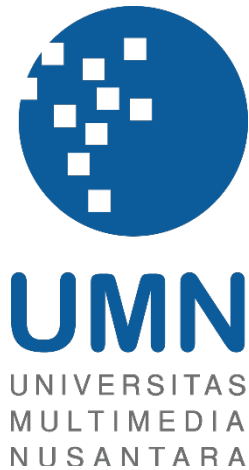


**PERANCANGAN APLIKASI FAITHVERSE TENTANG KISAH
NABI YUNUS UNTUK MENINGKATKAN
KETAATAN ANAK-ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jeremy Marvel Chrismawanto

00000053618

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

**PERANCANGAN APLIKASI FAITHVERSE TENTANG KISAH
NABI YUNUS UNTUK MENINGKATKAN
KETAATAN ANAK-ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Jeremy Marvel Chrismawanto
00000053618**

**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 : Jeremy Marvel Chrismawanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053618
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM saya yang berjudul:

PERANCANGAN APLIKASI FAITHVERSE TENTANG KISAH NABI YUNUS UNTUK MENINGKATKAN KETAATAN ANAK-ANAK

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, 16 Juni 2025



(Jeremy Marvel Chrismawanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI FAITHVERSE TENTANG KISAH NABI YUNUS UNTUK MENINGKATKAN KETAATAN ANAK-ANAK

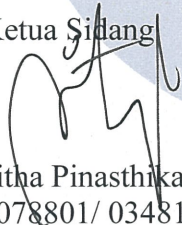
Oleh

Nama Lengkap : Jeremy Marvel Chrismawanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053618
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

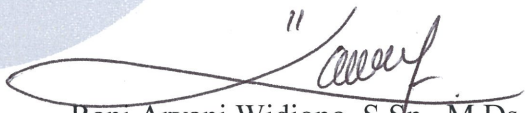
Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

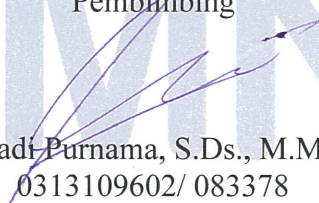
Ketua Sidang


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Pembimbing


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

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 : Jeremy Marvel Chrismawanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053618
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI
“FAITHVERSE” TENTANG KASIH NABI YUNUS UNTUK
MENINGKATKAN KETAAATAN ANAK-ANAK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 16 Juni 2025



(Jeremy Marvel Chrismawanto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, atas selesainya laporan tugas akhir ini yang berjudul, “PERANCANGAN APLIKASI FAITHVERSE TENTANG KISAH NABI YUNUS UNTUK MENINGKATKAN KETAATAN ANAK-ANAK.” Penulis tertarik dengan topik ini karena menyadarai akan tingginya jumlah anak-anak yang semakin jarang membaca Alkitab. Maka dari itu penting menyediakan sebuah media yang dapat membantu mereka tetap terhubung ke jalan yang benar.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

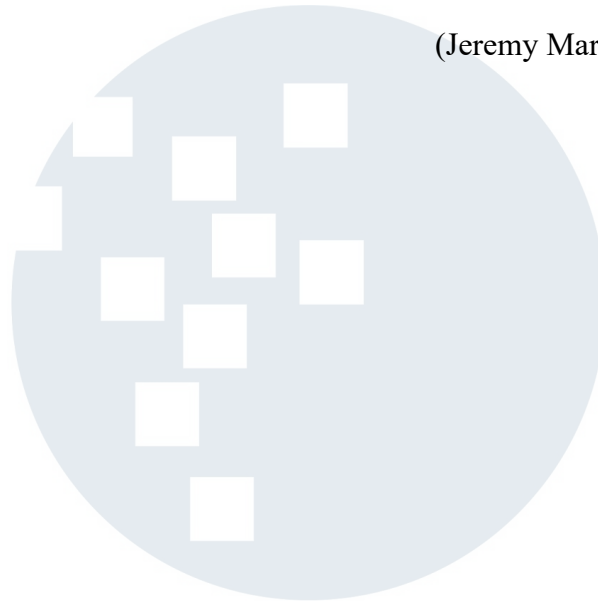
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Lalitha Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku Ketua Sidang yang telah memimpin jalannya sidang tugas akhir.
6. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Para Narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan wawasan yang membantu proses pengumpulan data tugas akhir ini.

