

**PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA MANDARIN  
UNTUK PERSIAPAN KARIR DI PASAR GLOBAL**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Careen**

**00000055396**

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

**PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA MANDARIN  
UNTUK PERSIAPAN KARIR DI PASAR GLOBAL**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Careen**

**00000055396**

**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 : Careen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055396  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

### **PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA MANDARIN UNTUK PERSIAPAN KARIR DI PASAR GLOBAL**

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, 19 Juni 2025



(Careen)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA MANDARIN UNTUK PERSIAPAN KARIR DI PASAR GLOBAL

Oleh

Nama Lengkap : Careen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055396  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025  
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



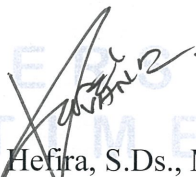
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/ 081434

Penguji



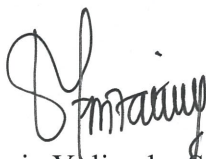
Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/ 081472

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

iii

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Careen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055396  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2\* (\*coret yang tidak dipilih)  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR  
BAHASA MANDARIN UNTUK PERSIAPAN  
KARIR DI PASAR GLOBAL

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, 19 Juni 2025



(Careen)

\* 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 rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Proposal Tugas akhir ini berjudul “Perancangan Aplikasi Belajar Bahasa Mandarin Untuk Persiapan Karir Di Pasar Global” merupakan bagian dari upaya penulis untuk menghubungkan keahlian desain interaktif dengan kebutuhan praktis dalam dunia kerja. Dalam proses penyusunan tugas ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan penulis ingin menyampaikan rasa 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. Vania Hefira, S.Ds., M.M. 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.
6. Dr. Mei Rianto Chandra, S.S., MTCSOL selaku narasumber yang telah memberikan wawasan dan masukan selama penyusunan tugas akhir ini.
7. Nabila Chandra A, S.H. selaku narasumber yang telah memberikan dukungan serta wawasan berharga selama penyusunan tugas akhir ini.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Careen)

# PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA MANDARIN UNTUK PERSIAPAN KARIR DI PASAR GLOBAL

(Careen)

## ABSTRAK

Dalam era globalisasi, kerja sama ekonomi antara Cina dan Indonesia semakin meningkat, ditandai dengan terus bertambahnya investasi Cina di berbagai sektor strategis. Hal ini mendorong meningkatnya kebutuhan tenaga kerja yang memiliki keterampilan berbahasa Mandarin. Namun, minat mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin masih tergolong rendah, disebabkan oleh kompleksitas bahasa serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di wilayah Jakarta Selatan. Proses perancangan dilakukan dengan metode *design thinking* yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna serta eksplorasi ide-ide kreatif agar aplikasi yang dirancang relevan dan efektif. Pada tahap identifikasi kebutuhan, data kuesioner digunakan untuk memahami perilaku mahasiswa yang kemudian menjadi dasar dalam memilih media sosial *feeds* Instagram sebagai media sekunder. Pemanfaatan media sosial dinilai efektif karena sesuai dengan kebiasaan dan preferensi target pengguna. Seluruh proses perancangan, mulai dari riset awal, pengembangan konsep, hingga perancangan prototipe, akan dirangkum secara sistematis dalam sebuah design document yang menjadi panduan utama dalam pengembangan media pembelajaran ini.

**Kata kunci:** Bahasa Mandarin, Media Belajar, Karier, Globalisasi

# ***DESIGNING A MANDARIN LEARNING APPLICATION FOR CAREER PREPARATION IN THE GLOBAL MARKET***

(Careen)

