

# **PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI GMS CHURCH**



## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Dimas Daniel Krisdiyanto**

**00000054418**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

# **PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI GMS CHURCH**



## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Dimas Daniel Krisdiyanto  
00000054418**

**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 : Dimas Daniel Krisdiyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054418

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

### **PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI GMS CHURCH**

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 Desember 2024



Dimas Daniel Krisdiyanto

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI GMS CHURCH

Oleh

Nama Lengkap : Dimas Daniel Krisdiyanto  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054418  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025  
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

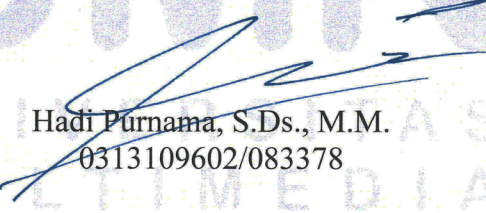
Ketua Sidang

  
Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.  
0324018607/076482

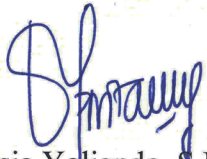
Penguji

  
Vania Hefira, S.Ds., M.M.  
0317099801/100021

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 : Dimas Daniel Krisdiyanto  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054418  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi GMS Church

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 Desember 2024



Dimas Daniel Krisdiyanto

\* 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 atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan perancangan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi GMS Church”.

Aplikasi mobile dan website telah menjadi alat yang efektif dalam mempercepat pengumpulan data dan penyebaran layanan secara luas, termasuk di lingkungan gereja. Salah satu gereja yang mengadopsi sistem ini adalah Gereja Mawar Sharon (GMS) dengan aplikasi khusus, "GMS Church," yang memfasilitasi jemaat dalam mengakses layanan, termasuk program *Connect Group* (CG). Program CG terbukti berperan dalam pertumbuhan spiritual dan peningkatan jumlah jemaat. Untuk memastikan kepuasan pengguna, diperlukan perbaikan pada aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya pada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, yaitu:

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 pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Endrianus Gohan selaku kepala cabang IT regional Banten dan Jawa Barat telah memberikan informasi terkait data dan masalah secara internal Gereja Mawar Sharon.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap, perancangan tugas akhir ini ke depannya dapat memberikan berbagai manfaat, khususnya dalam meningkatkan pemahaman

pembaca mengenai pentingnya perancangan ulang UI/UX pada aplikasi GMS Church. Penulis menyadari bahwa laporan ini mungkin tidak terlepas dari kekurangan, oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan laporan ini agar dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pengembangan aplikasi gereja di masa mendatang.

Tangerang, 8 Desember 2024



Dimas Daniel Krisdiyanto





# PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI GMS CHURCH

(Dimas Daniel Krisdiyanto)

## ABSTRAK

Dalam era transformasi digital, Gereja Mawar Sharon (GMS) telah mengadopsi aplikasi GMS Church untuk mendukung berbagai kegiatan rohani jemaatnya. Namun, tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari antarmuka pengguna yang membingungkan, navigasi yang rumit, serta penggunaan tombol yang tidak representatif, sehingga pengalaman pengguna menjadi kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX aplikasi GMS Church guna meningkatkan aksesibilitas, kemudahan navigasi, dan kepuasan pengguna secara menyeluruh. Proses perancangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari lima tahap *initialization*, *blueprint design*, *assets preparation*, *product development*, serta *testing & validation*. Hasil rancangan diharapkan dapat menyederhanakan navigasi, memperbaiki antarmuka visual, serta meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna melalui fitur-fitur yang lebih relevan dengan kegiatan ibadah mereka, salah satu penerapannya melalui elemen gamifikasi. Dengan pendekatan ini, penelitian menegaskan pentingnya pengembangan UI/UX yang lebih intuitif dan *user-friendly* untuk mendukung pelayanan GMS yang lebih efektif dan berdampak secara digital.