Penulis berharap dengan adanya laporan ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang betapa pentingnya penanaman nilai ketaatan melalui cerita Alkitab Nabi Yunus dari usia kecil, serta menjadi referensi untuk para mahasiswa lain untuk kedepannya.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Jeremy Marvel Chrismawanto)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI FAITHVERSE TENTANG KISAH NABI YUNUS UNTUK MENINGKATKAN KETAATAN ANAK-ANAK

(Jeremy Marvel Chrismawanto)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi edukatif tentang kisah Nabi Yunus untuk anak-anak usia 6-12 tahun yang berguna dalam meningkatkan ketaatan religiulitas anak kepada Tuhan. Dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang dilakukan, ditemukan bahwa tingkat ketaatan religiulitas generasi alfa terancam makin rendah serta anak-anak jaman sekarang lebih menyukai media digital interaktif dan visual dibandingkan media cetak seperti Alkitab. Proses yang digunakan dalam perancangan adalah design thinking dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Dari sisi visual, pemilihan warna terang dan kontras seperti biru dan kuning menggunakan teori warna Birren (1984) yang menyatakan bahwa kombinasi warna tersebut dapat meningkatkan daya tarik dan membentuk suasana belajar yang kondusif. Tipografi yang digunakan berupa *sans-serif* dan *display font* untuk meningkatkan keterbacaan pada aplikasi sesuai teori prinsip UI menurut Wiwesa (2021). Aplikasi memiliki fitur utama yaitu ilustrasi cerita, ayat harian, kuis, jurnal harian, dan interaktivitas seperti minigame dan kuis. Hasil uji *alpha test* dan *beta test* menunjukkan mayoritas respon terhadap aplikasi yang positif, terutama pada tampilan, ide, fitur, dan navigasi. Namun hal ini tidak menutup adanya celah untuk peningkatan aplikasi melalui saran dan kritik. Aplikasi dipromosikan menggunakan *facebook ads, intagram ads, standing banner*, dan *merchandise*. Dengan menggunakan visual interaktif, aplikasi ini telah terbukti melalui hasil *beta test* sebagai media edukasi yang tidak hanya menyenangkan namun juga efektif dalam meningkatkan nilai religiusitas dan ketaatan anak-anak. Hasil akhir aplikasi berhasil mengatasi penurunan tingkat ketaatan generasi alfa, serta keterbatasan media pembelajaran yang membahas kisah Nabi Yunus secara menarik dan interaktif.

Kata kunci: Aplikasi Edukasi, Ketaatan Anak, Kisah Nabi Yunus

DESIGNING THE FAITHVERSE APPLICATION ABOUT THE STORY OF JONAH TO IMPROVE CHILDRENS OBEDIENCE

(Jeremy Marvel Chrismawanto)

ABSTRACT

This study aims to design an educational application about the story of Jonah for children aged 6-12 years which is useful in increasing children's religious obedience to God. From the results of observations, interviews, and questionnaires conducted, it was found that the level of religious obedience of the alpha generation is threatened to decrease and today's children prefer interactive and visual digital media to print media such as the Bible. The process used in the design is design thinking with the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. From a visual perspective, the selection of bright and contrasting colors such as blue and yellow uses Birren's color theory (1984) which states that the combination of these colors can increase attractiveness and create a conducive learning atmosphere. The typography used is sans-serif and display fonts to improve readability in the application according to the UI principle theory according to Wiwesa (2021). The application has main features, namely story illustrations, daily verses, quizzes, daily journals, and interactivity such as minigames and quizzes. The results of the alpha test and beta test showed that the majority of responses to the application were positive, especially in terms of appearance, ideas, features, and navigation. However, this does not close the gap for application improvement through suggestions and criticisms. The application is promoted using Facebook ads, Instagram ads, standing banners, and merchandise. By using interactive visuals, this application has been proven through beta testing to be not only fun but also effective in increasing children's religious values and obedience. The final result of the application successfully addresses the decline in obedience among Generation Alpha, as well as the lack of learning media that tells the story of Jonah in an interesting and interactive way.