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

*In the era of globalization, economic cooperation between China and Indonesia has continued to grow, marked by the increasing volume of Chinese investments across various strategic sectors. This development has led to a growing demand for a workforce proficient in Mandarin. However, students' interest in learning Mandarin remains relatively low, primarily due to the language's complexity and the continued reliance on conventional teaching methods. This study aims to design an interactive learning media to enhance students' motivation in learning Mandarin, specifically targeting university students in South Jakarta. The design process adopts the design thinking methodology, emphasizing a deep understanding of user needs and the exploration of creative ideas to ensure the resulting application is both relevant and effective. During the needs identification stage, questionnaire data were utilized to analyze student behavior, which informed the selection of Instagram social media feeds as a secondary medium. The use of social media is considered effective due to its alignment with the habits and preferences of the target users. The entire design process from initial research, concept development, to prototype creation will be systematically documented in a design document that serves as the primary guide for the development of this learning media.*

**Keywords:** *Mandarin Language, Learning Media, Career, Globalization*

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 .....                                    | vi   |
| <i>ABSTRACT (English)</i> .....                  | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                  | viii |
| DAFTAR TABEL.....                                | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                               | xiii |
| 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 .....                     | 4    |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir .....                    | 4    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                     | 5    |
| 2.1 Media Interaktif .....                       | 5    |
| 2.1.1 Jenis Media Informasi.....                 | 5    |
| 2.1.2 Aplikasi Ponsel.....                       | 6    |
| 2.2 UI/UX Aplikasi .....                         | 7    |
| 2.2.1 <i>User Interface (UI)</i> .....           | 7    |
| 2.2.2 Prinsip <i>User Interface (UI)</i> .....   | 7    |
| 2.2.3 Elemen <i>User Interface (UI)</i> .....    | 9    |
| 2.2.4 Sistem Navigasi .....                      | 27   |
| 2.2.5 Tombol.....                                | 27   |
| 2.2.6 <i>Text Field</i> .....                    | 28   |
| 2.2.7 <i>User Experience (UX)</i> .....          | 29   |
| 2.2.8 Prinsip <i>User Experience (UX)</i> .....  | 29   |
| 2.2.9 <i>Target Audience</i> .....               | 31   |

|                |                                                  |           |
|----------------|--------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.10         | <i>User Persona</i> .....                        | 31        |
| 2.2.11         | <i>User Flow</i> .....                           | 32        |
| 2.2.12         | <i>User Journey Map</i> .....                    | 33        |
| 2.2.13         | <i>Information Architecture</i> .....            | 34        |
| 2.2.14         | <i>Wireframe (Low Fidelity)</i> .....            | 34        |
| 2.2.15         | <i>High Fidelity</i> .....                       | 35        |
| 2.2.16         | <i>Gamefication (UI)</i> .....                   | 35        |
| 2.2.17         | <i>Fitt's Law</i> .....                          | 40        |
| 2.2.18         | <i>Miller's Law</i> .....                        | 41        |
| 2.3            | Bahasa Mandarin .....                            | 41        |
| 2.3.1          | Aksara Mandarin .....                            | 42        |
| 2.3.2          | Fonetik Mandarin .....                           | 43        |
| 2.3.3          | Pinyin dan Nada .....                            | 43        |
| 2.3.4          | Standarisasi Bahasa Mandarin .....               | 44        |
| 2.4            | <i>Task-Based Language Teaching (TBLT)</i> ..... | 46        |
| 2.5            | Penelitian Relevan .....                         | 48        |
| <b>BAB III</b> | <b>METODOLOGI PERANCANGAN</b> .....              | <b>51</b> |
| 3.1            | Subjek Perancangan .....                         | 51        |
| 3.2            | Metode dan Prosedur Perancangan .....            | 53        |
| 3.2.1          | <i>Empathize</i> .....                           | 55        |
| 3.2.2          | <i>Define</i> .....                              | 56        |
| 3.2.3          | <i>Ideate</i> .....                              | 56        |
| 3.2.4          | <i>Prototype</i> .....                           | 57        |
| 3.2.5          | <i>Test</i> .....                                | 57        |
| 3.3            | Teknik dan Prosedur Perancangan .....            | 60        |
| 3.3.1          | Observasi .....                                  | 61        |
| 3.3.2          | Wawancara .....                                  | 61        |
| 3.3.3          | <i>Focus Group Discussion</i> .....              | 64        |
| 3.3.4          | Kuesioner .....                                  | 66        |
| 3.3.5          | Studi Eksisting .....                            | 71        |
| 3.3.6          | Studi Literatur .....                            | 71        |
| <b>BAB IV</b>  | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN</b> .....    | <b>73</b> |
| 4.1            | Hasil Perancangan .....                          | 73        |
| 4.1.1          | <i>Empathize</i> .....                           | 73        |

