

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK
PENINGKATAN LITERASI WIRAUSAHA
BAGI MAHASISWA DKV**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Fiorenza Sinky
00000054606**

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK
PENINGKATAN LITERASI WIRAUSAHA
BAGI MAHASISWA DKV**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Fiorenza Sinky
00000054606**

**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 : Fiorenza Sinky
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054606
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK PENINGKATAN LITERASI WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA DKV

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, 4 Juni 2025



(Fiorenza Sinky)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK PENINGKATAN LITERASI WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA DKV

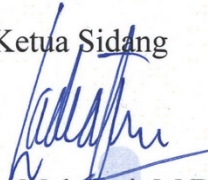
Oleh

Nama Lengkap : Fiorenza Sinky
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054606
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.

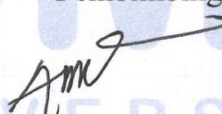
Ketua Sidang


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

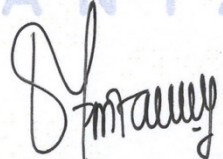
Penguji


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Pembimbing


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

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 : Fiorenza Sinky
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054606
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
UNTUK PENINGKATAN LITERASI
WIRUSAHA BAGI MAHASISWA DKV

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, 4 Juni 2025



(Fiorenza Sinky)

* 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 ke hadirat Tuhan yang Maha Esa sebab telah memberikan berkat, anugerah, dan karunia-Nya yang berlimpah-limpah, sehingga penyusunan laporan magang ini dapat diselesaikan secara baik dan tepat waktu. Laporan magang yang berjudul “Perancangan Media Informasi untuk Peningkatan Literasi Wirausaha bagi Mahasiswa DKV” ini disusun sebagai salah satu Pra-Syarat agar dapat meraih gelar S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Alasan pemilihan topik perancangan ini adalah sebagai upaya dalam meningkatkan jumlah wirausahawan dari mahasiswa DKV disertakan dengan ketertarikan penulis dalam bidang tersebut. Tugas akhir ini tentu tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, 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. Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Galih Sedayu, narasumber ahli yang bersedia untuk memberikan wawasan dari segi pengetahuan industri ekonomi kreatif, hingga terbentuknya data kredibel untuk perancangan.
6. Aland Sinduartha dan Joshua Sudihman, sebagai narasumber *expert* yang bersedia untuk memberikan wawasan dari segi pengalaman untuk mendukung efektifnya perancangan.
7. Narasumber-narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan jawaban dalam proses pengumpulan data sehingga memperkuat landasan perancangan.

8. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman yang memberikan dukungan dalam bentuk moral dan bantuan saran, sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada semua yang sudah ikut berkontribusi dalam proses perancangan ini. Harapannya, perancangan ini dapat bermanfaat dalam memberikan sarana informasi maupun inspirasi bagi pembaca yang membutuhkan.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Fiorenza Sinky)



PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK PENINGKATAN LITERASI WIRAUSAHA BAGI MAHASISWA DKV

(Fiorenza Sinky)

ABSTRAK

Wirausaha memegang peran penting dalam meningkatkan perekonomian Indonesia. Hal ini dikarenakan wirausaha dapat menciptakan lapangan kerja baru sekaligus menurunkan angka pengangguran yang menurut data dari Badan Pusat Statistik (2024), telah mencapai 7.465.599 jiwa (dalam Taufiqurrahman, 2024). Dalam konteks ini, salah satu sektor yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi peluang usaha adalah Desain Komunikasi Visual (DKV). DKV juga merupakan bagian dari ekonomi kreatif yang saat ini menjadi prioritas pemerintah karena potensinya yang tinggi dalam meningkatkan ekonomi nasional. Seiring dengan meningkatnya potensi sektor ini, minat mahasiswa terhadap wirausaha di bidang DKV juga terus bertumbuh. Namun, minat tinggi tersebut belum diimbangi dengan realisasi yang signifikan. Berdasarkan pra-kuesioner dengan 55 responden mahasiswa DKV, sebanyak 83,6% tertarik menjadi *entrepreneur* DKV, dan hanya 16,4% yang sudah memulai usaha. Data ini menunjukkan minimnya pergerakan dari mahasiswa untuk menjadi *entrepreneur*, dengan salah satu penyebabnya adalah kurangnya literasi wirausaha yang kontekstual dan relevan di lingkungan pendidikan. Kurangnya pemahaman ini dapat mengurangi kepercayaan diri mereka dalam memulai suatu usaha (Teguh Widayanto et al., 2023). Untuk itu, penulis merancang *mobile website* sebagai media informasi yang dapat meningkatkan literasi wirausaha mahasiswa DKV secara dinamis dan interaktif, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan permasalahan mahasiswa DKV yang tertarik untuk berwirausaha. Media ini diharapkan dapat mendorong mahasiswa DKV untuk siap menghadapi dan menjalankan dunia *entrepreneur*.