Keywords: Educational Application, Childrens Obedience, The Story of Jonah

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</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
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 Aplikasi.....	5
2.2 Elemen Desain Aplikasi	6
2.2.1 <i>User Interface</i>	6
2.2.2 Bentuk.....	8
2.2.3 Warna	9
2.2.4 Tipografi	14
2.2.5 <i>Grid</i>	17
2.2.6 Navigasi.....	19
2.2.7 Button.....	20
2.2.8 Ilustrasi	22
2.2.9 <i>Icon</i>	24

2.2.10 Interaktivitas.....	27
2.3 Prinsip Desain Aplikasi.....	29
2.3.1 <i>User Experience</i>	29
2.3.2 Format.....	30
2.3.3 Keseimbangan	31
2.3.4 Hirarki Visual	33
2.3.5 Ritme	36
2.3.6 Kesatuan	36
2.3.7 <i>Space</i>	36
2.3.8 <i>Readability</i>	37
2.3.9 Konsistensi.....	37
2.4 Alkitab	37
2.4.1 Fungsi Alkitab.....	37
2.4.2 Cerita Alkitab.....	37
2.4.3 Nabi Yunus	38
2.5 Penelitian yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	41
3.1 Subjek Perancangan	41
3.1.1 Target Primer.....	41
3.1.2 Target Sekunder	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	44
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	45
3.3.1 Observasi	45
3.3.2 Wawancara.....	46
3.3.3 Kuesioner	53
3.3.4 Studi Eksisting.....	55
3.3.5 Studi Referensi	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	57
4.1 Hasil Perancangan.....	57
4.1.1 <i>Empathize</i>	57
4.1.2 <i>Define</i>	82

4.1.3 <i>Ideate</i>	88
4.1.4 <i>Prototype</i>	98
4.1.5 <i>Test</i>	138
4.1.6 <i>Kesimpulan</i>	145
4.2 Pembahasan Perancangan	145
4.2.1 <i>Analisa Beta Test</i>	145
4.2.2 <i>Analisa Media Utama</i>	148
4.2.3 <i>Analisa Media Sekunder</i>	176
4.2.4 <i>Anggaran</i>	183
BAB V PENUTUP	186
5.1 Simpulan	186
5.2 Saran	187
DAFTAR PUSTAKA	xx
LAMPIRAN	xxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	39
Tabel 4.1 Data Demografis Responden	69
Tabel 4.2 Kebiasaan Membaca Alkitab di Rumah.....	70
Tabel 4.3 Pola Penceritaan Kisah Nabi Yunus kepada Anak	72
Tabel 4.4 Media untuk Menceritakan Kisah Nabi Yunus.....	73
Tabel 4.5 SWOT Video Komik Alkitab Anak.....	77
Tabel 4.6 SWOT Artikel/Blog Kompas dan Detik	78
Tabel 4.7 Data Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	140
Tabel 4.8 Anggaran.....	183



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Aplikasi.....	5
Gambar 2.2 Contoh <i>User Interface</i>	8
Gambar 2.3 Penggunaan Bentuk dalam Desain	8
Gambar 2.4 <i>Hue, Saturation, and Value</i>	9
Gambar 2.5 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	12
Gambar 2.6 Skema Warna <i>Analogous</i>	12
Gambar 2.7 Skema Warna <i>Complementary</i>	12
Gambar 2.8 Skema Warna <i>Triadic</i>	13
Gambar 2.9 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	13
Gambar 2.10 Skema Warna <i>Tetradic</i>	14
Gambar 2.11 <i>Font Times New Roman</i>	15
Gambar 2.12 <i>Font Baskerville</i>	15
Gambar 2.13 <i>Font Bodoni</i>	15
Gambar 2.14 <i>Font Helvetica</i>	16
Gambar 2.15 <i>Font Scriptina</i>	16
Gambar 2.16 <i>Font Cooper Black</i>	17
Gambar 2.17 <i>Column Grid</i>	18
Gambar 2.18 <i>Modular Grid</i>	18
Gambar 2.19 <i>Hierarchical Grid</i>	19
Gambar 2.20 <i>Baseline Grid</i>	19
Gambar 2.21 Navigasi Menu	20
Gambar 2.22 Contoh Tampilan Button	20
Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi Kartun	22
Gambar 2.24 Contoh <i>Flat Illustration</i>	23
Gambar 2.25 Contoh <i>Line Art</i>	23
Gambar 2.26 Contoh <i>Icon</i>	26
Gambar 2.27 Contoh Media Interaktif	27
Gambar 2.28 Contoh <i>User Experience</i>	30
Gambar 2.29 Format <i>File</i>	30

