

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF *STORYTELLING*
MENGENAI DAMPAK MAKANAN OLAHAN
TERHADAP KESEHATAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Samantha Victoria Goldneish
00000056261**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF *STORYTELLING*
MENGENAI DAMPAK MAKANAN OLAHAN
TERHADAP KESEHATAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Samantha Victoria Goldneish

00000056261

**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 : Samantha Victoria Goldneish

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056261

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF *STORYTELLING* MENGENAI
DAMPAK MAKANAN OLAHAN TERHADAP KESEHATAN**

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, 16 Desember 2024



(Samantha Victoria Goldneish)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF *STORYTELLING*

MENGENAI DAMPAK MAKANAN OLAHAN

TERHADAP KESEHATAN

Oleh

Nama Lengkap : Samantha Victoria Goldneish
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056261
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

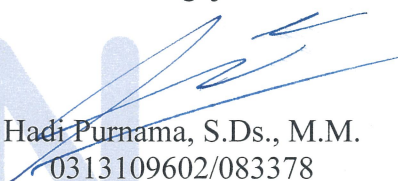
Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

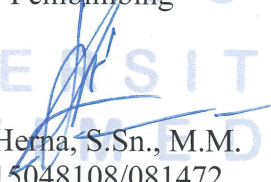
Ketua Sidang


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

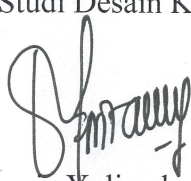
Penguji


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

Pembimbing


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

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 : Samantha Victoria Goldneish
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056261
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN WEBSITE
INTERAKTIF STORYTELLING
MENGENAI DAMPAK MAKANAN
OLAHAH TERHADAP KESEHATAN

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, 16 Desember 2024



(Samantha Victoria Goldneish)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir penulis yang berjudul Perancangan *Website Interaktif Storytelling* Mengenai Dampak Makanan Olahan Terhadap Kesehatan karena dapat selesai dengan tepat waktu. Pemilihan topik ini didasarkan pada penulis ketertarikan penulis terhadap dunia kuliner yang berkaitan dengan kesehatan fisik, namun tidak pernah mengetahui dampak negatif tentang makanan yang dikonsumsi sehari-hari pada kesehatan.

Penulis menyadari bahwa berbagai pihak membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir, melalui kesempatan ini 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. Lia Herna, S.Sn., 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.

Melalui proposal tugas akhir ini, penulis berharap agar pembaca dapat memperluas wawasan mengenai konsumsi makanan olahan. Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna karena terbatasnya pengalaman penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Samantha Victoria Goldneish)

PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF STORYTELLING DAMPAK MAKANAN OLAHAN TERHADAP KESEHATAN

(Samantha Victoria Goldneish)

ABSTRAK

Makanan olahan merupakan praktis pangan yang dimodifikasi bentuk dan rasanya atau penghilangan beberapa bagian untuk dikonsumsi. Makanan olahan dikonsumsi banyak masyarakat karena terjangkau, praktis, rasa yang enak, dan mudah didapatkan. Meskipun praktis, konsumsi makanan olahan dapat berdampak negatif bagi kesehatan, seperti meningkatkan risiko penyakit tidak menular. Namun sampai saat ini media informasi yang khusus membahas makanan olahan masih tidak ada, ditambah dengan pengetahuan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu Perancangan media informasi interaktif yang ditujukan untuk usia 18-25 tahun agar lebih sadar akan pilihan makanan yang sehat. Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) yang melibatkan wawancara, diskusi kelompok terfokus (FGD), dan kuesioner untuk mengumpulkan data. Desain akan dibentuk berdasarkan metode perancangan *Design Thinking*. Berdasarkan penelitian maka sebuah media informasi dirancang dalam wujud *website* interaktif *storytelling* sebagai media yang efektif dalam penyampaian informasi untuk mengedukasi masyarakat mengenai isu makanan olahan dari dampak, jenis, kandungan berbahaya, tips, dan forum diskusi. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan konten informasi yang membantu dalam meningkatkan pemahaman para target audiens mengenai topik makanan olahan. Untuk membantu menyebarkan media *website*, maka digunakan media sekunder untuk menarik pengguna ke *website*.