Kata kunci: Wirausaha DKV, Ekonomi Kreatif, Literasi Wirausaha, Media Informasi, Mahasiswa DKV

MOBILE WEBSITE DESIGN TO ENHANCE ENTREPRENEURIAL LITERACY AMONG VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDENTS

(Fiorenza Sinky)

ABSTRACT (English)

Entrepreneurship plays an important role in improving Indonesia's economy. This is because it helps to create a new job opportunity and reduce the unemployment rate, which, according to Badan Pusat Statistik (2024), has reached 7,465,599 people (in Taufiqurrahman, 2024). One of the sectors that has the potential to be developed into a business opportunity is Visual Communication Design (VCD). This field is also part of the creative economy, which is now a government priority because of its strong potential to support national economic growth. As the sector continues to grow, student interest in the VCD field is also increasing. However, this interest has not been followed by real action. Based on a pre-questionnaire with 55 VCD students, 83.6% said they were interested in becoming entrepreneurs, but only 16.4% had actually started a business. This shows that students are still hesitant to take action, and one of the main reasons is the lack of relevant and contextual knowledge about entrepreneurship in their education. This lack of understanding can affect their confidence to start a business (Teguh Widayanto et al., 2023). To address this issue, the writer designed a mobile website as an information platform to help improve students' entrepreneurial knowledge in a visual, dynamic, and interactive way. This platform is expected to prepare VCD students to face and enter the world of entrepreneurship.

Keywords: *Visual Communication Design Entrepreneurship, Creative Economy, Business Literacy, Interactive Information Media, Visual Communication Design Students*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
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	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 <i>Website</i>	5
2.1.1 Jenis <i>Website</i>	6
2.1.2 Fungsi <i>Website</i>	7
2.1.3 Strategi Pengembangan <i>Website</i>	7
2.1.4 Anatomi <i>Website</i>	8
2.2 UI/UX dalam Mobile Website	11
2.2.1 User Interface (UI)	11
2.2.2 User Experience (UX)	26
2.2.3 Prinsip <i>Gestalt</i> dalam UI/UX.....	31
2.3 Desain Karakter	35
2.3.1 <i>Style</i> Karakter.....	35
2.4 Ekonomi Kreatif.....	36
2.4.1 17 Sektor Ekonomi Kreatif	37
2.4.2 Potensi Ekonomi Kreatif Indonesia.....	37
2.5 Desain Komunikasi Visual	38

