

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* GOKKA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Michael Febryanto Lie

00000055923

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* GOKKA



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)**

**Michael Febryanto Lie
00000055923**

**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 : Michael Febryanto Lie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055923
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* GOKKA

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, 1 Juli 2025



(Michael Febryanto Lie)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* GOKKA

Oleh

Nama Lengkap : Michael Febryanto Lie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055923
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

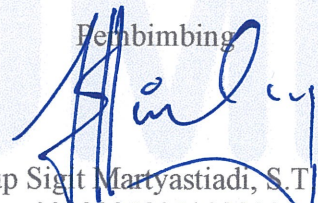
Ketua Sidang


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

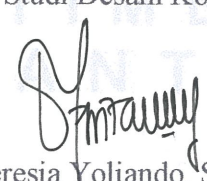
Penguji


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

Pembimbing


Dr. Sn. Yusup Sigit Martiyastadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

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 : Michael Febryanto Lie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055923
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
GOKKA

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, 1 Juli 2025



(Michael Febryanto Lie)

* 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

Rasa syukur penulis ungkapkan atas anugerah yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul *Perancangan Mobile Website Gokka* dengan tepat waktu. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut berpartisipasi melalui doa, dukungan, dan semangat yang diberikan kepada penulis. Sehingga perancangan ini dapat berjalan dengan maksimal.

Mengucapkan terima kasih kepada:

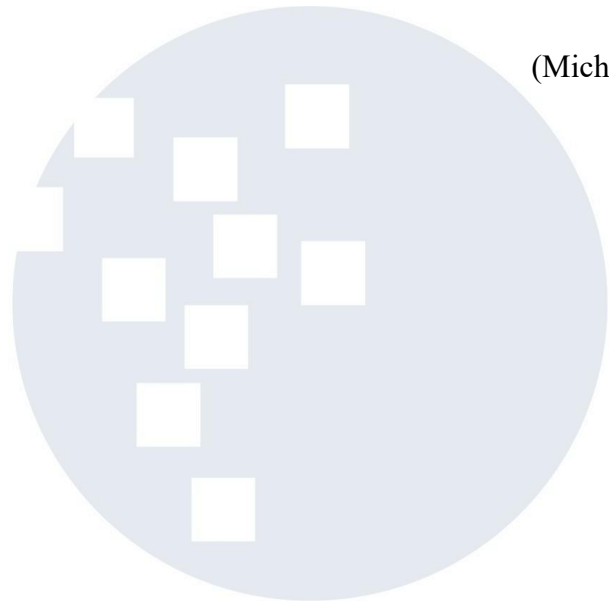
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan semangat, bimbingan, dan arahan.
6. Inawati, selaku pemilik *brand* Gokka dan narasumber yang telah memberikan kesempatan untuk mengangkat *brand* Gokka menjadi judul penelitian.
7. Andrew Lionardy Liong, S.Kom., selaku narasumber yang telah memberikan informasi terkait informasi *brand* Gokka dan proses penjualan.
8. Vinnawati Setiadi, S.Ds., selaku narasumber yang telah memberikan ilmu terkait *user interface* dan *user experience*.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan saya yang memberikan semangat sehingga penulis mendapatkan kekuatan mental yang baik untuk menyelesaikan tugas akhir.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan terkait dengan *website*.

Tangerang, 1 Juli 2025



(Michael Febryanto Lie)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* GOKKA

(Michael Febryanto Lie)

