

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

BAKMIE AYAM PELANGI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Felicia Elsa Daniswara

00000053761

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

BAKMIE AYAM PELANGI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Felicia Elsa Daniswara

00000053761

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 : Felicia Elsa Daniswara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053761
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BAKMIE AYAM PELANGI

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, 8 Januari 2025



(Felicia Elsa Daniswara)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
BAKMIE AYAM PELANGI

Oleh

Nama Lengkap : Felicia Elsa Daniswara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053761
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adhrea Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

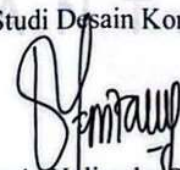
Penguji


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/100049

Pembimbing


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/023959

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 : Felicia Elsa Daniswara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053761
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BAKMIE AYAM PELANGI

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, 8 Januari 2025


(Felicia Elsa Daniswara)

* 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

Segala puja dan puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkat, dan kesempatan yang diberikan pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhirnya dengan judul “PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BAKMIE AYAM PELANGI”. Laporan ini dituliskan sebagai salah satu syarat kelulusan di program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Dengan adanya kesempatan yang telah diberikan dan disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara serta potensi yang ada, penulis sangat ingin mengembangkan identitas visual Bakmie Ayam Pelangi untuk memperkuat identitas *brand*, memberikan *awareness* dan keseragaman, serta menonjolkan ciri khas dari *brand* Bakmie Ayam Pelangi itu sendiri. Penulis berharap besar agar ide dan hasil rancangan desain yang ada mampu menghadirkan kesan tertentu pada khalayak luas yang dapat memudahkan banyak orang untuk mengenal dan mengingat *brand* Bakmie Ayam Pelangi.

Akhir kata penulis sampaikan Ucapan terima kasih Yang sebesar besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu berjalannya ide bisa ini. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak:

Mengucapkan terima kasih kepada:

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. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.

5. Segenap dosen jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
6. Kedua orang tua tercinta, keluarga, teman, dan seluruh orang-orang terdekat saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, bantuan, dan doa agar penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar hingga akhir.
7. Daniel Ramelan selaku pemilik restoran Bakmie Ayam Pelangi, Kiki Yulianti selaku admin Bakmie Ayam Pelangi, dan segenap keluarga besar Bakmie Ayam Pelangi yang telah mengizinkan saya untuk menggunakan Bakmie Ayam Pelangi sebagai topik penelitian Tugas Akhir saya.
8. Raditya Heaskel Denata, Joyce Elnissi Chandra, El Myrell Aubrey A P, Malika Putri Aeranty, serta Maura Nadinea yang telah menemani, memberi dukungan, semangat, diskusi, dan saran yang sangat berharga dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.

Melalui laporan ini, besar harapan bagi penulis agar dapat memberikan manfaat, solusi, dan dampak baik bagi para pembaca serta mampu menjadi referensi untuk penelitian berikutnya yang sekiranya memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang dalam kepada seluruh pihak yang terlibat dan turut serta membantu penulis dalam menghasilkan laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan maksimal. Kiranya Tuhan Yang Maha Esa dapat membalas kebaikan seluruh pihak yang terlibat di masa mendatang.

Tangerang, 8 Januari 2025



(Felicia Elsa Daniswara)

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

BAKMIE AYAM PELANGI

(Felicia Elsa Daniswara)

ABSTRAK

Bakmie Ayam Pelangi merupakan sebuah merek yang menawarkan bakmi sehat dengan ciri khas mie warna-warni sejak tahun 2004. Warna-warna dalam mie yang Bakmie Ayam Pelangi tawarkan berasal dari sari sayur dan buah tanpa adanya zat pewarna atau pengawet, sehingga aman dan sehat untuk dikonsumsi. Sayangnya, Bakmie Ayam Pelangi sebagai pelopor ide mie sehat warna-warni belum memiliki keseragaman atau konsistensi identitas visual serta *Graphic Standards Manual* sebagai pedoman penggunaan identitas visual. Pada sisi lain, semakin banyak beredar restoran lain atau kompetitor yang menawarkan menu serupa dengan berbagai cara menarik. Namun, Bakmie Ayam Pelangi belum memiliki strategi untuk menghadapi kompetitor, termasuk strategi yang dapat membedakan merek Bakmie Ayam Pelangi dengan merek lainnya. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan perancangan ulang identitas visual Bakmie Ayam Pelangi yang dapat membangun profesionalisme dan kredibilitas, merepresentasikan nilai dan kepribadian merek melalui identitas yang kuat, serta sebagai pembeda dari merek kompetitor. Perancangan ini menggunakan metode penelitian *mix method* serta metode perancangan oleh Alina Wheeler yang terdiri atas *conducting research*, *clarifying strategy*, *designing identity*, *creating touchpoints*, dan *managing assets*. Penulis menghasilkan sebuah rangkaian identitas visual baru yang terdiri atas logo, *tagline*, supergrafis, maskot, serta pemilihan warna dan tipografi, kemudian menerapkannya pada beberapa media kolateral, *stationery*, media pemasaran, serta *Graphic Standards Manual* sebagai pedoman untuk menjaga konsistensi visual baru yang dimiliki Bakmie Ayam Pelangi.