2.5.1 Asosiasi Desain Komunikasi Visual.....	39
2.5.2 Strategi Penentuan Harga Desain Komunikasi Visual.....	39
2.5.3 Hak Kekayaan Intelektual dalam Desain	43
2.6 Wirausaha	45
2.6.1 Minat Wirausaha	46
2.6.2 Literasi Wirausaha.....	46
2.6.3 <i>Entrepreneur Mindset</i>	47
2.6.4 Karakteristik Wirausahawan	48
2.6.5 Langkah Krusial Wirausaha.....	49
2.6.6 Teori <i>Business Plan</i>	50
2.7 Mahasiswa.....	52
2.7.1 Mahasiswa Generasi Z.....	52
2.8 Penelitian yang Relevan.....	53
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	56
3.1 Subjek Perancangan	56
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	57
3.2.1 <i>Emphatize</i>	58
3.2.2 <i>Define</i>	58
3.2.3 <i>Ideate</i>	58
3.2.4 <i>Prototype</i>	59
3.2.5 <i>Test</i>	59
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	59
3.3.1 Wawancara	60
3.3.2 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	63
3.3.3 Kuesioner	64
3.3.4 Studi Eksisting.....	68
3.3.5 Studi Referensi	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	70
4.1 Hasil Perancangan	70
4.1.1 <i>Emphatize</i>	70
4.1.2 <i>Define</i>	93
4.1.3 <i>Ideate</i>	99

4.1.4 <i>Prototype</i>	114
4.1.5 <i>Test</i>	127
4.2 Pembahasan Perancangan	137
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	137
4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Website</i>	140
4.2.3 Analisis Desain <i>Instagram Story (Ads & Share)</i>	151
4.2.4 Analisis Desain Poster	152
4.3 Anggaran	153
BAB V PENUTUP	154
5.1 Simpulan	154
5.2 Saran	155
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxv



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan	53
Tabel 3. 1 Tabel Profil Responden.....	65
Tabel 3. 2 Tabel Hambatan Berwirausaha Kreatif.....	66
Tabel 3. 3 Tabel Literasi Wirausaha & Media	67
Tabel 4. 1 Data Profil Responden	83
Tabel 4. 2 Tabel Data Hambatan Wirausaha Mahasiswa DKV	83
Tabel 4. 3 Tabel Data Ketersediaan Mata Kuliah Wirausaha.....	85
Tabel 4. 4 Tabel Data Hambatan Wirausaha Mahasiswa DKV	85
Tabel 4. 5 Tabel Data Materi Persiapan Sebelum Memulai	86
Tabel 4. 6 Tabel Data Materi Memilih Peluang Wirausaha.....	86
Tabel 4. 7 Tabel Data Materi Teori.....	87
Tabel 4. 8 Tabel Data Materi Literasi <i>Study Cases Entrepreneur DKV</i>	87
Tabel 4. 9 Tabel Data Media Mahasiswa DKV	88
Tabel 4. 10 Tabel SWOT @Bisnismilenial	89
Tabel 4. 11 Tabel SWOT Buku Ajar Manajemen DKV	90
Tabel 4. 12 Tabel Data <i>Alpha Test</i> Visualisasi	127
Tabel 4. 13 Tabel Data <i>Alpha Test</i> Pemilihan Warna	128
Tabel 4. 14 Tabel Data <i>Alpha Test</i> Visual dan Elemen	128
Tabel 4. 15 Tabel Data <i>Alpha Test</i> Pemilihan Font	129
Tabel 4. 16 Tabel Data <i>Alpha Test</i> Penyajian Bahasa	129
Tabel 4. 17 Tabel Data <i>Alpha Test</i> Penyajian Konten	130
Tabel 4. 18 Tabel Data <i>Alpha Test</i> Kemudahan Navigasi	130
Tabel 4. 19 Tabel Data Alpha Test Navigasi Konten	131
Tabel 4. 20 Tabel Data <i>Alpha Test</i> Saran dan Masukan	132
Tabel 4. 21 Tabel Anggaran.....	153

