

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF MENGENAI
NOTASI BALOK UNTUK PIANO KLASIK BAGI ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Regina Clara Marie

00000055413

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF MENGENAI
NOTASI BALOK UNTUK PIANO KLASIK BAGI ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Regina Clara Marie

00000055413

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 : Regina Clara Marie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055413
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF MENGENAI NOTASI BALOK UNTUK PIANO KLASIK BAGI 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, 9 Juni 2025



Regina Clara Marie

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF MENGENAI NOTASI BALOK UNTUK PIANO KLASIK BAGI ANAK

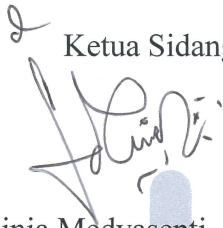
Oleh

Nama Lengkap : Regina Clara Marie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055413
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

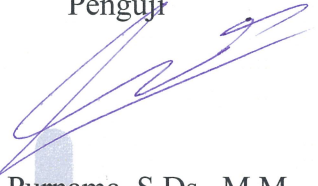
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



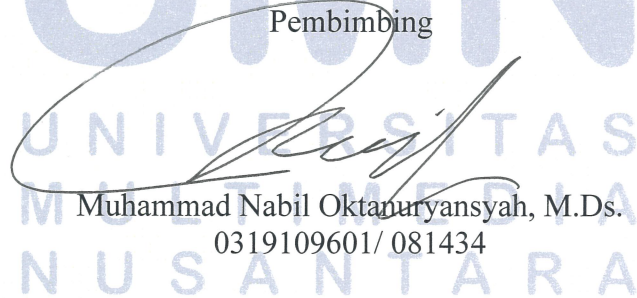
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Penguji



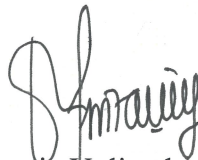
Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Regina Clara Marie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055413
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
EDUKATIF MENGENAI NOTASI BALOK
UNTUK PIANO KLASIK BAGI 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, 9 Juni 2025



Regina Clara Marie

* 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 Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala berkat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga tugas akhir yang berjudul “Perancangan Board Game Edukatif Mengenai Notasi Balok Untuk Piano Klasik Bagi Anak” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Topik tersebut diangkat karena masih banyak anak yang mengalami kesulitan membaca notasi balok dan merasa jenuh dalam pembelajaran membaca notasi balok. Dengan adanya perancangan *board game* edukatif ini, penulis berharap kemampuan membaca notasi balok anak dapat berkembang ke depannya.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan, dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan yang berbahagia ini,

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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Adhicipta R. Wirawan, sebagai *board game designer* yang telah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber penulis dalam wawancara dan memberi masukan untuk perancangan *board game*.
6. Nadya Jannitra, sebagai pianis sekaligus guru piano yang telah bersedia menjadi narasumber penulis dalam wawancara mengenai kesulitan membaca notasi balok pada anak.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan berupa dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Teman dan sahabat seperjuangan yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Rekan satu bimbingan yang telah bersama-sama menjalani pengerjaan tugas akhir hingga selesai.

Penulis berharap agar penelitian ini dapat membawa manfaat bagi seluruh pembacanya, baik bagi universitas maupun masyarakat.

Tangerang, 9 Juni 2025



Regina Clara Marie



PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF MENGENAI NOTASI BALOK UNTUK PIANO KLASIK BAGI ANAK

(Regina Clara Marie)

ABSTRAK

Notasi balok adalah elemen paling mendasar dalam mempelajari musik klasik. Kemahiran dalam membaca notasi balok sangat dibutuhkan untuk dapat membaca partitur dalam pembelajaran piano klasik. Kemampuan membaca notasi balok ini dapat ditingkatkan dengan memahami dan menghafal nama serta posisi notasi balok pada garis paranada. Namun, dalam prosesnya masih banyak anak berusia 8-10 tahun merasa jenuh karena metode pembelajaran yang membosankan tanpa penggunaan media pembelajaran interaktif yang cocok dengan mereka. Kejenuhan ini berujung pada kesulitan dalam membaca notasi balok. Hal ini berpotensi membawa dampak buruk pada keberhasilan pembelajaran anak ke depannya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif mengenai notasi balok yang dapat mendukung pembelajaran anak dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Metodologi *Design Thinking* oleh Robin Landa dan *MDA Framework* digunakan untuk merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara, *focus group discussion (FGD)*, observasi, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Salah satu hambatan yang ditemui dalam pembelajaran notasi balok dan kejenuhannya adalah minimnya media pembelajaran yang dapat menstimulasi proses belajar anak secara menyenangkan. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah *board game* edukatif untuk menghafal dan mengenali nama dan posisi notasi balok pada garis paranada. *Board game* ini diharapkan dapat mendorong anak agar lebih antusias terhadap pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih efektif.