Kata kunci: Bakmie Ayam Pelangi, Identitas Visual, *Rebranding*

VISUAL IDENTITY REDESIGN OF

BAKMIE AYAM PELANGI

(Felicia Elsa Daniswara)

ABSTRACT (English)

Bakmie Ayam Pelangi is a brand that offers healthy noodles with the characteristic of colorful noodles since 2004. The colors in the noodles that Bakmie Ayam Pelangi offers come from vegetable and fruit extracts without any coloring or preservatives, so they are safe and healthy to consume. Unfortunately, Bakmie Ayam Pelangi as the pioneer of the idea of colorful healthy noodles does not yet have a uniform or consistent visual identity and Graphic Standards Manual as a guideline for using visual identity. On the other hand, there are more and more other restaurants or competitors offering similar menus in various interesting ways. However, Bakmie Ayam Pelangi does not yet have a strategy to face competitors, including a strategy that can differentiate the Bakmie Ayam Pelangi brand from other brands. Therefore, the author intends to redesign the visual identity of Bakmie Ayam Pelangi which can build professionalism and credibility, represent brand values and personality through a strong identity, and as a differentiator from competitor brands. This design uses a mix method research method and a design method by Alina Wheeler consisting of conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, and managing assets. The author produced a series of new visual identities consisting of a logo, tagline, supergraphics, mascot, and color and typography selection, then applied them to several collateral media, stationery, marketing media, and the Graphic Standards Manual as a guideline to maintain the consistency of the new visuals owned by Bakmie Ayam Pelangi.

Keywords: *Bakmie Ayam Pelangi, Visual Identity, Rebranding*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

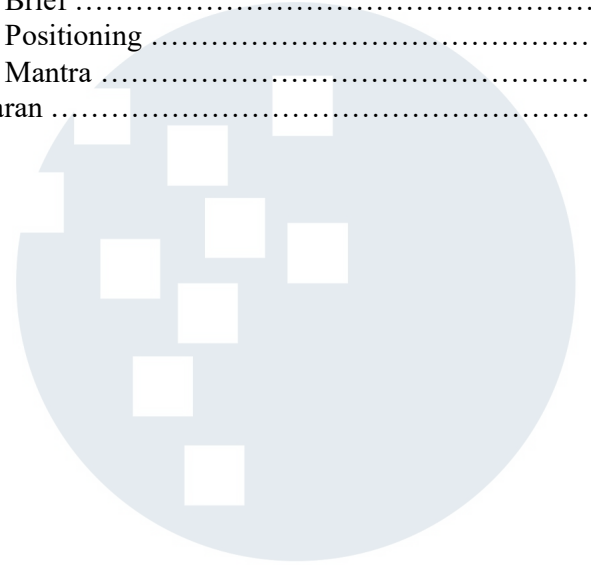
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
 DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Brand</i>	5
2.2 Desain Komunikasi Visual	19
2.3 Restoran Bakmi.....	42
2.4 Pelangi.....	45
2.5 Penelitian yang Relevan.....	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	49
3.1 Subjek Perancangan	49
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	50
3.2.1 <i>Conducting Research</i>	50
3.2.2 <i>Clarifying Strategy</i>	51
3.2.3 <i>Designing Identity</i>	51
3.2.4 <i>Creating Touchpoints</i>	52

3.2.5 <i>Managing Assets</i>	52
3.2.6 <i>Testing</i>	52
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	53
3.3.1 Observasi.....	53
3.3.2 Wawancara	54
3.3.3 Kuesioner	57
3.3.4 Studi Eksisting.....	60
3.3.5 Studi Referensi	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	67
4.1 Hasil Perancangan	67
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	67
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	83
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	92
4.1.4 <i>Creating Touchpoints</i>	106
4.1.5 <i>Managing Assets</i>	129
4.1.6 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	132
4.2 Pembahasan Perancangan.....	133
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	134
4.2.2 Analisis Desain Logo.....	138
4.2.3 Analisis Pemilihan Warna.....	141
4.2.4 Analisis Pemilihan Tipografi.....	142
4.2.5 Analisis Desain Supergrafis.....	143
4.2.6 Analisis Desain Maskot.....	144
4.2.7 Analisis Desain Media Kolateral <i>Stationery</i>	147
4.2.8 Analisis Desain Buku Menu	154
4.2.9 Analisis Desain Media Pemasaran.....	155
4.2.10 Analisis Desain <i>Graphic Standards Manual</i>	159
4.2.11 Anggaran	162
BAB V PENUTUP	165
5.1 Simpulan	165
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN	173