|                                                         |      |
|---------------------------------------------------------|------|
| 4.1.2 <i>Define</i> .....                               | 105  |
| 4.1.3 <i>Ideate</i> .....                               | 109  |
| 4.1.4 <i>Prototype</i> .....                            | 140  |
| 4.1.5 <i>Testing</i> .....                              | 148  |
| 4.1.6 <i>Kesimpulan Perancangan</i> .....               | 172  |
| 4.2 <i>Pembahasan Perancangan</i> .....                 | 172  |
| 4.2.1 <i>Beta Test</i> .....                            | 174  |
| 4.2.2 <i>Analisis Bagian Awal Aplikasi</i> .....        | 177  |
| 4.2.3 <i>Analisis Bagian Kuis Aplikasi</i> .....        | 178  |
| 4.2.4 <i>Analisis Bagian Practice Aplikasi</i> .....    | 180  |
| 4.2.5 <i>Analisis Bagian Leaderboard Aplikasi</i> ..... | 181  |
| 4.2.6 <i>Analisis Bagian Profile Aplikasi</i> .....     | 183  |
| 4.2.7 <i>Analisis Sosial Media</i> .....                | 184  |
| 4.2.8 <i>Anggaran</i> .....                             | 185  |
| <b>BAB IV PENUTUP</b> .....                             | 187  |
| 5.1 <i>Simpulan</i> .....                               | 187  |
| 5.2 <i>Saran</i> .....                                  | 188  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                             | xvii |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                                   | xxii |