Kata kunci: piano, notasi balok, anak, *board game*

***DESIGNING AN EDUCATIONAL BOARD GAME ABOUT
STAFF NOTATION FOR CHILDREN
CLASSICAL PIANO LEARNING***

(Regina Clara Marie)

ABSTRACT (English)

Staff notation is a fundamental element in learning classical music. Proficiency in reading staff notation is essential in order to read a sheet music in classical piano learning. This ability can be improved by understanding and memorizing the names and positions of the notes on the staff. Nevertheless, many children with age around 8-10 often tend to feel bored during the learning process due to dull teaching methods that lack of interactive learning media that suits the children's preferences. This boredom leads to difficulties in reading staff notation, which can negatively impact the children's learning success. Therefore, an interactive learning media for staff notation is needed to support children's learning by creating a more engaging learning atmosphere. The Design Thinking method by Landa and MDA Framework is used to design an interactive learning media that aligns with the learning objectives. Interviews, focus group discussion (FGD), observation, questionnaire, existing research, and reference research are used for data collection. One of the difficulties encountered during the process of staff notation learning and the boredom is associated with the lack of interactive learning media that can stimulate the learning process in a fun way. Therefore, the author chose to design an educational board game to recall and recognize the names and positions of notations on the staff. This board game is expected to encourage children to be more enthusiastic in learning and make the learning process itself more effective.

Keywords: piano, staff notation, children, board game

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.1.1 Tujuan Media Pembelajaran	5
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	6
2.1.3 Media Pembelajaran Berbasis Permainan.....	8
2.2 Board Game Edukatif.....	11
2.2.1 Elemen Board Game	12
2.2.2 Komponen Board Game	14
2.2.3 Jenis Board Game	17
2.2.4 Mekanisme Board Game	20
2.2.5 Ilustrasi.....	22
2.2.6 Warna	25
2.2.7 Tipografi.....	29
2.2.8 Layout.....	32

2.3 Musik.....	35
2.3.1 Musik Klasik.....	35
2.3.2 Piano	36
2.4 Psikologi Pembelajaran Anak Usia 8-10 Tahun.....	37
2.5 <i>Joyful Learning</i>	38
2.5.1 <i>Experiential Learning</i>	38
2.5.2 <i>Embodied Learning</i>	39
2.6 Penelitian yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.1.1 Primer	43
3.1.2 Sekunder.....	44
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	45
3.2.1 <i>Empathize</i>	46
3.2.2 <i>Define</i>	47
3.2.3 <i>Ideate</i>	47
3.2.4 <i>Prototype</i>	47
3.2.5 <i>Test</i>	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	48
3.3.1 Wawancara	48
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	52
3.3.3 Observasi.....	55
3.3.4 Kuesioner	58
3.3.5 Studi Eksisting.....	65
3.3.6 Studi Referensi.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	66
4.1 Hasil Perancangan	66
4.1.1 <i>Empathize</i>	66
4.1.2 <i>Define</i>	104
4.1.3 <i>Ideate</i>	111
4.1.4 <i>Prototype</i>	119
4.1.5 <i>Test</i>	160

4.1.6 Simpulan Perancangan	166
4.2 Pembahasan Perancangan.....	167
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	168
4.2.2 Simpulan <i>Beta Test</i>	172
4.2.3 Analisis Desain Media Utama	173
4.2.4 Analisis Desain Media Sekunder.....	186
4.2.5 Anggaran	191
BAB V PENUTUP.....	195
5.1 Simpulan	195
5.2 Saran.....	195
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 3.1 FGD Bagian 1	52
Tabel 3.2 FGD Bagian 2	53
Tabel 3.3 FGD Bagian 3	54
Tabel 3.4 FGD Bagian 4	54
Tabel 3.5 Kuesioner Section 1	59
Tabel 3.6 Kuesioner Section 2	60
Tabel 3.7 Kuesioner Section 3	62
Tabel 3.8 Kuesioner Section 4	64
Tabel 4.1 Profil Peserta FGD	73
Tabel 4.2 Analisis SWOT Beyer Op. 101.....	90
Tabel 4.3 Analisis SWOT Music Theory for Young Musicians.....	92
Tabel 4.4 Analisis SWOT Music Theory Made Easy.....	94
Tabel 4.5 Analisis SWOT MuseScore	96
Tabel 4.6 Analisis SWOT Word A Round.....	99
Tabel 4.7 Analisis SWOT the Game of Life Junior.....	100
Tabel 4.8 Analisis SWOT Exploding Kittens	102
Tabel 4.9 Creative Brief Perancangan Board Game Edukatif 1	108
Tabel 4.10 Creative Brief Perancangan Board Game Edukatif 2	110
Tabel 4.11 Elemen Board Game	119
Tabel 4.12 Mekanisme Board Game.....	122
Tabel 4.13 Skala Likert UEQ.....	161
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Alpha Test	162
Tabel 4.15 Validating the Validation	171
Tabel 4.16 Hasil Kuesioner LEQ	172
Tabel 4.17 Budgeting Desain.....	191
Tabel 4.18 Budgeting Produksi Pokok Board Game	192
Tabel 4.19 Budgeting Media Sekunder.....	193