**Kata kunci:** Gereja Mawar Sharon (GMS), Aplikasi, *User Interface*, *User Experience*, Gamifikasi



# **GMS CHURCH APP UI/UX REDESIGN**

(Dimas Daniel Krisdiyanto)

## ***ABSTRACT (English)***

*In the era of digital transformation, Gereja Mawar Sharon (GMS) has adopted the GMS Church application to support the spiritual activities of its congregation. However, user satisfaction with the application remains relatively low. This is evident from its confusing user interface, complicated navigation, and unrepresentative button designs, which result in a less optimal user experience. This study aims to redesign the UI/UX of the GMS Church application to improve accessibility, navigation ease, and overall user satisfaction. The redesign process utilizes the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of five stages: initialization, blueprint design, assets preparation, product development, and testing & validation. The expected outcomes include simplified navigation, enhanced visual interfaces, and increased user engagement and retention through features more relevant to their worship activities, such as the incorporation of gamification elements. This approach highlights the importance of developing a more intuitive and user-friendly UI/UX to support GMS's services more effectively and impactfully in the digital age.*

**Keywords:** *Mawar Sharon Church (GMS), Application, User Interface, User Experience, Gamification*



## DAFTAR ISI

|                                                  |      |
|--------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL                                    |      |
| 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 .....                            | xiii |
| 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.....                     | 6    |
| 2.1 Aplikasi <i>Mobile</i> .....                 | 6    |
| 2.3 Media Informasi Gereja .....                 | 45   |
| 2.4 GMS (Gereja Mawar Sharon) .....              | 49   |
| 2.5 Gamifikasi.....                              | 48   |
| 2.6 Penelitian yang Relevan.....                 | 51   |
| BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....              | 59   |
| 3.1 Subjek Perancangan.....                      | 59   |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....         | 60   |
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan .....        | 63   |
| 3.3.1 Kuesioner .....                            | 63   |
| 3.3.2 Kuesioner UEQ .....                        | 65   |
| 3.3.3 Wawancara .....                            | 66   |
| 3.3.5 Observasi.....                             | 67   |

|                                                      |                                       |             |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------|
| 3.3.6                                                | Studi Eksisting.....                  | 67          |
| 3.3.7                                                | Studi Referensi .....                 | 68          |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN .....</b> |                                       | <b>69</b>   |
| 4.1                                                  | Hasil Perancangan.....                | 69          |
| 4.1.1                                                | <i>Initialization</i> .....           | 70          |
| 4.1.2                                                | <i>Blueprint Design</i> .....         | 88          |
| 4.1.3                                                | <i>Assets Preperation</i> .....       | 101         |
| 4.1.4                                                | <i>Product Development</i> .....      | 106         |
| 4.1.5                                                | <i>Testing &amp; Validation</i> ..... | 115         |
| 4.2                                                  | Pembahasan Perancangan .....          | 119         |
| 4.2.1                                                | <i>Analisis Beta Test</i> .....       | 119         |
| 4.2.2                                                | <i>Analisis Desain Aplikasi</i> ..... | 121         |
| 4.2.3                                                | <i>Analisa Media Sekunder</i> .....   | 143         |
| 4.2.4                                                | <i>Anggaran</i> .....                 | 153         |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                            |                                       | <b>156</b>  |
| 5.1                                                  | Simpulan .....                        | 156         |
| 5.2                                                  | Saran.....                            | 156         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                          |                                       | <b>xvii</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                 |                                       | <b>xxiv</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....                      | 52  |
| Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuisioner .....                       | 70  |
| Tabel 4.2 Tabel Hasil Fitur dan Kegunaan Aplikasi GMS ..... | 72  |
| Tabel 4.3 Tabel Hasil Media Informasi User.....             | 73  |
| Tabel 4.4 Strategi SWOT Studi Eksisting.....                | 83  |
| Tabel 4.5 Strategi SWOT Studi Referensi .....               | 87  |
| Tabel 4.6 Nilai Kualitas Pragmatis .....                    | 117 |
| Tabel 4.7 Nilai Kualitas Hedonis .....                      | 118 |
| Tabel 4.8 Tabel Anggaran.....                               | 153 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Contoh <i>Proximity</i> .....                                 | 12 |
| Gambar 2.2 Contoh Penerapan <i>Proximity</i> untuk Mengatur Konten ..... | 12 |
| Gambar 2.3 Contoh <i>Similarity</i> .....                                | 12 |
| Gambar 2.4 Contoh Penerapan <i>Similarity</i> .....                      | 13 |
| Gambar 2.5 Contoh <i>Closure</i> .....                                   | 13 |
| Gambar 2.6 Contoh Penerapan <i>Closure</i> .....                         | 13 |
| Gambar 2.7 Contoh <i>Symmetry</i> .....                                  | 14 |
| Gambar 2.8 Contoh Penerapan <i>Symmetry</i> .....                        | 14 |
| Gambar 2.9 Contoh <i>Continuity</i> .....                                | 14 |
| Gambar 2.10 Contoh Penerapan <i>Continuity</i> .....                     | 15 |
| Gambar 2.11 Contoh <i>Common fate</i> .....                              | 15 |
| Gambar 2. 12 Contoh Penerapan <i>Common fate</i> .....                   | 15 |
| Gambar 2. 13 Contoh Beberapa Pilihan Informasi .....                     | 16 |
| Gambar 2.14 Contoh Penerapan <i>Figure and Background</i> .....          | 17 |
| Gambar 2.15 Contoh <i>Aesthetic Usability Effect</i> .....               | 18 |
| Gambar 2. 16 Contoh <i>Serial Position</i> .....                         | 18 |
| Gambar 2.17 Contoh <i>Isolation Effect</i> .....                         | 19 |
| Gambar 2.18 Ukuran Setiap <i>Platform</i> .....                          | 19 |
| Gambar 2.19 <i>F-Pattern</i> .....                                       | 20 |
| Gambar 2.20 <i>Z-Pattern</i> .....                                       | 21 |
| Gambar 2.21 Format Ukuran Objek.....                                     | 21 |
| Gambar 2.22 Warna Kontras.....                                           | 22 |
| Gambar 2.23 Warna Monokromatik .....                                     | 22 |
| Gambar 2.24 Warna Analogus.....                                          | 23 |
| Gambar 2.25 Warna Komplementer .....                                     | 23 |
| Gambar 2.26 Warna <i>Triadic</i> (Triadik).....                          | 23 |
| Gambar 2.27 Warna Bias Komplementer .....                                | 24 |
| Gambar 2.28 Warna <i>Rectangular</i> .....                               | 24 |
| Gambar 2.29 Warna <i>Square</i> .....                                    | 25 |
| Gambar 2.30 <i>Font Sans-Serif</i> .....                                 | 26 |
| Gambar 2.31 <i>Font Serif</i> .....                                      | 26 |
| Gambar 2.32 Contoh Penerapan <i>Level of Detail</i> .....                | 27 |
| Gambar 2.33 Contoh <i>Fill &amp; Outline</i> .....                       | 27 |
| Gambar 2.34 Contoh Ikon dengan <i>Roundness</i> .....                    | 28 |
| Gambar 2.35 Contoh Perbedaan <i>Weight</i> .....                         | 28 |
| Gambar 2.36 Komponen Pada <i>Button</i> .....                            | 29 |
| Gambar 2.37 Contoh Kartu Horizontal.....                                 | 29 |
| Gambar 2.38 Contoh Kartu Vertikal.....                                   | 30 |
| Gambar 2.39 Contoh Kartu <i>Stack</i> (Bertumpuk).....                   | 30 |
| Gambar 2.40 Contoh Kartu <i>Grid</i> .....                               | 30 |
| Gambar 2.41 Contoh Navigasi <i>Visible</i> .....                         | 31 |