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Website</i>	5
Gambar 2. 2 Jenis <i>Website</i>	6
Gambar 2. 3 <i>Containing Block</i>	8
Gambar 2. 4 Gambar Logo.....	9
Gambar 2. 5 Gambar <i>Footer</i>	10
Gambar 2. 6 Contoh Penerapan <i>White Space</i>	10
Gambar 2. 7 Struktur Tata Letak <i>Mobile Website</i>	13
Gambar 2. 8 Psikologi Warna	16
Gambar 2. 9 Efek <i>Flare</i> pada <i>Background Gelap</i>	17
Gambar 2. 10 Tipografi.....	18
Gambar 2. 11 Contoh Kontrol Input	21
Gambar 2. 12 Komponen Navigasi <i>Breadcrumb</i>	21
Gambar 2. 13 Komponen Navigasi <i>Slider</i>	22
Gambar 2. 14 Komponen Navigasi <i>Search Field</i>	22
Gambar 2. 15 Contoh Komponen Navigasi <i>Pagination</i>	23
Gambar 2. 16 Contoh Komponen Navigasi <i>Tag</i>	23
Gambar 2. 17 Contoh <i>Icon</i> Navigasi.....	23
Gambar 2. 18 Contoh Komponen Navigasi <i>Carousel</i>	24
Gambar 2. 19 Contoh Kontainer	25
Gambar 2. 20 <i>Microinteraction</i>	25
Gambar 2. 21 Contoh Notifikasi <i>Pop up</i>	26
Gambar 2. 22 Contoh <i>Loading bar</i>	26
Gambar 2. 23 Contoh <i>User Persona</i>	27
Gambar 2. 24 Contoh <i>User Journey Map</i>	28
Gambar 2. 25 Contoh <i>Information Architecture</i>	28
Gambar 2. 26 Contoh <i>User Flow</i>	29
Gambar 2. 27 Contoh <i>Wireframe</i>	30
Gambar 2. 28 <i>Low Fidelity</i> dan <i>High fidelity Prototype</i>	30
Gambar 2. 29 <i>Proximity</i>	32
Gambar 2. 30 <i>Similarity</i>	32
Gambar 2. 31 Contoh prinsip <i>closure</i>	33
Gambar 2. 32 Contoh <i>Continuity</i>	33
Gambar 2. 33 Contoh <i>Figure Ground</i>	34
Gambar 2. 34 Contoh <i>Symmetry</i>	34
Gambar 2. 35 Contoh <i>Style</i> Karakter Kartun	35
Gambar 2. 36 Contoh <i>Style</i> Karakter Realistik	36
Gambar 2. 37 Contoh <i>Style</i> Karakter <i>Stylized</i>	36
Gambar 2. 38 Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia	37
Gambar 2. 39 Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia	38
Gambar 2. 40 Harga Standar Jasa Desain DKV 2021	40
Gambar 2. 41 <i>Business Plan</i>	52

Gambar 4. 1 Lampiran Foto Wawancara dengan Galih Sedayu.....	71
Gambar 4. 2 Lampiran Foto Wawancara dengan Joshua Sudihman	74
Gambar 4. 3 Lampiran Foto Wawancara dengan Aland Sinduartha	76
Gambar 4. 4 Lampiran Foto Wawancara dengan Target 1	78
Gambar 4. 5 Lampiran Foto Wawancara dengan Target 2	79
Gambar 4. 6 Lampiran Foto FGD dengan Target.....	80
Gambar 4. 7 Studi Eksisting Bisnis Milenial	88
Gambar 4. 8 Buku Ajar Manajemen Desain Komunikasi Visual	90
Gambar 4. 9 Studi Eksisting (Duo Lingo)	91
Gambar 4. 10 Gambar Personalisasi Duo Lingo <i>Mobile</i>	92
Gambar 4. 11 Gambar Karakter Duo Lingo.....	92
Gambar 4. 12 Gambar <i>User Persona 1</i>	93
Gambar 4. 13 <i>User Persona 2</i> David	94
Gambar 4. 14 Gambar <i>User Journey</i>	95
Gambar 4. 15 Gambar <i>User Journey 2</i>	96
Gambar 4. 16 <i>Brand Mandatory</i>	98
Gambar 4. 17 <i>Mindmap</i>	100
Gambar 4. 18 <i>Moodboard</i>	103
Gambar 4. 19 <i>stylescape</i>	104
Gambar 4. 20 <i>Color palette character</i>	104
Gambar 4. 21 <i>Color Palette UI/UX</i>	105
Gambar 4. 22 Tipografi.....	106
Gambar 4. 23 Alternatif Logo	107
Gambar 4. 24 Lampiran Logo	107
Gambar 4. 25 Referensi Mahasiswa DKV	108
Gambar 4. 26 Sketsa Karakter	110
Gambar 4. 27 Hasil Jadi Karakter	110
Gambar 4. 28 Hasil Jadi Karakter Mahasiswa DKV	111
Gambar 4. 29 key visual.....	112
Gambar 4. 30 <i>Elemen Asset</i>	113
Gambar 4. 31 Tombol dan ikon	113
Gambar 4. 32 <i>Information Architecture</i>	114
Gambar 4. 33 <i>User Flow</i>	115
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i>	116
Gambar 4. 35 <i>Low-Fidelity</i>	117
Gambar 4. 36 <i>High-Fidelity</i>	117
Gambar 4. 37 <i>Header</i>	118
Gambar 4. 38 Button Tiga Garis	118
Gambar 4. 39 Tampilan <i>Home</i>	119
Gambar 4. 40 Tampilan Refleksi Diri.....	119
Gambar 4. 41 Hasil Refleksi Diri.....	120
Gambar 4. 42 Tampilan <i>inspiration zone</i>	121
Gambar 4. 43 Tampilan <i>Learn Zone</i>	121