Gambar 2.30 <i>Example of Symmetrical Balance</i>	31
Gambar 2.31 <i>Example of Asymmetrical Balance</i>	32
Gambar 2.32 <i>Example of Radial Balance</i>	32
Gambar 2.33 <i>Example of Isolation</i>	33
Gambar 2.34 <i>Example of Placement</i>	34
Gambar 2.35 <i>Example of Scale</i>	34
Gambar 2.36 <i>Example of Contrast</i>	35
Gambar 2.37 <i>Example of Pointers</i>	35
Gambar 2.38 <i>Example of Whitespace</i>	36
Gambar 2.39 Contoh Cerita Alkitab	38
Gambar 2.40 Ilustrasi Nabi Yunus.....	39
Gambar 4.1 Observasi 1	58
Gambar 4.2 Observasi 2	58
Gambar 4.3 Observasi 3	59
Gambar 4.4 Wawancara dengan Guru Sekolah Minggu.....	60
Gambar 4.5 Wawancara dengan Penulis Buku Anak-Anak	62
Gambar 4.6 Wawancara dengan <i>Software Engineer</i>	64
Gambar 4.7 <i>Chat</i> Wawancara dengan Pendeta	65
Gambar 4.8 Wawancara dengan Orang Tua 1	67
Gambar 4.9 Wawancara dengan Orang Tua 2	68
Gambar 4.10 Video Komik Alkitab Anak	76
Gambar 4.11 Artikel/Blog Berita.....	78
Gambar 4.12 Tampilan Aplikasi <i>Duolingo</i>	79
Gambar 4.13 Tampilan Aplikasi <i>Green Riding Hood: Read Aloud</i>	81
Gambar 4.14 <i>User Persona</i> Target Primer	83
Gambar 4.15 <i>User Persona</i> Target Sekunder	84
Gambar 4.16 <i>User Journey</i> Target Primer	85
Gambar 4.17 <i>User Journey</i> Target Sekunder.....	86
Gambar 4.18 Gambar <i>Mind Map</i>	88
Gambar 4.19 Gambar <i>Big Idea</i>	90
Gambar 4.20 Referensi Perancangan	92

Gambar 4.21 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	93
Gambar 4.22 Contoh Warna <i>Split Complementary</i>	94
Gambar 4.23 Warna Aplikasi.....	94
Gambar 4.24 Tipografi dalam Perancangan.....	95
Gambar 4.25 Penggunaan <i>Grid</i> pada Aplikasi.....	96
Gambar 4.26 <i>Information Architecture</i> Aplikasi	97
Gambar 4.27 <i>User Flow</i> Aplikasi	98
Gambar 4.28 Sketsa <i>Low Fidelity</i> Aplikasi.....	99
Gambar 4.29 Desain <i>Low Fidelity</i> Aplikasi	99
Gambar 4.30 Referensi Logo	100
Gambar 4.31 Sketsa Logo	101
Gambar 4.32 Logo Final Aplikasi.....	101
Gambar 4.33 Referensi Karakter Nabi Yunus	102
Gambar 4.34 Sketsa Karakter Nabi Yunus	103
Gambar 4.35 Karakter Nabi Yunus.....	104
Gambar 4.36 Referensi Karakter Tuhan Yesus.....	105
Gambar 4.37 Sketsa Tuhan Yesus	105
Gambar 4.38 Ilustrasi Karakter Tuhan Yesus	106
Gambar 4.39 Referensi Ikan Besar	106
Gambar 4.40 Sketsa Ikan Besar	107
Gambar 4.41 Ilustrasi Ikan Besar.....	107
Gambar 4.42 Referensi Warga Niniwe	108
Gambar 4.43 Sketsa Warga Niniwe	108
Gambar 4.44 Desain Ilustrasi Warga Niniwe	109
Gambar 4.45 Referensi Background Bawah Laut.....	110
Gambar 4.46 Sketsa Bawah Laut	110
Gambar 4.47 Ilustrasi Bawah Laut.....	111
Gambar 4.48 Referensi Padang Rumput.....	111
Gambar 4.49 Sketsa Padang Rumput.....	112
Gambar 4.50 Desain Padang Rumput	112
Gambar 4.51 Referensi Sungai	113