## DAFTAR TABEL

|                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner Data Diri Responden.....            | 66  |
| Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Kuesioner Pengalaman Belajar .....            | 67  |
| Tabel 3.3 Tabel Pertanyaan Kuesioner Media .....                         | 70  |
| Tabel 4.1 Hasil Lowongan Kerja Bahasa Mandarin .....                     | 74  |
| Tabel 4.2 Usia Responden.....                                            | 83  |
| Tabel 4.3 Jenis Kelamin Responden .....                                  | 84  |
| Tabel 4.4 Status Mahasiswa .....                                         | 84  |
| Tabel 4.5 Tingkat Rasa Penting Bahasa Mandarin Responden .....           | 85  |
| Tabel 4.6 Manfaat Bahasa Mandarin dalam dunia kerja.....                 | 85  |
| Tabel 4.7 Pengalaman Belajar Bahasa Mandarin .....                       | 86  |
| Tabel 4.8 Media Belajar Bahasa Mandarin.....                             | 87  |
| Tabel 4.9 Kendala Belajar Bahasa Mandarin.....                           | 88  |
| Tabel 4.10 Metode Belajar Bahasa Mandarin.....                           | 88  |
| Tabel 4.11 Pengalaman Penggunaan Aplikasi Bahasa Mandarin.....           | 89  |
| Tabel 4.12 Keberlanjutan Aplikasi Bahasa Mandarin .....                  | 90  |
| Tabel 4.13 Alasan Tidak Lanjut Menggunakan Aplikasi .....                | 90  |
| Tabel 4.14 Alasan Masih Lanjut Menggunakan Aplikasi.....                 | 91  |
| Tabel 4.15 Media Yang Sering Ditemui .....                               | 93  |
| Tabel 4.16 Tempat Untuk <i>Belajar/ Self Development</i> Bahasa.....     | 93  |
| Tabel 4.17 Preferensi Media Belajar.....                                 | 94  |
| Tabel 4.18 Analisis SWOT Hello Chinese .....                             | 97  |
| Tabel 4.19 Analisis SWOT Duolingo .....                                  | 99  |
| Tabel 4.20 Analisis SWOT Studi Referensi Gaya Desain .....               | 101 |
| Tabel 4.21 Analisis SWOT Studi Referensi <i>Layout</i> .....             | 101 |
| Tabel 4.22 Analisis SWOT Studi Referensi Warna.....                      | 103 |
| Tabel 4.23 Analisis SWOT Referensi Karakter .....                        | 104 |
| Tabel 4.24 Analisis SWOT Referensi <i>Badges</i> .....                   | 105 |
| Tabel 4.25 Penjabaran Ikon Primer.....                                   | 125 |
| Tabel 4.26 Penjabaran Ikon Sekunder .....                                | 126 |
| Tabel 4.27 Usia Responden.....                                           | 150 |
| Tabel 4.28 Program Studi .....                                           | 151 |
| Tabel 4.29 Materi Mudah Dipahami.....                                    | 151 |
| Tabel 4.30 Membantu Memperdalam Pemahaman Bahasa Mandarin .....          | 152 |
| Tabel 4.31 Materi Aplikasi Relevan Dengan Dunia Kerja Di Bidang IT ..... | 153 |
| Tabel 4.32 Tampilan Mudah Dipahami .....                                 | 153 |
| Tabel 4.33 Tombol Mudah Ditemukan.....                                   | 154 |
| Tabel 4.34 Aplikasi Menarik Untuk Digunakan .....                        | 155 |
| Tabel 4.35 Tema Gelap Nyaman Digunakan.....                              | 155 |
| Tabel 4.36 Hirarki Aplikasi Jelas.....                                   | 156 |
| Tabel 4.37 Aplikasi Tampak Profesional.....                              | 157 |

|                                                                          |     |
|--------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4.38 Fitur Berjalan Sesuai Fungsinya .....                         | 157 |
| Tabel 4.39 <i>Font</i> Mudah Dibaca .....                                | 158 |
| Tabel 4.40 Ikon Mudah Dimengerti.....                                    | 158 |
| Tabel 4.41 Interaktivitas <i>Placement Test</i> Mudah Dimengerti .....   | 159 |
| Tabel 4.42 Interaktivitas " <i>Personal Quiz</i> " Mudah Dimengerti..... | 159 |
| Tabel 4.43 Membutuhkan Seluruh Instruksi Dalam Bahasa Mandarin .....     | 160 |
| Tabel 4.44 Membutuhkan Fitur " <i>Lives</i> " .....                      | 161 |
| Tabel 4.45 Data Identitas Partisipan <i>Beta Test</i> .....              | 175 |
| Tabel 4.46 Anggaran Perancangan .....                                    | 185 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Contoh Tampilan Aplikasi Bahasa.....     | 6  |
| Gambar 2.2 Contoh Kesederhaan UI .....              | 7  |
| Gambar 2.3 Contoh Konsistensi UI .....              | 8  |
| Gambar 2.4 Contoh <i>User-Centered Design</i> ..... | 8  |
| Gambar 2.5 Contoh <i>Visibility</i> .....           | 9  |
| Gambar 2.6 Warna Merah.....                         | 10 |
| Gambar 2.7 Warna <i>Pink</i> .....                  | 11 |
| Gambar 2.8 Warna Kuning .....                       | 11 |
| Gambar 2.9 Warna <i>Orange</i> .....                | 11 |
| Gambar 2.10 Warna Cokelat.....                      | 12 |
| Gambar 2.11 Warna Biru .....                        | 12 |
| Gambar 2.12 Warna Hijau .....                       | 12 |
| Gambar 2.13 Warna Ungu .....                        | 12 |
| Gambar 2.14 Warna Abu-Abu .....                     | 13 |
| Gambar 2.15 Warna Putih.....                        | 13 |
| Gambar 2.16 Warna Hitam .....                       | 13 |
| Gambar 2.17 Hue .....                               | 14 |
| Gambar 2.18 Nilai.....                              | 15 |
| Gambar 2.19 Saturasi .....                          | 15 |
| Gambar 2.20 Monokromatik.....                       | 16 |
| Gambar 2.21 <i>Analog</i> .....                     | 16 |
| Gambar 2.22 Komplementer.....                       | 16 |
| Gambar 2.23 <i>Split-Complementary</i> .....        | 17 |
| Gambar 2.24 Triadik .....                           | 17 |
| Gambar 2.25 Tetradik .....                          | 17 |
| Gambar 2.26 Persegi.....                            | 18 |
| Gambar 2.27 <i>Font Serif</i> .....                 | 19 |
| Gambar 2.28 <i>Font Sans Serif</i> .....            | 19 |
| Gambar 2.29 <i>Font Script</i> .....                | 19 |
| Gambar 2.30 <i>Font Dekoratif</i> .....             | 20 |
| Gambar 2.31 <i>Baseline</i> .....                   | 20 |
| Gambar 2.32 <i>X-Height</i> .....                   | 20 |
| Gambar 2.33 <i>Stroke</i> .....                     | 21 |
| Gambar 2.34 <i>Serif</i> .....                      | 21 |
| Gambar 2.35 <i>Sans Serif</i> .....                 | 21 |
| Gambar 2.36 <i>Weight, Height, dan Size</i> .....   | 22 |
| Gambar 2.37 <i>Ascender dan Descend</i> .....       | 22 |
| Gambar 2.38 <i>Letter Spacing</i> .....             | 22 |
| Gambar 2.39 <i>White Spacing</i> .....              | 23 |
| Gambar 2.40 <i>Alignment</i> .....                  | 23 |