ABSTRAK

Gokka merupakan sebuah perusahaan produk sirup yang telah berdiri sejak tahun 2021 oleh Inawati. Sirup Gokka memiliki keunikan pada banyak varian rasa hingga mencapai 54 varian. Namun, selama penjualannya *brand* ini tidak mengalami kenaikan penjualan. Salah satu faktor permasalahan adalah masih sulitnya diakses informasi tentang *brand* Gokka dan informasi produk masih tersebar di berbagai sumber. Hal tersebut yang membuat penelitian ini berfokus pada tantangan pembeli ketika mencari informasi *brand* Gokka, serta kurangnya media informasi dari *brand* Gokka untuk memperkenalkan produk dan perusahaannya. Maka dari itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang media informasi untuk pembeli, yaitu *mobile website* dengan informasi terkait dengan jenis produk, varian rasa produk, sejarah, dan visi misi perusahaan. Penelitian ini menggunakan metode perancangan *Human Centered Design* dengan data yang diperoleh observasi, wawancara, *focus discussion group*, dan kuesioner. Penelitian melibatkan proses untuk memahami responden terkait dengan kebutuhan, preferensi *user interface* maupun *user experience*, dan permasalahan yang mereka alami ketika mencari informasi Gokka. Hasil perancangan menggambarkan bahwa pembeli membutuhkan desain yang minimalis dan menjawab kebutuhan mereka terkait dengan informasi produk, keunggulan produk, promo, diskon, testimoni, resep, sejarah *brand* dan visi misi *brand*. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan pentingnya media informasi berupa *website* untuk memberikan kesan menarik, informasi yang lengkap terkait dengan *brand* dan membangun kepercayaan dengan pembeli.

Kata kunci: Gokka, *Mobile Website*, *User Interface*, *Brand*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

GOKKA MOBILE WEBSITE MEDIA DESIGN

(Michael Febryanto Lie)

ABSTRACT (English)

Gokka is a syrup product company that has been established since 2021 by Inawati. Gokka syrup has a uniqueness in many flavor variants up to 54 variants. However, during its sales, this brand did not experience an increase in sales. One of the problem factors is that information about the Gokka brand is still difficult to access and product information is still scattered in various sources. This is what makes this study focus on the challenges consumers face when looking for information on the Gokka brand, as well as the lack of information media from the Gokka brand to introduce its products and company. Therefore, this study aims to design information media for consumers, namely a mobile website with information related to product types, product flavor variants, history, and the company's vision and mission. This study uses the Human Centered Design design method with data obtained from observations, interviews, focus discussion groups, and questionnaires. The study involved a process to understand respondents regarding their needs, user interface preferences and user experience, and the problems they experience when looking for Gokka information. The design results illustrate that consumers need a minimalist design that answers their needs related to product information, product advantages, promos, discounts, testimonials, recipes, brand history and brand vision and mission. Based on the research, it can be concluded that information media in the form of websites is important for providing an attractive impression, complete information related to the brand and building trust with consumers.

Keywords: *Gokka, Mobile Website, User Interface, Brand*

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	xviii
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 <i>Mobile Website</i>	5
2.1.1 Jenis <i>Website</i>	5
2.2 <i>Website Design</i>	7
2.2.1 Prinsip Dasar Desain <i>Website</i>	7
2.2.2 Elemen <i>Website</i>	10
2.2.3 UI dan UX	30
2.3 Interaktivitas	36
2.3.1 Jenis Interaksi	36
2.3.2 <i>Interaction Narrative Plot</i>	38
2.4 <i>Brand</i>	40
2.4.1 <i>Brand Identity</i>	41
2.4.2 <i>Brand Copywriting</i>	44
2.5 Penelitian yang Relevan.....	44

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	48
3.1 Subjek Perancangan	48
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	50
3.3.1 Inspiration	50
3.3.2 Ideation	52
3.3.3 Implementation	54
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	55
3.3.1 Kuesioner	56
3.3.2 Wawancara	61
3.3.3 Focus Group Discussion	68
3.3.4 Observasi	69
3.3.5 Studi Literatur	70
3.3.6 Studi Eksisting	70
3.3.7 Studi Referensi	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	72
4.1 Hasil Perancangan	72
4.1.1 Inspiration	72
4.1.2 Ideation	154
4.1.3 Implementation	204
4.1.4 Kesimpulan Perancangan	242
4.2 Hasil Perancangan	243
4.2.1 Analisis Beta Test	244
4.2.2 Analisis Warna	254
4.2.3 Analisis Tipografi	255
4.2.4 Analisis Button	256
4.2.5 Analisis Icon	258
4.2.6 Analisis Grid	259
4.2.7 Analisis Layout Halaman Beranda	260
4.2.8 Analisis Layout Halaman Produk	264
4.2.9 Analisis Layout Halaman Resep	266
4.2.10 Analisis Layout Halaman Artikel Perusahaan	268
4.2.11 Analisis Layout Halaman Akun	270