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	46
Tabel 4.1 Analisa SWOT	73
Tabel 4.2 Brand Brief	86
Tabel 4.3 Brand Positioning	88
Tabel 4.4 Brand Mantra	89
Tabel 4.5 Anggaran	161



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Brand Identity</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Brand Name</i>	8
Gambar 2.3 Contoh Maskot	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Tagline</i>	10
Gambar 2.5 Logo FedEx	14
Gambar 2.6 Logo Tesla.....	14
Gambar 2.7 Logo Shell	15
Gambar 2.8 Logo Adidas	15
Gambar 2.9 Logo Porsche.....	16
Gambar 2.10 Contoh Penerapan Elemen Garis	20
Gambar 2.11 Contoh Penerapan Elemen Bentuk.....	21
Gambar 2.12 Contoh Penerapan Elemen Pola	22
Gambar 2.13 Contoh Penerapan Elemen Ilusi Ruang.....	23
Gambar 2.14 Contoh Penerapan Elemen Ilusi Gerak dalam Storyboard.....	24
Gambar 2.15 Contoh Penerapan Elemen Gelap Terang	25
Gambar 2.16 Elemen Warna	26
Gambar 2.17 Fraktur	32
Gambar 2.18 Humanist <i>Typeface</i>	32
Gambar 2.19 Garamond	32
Gambar 2.20 Baskerville.....	33
Gambar 2.21 Bodoni	33
Gambar 2.22 American Typewriter	33
Gambar 2.23 Futura	34
Gambar 2.24 Brush Script.....	34
Gambar 2.25 Bebas Neue.....	35
Gambar 2.26 <i>Rule of Third</i>	39
Gambar 2.27 Simetris.....	39
Gambar 2.28 Perspektif.....	40
Gambar 2.29 <i>Leading Line</i>	40
Gambar 2.30 Diagonal	41
Gambar 2.31 Contoh Penyajian Bakmi.....	44
Gambar 3.1 Lima Fase Perancangan Identitas Visual	50
Gambar 3.2 Logo Bakmie Ayam Pelangi	58
Gambar 3.3 Identitas Visual dan Media Bakmie Ayam Pelangi	59
Gambar 3.4 Logo Bakmi GM	60
Gambar 3.5 <i>Website</i> Bakmi GM	61
Gambar 3.6 Instagram Bakmi GM.....	62

Gambar 3.7 Logo Mie Gacoan.....	63
Gambar 3.8 Instagram Mie Gacoan	63
Gambar 3.9 Perubahan Identitas Visual HokBen	64
Gambar 3.10 <i>Supergraphic</i> HokBen.....	65
Gambar 4.1 Bagian <i>indoor</i> Bakmie Ayam Pelangi	69
Gambar 4.2 Bagian <i>outdoor</i> Bakmie Ayam Pelangi.....	69
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara.....	70
Gambar 4.4 Pandangan Bakmi Ayam sebagai Makanan Nusantara	75
Gambar 4.5 Macam Merek bakmi yang Diketahui	76
Gambar 4.6 Pandangan mengenai Bahan Utama Mie	77
Gambar 4.7 Pengenalan Merek Bakmie Ayam Pelangi.....	77
Gambar 4.8 Bakmie Ayam Pelangi Menawarkan Menu Sehat	78
Gambar 4.9 Pendapat mengenai Logo Bakmie Ayam Pelangi.....	78
Gambar 4.10 Pendapat mengenai Identitas Visual Bakmie Ayam Pelangi	79
Gambar 4.11 Tingkat Keseragaman Identitas Visual Bakmie Ayam Pelangi	80
Gambar 4.12 Identitas Visual untuk Menonjolkan Ciri Khas dan Keunggulan ...	80
Gambar 4.13 Ketertarikan untuk Mencoba Bakmie Ayam Pelangi.....	81
Gambar 4.14 Identitas Visual yang Perlu Dikembangkan	81
Gambar 4.15 Pentingnya Identitas Visual Sebuah Merek	82
Gambar 4.16 <i>Mind Map</i> Bakmie Ayam Pelangi.....	84
Gambar 4.17 <i>Mind Map</i> Visual.....	84
Gambar 4.18 <i>Mood Board</i>	85
Gambar 4.19 Warna Primer	86
Gambar 4.20 Jenis <i>Typeface</i>	87
Gambar 4.21 Konsep Logo	93
Gambar 4.22 Alternatif Sketsa Awal	94
Gambar 4.23 Proses Digitalisasi	95
Gambar 4.24 Logo <i>Final</i>	96
Gambar 4.25 Warna Primer	96
Gambar 4.26 <i>Typeface</i> Poppins	98
Gambar 4.27 <i>Typeface</i> Futura.....	98
Gambar 4.28 Mie Warna-warni	99
Gambar 4.29 Supergrafis	100
Gambar 4.30 Supergrafis <i>Final</i>	100
Gambar 4.31 Alternatif <i>Tagline</i>	101
Gambar 4.32 Alternatif Maskot	102
Gambar 4.33 Maskot Final.....	103
Gambar 4.34 Sifat Maskot	103
Gambar 4.35 Fotografi Menu Utama	104
Gambar 4.36 Fotografi Menu Bakmie Ayam Pelangi	105
Gambar 4.37 Proses Perancangan Media.....	106
Gambar 4.38 <i>Margin</i> Buku Menu.....	107
Gambar 4.39 Buku Menu (1)	108