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2.42 Contoh Navigai <i>Hidden</i> .....          | 32  |
| Gambar 2.43 Contoh Navigai Kontekstual .....            | 32  |
| Gambar 2.44 Contoh Ilustrasi .....                      | 33  |
| Gambar 2.45 Contoh Penerapan Ilustrasi.....             | 33  |
| Gambar 2.46 Contoh Animasi.....                         | 34  |
| Gambar 2.47 Contoh <i>Progress Bar</i> .....            | 34  |
| Gambar 2.48 Contoh <i>Microinteractions</i> .....       | 34  |
| Gambar 2.50 Penerapan Gestur iOS .....                  | 37  |
| Gambar 2.51 Penerapan Virtual Keyboard .....            | 37  |
| Gambar 2.52 Penerapan <i>Padding Touch Target</i> ..... | 38  |
| Gambar 2.49 Instrumen UEQ .....                         | 45  |
| Gambar 2. 53 Logo GMS.....                              | 50  |
| Gambar 2.54 Website GMS .....                           | 51  |
| Gambar 3.1 Diagram MDLC .....                           | 61  |
| Gambar 4.1 Wawancara Internal GMS.....                  | 78  |
| Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi GMS Church.....            | 80  |
| Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama .....                 | 81  |
| Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Holy Bible .....           | 81  |
| Gambar 4.5 Tampilan Halaman Utama .....                 | 82  |
| Gambar 4.6 Tampilan Fitur Aplikasi Holy Bible.....      | 84  |
| Gambar 4.7 Tampilan Program Aplikasi Holy Bible.....    | 85  |
| Gambar 4.8 <i>Mindmap</i> .....                         | 88  |
| Gambar 4.9 <i>Moodboard</i> .....                       | 89  |
| Gambar 4.10 Referensi.....                              | 90  |
| Gambar 4.11 <i>User Persona</i> .....                   | 91  |
| Gambar 4.12 <i>User Journey</i> .....                   | 91  |
| Gambar 4.13 <i>Flow Renungan Harian</i> .....           | 93  |
| Gambar 4.14 <i>Flow Homepage</i> .....                  | 94  |
| Gambar 4.15 <i>Flow Plans</i> .....                     | 95  |
| Gambar 4.16 <i>Information Architecture</i> .....       | 97  |
| Gambar 4.17 Tipografi.....                              | 99  |
| Gambar 4.18 <i>Color Palette</i> .....                  | 100 |
| Gambar 4.19 <i>Grid &amp; Column</i> .....              | 100 |
| Gambar 4.20 Sketsa Proses Pembuatan <i>Icon</i> .....   | 101 |
| Gambar 4.21 Draf Proses Pembuatan <i>Icon</i> .....     | 102 |
| Gambar 4.22 <i>Icon</i> .....                           | 102 |
| Gambar 4.23 <i>Button CTA</i> .....                     | 103 |
| Gambar 4.24 <i>Stroke Button</i> .....                  | 103 |
| Gambar 4.25 <i>Button Share</i> .....                   | 103 |
| Gambar 4.26 <i>Navigation Button</i> .....              | 104 |
| Gambar 4.27 Visual <i>Banner</i> .....                  | 105 |
| Gambar 4.28 Visual <i>Background</i> .....              | 106 |
| Gambar 4.29 Visual <i>Card</i> .....                    | 106 |