4.2.12	<i>Analisis Layout Halaman Testimoni</i>	272
4.2.13	<i>Analisis Layout Halaman FAQ</i>	273
4.2.14	<i>Analisis Layout Halaman Search</i>	275
4.2.15	<i>Analisis Pop Up Alert & Hamburger Menu</i>	277
4.2.16	<i>Analisis Header & Footer</i>	278
4.2.17	<i>Analisis Media Sekunder</i>	279
4.3	<i>Budgeting</i>	290
BAB V	PENUTUP	294
5.1	Simpulan	294
5.2	Saran	295
DAFTAR PUSTAKA		xix
LAMPIRAN		xxiii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	44
Tabel 4.1 <i>Create a Project Plan</i>	73
Tabel 4.2 Usia Responden	75
Tabel 4.3 Produk yang Sering Dibeli.....	78
Tabel 4.4 SWOT <i>Website PRIME</i>	116
Tabel 4.5 SWOT <i>Website Starbucks</i>	129
Tabel 4.6 SWOT <i>Website Orang Tua</i>	142
Tabel 4.6 SWOT <i>Website Noka</i>	144
Tabel 4.6 SWOT <i>Website Mixue</i>	147
Tabel 4.7 <i>Frame Your Design Challenge</i>	149
Tabel 4.8 <i>Create Insight Statement</i>	157
Tabel 4.9 <i>How Might We</i>	158
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Icon</i>	186
Tabel 4.11 <i>Determine What to Prototype</i>	193
Tabel 4.12 Tabel <i>Interval Skor Skala Likert Alpha Testing</i>	225
Tabel 4.13 Tabel Skala Likert Evaluasi Tampilan Visual <i>Alpha Testing</i>	226
Tabel 4.14 Tabel Skala Likert Evaluasi Konten <i>Alpha Testing</i>	229
Tabel 4.15 Tabel Skala Likert Evaluasi Interaktivitas <i>Alpha Testing</i>	230
Tabel 4.16 Tabel Skenario <i>Beta Test</i>	245
Tabel 4.17 Tabel Waktu Penyelesaian Skenario <i>Beta Test</i>	246
Tabel 4.18 Tabel <i>Budgeting</i>	291



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Organizational Website dan Topical Website</i>	6
Gambar 2.2 <i>Commercial Website</i>	6
Gambar 2.3 <i>Balance and Proximity</i>	8
Gambar 2.4 <i>Contrast and Focus</i>	8
Gambar 2.5 <i>Unity and Visual Identity</i>	9
Gambar 2.6 <i>Range and Reach</i>	11
Gambar 2.7 <i>Horizontal</i>	12
Gambar 2.8 <i>Vertical</i>	12
Gambar 2.9 <i>Fluid Grid</i>	13
Gambar 2.10 <i>Fixed Grid</i>	13
Gambar 2.11 <i>Eight Point Grid</i>	14
Gambar 2.12 <i>Red Square Method</i>	15
Gambar 2.13 <i>Mobile Frame Four Columns</i>	15
Gambar 2.14 <i>The Basic Navigation</i>	16
Gambar 2.15 <i>Consistency</i>	17
Gambar 2.16 <i>Legibility</i>	18
Gambar 2.17 <i>Bounding Box</i>	18
Gambar 2.18 <i>Buttons & Text Link Buttons</i>	19
Gambar 2.19 <i>Button Alignment</i>	19
Gambar 2.20 <i>Figure To Background</i>	20
Gambar 2.21 <i>Fill</i>	21
Gambar 2.22 <i>Inner Border, Center Border, and Outer Border</i>	22
Gambar 2.23 <i>Margin</i>	22
Gambar 2.24 <i>Fonts to Avoid</i>	23
Gambar 2.25 <i>How To Set The Hierarchy for Font</i>	24
Gambar 2.26 <i>Photo</i>	24
Gambar 2.27 <i>Illustration</i>	25
Gambar 2.28 <i>Color</i>	26
Gambar 2.29 <i>Modal & Popups</i>	28
Gambar 2.30 <i>Easing</i>	29
Gambar 2.31 <i>Bounce</i>	29
Gambar 2.32 <i>Microinteractions</i>	30
Gambar 2.33 <i>Nodal Plot</i>	38
Gambar 2.34 <i>Modulated Plot</i>	39
Gambar 2.35 <i>Open Plot</i>	40
Gambar 2.36 <i>Logo Netflix</i>	41
Gambar 2.37 <i>Logo McDonalds</i>	42

