Halaman <i>Tutorial</i>	229
Gambar 4.100 Halaman Beranda	230
Gambar 4.101 Halaman Kalender	231
Gambar 4.101 Halaman Notifikasi Beranda	232

Gambar 4.102 Halaman Wawasan.....	233
Gambar 4.103 Halaman Artikel	234
Gambar 4.104 Halaman Mini Kuis	235
Gambar 4.105 Halaman Komunitas.....	236
Gambar 4.106 Halaman Profil	237
Gambar 4.107 Halaman Notifikasi Profil	238
Gambar 4.108 Halaman Riwayat Alergi Profil.....	238
Gambar 4.109 Poster Alika.....	239
Gambar 4.110 Pamflet Dua Sisi Alika.....	240
Gambar 4.111 Profil Instagram Alika.....	241
Gambar 4.112 Web <i>Banner</i> Alika.....	242
Gambar 4.113 Stiker Alika	243



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase <i>Turnitin</i>	xx
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan	xxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran Hasil <i>Pre</i> Kuesioner	xxxviii
Lampiran Hasil Kuesioner	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lvi
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lx
Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i>	lxxii
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> Pertama.....	lxxxvii
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> Kedua	lxxxix
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> Ketiga	xc