Gambar 4.40 Buku Menu (2)	109
Gambar 4.41 Buku Menu (3)	110
Gambar 4.42 Buku Menu (4)	110
Gambar 4.43 Buku Menu (5)	111
Gambar 4.44 Buku Menu (6)	111
Gambar 4.45 Desain Seragam.....	112
Gambar 4.46 Desain <i>Apron</i>	113
Gambar 4.47 Desain Amplop.....	114
Gambar 4.48 Desain Kop Surat	115
Gambar 4.49 Desain Kartu Nama	116
Gambar 4.50 Desain Kertas Struk.....	117
Gambar 4.51 Bungkus Alat Makan.....	118
Gambar 4.52 Desain Bungkus Alat Makan	119
Gambar 4.53 Desain Nomor Meja	119
Gambar 4.54 Contoh Desain Nomor Meja	120
Gambar 4.55 Desain Kertas Alas Makan.....	121
Gambar 4.56 Desain Mangkuk	121
Gambar 4.57 Alternatif Desain <i>Lanyard</i>	122
Gambar 4.58 Desain <i>Lanyard</i>	122
Gambar 4.59 Desain Pulpen.....	123
Gambar 4.60 Desain <i>Reusable Bag</i>	124
Gambar 4.61 Desain Kemasan <i>Take Away</i>	125
Gambar 4.62 Konten Instagram	126
Gambar 4.63 Konten <i>Motorcycle Delivery</i>	127
Gambar 4.64 Papan <i>Standee</i>	128
Gambar 4.65 <i>Merchandise</i>	129
Gambar 4.66 Katern <i>GSM</i>	130
Gambar 4.67 <i>Layout GSM</i>	131
Gambar 4.68 Isi Halaman Buku <i>GSM</i>	132
Gambar 4.69 Masukan Bimbingan Spesialis	133
Gambar 4.70 <i>Market Validation</i> (1).....	134
Gambar 4.71 <i>Market Validation</i> (2).....	135
Gambar 4.72 <i>Market Validation</i> (3).....	135
Gambar 4.73 <i>Market Validation</i> (4).....	136
Gambar 4.74 <i>Market Validation</i> (5).....	136
Gambar 4.75 <i>Market Validation</i> (6).....	137
Gambar 4.76 <i>Market Validation</i> (7).....	137
Gambar 4.77 <i>Market Validation</i> (8).....	137
Gambar 4.78 <i>Market Validation</i> (9).....	138
Gambar 4.79 Logo <i>Final</i>	139
Gambar 4.80 Filosofi Logo	140
Gambar 4.81 Warna Primer dan Sekunder	141
Gambar 4.82 Peran <i>Typeface Poppins</i> dan <i>Futura</i>	143

Gambar 4.83 Penerapan Supergrafis.....	144
Gambar 4.84 Maskot Ranie.....	145
Gambar 4.85 Ekspresi dan Gestur Maskot Ranie	146
Gambar 4.86 <i>Mockup</i> Media Kolateral.....	147
Gambar 4.87 <i>Mockup</i> Kemasan	153
Gambar 4.88 Isi Halaman Menu	154
Gambar 4.89 <i>Mockup Feeds</i> Instagram	155
Gambar 4.90 <i>Mockup Merchandise</i>	156
Gambar 4.91 Papan <i>Standee</i> Ranie	157
Gambar 4.92 <i>Mockup Motorcycle Delivery</i>	158
Gambar 4.93 Buku <i>GSM</i>	159
Gambar 4.94 Isi Halaman <i>GSM</i>	161



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	173
Lampiran Form Bimbingan	175
Lampiran Bukti Bimbingan Spesialis	178
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	179
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	180
Lampiran Hasil Kuesioner	181
Lampiran Hasil <i>Market Validation/Beta Test</i>	195
Lampiran Transkrip Wawancara	200
Lampiran Dokumentasi	205
Lampiran Karya	207