Kata kunci: Makanan Olahan, Kesehatan, *Storytelling*, Interaktif, *Website*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING AN INTERACTIVE STORYTELLING WEBSITE ON THE IMPACT OF PROCESSED FOOD ON HEALTH

(Samantha Victoria Goldneish)

ABSTRACT (English)

Processed food refers to food that has been modified in shape, taste, or by the removal of certain parts for consumption. Processed foods are consumed by many people because they are affordable, practical, tasty, and highly available. However, despite their convenience, the consumption of processed foods can have negative health impacts, such as increasing the risk of non-communicable diseases. Unfortunately, there is currently no information media that specifically addresses processed foods, coupled with the limited knowledge of the Indonesian people. Therefore, the design of interactive information media is aimed at 18-25 year olds to raise awareness of healthy food choices. This research uses mixed methods involving interviews, focus group discussions (FGDs), and questionnaires to collect data. The design will be developed based on Design Thinking method. Based on the research, an information media was designed in the form of an interactive storytelling website as an effective media in delivering information to educate the public about processed foods from the impact, types, dangerous composition, tips and discussion forums. This design is expected to provide information content that helps improve the target audience's understanding of the topic of processed foods. To help disseminate the website, secondary media will be used to effectively attract more users to the site.

Keywords: *Processed Food, Health, Storytelling, Interactive, Website*

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 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	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Website	5
2.1.1 Anatomi Website.....	5
2.1.2 Wireframe	14
2.1.3 User Persona	18
2.1.4 User Journey Map.....	19
2.1.5 User Flow	20
2.1.6 User Experience (UX)	22
2.1.7 User Interface (UI).....	29
2.2 Interaktif Storytelling	71
2.2.1 Peran Storytelling	72
2.2.2 Storyworld.....	73
2.3 Processed Food.....	74
2.3.1 Kategori Processed Food.....	74

2.3.2 Dampak <i>Processed Food</i>	75
2.3.3 Faktor Konsumsi <i>Processed Food</i>	76
2.3.4 BTP pada <i>Processed Food</i>	77
2.4 Penelitian yang Relevan	79
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	82
3.1 Subjek Perancangan	82
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	84
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	87
3.3.1 Wawancara	87
3.3.2 Kuesioner	90
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	91
3.4 Studi Referensi	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	100
4.1 Hasil Perancangan	100
4.1.1 <i>Emphatize</i>	100
4.1.2 <i>Define</i>	112
4.1.3 <i>Ideate</i>	116
4.1.4 <i>Prototyping</i>	148
4.1.5 <i>Test</i>	151
4.2 Pembahasan Perancangan	159
4.2.2 Analisis <i>Market Validation/Beta Test</i>	159
4.2.3 Analisis Desain <i>Website Cerita Interaktif</i>	164
4.2.4 Analisis Desain <i>Billboard</i>	173
4.2.5 Analisis Desain <i>Web Banner</i>	175
4.2.6 Analisis Desain <i>Youtube Ads</i>	177
4.2.7 Analisis Desain <i>Instagram Story</i>	179
4.2.8 Analisis Desain <i>Instagram Feeds</i>	181
4.2.9 Anggaran	182
BAB V PENUTUP	184
5.1 Simpulan	184
5.2 Saran	185
DAFTAR PUSTAKA	187