Gambar 2.38 Logo Starbucks.....	42
Gambar 2.39 Logo Pepsi.....	43
Gambar 2.40 Logo Kind	43
Gambar 4.1 <i>Pie Chart</i> Gender	75
Gambar 4.2 <i>Pie Chart</i> Domisili	76
Gambar 4.3 <i>Pie Chart</i> Penghasilan.....	76
Gambar 4.4 <i>Pie Chart</i> Pola Kebiasaan Konsumsi	77
Gambar 4.5 <i>Pie Chart</i> Merek Produk Minuman.....	77
Gambar 4.6 <i>Pie Chart</i> Sumber Informasi <i>Brand</i> Gokka.....	79
Gambar 4.7 <i>Pie Chart</i> Informasi Pemahaman <i>Brand</i> Gokka	79
Gambar 4.8 <i>Bar Graph</i> Faktor Penentu Pembelian	80
Gambar 4.9 <i>Pie Chart</i> Kuis Sejarah Gokka	80
Gambar 4.10 <i>Pie Chart</i> Kuis Varian Rasa Gokka	81
Gambar 4.11 <i>Pie Chart</i> Kuis Jenis Produk Gokka	82
Gambar 4.12 <i>Pie Chart</i> Konsistensi Desain Gokka.....	82
Gambar 4.13 <i>Bar Graph</i> Keterbacaan Isi Konten Gokka	83
Gambar 4.14 <i>Bar Graph</i> Isi Konten Gokka	84
Gambar 4.15 <i>Bar Graph</i> Fitur Konten Gokka	84
Gambar 4.16 <i>Pie Chart</i> Akses <i>Website</i>	85
Gambar 4.17 <i>Pie Chart</i> Jenis Perangkat <i>Mobile</i>	85
Gambar 4.18 Dokumentasi Wawancara dengan Vinnawati Setiadi	87
Gambar 4.19 Dokumentasi Wawancara dengan Pemilik <i>Brand</i> Gokka.....	90
Gambar 4.20 Dokumentasi Wawancara dengan Manajer <i>Brand</i> Gokka	94
Gambar 4.21 Dokumentasi <i>Focus Discussion Group</i>	96
Gambar 4.22 Foto Pintu Masuk Pabrik.....	99
Gambar 4.23 Foto Wastafel	100
Gambar 4.24 Foto Dapur	100
Gambar 4.25 Foto Penyimpanan Tutup Botol & Stiker.....	101
Gambar 4.26 Foto Penyimpanan Sementara Botol Sirup	101
Gambar 4.27 Foto Kegiatan Jual Beli Melalui <i>Chat</i>	102
Gambar 4.28 Foto Platform <i>Online</i> Gokka	103
Gambar 4.29 <i>Homepage Website</i> Prime	105
Gambar 4.30 <i>CTA Website</i> Prime.....	107
Gambar 4.31 <i>Navigation Website</i> Prime.....	109
Gambar 4.32 <i>Konten Website</i> Prime	110
Gambar 4.33 <i>Footer Website</i> Prime.....	110
Gambar 4.34 <i>Pop Up Website</i> Prime	111
Gambar 4.35 Tipografi <i>Website</i> Prime.....	112
Gambar 4.36 <i>Copywriting Website</i> Prime.....	112
Gambar 4.37 Filter Pencarian Produk <i>Website</i> Prime.....	113
Gambar 4.38 Fitur dan Konten <i>Website</i> Prime	115
Gambar 4.39 <i>Website</i> Starbucks	118
Gambar 4.40 <i>CTA Website</i> Starbucks	120