|                                                                     |     |
|---------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2.41 <i>Hierarchy</i> .....                                  | 23  |
| Gambar 2.42 <i>Layout Grid</i> .....                                | 24  |
| Gambar 2.43 <i>Padding</i> .....                                    | 25  |
| Gambar 2.44 <i>Dimensions</i> .....                                 | 25  |
| Gambar 2.45 <i>Alignment</i> .....                                  | 25  |
| Gambar 2.46 <i>Margin</i> .....                                     | 26  |
| Gambar 2.47 <i>Safe Area</i> .....                                  | 26  |
| Gambar 2.48 <i>Sistem Navigasi</i> .....                            | 27  |
| Gambar 2.49 <i>Buttons</i> .....                                    | 28  |
| Gambar 2.50 <i>Text Field</i> .....                                 | 28  |
| Gambar 2.51 <i>User Persona</i> .....                               | 32  |
| Gambar 2.52 <i>User Flow</i> .....                                  | 33  |
| Gambar 2.53 <i>User Journey Map</i> .....                           | 33  |
| Gambar 2.54 <i>Information Architecture</i> .....                   | 34  |
| Gambar 2.55 <i>Low Fidelity</i> .....                               | 34  |
| Gambar 2.56 <i>Poin</i> .....                                       | 36  |
| Gambar 2.57 <i>Lencana</i> .....                                    | 36  |
| Gambar 2.58 <i>Papan Peringkat</i> .....                            | 37  |
| Gambar 2.59 <i>Hubungan</i> .....                                   | 37  |
| Gambar 2.60 <i>Tantangan</i> .....                                  | 38  |
| Gambar 2.61 <i>Kendala</i> .....                                    | 38  |
| Gambar 2.62 <i>Perjalanan</i> .....                                 | 39  |
| Gambar 2.63 <i>Narasi</i> .....                                     | 39  |
| Gambar 2.64 <i>Aksara Tradisional</i> .....                         | 42  |
| Gambar 2.65 <i>Aksara Sederhana</i> .....                           | 43  |
| Gambar 2.66 <i>Konsonan Mandarin</i> .....                          | 43  |
| Gambar 2.67 <i>Pinyin Mandarin</i> .....                            | 44  |
| Gambar 2.68 <i>Lambang HSK</i> .....                                | 46  |
| Gambar 2.69 <i>Lambang BCT</i> .....                                | 46  |
| Gambar 3.1 <i>Tahapan Design Thinking</i> .....                     | 54  |
| Gambar 4.1 <i>Screenshot Observasi</i> .....                        | 75  |
| Gambar 4.2 <i>Screenshoot Wawancara Dosen Sastra Mandarin</i> ..... | 75  |
| Gambar 4.3 <i>Screenshoot Wawancara Designer UI/UX</i> .....        | 78  |
| Gambar 4.4 <i>Screenshoot FGD</i> .....                             | 81  |
| Gambar 4.5 <i>Tampilan Aplikasi Hello Chinese</i> .....             | 95  |
| Gambar 4.6 <i>Tampilan Aplikasi Duolingo</i> .....                  | 98  |
| Gambar 4.7 <i>Studi Referensi Gaya Desain</i> .....                 | 100 |
| Gambar 4.8 <i>Studi Referensi Layout</i> .....                      | 101 |
| Gambar 4.9 <i>Studi Referensi Warna</i> .....                       | 102 |
| Gambar 4.10 <i>Referensi Karakter</i> .....                         | 103 |
| Gambar 4.11 <i>Studi Referensi Badges</i> .....                     | 104 |
| Gambar 4.12 <i>User Persona</i> .....                               | 106 |
| Gambar 4.13 <i>User Journey Before</i> .....                        | 107 |