LAMPIRAN.....	194
----------------------	------------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	80
Tabel 3.1 Analisis SWOT pada <i>web Papers</i>	95
Tabel 3.2 Analisis SWOT <i>web a Light in The Woods</i>	99
Tabel 4.1 Tabel Data Pengisi	104
Tabel 4.2 Dasar Skor <i>Alpha test</i>	152
Tabel 4.3 Penilaian Visual <i>Alpha Test</i>	152
Tabel 4.4 Penilaian Konten <i>Alpha Test</i>	154
Tabel 4.5 Penilaian <i>UX Alpha Test</i>	155
Tabel 4.6 Interpretasi skor <i>Likert</i>	160
Tabel 4.7 Penilaian Visual <i>Beta Test</i>	160
Tabel 4.8 Penilaian Konten <i>Beta Test</i>	162
Tabel 4.9 Penilaian <i>UX Beta Test</i>	163
Tabel 4.10 Anggaran <i>Website</i>	182
Tabel 4.11 Anggaran Media Sekunder.....	183



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Web Page Anatomy</i>	6
Gambar 2.2 <i>Cointaining Block</i>	7
Gambar 2.3 Logo <i>website chewy</i>	7
Gambar 2.4 Logo <i>Mcdonald's</i>	8
Gambar 2.5 Logo Pameran " <i>Make Peace Not War</i> "	9
Gambar 2.6 Logo <i>Apple Inc.</i>	9
Gambar 2.7 Logo <i>GENIUS</i>	10
Gambar 2.8 <i>Toronto Star and the Performing Arts</i>	11
Gambar 2.9 Logo <i>ICPCA</i>	11
Gambar 2.10 Logo <i>Pozzitiva</i>	12
Gambar 2.11 Navigasi web <i>lyka</i>	13
Gambar 2.12 Konten web <i>theoceancleanup</i>	14
Gambar 2.13 <i>Footer web thespruce</i>	14
Gambar 2.14 <i>Wireframe</i>	15
Gambar 2.15 <i>Information Architecture</i>	17
Gambar 2.16 <i>Low-Fidelity</i>	17
Gambar 2.17 <i>High-Fidelity</i>	18
Gambar 2.18 <i>User Persona</i>	19
Gambar 2.19 <i>User Journey Map</i>	20
Gambar 2.20 <i>User Flow</i>	21
Gambar 2.21 Perbaruan model <i>YouTube</i>	23
Gambar 2.22 Target Sentuh Akurat	23
Gambar 2.23 Sistem Pencarian Google	24
Gambar 2.24 <i>Chunking</i> Informasi Padat.....	25
Gambar 2.25 Aksesibilitas pada <i>Iphone</i>	26
Gambar 2.26 Animasi Selesai Latihan.....	26
Gambar 2.27 <i>Prototype</i> pada Observasi <i>Sonderegger</i>	27
Gambar 2.28 Kontras pada Opsi	28
Gambar 2.29 Pengiriman Email.....	29
Gambar 2.30 Komponen warna <i>Hue, Saturation, & Value</i>	30
Gambar 2.31 Psikologi Warna Merah.....	32
Gambar 2.32 Psikologi Warna Oranye	32
Gambar 2.33 Psikologi Warna Kuning	33
Gambar 2.34 Psikologi Warna Hijau	34
Gambar 2.35 Psikologi Warna Biru	35
Gambar 2.36 Psikologi Warna Putih.....	35
Gambar 2.37 Psikologi Warna Hitam	36
Gambar 2.38 Keseimbangan Berbeda pada Visual.....	36
Gambar 2.39 Simetri pada <i>Apple Music</i>	37
Gambar 2.40 Asimetri Seimbang.....	38