Gambar 4.41 <i>Navigation Website Starbucks</i>	122
Gambar 4.42 <i>Konten Website Starbucks</i>	123
Gambar 4.43 <i>Footer Website Starbucks</i>	124
Gambar 4.44 <i>Pops Ups Website Starbucks</i>	124
Gambar 4.45 <i>Tipografi Website Starbucks</i>	125
Gambar 4.46 <i>Copywriting Website Starbucks</i>	126
Gambar 4.47 <i>Filter Pencarian Produk Website Starbucks</i>	126
Gambar 4.48 <i>Fitur dan Konten Website Starbucks</i>	128
Gambar 4.49 <i>Website Orang Tua</i>	131
Gambar 4.50 <i>Slogan Website Orang Tua</i>	133
Gambar 4.51 <i>CTA Website Orang Tua</i>	134
Gambar 4.52 <i>Navigation Website Orang Tua</i>	135
Gambar 4.53 <i>Elemen Foto Website Orang Tua</i>	136
Gambar 4.54 <i>Footer Website Orang Tua</i>	137
Gambar 4.55 <i>Tipografi Website Orang Tua</i>	138
Gambar 4.56 <i>Copywriting Website Orang Tua</i>	138
Gambar 4.57 <i>Fitur dan Konten Website Orang Tua</i>	141
Gambar 4.58 <i>Website Noka Organics Beranda</i>	143
Gambar 4.59 <i>Website Noka Organics Produk</i>	144
Gambar 4.60 <i>Website Mixue Beranda</i>	146
Gambar 4.61 <i>Website Mixue Produk</i>	146
Gambar 4.62 <i>User Persona</i>	148
Gambar 4.63 <i>Mindmapping</i>	160
Gambar 4.64 <i>Tone Of Voice</i>	161
Gambar 4.65 <i>Information Architecture</i>	164
Gambar 4.66 <i>Journey Map Sebelum Ada Website</i>	165
Gambar 4.67 <i>Journey Map Setelah Ada Website</i>	167
Gambar 4.68 <i>User Flow</i>	168
Gambar 4.69 <i>Flow Chart</i>	169
Gambar 4.70 <i>Moodboard</i>	173
Gambar 4.71 <i>Penggunaan Warna</i>	174
Gambar 4.72 <i>Typeface Poppins</i>	175
Gambar 4.73 <i>Typeface Lato</i>	175
Gambar 4.74 <i>Typeface System</i>	176
Gambar 4.75 <i>Sketsa Ilustrasi</i>	177
Gambar 4.76 <i>Ilustrasi Final</i>	177
Gambar 4.77 <i>Proses Edit Cropping Foto Produk</i>	178
Gambar 4.78 <i>Sketsa Peletakan Efek Pada Produk</i>	179
Gambar 4.79 <i>Proses Pembuatan Efek Air dan Pengeditan</i>	179
Gambar 4.80 <i>Proses Render Video dan Pengeditan Video Efek Air</i>	180
Gambar 4.81 <i>Referensi Pose & Pakaian</i>	180
Gambar 4.82 <i>Proses Pembuatan Efek Air dan Pengeditan</i>	181
Gambar 4.83 <i>Desain Button & Icon</i>	182

Gambar 4.84 Sketsa <i>Icon</i> Kategori Rasa	183
Gambar 4.85 Sketsa <i>Icon</i> Nilai <i>Brand</i> & Fungsi Navigasi	184
Gambar 4.86 <i>Grid Mobile Website</i>	191
Gambar 4.87 Logo <i>Website</i>	192
Gambar 4.88 <i>Wireframe</i>	196
Gambar 4.89 <i>Low Fidelity</i>	197
Gambar 4.90 <i>Co-Creation Session</i>	198
Gambar 4.91 Revisi Halaman Utama.....	201
Gambar 4.92 Revisi Halaman Produk.....	202
Gambar 4.93 Revisi Halaman Resep	203
Gambar 4.94 Revisi Halaman Testimoni dan <i>Button</i>	203
Gambar 4.95 Revisi <i>Header & Footer</i>	204
Gambar 4.96 Halaman Beranda	205
Gambar 4.97 Halaman Produk.....	206
Gambar 4.98 Halaman Tentang Perusahaan	207
Gambar 4.99 Halaman Resep.....	208
Gambar 4.100 Halaman Akun.....	209
Gambar 4.101 Halaman Testimoni	210
Gambar 4.102 Halaman FAQ	210
Gambar 4.103 Menu Hamburger dan <i>Search</i>	211
Gambar 4.104 <i>Footer & Header</i>	212
Gambar 4.105 Sketsa Konsep <i>Interactive Digital Signage</i>	213
Gambar 4.106 Pembuatan Aset 3D dan Pemrograman.....	213
Gambar 4.107 <i>Mock Up Interactive Digital Signage</i>	214
Gambar 4.108 <i>Interactive Digital Signage</i>	215
Gambar 4.109 <i>Sketsa Stand Visual Merchandise</i>	216
Gambar 4.110 <i>Tampilan 3D Stand Visual Merchandise</i>	216
Gambar 4.111 <i>Jenis Material Stand Visual Merchandise</i>	217
Gambar 4.112 <i>Proses Pembuatan</i>	217
Gambar 4.113 <i>Final Visual Display</i>	218
Gambar 4.114 Sketsa Stiker.....	219
Gambar 4.115 Stiker Final	219
Gambar 4.116 <i>Sketsa Instagram Post dan Story</i>	220
Gambar 4.117 <i>Mock up Final Instagram Post dan Story</i>	220
Gambar 4.118 <i>Grid & Low Fidelity Website Desktop</i>	221
Gambar 4.119 <i>Website Desktop</i>	222
Gambar 4.120 Sketsa & <i>Grid</i> Katalog Produk Gokka.....	223
Gambar 4.121 Katalog Produk Gokka	223
Gambar 4.122 <i>Alpha Test</i>	224
Gambar 4.123 Observasi <i>Alpha Test</i>	232
Gambar 4.124 Validasi Konten.....	234
Gambar 4.125 Revisi <i>Alpha Test</i> Halaman Beranda.....	237
Gambar 4.126 Revisi <i>Alpha Test</i> Halaman Resep	238