|                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.30 Sketsa <i>Low-Fidelity</i> .....                         | 107 |
| Gambar 4.31 <i>Low-Fidelity</i> .....                                | 108 |
| Gambar 4.32 <i>High-Fidelity</i> .....                               | 109 |
| Gambar 4.33 <i>High-Fidelity Verse of the Day</i> .....              | 109 |
| Gambar 4.34 Referensi <i>X- Banner</i> .....                         | 110 |
| Gambar 4.35 Sketsa <i>X-Banner</i> .....                             | 110 |
| Gambar 4.36 Sketsa <i>Banner</i> Play Store dan App Store .....      | 111 |
| Gambar 4.37 <i>Banner</i> Play Store atau App Store.....             | 112 |
| Gambar 4.38 Referensi Instagram <i>Post</i> dan <i>Story</i> .....   | 112 |
| Gambar 4.39 Sketsa Instagram <i>Post</i> dan <i>Story</i> .....      | 113 |
| Gambar 4.40 Instagram <i>Post</i> .....                              | 113 |
| Gambar 4.41 Sketsa <i>Wall Branding</i> .....                        | 114 |
| Gambar 4.42 <i>Banner Wall Branding</i> .....                        | 115 |
| Gambar 4.43 <i>Prototype Day</i> .....                               | 115 |
| Gambar 4.44 Hasil Kuesioner UEQ.....                                 | 116 |
| Gambar 4.45 <i>Splash Screen</i> .....                               | 122 |
| Gambar 4.46 <i>Homepage</i> .....                                    | 122 |
| Gambar 4.47 <i>Event &amp; News Card</i> .....                       | 123 |
| Gambar 4.48 <i>Card</i> Persembahan .....                            | 123 |
| Gambar 4.49 <i>Overlay</i> Persembahan.....                          | 124 |
| Gambar 4.50 Bagian Ayat Harian.....                                  | 125 |
| Gambar 4.51 <i>Flow Fitur Comment</i> .....                          | 125 |
| Gambar 4.52 <i>Overlay Share</i> .....                               | 126 |
| Gambar 4.53 Slide 2 & 3 Ayat Harian.....                             | 126 |
| Gambar 4.54 Halaman Transisi.....                                    | 127 |
| Gambar 4.55 Bagian Renungan Alkitab .....                            | 128 |
| Gambar 4.56 Bagian Renungan Doa.....                                 | 128 |
| Gambar 4.57 <i>Component</i> Layanan.....                            | 129 |
| Gambar 4.58 Formulir <i>Family Life Counselling</i> .....            | 130 |
| Gambar 4.59 <i>Flow My Spiritual Journey</i> .....                   | 131 |
| Gambar 4.60 Halaman <i>Daily Prayer</i> .....                        | 132 |
| Gambar 4.61 Halaman <i>Community</i> .....                           | 133 |
| Gambar 4.62 Formulir <i>Community</i> .....                          | 134 |
| Gambar 4.63 <i>Icon Streaks</i> .....                                | 134 |
| Gambar 4.64 <i>Overlay Streaks</i> .....                             | 135 |
| Gambar 4.65 Halaman <i>Profile</i> .....                             | 136 |
| Gambar 4.66 Halaman Ibadah.....                                      | 136 |
| Gambar 4.67 <i>Card</i> Informasi Gereja .....                       | 137 |
| Gambar 4.68 <i>Overlay Page</i> Persembahan & Informasi Gereja ..... | 138 |
| Gambar 4.69 Halaman <i>Plans</i> .....                               | 139 |
| Gambar 4.70 <i>Plans</i> Kitab Keluaran .....                        | 140 |
| Gambar 4.71 Refleksi <i>Plans</i> .....                              | 140 |
| Gambar 4.72 Refleksi <i>Plans Overlay</i> .....                      | 141 |