Gambar 4. 44 Tampilan Isi <i>Learn Zone</i>	122
Gambar 4. 45 <i>Sign In Sign Up</i>	123
Gambar 4. 46 Tampilan <i>Createurs Space</i>	124
Gambar 4. 47 Tampilan <i>events & mentor</i>	124
Gambar 4. 48 Tampilan <i>Footer</i>	125
Gambar 4. 49 Tampilan <i>Wireframe</i>	125
Gambar 4. 50 Desain Media Sekunder <i>Instagram Story Ads</i>	126
Gambar 4. 51 Tampilan Media Sekunder Poster	127
Gambar 4. 52 Tampilan Sebelum Sesudah Font	133
Gambar 4. 53 Tampilan Sebelum Sesudah Copywriting	133
Gambar 4. 54 Tampilan Sebelum Sesudah Interaktivitas	134
Gambar 4. 55 Tampilan Sebelum Sesudah Interaktivitas	135
Gambar 4. 56 Iterasi Konsistensi	136
Gambar 4. 57 Iterasi <i>CTA Button</i>	136
Gambar 4. 58 Foto <i>Beta Test 1</i>	137
Gambar 4. 59 Foto <i>Beta Test 2</i>	138
Gambar 4. 60 Foto <i>Beta Test 3</i>	139
Gambar 4. 61 Struktur tata letak dan grid	141
Gambar 4. 62 Header	141
Gambar 4. 63 Footer Perancangan	142
Gambar 4. 64 Tampilan <i>Home</i>	143
Gambar 4. 65 Tampilan <i>Reflection Zone</i>	144
Gambar 4. 66 Tampilan <i>Inspiration Zone</i>	145
Gambar 4. 67 Tampilan Isi <i>Inspiration Zone</i>	145
Gambar 4. 68 Tampilan <i>Learn Zone</i>	146
Gambar 4. 69 Tampilan Isi <i>Learn Zone</i>	147
Gambar 4. 70 Tampilan Isi <i>Learn Zone</i>	147
Gambar 4. 71 Tampilan <i>Createurs Space (community)</i>	148
Gambar 4. 72 Tampilan <i>Events & Mentor</i>	149
Gambar 4. 73 Tampilan <i>Sign In & Sign Up</i>	150
Gambar 4. 74 Tampilan Sekunder <i>Instagram Story</i>	151
Gambar 4. 75 <i>Grid Instagram Story</i>	151
Gambar 4. 76 Tampilan Sekunder Poster	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran Hasil Pra-kuesioner.....	xxviii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxii
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli.....	xxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Target Audience</i>	xlix
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lv
Lampiran <i>Beta Test</i>	lxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	lxviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	lxx
Lampiran <i>Alpha Test</i>	lxxi