Gambar 4.127 Revisi <i>Alpha Test</i> Menu Hamburger.....	238
Gambar 4.128 Revisi Ukuran <i>Hit Box</i>	239
Gambar 4.129 Revisi <i>Button</i> Halaman Testimoni	240
Gambar 4.130 Revisi <i>Button</i> Halaman FAQ.....	240
Gambar 4.131 Revisi <i>Sub Headline</i> Halaman Produk	241
Gambar 4.132 <i>Beta Test</i> Menu Hamburger	244
Gambar 4.133 Analisis Warna	255
Gambar 4.134 Analisis Tipografi.....	256
Gambar 4.135 Analisis <i>Button</i>	257
Gambar 4.136 Analisis <i>Icon</i>	258
Gambar 4.137 Analisis <i>Grid</i>	260
Gambar 4.138 Analisis Halaman Beranda	261
Gambar 4.139 Analisis Halaman Produk.....	264
Gambar 4.140 Analisis Halaman Resep	267
Gambar 4.141 Analisis Halaman Artikel.....	269
Gambar 4.142 Analisis Halaman Akun	270
Gambar 4.143 Analisis Halaman Testimoni	272
Gambar 4.144 Analisis Halaman FAQ	274
Gambar 4.145 Analisis Halaman <i>Search</i>	276
Gambar 4.146 Analisis <i>Pop Up Alert</i> & Menu hamburger.....	277
Gambar 4.147 Analisis <i>Header & Footer</i>	279
Gambar 4.148 Analisis <i>Interactive Digital Signage</i>	280
Gambar 4.149 Analisis Instagram <i>Filter Mini Game</i>	282
Gambar 4.150 Analisis <i>Visual Display</i>	284
Gambar 4.151 Analisis <i>Sticker</i>	285
Gambar 4.152 Analisis <i>Post & Story</i> Instagram	287
Gambar 4.153 Analisis <i>Website Desktop</i>	288
Gambar 4.154 Analisis Katalog Produk Gokka.....	289

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara.....	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD	xxix
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxiv
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxv
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxvii
Lampiran Transkrip FGD.....	xxxix
Lampiran Transkrip Wawancara Pemilik Gokka.....	liv
Lampiran Transkrip Wawancara Manajer Gokka.....	lviii
Lampiran Transkrip Wawancara UI/UX <i>Graphic Designer</i>	lxv
Lampiran Transkrip <i>In Depth Interview</i> Peserta Pertama.....	lxxxiii
Lampiran Transkrip <i>In Depth Interview</i> Peserta Kedua	lxxxix
Lampiran Transkrip <i>In Depth Interview</i> Peserta Ketiga	xcv
Lampiran Transkrip Validasi Konten	cii
Lampiran Dokumentasi.....	cviii