Gambar 4.52 Sketsa Sungai	113
Gambar 4.53 Desain Ilustrasi Sungai.....	114
Gambar 4.54 Referensi Padang Gurun.....	115
Gambar 4.55 Sketsa Padang Gurun	115
Gambar 4.56 Desain Ilustrasi Padang Gurun	115
Gambar 4.57 Referensi Peta.....	116
Gambar 4.58 Gambar 4.53 Sketsa Peta.....	116
Gambar 4.59 Desain Ilustrasi <i>Background</i> Peta	117
Gambar 4.60 Referensi Pelabuhan.....	118
Gambar 4.61 Sketsa Pelabuhan.....	118
Gambar 4.62 Desain Ilustrasi Pelabuhan	119
Gambar 4.63 Referensi Kapal dan Lautan	119
Gambar 4.64 Sketsa Kapal dan Lautan	120
Gambar 4.65 Desain Ilustrasi Kapal dan Lautan	121
Gambar 4.66 Dalam Perut Ikan.....	122
Gambar 4.67 Sketsa dalam Perut Ikan	122
Gambar 4.68 Desain Ilustrasi dalam Perut Ikan.....	123
Gambar 4.69 Referensi Pantai.....	123
Gambar 4.70 Sketsa Pantai	124
Gambar 4.71 Desain Ilustrasi Pantai.....	124
Gambar 4.72 Referensi Kota Niniwe	125
Gambar 4.73 Sketsa Kota Niniwe.....	125
Gambar 4.74 Sketsa Kota Niniwe.....	126
Gambar 4.75 Referensi <i>Icon</i> Aplikasi.....	126
Gambar 4.76 Sketsa <i>Icon</i> Aplikasi.....	127
Gambar 4.77 Desain Ilustrasi <i>Icon</i> Aplikasi	127
Gambar 4.78 Referensi <i>Button</i> Aplikasi	128
Gambar 4.79 Sketsa <i>Button</i> Aplikasi	129
Gambar 4.80 Desain Ilustrasi <i>Button</i> Aplikasi.....	130
Gambar 4.81 Desain Ilustrasi <i>Button Close Tab</i>	130
Gambar 4.82 Desain Ilustrasi <i>Home Button</i>	131

Gambar 4.83 Desain Ilustrasi <i>Button Verse of the Day</i>	131
Gambar 4.84 Desain Ilustrasi <i>Button Interactivity</i>	132
Gambar 4.85 Desain Ilustrasi <i>Hamburger Button</i>	132
Gambar 4.86 Desain Ilustrasi <i>Customize Button</i>	133
Gambar 4.87 Desain Ilustrasi <i>Profile Button</i>	133
Gambar 4.88 Desain Ilustrasi Tombol <i>Next</i> dan <i>Back</i>	134
Gambar 4.89 Desain Ilustrasi Tombol <i>Daily Journal</i>	134
Gambar 4.90 Desain Ilustrasi Tombol <i>Story Book</i>	135
Gambar 4.91 Desain Ilustrasi Tombol <i>Minimize</i>	135
Gambar 4.92 Desain Ilustrasi Tombol <i>Quiz Answer</i>	136
Gambar 4.93 Desain Ilustrasi <i>Primary Action Buttons</i>	136
Gambar 4.94 Desain <i>High Fidelity</i> Aplikasi.....	137
Gambar 4.95 Desain <i>Wireframe High Fidelity</i> Aplikasi.....	138
Gambar 4.96 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	139
Gambar 4.97 Penambahan Interaktivitas dan Animasi	141
Gambar 4.98 Penambahan Prototype Fungsi Tombol	142
Gambar 4.99 Penambahan <i>Minigame</i> Pada Aplikasi	142
Gambar 4.100 Penambahan Tombol <i>Home</i> Pada Aplikasi	143
Gambar 4.101 Menghapus Tulisan <i>Story of Jonah</i>	143
Gambar 4.102 Mengganti <i>Font Body Text</i> Aplikasi	144
Gambar 4.103 Memperbesar Ukuran <i>Font</i>	144
Gambar 4.104 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	146
Gambar 4.105 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	147
Gambar 4.106 Revisi <i>Button</i> Interaktivitas	147
Gambar 4.107 Revisi <i>Button</i> Interaktivitas	148
Gambar 4.108 Desain <i>Sign In/Registration Page</i>	149
Gambar 4.109 Tombol Pertama pada <i>Sign In/Registration Page</i>	150
Gambar 4.110 Tombol Kedua pada <i>Sign In/Registration Page</i>	150
Gambar 4.111 Tombol Ketiga pada <i>Sign In/Registration Page</i>	150
Gambar 4.112 <i>Icon</i> pada <i>Sign In/Registration Page</i>	151
Gambar 4.113 Desain <i>Homepage</i> Aplikasi	152