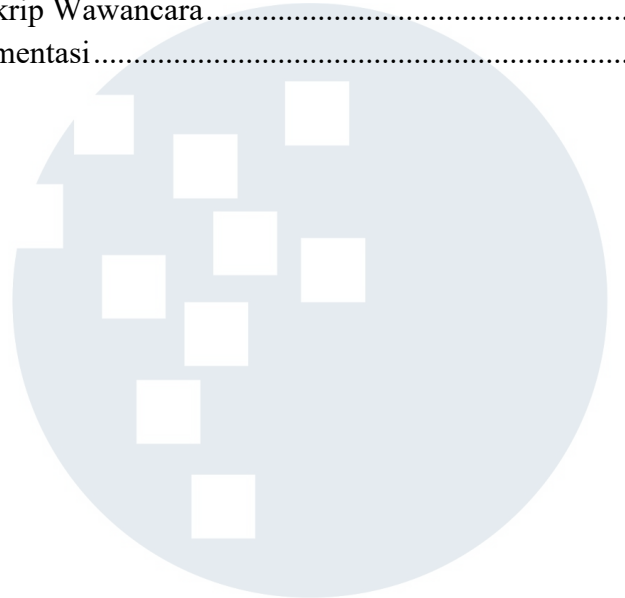


|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.73 Halaman Pengaturan .....                                       | 142 |
| Gambar 4.74 <i>Overlay</i> Rekap Renungan Harian.....                      | 142 |
| Gambar 4.75 <i>Flow</i> Donasi Sekarang .....                              | 143 |
| Gambar 4.76 Desain App Store/Play Store Banner .....                       | 144 |
| Gambar 4.77 Desain <i>Cover</i> App Store/Play Store Banner .....          | 145 |
| Gambar 4.78 Desain <i>Frame 2</i> App Store/Play Store <i>Banner</i> ..... | 145 |
| Gambar 4.79 Desain <i>Frame 3</i> App Store/Play Store <i>Banner</i> ..... | 146 |
| Gambar 4.80 Desain <i>Frame 4</i> App Store/Play Store <i>Banner</i> ..... | 147 |
| Gambar 4.81 Alternatif Desain <i>Roll Banner</i> .....                     | 148 |
| Gambar 4.82 <i>Mockup</i> Alternatif <i>Roll Banner</i> .....              | 149 |
| Gambar 4.83 Alternatif Instagram Hitam .....                               | 149 |
| Gambar 4.84 Alternatif Instagram <i>Post</i> Putih.....                    | 150 |
| Gambar 4.85 Alternatif Desain Instagram <i>Story</i> .....                 | 151 |
| Gambar 4.86 <i>Mockup Wall Branding</i> .....                              | 152 |
| Gambar 4.87 Desain <i>Wall Branding</i> Hitam .....                        | 152 |
| Gambar 4.88 Desain <i>Wall Branding</i> Putih.....                         | 153 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                   |        |
|---------------------------------------------------|--------|
| Lampiran Hasil Presentase Turnitin.....           | xxiv   |
| Lampiran Lampiran Form Bimbingan & Spesialis..... | xxix   |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> .....    | xxxii  |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i> .....    | xxxii  |
| Lampiran Hasil Kuesioner .....                    | xxxiii |
| Lampiran Transkrip Wawancara.....                 | xli    |
| Lampiran Dokumentasi.....                         | xlvi   |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA