

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI UNTUK *FAMILY
CAREGIVER***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Alvin Sebastian Hartanto
00000055584**

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

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI UNTUK *FAMILY
CAREGIVER***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Alvin Sebastian Hartanto

00000055584

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 : Alvin Sebastian Hartanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055584
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI UNTUK *FAMILY CAREGIVER*

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



(Alvin Sebastian Hartanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI UNTUK *FAMILY CAREGIVER*

Oleh

Nama Lengkap : Alvin Sebastian Hartanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055584
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

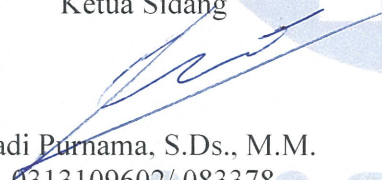
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan

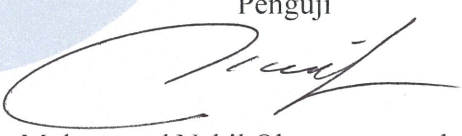
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

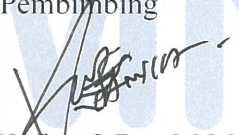
Ketua Sidang


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

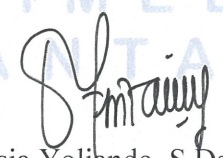
Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Pembimbing


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

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 : Alvin Sebastian Hartanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055584
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN UI UX APLIKASI
UNTUK *FAMILY CAREGIVER***

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, 9 Juni 2025



(Alvin Sebastian Hartanto)

* 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 penulis panjatkan atas penyertaan dan kasih karunia Tuhan yang Maha Esa selama mengerjakan tugas akhir ini. Selama pengerjaan tugas akhir yang berjudul “Perancangan UI UX Aplikasi Untuk *Family caregiver*”, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari pihak internal maupun eksternal sehingga dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu.

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. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga dan teman – teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk ilmu pengetahuan baik dalam bidang desain maupun bidang lain yang bersangkutan dengan judul tugas akhir ini.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Alvin Sebastian Hartanto)

PERANCANGAN UI UX APLIKASI UNTUK *FAMILY CAREGIVER*

(Alvin Sebastian Hartanto)

ABSTRAK

Family caregiver merupakan anggota keluarga yang merawat pasien dengan keterbatasan fisik, penyakit kronis, atau kebutuhan medis lainnya. Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia tahun 2023, 80,8% lansia dirawat oleh *family caregiver*. Namun, banyak dari mereka yang mengalami permasalahan mulai dari stres, kelelahan, beban emosional, dan hingga gangguan Kesehatan fisik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rochmawati pada tahun 2022, 66 dari 110 (60%) responden mengalami stres dimana 48,2% mengalami stres sedang hingga stres parah. Permasalahan ini disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya adalah ketidaksiapan mereka menjadi seorang *family caregiver*. Hal ini selaras dengan data *pre-eliminary* dimana mereka harus melakukan *trial and error* untuk beradaptasi dengan peran baru ini. Selama masa *trial and error* mereka merasakan beban *caregiving* yang berbeda – beda. Menurut penelitian yang menggunakan *Michael Bedad's Burden Scale* dalam mengukur tanggungan *family caregiver* yang dilakukan oleh Slametningsih, mayoritas orang mengalami beban menengah ke bawah. Oleh karena itu, proses penyesuaian dan belajar dapat dibantu dengan adanya media informasi interaktif yang dapat memberikan informasi serta memberikan fasilitas bantuan yang dapat mempercepat proses penyesuaian mereka. Penulis mengusulkan solusi berupa perancangan UI UX aplikasi penyesuaian menjadi *family caregiver* sebagai media utama dan didukung dengan media sekunder berupa poster yang dapat membantu menyebarkan informasi mengenai aplikasi ini.

Kata kunci: *family caregiver*, aplikasi, penyesuaian

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

UI/UX DESIGN OF AN APPLICATION FOR FAMILY CAREGIVERS

(Alvin Sebastian Hartanto)

ABSTRACT (English)

A family caregiver is a family member who takes care of a patient with physical limitations, chronic illness, or other medical needs. According to the 2023 Indonesian Health Survey, 80.8% of elderly individuals are cared for by family caregivers. However, many of these caregivers experience various challenges, including stress, fatigue, emotional burden, and even physical health issues. A study conducted by Rochmawati in 2022 found that 66 out of 110 respondents (60%) experienced stress, with 48.2% of them experiencing moderate to severe levels of stress. One of the main causes of these issues is the lack of preparedness for taking on the caregiver role. This is consistent with preliminary data showing that caregivers often go through a trial-and-error process to adapt to this new role. During this adjustment period, they experience varying levels of caregiving burden. According to a study that used Michael Bedad's Burden Scale to measure the burden experienced by family caregivers, conducted by Slametningsih, most individuals experienced a low to moderate level of burden. Therefore, the adjustment and learning process can be supported through the development of an interactive information medium that provides resources and assistance to accelerate their adaptation. The author proposes a solution in the form of a UI/UX design for a mobile application aimed at helping family caregivers adjust to their role. This will serve as the main medium, supported by a secondary medium in the form of posters to help disseminate information about the application.

Keywords: family caregiver, apps, adaptation

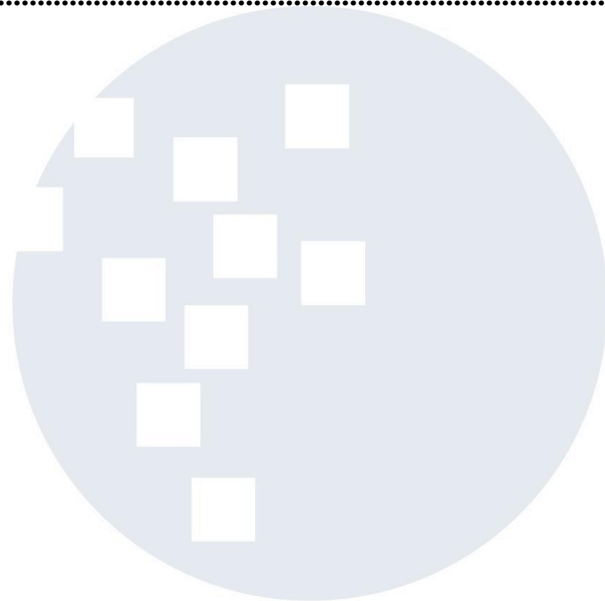
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi Interaktif	5
2.1.1 Jenis Media Interaktif	5
2.1.2 Manfaat Media Informasi Interaktif.....	8
2.1.3 Keunggulan dan Kelemahan Media Informasi Interaktif ..	9
2.2 Aplikasi	9
2.2.1 Prinsip dalam Aplikasi	10
2.2.2 Proses Desain dalam Aplikasi	12
2.2.3 Hukum Desain dalam Aplikasi	18
2.2.4 Elemen dalam Aplikasi.....	20
2.2.5 Keunggulan dan Kekurangan Aplikasi.....	37
2.3 <i>Family caregiver</i>	38
2.3.1 <i>Family Caregiver</i> di Indonesia.....	38
2.3.2 Masalah yang Dialami	39

2.3.3 Kebutuhan yang Diperlukan.....	39
2.4 Penelitian yang Relevan.....	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.1.1 Demografis	43
3.1.2 Geografis	44
3.1.3 Psikografis.....	44
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	44
3.2.1 <i>Empathize</i>	45
3.2.2 <i>Define</i>	46
3.2.3 <i>Ideate</i>	46
3.2.4 <i>Prototype</i>	46
3.2.5 <i>Test</i>	47
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	47
3.3.1 Wawancara	48
3.3.2 Kuesioner	53
3.3.3 Studi Eksisting.....	55
3.3.4 Studi Referensi	56
3.3.5 <i>Alpha Test</i>	56
3.3.6 <i>Beta Test</i>	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	59
4.1 Hasil Perancangan	59
4.1.1 <i>Empathize</i>	59
4.1.2 <i>Define</i>	76
4.1.3 <i>Ideate</i>	80
4.1.4 <i>Prototype</i>	84
4.1.5 <i>Test</i>	110
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	116
4.2 Pembahasan Perancangan	117
4.2.1 Pembahasan Beta Test.....	117
4.2.2 Analisis Aplikasi.....	120
4.2.3 Analisis Poster	160

4.2.4 <i>Budgeting</i>	164
BAB V PENUTUP	166
5.1 Simpul an	166
5.2 Saran	168
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxiii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	37
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner Beserta Pilihan Jawabannya	49
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner.....	62
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner <i>Likert</i>	62
Tabel 4.3 Analisis SWOT Penelitian yang Relevan Pertama	67
Tabel 4.4 Analisis SWOT Penelitian yang Relevan Kedua	68
Tabel 4.5 Analisis SWOT Penelitian yang Relevan Ketiga.....	68
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	107
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i> dengan UEQ	115
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Analisis UEQ	116
Tabel 4.9 Tabel <i>Budgeting</i>	162



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Website Youtube</i>	6
Gambar 2.2 Tampilan Aplikasi	6
Gambar 2.3 Tampilan <i>Game Red Dead Redemption 2</i>	7
Gambar 2.4 Tampilan Media Sosial Instagram.....	8
Gambar 2.5 Contoh <i>User Persona</i>	13
Gambar 2.6 Contoh <i>User Journey Map</i>	14
Gambar 2.7 Contoh <i>Empathy Map</i>	15
Gambar 2.8 Contoh Arsitektur Informasi	16
Gambar 2.9 Contoh <i>Low-fidelity</i>	17
Gambar 2.10 Contoh <i>High-fidelity</i>	17
Gambar 2.11 <i>Fitts' Law</i>	18
Gambar 2.12 <i>Jakob's Law</i>	19
Gambar 2.13 <i>Hick's Law</i>	20
Gambar 2.14 Contoh dari <i>Widget Checkbox</i>	21
Gambar 2.15 Contoh dari <i>Widget Radio Button</i>	21
Gambar 2.16 Contoh dari <i>Widget Autocomplete Textview</i>	22
Gambar 2.17 Contoh dari <i>Widget List view</i>	22
Gambar 2.18 Contoh dari <i>Widget Spinner</i>	23
Gambar 2.19 Contoh dari <i>Widget Date Time Picker</i>	23
Gambar 2.20 Contoh dari <i>Widget Alert Dialog</i>	24
Gambar 2.21 Contoh dari <i>Action Bar</i>	24
Gambar 2.22 Kombinasi Warna.....	25
Gambar 2.23 Pengaplikasian Warna dalam UI/UX	26
Gambar 2.24 Jenis Tipografi.....	27
Gambar 2.25 Tipografi dalam UI/UX.....	28
Gambar 2.26 Contoh <i>Icon</i>	30
Gambar 2.27 Gambar <i>Padding</i> dan <i>Margin</i>	31
Gambar 2.28 Contoh <i>Grid Layout</i>	33
Gambar 2.29 Komponen <i>Grid Layout</i>	34
Gambar 2.31 <i>Illustrative Imagery</i>	35
Gambar 2.32 <i>Iconography</i>	35
Gambar 2.33 Contoh <i>Notification</i>	37
Gambar 3.1 Diagram <i>Design Thinking</i>	45
Gambar 4.1 Wawancara bersama Mimin Liminarti.....	60
Gambar 4.2 Wawancara Dr. dr. Syifa Mustika, SpPD, K-GEH, FINASIM.....	61
Gambar 4.3 Wawancara Fiona Valentina Damanik, M.Psi., Psikolog	63
Gambar 4.4 Zoom Wawancara dengan Frederick Sutandy, S.Kom.	64
Gambar 4.5 Tampilan <i>Website Desktop Battalion</i>	74
Gambar 4.6 Tampilan <i>Website Mobile Battalion</i>	74
Gambar 4.7 Tampilan Aplikasi <i>Mobile Ada</i>	75

Gambar 4.8 Tampilan <i>Website Nature on The Board</i>	75
Gambar 4.9 <i>User Persona</i>	76
Gambar 4.10 <i>User Journey Map</i>	78
Gambar 4.11 <i>Empathy Map</i>	79
Gambar 4.12 <i>Mindmap</i>	81
Gambar 4.13 <i>Big Idea</i>	82
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i>	83
Gambar 4.15 Referensi	84
Gambar 4.16 <i>Information Architecture</i>	85
Gambar 4.17 <i>User Flow</i>	86
Gambar 4.18 Palet Warna Primer dan Sekunder	88
Gambar 4.19 Referensi Logo	89
Gambar 4.20 Sketsa Logo Aplikasi	90
Gambar 4.21 Logo <i>Grid</i>	90
Gambar 4.22 Logo Aplikasi	91
Gambar 4.23 Perbandingan Font <i>Bahnschrift</i> , <i>Oswald</i> , dan <i>Baloo</i>	92
Gambar 4.24 Contoh Implementasi Tipografi pada Aplikasi	92
Gambar 4.25 Referensi <i>Button</i>	93
Gambar 4.26 <i>Grid Button</i>	94
Gambar 4.27 Sketsa <i>Button</i>	94
Gambar 4.28 <i>Primary Button</i>	95
Gambar 4.29 <i>Secondary Button</i>	95
Gambar 4.30 <i>Toggle Button</i>	96
Gambar 4.31 <i>Icon Button</i>	97
Gambar 4.32 <i>Dropdown Button</i>	97
Gambar 4.33 Referensi <i>Icon</i>	98
Gambar 4.34 Sketsa <i>Icon</i>	98
Gambar 4.35 <i>Grid Icon</i>	99
Gambar 4.36 Kumpulan <i>Icon</i>	99
Gambar 4.37 Referensi Ilustrasi yang Digunakan	100
Gambar 4.38 Sketsa Ilustrasi	100
Gambar 4.39 Finalisasi Ilustrasi Pada Aplikasi	101
Gambar 4.40 Referensi <i>Layout Grid</i>	102
Gambar 4.41 Contoh <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Pada Aplikasi	102
Gambar 4.42 Referensi <i>Layout</i> Untuk Desain <i>Low-fidelity</i>	103
Gambar 4.43 Desain <i>Low-fidelity</i>	104
Gambar 4.44 Desain <i>High-fidelity</i>	105
Gambar 4.45 Referensi Poster Media Sekunder	106
Gambar 4.46 Sketsa Poster Media Sekunder Pertama	107
Gambar 4.47 Sketsa Poster Media Sekunder Kedua	108
Gambar 4.48 Sketsa Poster Media Sekunder Ketiga	109
Gambar 4.49 Finalisasi Poster Media Sekunder	110
Gambar 4.50 Bedah Karya <i>Prototype Day</i>	112

Gambar 4.51 Penyesuaian Fitur Jadwal Dokter	113
Gambar 4.52 Penyesuaian Halaman <i>Onboarding</i>	114
Gambar 4.53 Penyesuaian Tipografi Secara Keseluruhan.....	115
Gambar 4.54 Penyesuaian Ukuran dan Jenis <i>Button</i>	115
Gambar 4.55 Tampilan Halaman <i>Onboarding</i>	121
Gambar 4.56 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman <i>Onboarding</i> Pertama.....	122
Gambar 4.57 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman <i>Onboarding</i> Kedua	123
Gambar 4.58 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman <i>Onboarding</i> Ketiga	124
Gambar 4.59 Tampilan Halaman Sign Up dan Login.....	125
Gambar 4.60 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Sign In.....	126
Gambar 4.61 Tampilan Halaman Beranda	127
Gambar 4.62 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Beranda	127
Gambar 4.63 <i>Navigation Bar</i> Pada Halaman Beranda.....	128
Gambar 4.64 Bagian Fitur Input Jurnal Ekspresi	129
Gambar 4.65 Bagian Fitur Langkah Kecilmu	130
Gambar 4.66 Tampilan Bagian Quiz Assesment Emosi	131
Gambar 4.67 Bagian Track Record Jurnal Pada Halaman Beranda	132
Gambar 4.68 Tampilan Bagian Artikel	133
Gambar 4.69 Tampilan Halaman Fitur Jurnal Ekspresi	134
Gambar 4.70 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Beranda	135
Gambar 4.71 Tampilan Bagian Rangkuman Jurnal Ekspresi	136
Gambar 4.72 Tampilan Halaman Fitur Mood Quiz	136
Gambar 4.73 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Mood Quiz	137
Gambar 4.74 Tampilan Halaman Hasil Quiz	138
Gambar 4.75 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Hasil Quiz	139
Gambar 4.76 Tampilan Halaman Fitur Bantuan Profesional	140
Gambar 4.77 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Bantuan Profesional.....	140
Gambar 4.78 Tampilan Halaman Daftar Bantuan Profesional	142
Gambar 4.79 Tampilan Halaman Detail Jadwal Pertemuan	143
Gambar 4.80 Tampilan Halaman Konfirmasi Pertemuan.....	144
Gambar 4.81 Tampilan Halaman Fitur Bantuan Profesional	144
Gambar 4.82 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Jurnal Perjalanan.....	145
Gambar 4.83 Search Bar Pada Halaman Daftar Jurnal Perjalanan	145
Gambar 4.84 Tampilan Halaman Daftar Jurnal Perjalanan	146
Gambar 4.85 Tampilan Halaman Jurnal Perjalanan	147
Gambar 4.86 Tampilan Halaman Fitur Langkah Kecilmu Hari Ini	148
Gambar 4.87 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Jurnal Perjalanan.....	148
Gambar 4.88 <i>Field</i> Tanggal	149
Gambar 4.89 <i>Dropdown Button</i>	150
Gambar 4.90 Komponen Reminder Daftar Jadwal	150
Gambar 4.91 Komponen Pemilihan Jadwal	151
Gambar 4.92 <i>Button</i> pada Halaman Detail Kegiatan	152
Gambar 4.93 Tampilan Halaman Fitur Catatan Kesehatan Pasien	152

Gambar 4.94 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Catatan Kesehatan Pasien	153
Gambar 4.95 <i>Dropdown Button</i>	154
Gambar 4.96 Komponen Daftar Catatan Kesehatan Pasien.....	154
Gambar 4.97 Tampilan Halaman Detail Catatan Kesehatan Pasien.....	155
Gambar 4.98 Tampilan Halaman Fitur Artikel	156
Gambar 4.99 <i>Grid</i> dan Hierarki Visual Halaman Artikel.....	156
Gambar 4.100 Tampilan Komponen Daftar Artikel	157
Gambar 4.101 Tampilan Halaman Artikel.....	158
Gambar 4.102 Tampilan Bagian Call-to-Action.....	158
Gambar 4.103 Poster Pertama.....	162
Gambar 4.104 Poster Kedua	163
Gambar 4.105 Poster Ketiga	164



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxx
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxi
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxvii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xli
Lampiran Transkrip Wawancara	l