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.14 <i>User Journey After</i> .....              | 108 |
| Gambar 4.15 Mindmap Awal.....                            | 110 |
| Gambar 4.16 <i>Mindmap</i> Setelah Revisi.....           | 111 |
| Gambar 4.17 <i>Moodboard</i> .....                       | 113 |
| Gambar 4.18 <i>Color Palette</i> Aplikasi.....           | 114 |
| Gambar 4.19 <i>Stylescape</i> .....                      | 115 |
| Gambar 4.20 Referensi Tipografi .....                    | 116 |
| Gambar 4.21 Alternatif Tipografi .....                   | 116 |
| Gambar 4.22 Tipografi Aplikasi .....                     | 117 |
| Gambar 4.23 Referensi Logo .....                         | 118 |
| Gambar 4.24 Sketsa Logo Aplikasi .....                   | 118 |
| Gambar 4.25 Digitalisasi Logo Aplikasi.....              | 119 |
| Gambar 4.26 Referensi Awal Karakter.....                 | 120 |
| Gambar 4.27 Sketsa Awal Karakter .....                   | 121 |
| Gambar 4.28 Referensi Karakter.....                      | 121 |
| Gambar 4.29 Sketsa Karakter .....                        | 122 |
| Gambar 4.30 Karakter Aplikasi Final .....                | 122 |
| Gambar 4.31 Referensi Ikon .....                         | 123 |
| Gambar 4.32 Sketsa Ikon .....                            | 124 |
| Gambar 4.33 <i>Grid</i> Ikon.....                        | 124 |
| Gambar 4.34 Referensi Tombol.....                        | 127 |
| Gambar 4.35 Sketsa Tombol.....                           | 128 |
| Gambar 4.36 Digitalisasi Tombol.....                     | 128 |
| Gambar 4.37 Referensi Ilustrasi.....                     | 129 |
| Gambar 4.38 Sketsa Ilustrasi .....                       | 130 |
| Gambar 4.39 Digitalisasi Ilustrasi.....                  | 130 |
| Gambar 4.40 Ilustrasi Dengan Teks.....                   | 131 |
| Gambar 4.41 <i>Information Architecture</i> Awal .....   | 132 |
| Gambar 4.42 <i>Information Architecture</i> Final.....   | 133 |
| Gambar 4.43 <i>User Flow</i> Awal .....                  | 135 |
| Gambar 4.44 <i>User Flow</i> Final.....                  | 136 |
| Gambar 4.45 Referensi Sosial Media.....                  | 137 |
| Gambar 4.46 Sketsa Sosial Media .....                    | 138 |
| Gambar 4.47 <i>Grid Feeds</i> Instagram.....             | 138 |
| Gambar 4.48 Digitalisasi Sosial Media.....               | 139 |
| Gambar 4.49 <i>Grid</i> Aplikasi.....                    | 140 |
| Gambar 4.50 <i>Safe Area</i> Aplikasi.....               | 141 |
| Gambar 4.51 <i>Wireframe</i> Aplikasi .....              | 142 |
| Gambar 4.52 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi .....           | 143 |
| Gambar 4.53 Halaman Awal Aplikasi .....                  | 144 |
| Gambar 4.54 Halaman Pendaftaran Aplikasi.....            | 145 |
| Gambar 4.55 Halaman <i>Placement Test</i> Aplikasi ..... | 146 |
| Gambar 4.56 Halaman Kuis Aplikasi .....                  | 147 |