Gambar 4.114 Desain <i>Icon</i> pada Halaman Homepage	153
Gambar 4.115 Desain <i>Icon</i> pada Halaman Homepage	153
Gambar 4.116 Desain Tombol Profil Halaman <i>Homepage</i>	154
Gambar 4.117 Desain <i>Navigation Bar</i>	154
Gambar 4.118 Desain <i>Daily Task</i>	155
Gambar 4.119 Desain Halaman <i>Profile</i>	156
Gambar 4.120 <i>Hamburger Button</i> pada Halaman <i>Profile</i>	156
Gambar 4.121 Edit Avatar <i>Button</i> pada Halaman <i>Profile</i>	157
Gambar 4.122 <i>Edit Button</i> pada Halaman <i>Profile</i>	157
Gambar 4.123 <i>Logout Button</i> Pada Halaman <i>Profile</i>	158
Gambar 4.124 <i>Icon</i> Pada Halaman <i>Profile</i>	158
Gambar 4.125 Desain Halaman <i>Daily Journal</i>	159
Gambar 4.126 Desain <i>Note Daily Journal</i>	159
Gambar 4.127 Desain Tombol <i>Next Week</i> dan <i>Last Week</i>	160
Gambar 4.128 Gambar 4.125 Desain Halaman <i>Verse of the Day</i>	160
Gambar 4.129 Desain Halaman <i>Story List</i>	161
Gambar 4.130 Desain <i>Hamburger Menu</i>	162
Gambar 4.131 Desain Halaman Cerita 1.....	163
Gambar 4.132 Desain Halaman Cerita 2.....	165
Gambar 4.133 Desain Halaman Cerita 3.....	165
Gambar 4.134 Desain Halaman Cerita 4.....	166
Gambar 4.135 Desain Halaman Cerita 5.....	167
Gambar 4.136 Desain Halaman Cerita 6.....	167
Gambar 4.137 Desain Halaman Cerita 7.....	168
Gambar 4.138 Desain Halaman Cerita 8.....	169
Gambar 4.139 Desain Halaman Cerita 9.....	169
Gambar 4.140 Desain Halaman Cerita 10.....	170
Gambar 4.141 Desain Halaman Cerita 11.....	170
Gambar 4.142 Desain Halaman Cerita 12.....	171
Gambar 4.143 Desain Halaman <i>Quiz</i>	172
Gambar 4.144 Penggunaan <i>Column Grid</i>	173

Gambar 4.145 Tipografi dalam Aplikasi	173
Gambar 4.146 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	174
Gambar 4.147 <i>Color Palette</i> Aplikasi.....	175
Gambar 4.148 Desain Media Banner	177
Gambar 4.149 Desain <i>Facebook Ads</i>	178
Gambar 4.150 Desain <i>Instagram Post</i>	179
Gambar 4.151 <i>Merchandise Pulpen</i>	181
Gambar 4.152 <i>Merchandise String Bag</i>	181
Gambar 4.153 <i>Merchandise Buku Tulis</i>	182
Gambar 4.154 <i>Merchandise Pembatas Buku</i>	183



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran 2. <i>Form</i> Bimbingan & Spesialis	xxv
Lampiran 3. <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran 4. <i>Consent Form</i>	xxxii
Lampiran 5. Hasil Kuesioner	xxxiii
Lampiran 6. Transkrip Wawancara.....	xl
Lampiran 7. Wawancara Dengan Pendeta	lxxi
Lampiran 8. Dokumentasi.....	lxxviii