Gambar 2.41 <i>Alignment</i> Vertikal	38
Gambar 2.42 <i>Alignment</i> Horizontal	39
Gambar 2.43 Penggunaan <i>Golden Ratio</i> pada teks.....	40
Gambar 2.44 <i>Golden Ratio</i>	40
Gambar 2.45 Penggunaan <i>Golden Spiral</i> pada Web.....	41
Gambar 2.46 <i>Whitespace web</i> <i>Wealthsimple</i>	41
Gambar 2.47 Elemen Ditempatkan Pada Area Tertentu.....	42
Gambar 2.48 Elemen Menonjol	43
Gambar 2.49 Elemen <i>Similarity</i>	43
Gambar 2.50 Label Teks	44
Gambar 2.51 Pengelompokkan Berita Di <i>Web VICE</i>	44
Gambar 2.52 <i>Continuity</i> Pada <i>Web Etsy</i>	45
Gambar 2.53 Logo WWF.....	46
Gambar 2.54 <i>Focal point web</i>	46
Gambar 2.55 Hierarki Visual pada <i>Web mixd</i>	47
Gambar 2.56 <i>Grid</i>	48
Gambar 2.57 <i>Multicolumn Grid</i>	49
Gambar 2.58 <i>Layout</i>	49
Gambar 2.59 Jenis <i>Typeface</i>	50
Gambar 2.60 <i>Glyph Icons</i>	52
Gambar 2.61 <i>Colored Icons</i>	52
Gambar 2.62 <i>Duotone Icons</i>	53
Gambar 2.63 <i>Outline Icons</i>	53
Gambar 2.64 <i>Universal Icons</i>	54
Gambar 2.65 <i>Unique Icons</i> pada Duolingo.....	54
Gambar 2.66 Komunikasi Status <i>Button</i>	55
Gambar 2.67 <i>Dropdown</i> pada <i>Web Campaign</i>	56
Gambar 2.68 <i>Text Button</i> pada <i>Web Kompas</i>	57
Gambar 2.69 <i>Hamburger button</i> pada <i>Web Walmart</i>	57
Gambar 2.70 <i>Floating Action Button</i> pada Whatsapp	58
Gambar 2.71 <i>CTA</i> pada <i>Web clubocean</i>	58
Gambar 2.72 <i>Ghost Button</i> pada <i>Appstore</i>	59
Gambar 2.73 <i>Expandable Button</i>	59
Gambar 2.74 <i>Plus button</i> pada <i>Google Calendar</i>	60
Gambar 2.75 Ilustrasi Sequential	64
Gambar 2.76 <i>Thin-Line Style</i>	65
Gambar 2.77 <i>Chibi Style</i>	66
Gambar 2.78 <i>Flat Style</i>	66
Gambar 2.79 Tema <i>Camping</i> pada <i>Web</i>	67
Gambar 2.80 Ilustrasi <i>Reward</i>	67
Gambar 2.81 <i>Tutorial</i> aplikasi <i>Singify</i>	68
Gambar 2.82 <i>Pop Up</i> pada <i>Web fastgrowingtrees</i>	68
Gambar 2.83 <i>Mascot</i> pada <i>Web m&m</i>	69

Gambar 2.84 <i>Gradient</i> pada Web Sarah Guo	70
Gambar 2.85 <i>Shadow</i> pada latar belakang	70
Gambar 2.86 <i>Blur</i> pada Web	71
Gambar 2.87 Karakter pada EDDA Cafe.....	73
Gambar 3.1 <i>Website Papers</i>	92
Gambar 3.2 <i>Website a light in the woods</i>	96
Gambar 4.1 Wawancara Ahli Gizi	101
Gambar 4.2 Wawancara dengan <i>UI/UX Designer</i>	102
Gambar 4.3 <i>Piechart</i> Pengetahuan Makanan Olahan	105
Gambar 4.4 <i>Piechart</i> Pola Konsumsi Makanan Olahan	106
Gambar 4.5 Grafik Frekuensi Konsumsi Makanan Olahan	107
Gambar 4.6 Grafik Tingkat Kemananan Konsumsi.....	107
Gambar 4.7 Grafik Tingkat Dampak Konsumsi	108
Gambar 4.8 Grafik Faktor Konsumsi Makanan Olahan	109
Gambar 4.9 <i>Focus Group Discussion</i>	109
Gambar 4.10 FGD Pengelompokkan Pangan	110
Gambar 4.11 <i>User Persona</i>	112
Gambar 4.12 Logo PERSAGI.....	113
Gambar 4.13 <i>User Journey Persona</i>	114
Gambar 4.14 <i>Emphaty Map</i>	115
Gambar 4.15 <i>Mindmap</i>	116
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i>	119
Gambar 4.17 Referensi.....	120
Gambar 4.18 <i>Stylescape</i>	121
Gambar 4.19 Warna Primer	122
Gambar 4.20 Warna Sekunder	123
Gambar 4.21 <i>Font Heading</i>	124
Gambar 4.22 <i>Font Body Text</i>	124
Gambar 4.23 Sketsa Alternatif Logo	125
Gambar 4.24 Revisi logo.....	126
Gambar 4.25 Logo Final	126
Gambar 4.26 Desain Alternatif Protagonis	127
Gambar 4.27 Alternatif Alur Cerita	128
Gambar 4.28 Referensi.....	129
Gambar 4.29 Sketsa	129
Gambar 4.30 <i>Render Final</i>	129
Gambar 4.31 Karakter Protagonis.....	130
Gambar 4.32 Karakter Mindy	131
Gambar 4.33 Elemen <i>Storytelling</i>	131
Gambar 4.34 Tombol Navigasi <i>Tab</i>	132
Gambar 4.35 Tombol Opsi Dialog.....	132
Gambar 4.36 Tombol Opsi.....	133
Gambar 4.37 Ikon <i>back, close, dan Hamburger</i>	133