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.57 Revisi Halaman <i>Pratice</i> .....        | 163 |
| Gambar 4.58 Halaman <i>Fields Of Study</i> .....       | 164 |
| Gambar 4.59 Revisi Navigasi Bar.....                   | 165 |
| Gambar 4.60 Revisi Elemen Pintu .....                  | 166 |
| Gambar 4.61 Penambahan Tombol <i>Back</i> .....        | 166 |
| Gambar 4.62 Konsistensi Tombol.....                    | 167 |
| Gambar 4.63 Halaman <i>Apple Pay</i> .....             | 168 |
| Gambar 4.64 Halaman <i>Group Challenge</i> .....       | 169 |
| Gambar 4.65 Halaman <i>Practice</i> .....              | 170 |
| Gambar 4.66 Halaman <i>Leaderboard</i> .....           | 170 |
| Gambar 4.67 Halaman <i>Profile</i> .....               | 171 |
| Gambar 4.68 Tampak Akhir Bagian Awal Aplikasi.....     | 172 |
| Gambar 4.69 Tampak Akhir Bagian Kuis Aplikasi .....    | 173 |
| Gambar 4.70 Tampak Akhir 3 Halaman Utama Lainnya ..... | 173 |
| Gambar 4.71 Foto <i>Beta Test</i> .....                | 174 |
| Gambar 4.72 Bagian Awal Aplikasi .....                 | 178 |
| Gambar 4.73 Bagian Kuis Aplikasi .....                 | 180 |
| Gambar 4.74 Bagian <i>Practice</i> Aplikasi .....      | 181 |
| Gambar 4.75 Bagian <i>Leaderboard</i> Aplikasi .....   | 182 |
| Gambar 4.76 Bagian <i>Profile</i> Aplikasi.....        | 183 |
| Gambar 4.77 <i>Feeds</i> Instagram Mandkey .....       | 184 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                  |        |
|------------------------------------------------------------------|--------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....                          | xxii   |
| Lampiran Form Bimbingan.....                                     | xxiii  |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> .....                   | xxv    |
| Lampiran <i>Consent Form</i> .....                               | xxxiii |
| Lampiran Dokumentasi Observasi .....                             | xxxiv  |
| Lampiran Hasil Kuesioner .....                                   | xxxvi  |
| Lampiran Transkrip Wawancara Dosen Sastra Mandarin .....         | xlii   |
| Lampiran Transkrip Wawancara <i>Designer</i> UI/UX.....          | xlvi   |
| Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> .....           | lx     |
| Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion Beta Test</i> ..... | lxv    |
| Lampiran Dokumentasi Pribadi.....                                | lxviii |