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Kartu	14
Gambar 2.2 Komponen Pion.....	15
Gambar 2.3 Komponen Papan	15
Gambar 2.4 Komponen Token.....	16
Gambar 2.5 Board Game Labyrinth.....	17
Gambar 2.6 Board Game Catur.....	18
Gambar 2.7 Board Game Puerto Rico.....	18
Gambar 2.8 Board Game Ludo	19
Gambar 2.9 Board Game Ular Tangga	20
Gambar 2.10 Gaya Ilustrasi Flat Illustration.....	23
Gambar 2.11 Gaya Ilustrasi Semi Realis	24
Gambar 2.12 Gaya Ilustrasi Kartun	24
Gambar 2.13 <i>Color Wheel</i>	25
Gambar 2.14 Skema Complementary	26
Gambar 2.15 Skema Tetradic.....	26
Gambar 2.16 Cool Colors	27
Gambar 2.17 Warm Colors	27
Gambar 2.18 Prinsip Tipografi Legibility.....	29
Gambar 2.19 Prinsip Tipografi Readability	30
Gambar 2.20 Prinsip Tipografi Visibility	30
Gambar 2.21 Jenis Typeface Sans Serif.....	31
Gambar 2.22 Jenis Typeface Display.....	31
Gambar 2.23 Single-Column Grid	34
Gambar 2.24 Multicolumn Grid.....	34
Gambar 2.25 Modular Grid.....	35
Gambar 2.26 Notasi Balok.....	36
Gambar 4.1 Wawancara dengan Board Game Designer.....	67
Gambar 4.2 Wawancara dengan Kepala Sekolah	70
Gambar 4.3 Dokumentasi Focus Group Discussion	72
Gambar 4.4 Gambar FGD Notasi Balok	73
Gambar 4.5 Gambar FGD Buku <i>Theory Made Easy Level 1</i>	74
Gambar 4.6 Gambar FGD Gaya Ilustrasi.....	75
Gambar 4.7 Observasi Kegiatan Belajar Anak	77
Gambar 4.8 Observasi Ruang Belajar Anak 1	79
Gambar 4.9 Observasi Ruang Belajar Anak 2	80
Gambar 4.10 Observasi Interaksi Pembelajaran	81
Gambar 4.11 Data Usia Responden	84
Gambar 4.12 Data Metode Pengajaran Guru	84
Gambar 4.13 Data Cara Mengajar Guru	85
Gambar 4.14 Data Cara Guru Membantu Murid Mengingat Materi	85

Gambar 4.15 Data Kesulitan Yang Ditemui Pada Murid	86
Gambar 4.16 Data Indikasi Kejenuhan Belajar Pada Anak	86
Gambar 4.17 Data Media Belajar Yang Digunakan	87
Gambar 4.18 Data Kekurangan Dari Media Belajar	88
Gambar 4.19 Data Ketertarikan Menggunakan Media Belajar Sambil Bermain..	88
Gambar 4.20 Data Preferensi Visual.....	89
Gambar 4.21 Buku Beyer Op. 101	90
Gambar 4.22 Buku <i>Music Theory for Young Musicians</i>	92
Gambar 4.23 Buku <i>Music Theory Made Easy</i>	94
Gambar 4.24 Software MuseScore	96
Gambar 4.25 <i>Board Game Word A Round</i>	98
Gambar 4.26 <i>Board Game the Game of Life Junior</i>	100
Gambar 4.27 <i>Board Game Exploding Kittens</i>	102
Gambar 4.28 User Persona Target Primer	105
Gambar 4.29 User Persona Target Sekunder	105
Gambar 4.30 User Journey Before Target Primer	106
Gambar 4.31 User Journey After Target Primer	107
Gambar 4.32 User Journey Before Target Sekunder	107
Gambar 4.33 User Journey After Target Sekunder.....	108
Gambar 4.34 Mindmap Perancangan Board Game Mengenai Notasi Balok.....	112
Gambar 4.35 Alternatif Big Idea.....	113
Gambar 4.36 Moodboard	115
Gambar 4.37 Referensi Gaya Visual dan Karakter	115
Gambar 4.38 Referensi Logo	116
Gambar 4.39 Referensi Komponen Board Game	116
Gambar 4.40 Stylescape	117
Gambar 4.41 Typeface	118
Gambar 4.42 Color Palette	118
Gambar 4.43 Sketsa Board Game 1	123
Gambar 4.44 Paper Prototype 1	126
Gambar 4.45 Sketsa Board Game 2	127
Gambar 4.46 Paper Prototype 2	130
Gambar 4.47 Sketsa Kasar Key Visual	131
Gambar 4.48 Sketsa Komprehensif Key Visual	132
Gambar 4.49 Sketsa Komposisi Key Visual	133
Gambar 4.50 Base Coloring Key Visual	133
Gambar 4.51 Color Shading Key Visual.....	134
Gambar 4.52 Desain Final Key Visual	134
Gambar 4.53 Sketsa Logo	135
Gambar 4.54 Proses Perancangan Logo.....	136
Gambar 4.55 Alternatif Desain Logo	136
Gambar 4.56 Sketsa Karakter	137
Gambar 4.57 Desain Final Karakter.....	140

Gambar 4.58 Sketsa Papan Permainan.....	141
Gambar 4.59 Base Color Papan Permainan	141
Gambar 4.60 Color Shading Papan Permainan.....	142
Gambar 4.61 Desain Alpha Test Papan Permainan	142
Gambar 4.62 Sketsa Kartu Notasi.....	143
Gambar 4.63 Low Fidelity Kartu Notasi.....	144
Gambar 4.64 Coloring Kartu Notasi	144
Gambar 4.65 Desain Final Kartu Notasi	145
Gambar 4.66 Low Fidelity Kartu Misteri	146
Gambar 4.67 Sketsa Ilustrasi Kartu Misteri.....	147
Gambar 4.68 Desain Final Kartu Misteri.....	148
Gambar 4.69 Proses Desain Koin Notasi.....	149
Gambar 4.70 Desain Final Koin Notasi	149
Gambar 4.71 Sketsa Pion	150
Gambar 4.72 Desain Final Pion	150
Gambar 4.73 Sketsa Rule Book	151
Gambar 4.74 Draft Isi Rule Book	151
Gambar 4.75 Proses Layouting Rule Book.....	152
Gambar 4.76 Desain Alpha Test Rule Book.....	152
Gambar 4.77 Sketsa Packaging.....	153
Gambar 4.78 Desain Final Packaging.....	154
Gambar 4.79 Visualisasi Sekat Packaging.....	154
Gambar 4.80 Sketsa Cover Buku Garis Lima.....	155
Gambar 4.81 Proses Layouting Buku Garis Lima	156
Gambar 4.82 Desain Final Buku Garis Lima.....	156
Gambar 4.83 Proses Layouting Catatan Notasi Balok.....	157
Gambar 4.84 Desain Final Catatan Notasi Balok	158
Gambar 4.85 Sketsa Banner	159
Gambar 4.86 Desain Final Banner	159
Gambar 4.87 Dokumentasi Alpha Test.....	160
Gambar 4.88 Diagram Hasil Alpha Test.....	163
Gambar 4.89 Perbaikan Papan Permainan	165
Gambar 4.90 Perbaikan Rule Book.....	166
Gambar 4.91 Dokumentasi FGD Beta Test	168
Gambar 4.92 Dokumentasi Play Test Beta Test	169
Gambar 4.93 Desain Final Logo	174
Gambar 4.94 Mockup Desain Papan Permainan.....	175
Gambar 4.95 Mockup Desain Kartu Notasi	176
Gambar 4.96 Analisis Desain Kartu Notasi	177
Gambar 4.97 Mockup Desain Kartu Misteri.....	178
Gambar 4.98 Analisis Desain Kartu Misteri	179
Gambar 4.99 Mockup Desain Pion	180
Gambar 4.100 Desain Karakter Pion	180

Gambar 4.101 Analisis Desain Koin Notasi	182
Gambar 4.102 Mockup Desain Rule Book	183
Gambar 4.103 Desain Final Rule Book	184
Gambar 4.104 Mockup Desain Packaging	185
Gambar 4.105 Analisis Desain Packaging	185
Gambar 4.106 Mockup Desain Buku Garis Lima.....	187
Gambar 4.107 Mockup Isi Buku Garis Lima.....	187
Gambar 4.108 Mockup Desain Catatan Notasi Balok	188
Gambar 4.109 Analisis Desain Catatan Notasi Balok	189
Gambar 4.110 Mockup Desain Banner.....	190
Gambar 4.111 Analisis Desain Banner.....	190



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Presentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran 2 <i>Form</i> Bimbingan.....	xxxv
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xli
Lampiran 4 <i>Consent Form</i>	xlvi
Lampiran 5 Kuesioner Pengumpulan Data	xlvii
Lampiran 6 Kuesioner <i>Alpha Test</i>	liv
Lampiran 7 Kuesioner <i>Beta Test</i>	lviii
Lampiran 8 Pre Kuesioner	lxi