Gambar 4.38 Ikon <i>Dropdown</i> dan <i>Play</i>	134
Gambar 4.39 Ikon <i>like</i> , <i>comment</i> , <i>share</i> dan <i>attach</i>	135
Gambar 4.40 <i>Grid System</i>	136
Gambar 4.41 <i>Left & Justify Alignment</i>	137
Gambar 4.42 <i>Center Alignment</i>	137
Gambar 4.43 <i>Information Architecture Foodie</i>	138
Gambar 4.44 <i>Flowchart Foodie</i>	139
Gambar 4.45 <i>Billboard ads</i>	141
Gambar 4.46 <i>Mockup Web banner desktop dan mobile</i>	142
Gambar 4.47 <i>Mockup Instagram Ads</i>	143
Gambar 4.48 <i>Mockup Youtube ads desktop dan mobile</i>	145
Gambar 4.49 <i>Mockup Instagram Story</i>	146
Gambar 4.50 <i>Mockup Instagram Story</i>	147
Gambar 4.51 <i>Mockup Instagram Feeds</i>	147
Gambar 4.52 <i>Design System</i>	148
Gambar 4.53 <i>Lo-fi Web Foodie</i>	149
Gambar 4.54 <i>High Fidelity Web Foodie</i>	149
Gambar 4.55 <i>Mockup Desktop dan Mobile</i>	150
Gambar 4.56 <i>Prototyping</i>	151
Gambar 4.57 <i>Homepage Sebelum Perbaikan</i>	156
Gambar 4.58 <i>Homepage Sesudah Perbaikan</i>	157
Gambar 4.59 <i>Cerita Sebelum Perbaikan</i>	157
Gambar 4.60 <i>Cerita Sesudah Perbaikan</i>	158
Gambar 4.61 <i>Forum, learn more, dan prototype Sebelum perbaikan</i>	158
Gambar 4.62 <i>Sesudah perbaikan Learn more, forum, dan prototype</i>	159
Gambar 4.63 <i>Hamburger Menu</i>	164
Gambar 4.64 <i>Homepage</i>	166
Gambar 4.65 <i>Footer</i>	167
Gambar 4.66 <i>Halaman Learn More</i>	168
Gambar 4.67 <i>Halaman BTP Bahaya</i>	169
Gambar 4.68 <i>Dropdown menu</i>	170
Gambar 4.69 <i>Halaman Quiz</i>	170
Gambar 4.70 <i>Halaman Forum Diskusi</i>	171
Gambar 4.71 <i>Halaman cerita Interaktif</i>	172
Gambar 4.72 <i>Animasi Tutorial</i>	173
Gambar 4.73 <i>Desain Billboard</i>	174
Gambar 4.74 <i>Mockup Billboard</i>	175
Gambar 4.75 <i>Desain Web Banner Desktop</i>	176
Gambar 4.76 <i>Desain Web Banner Mobile</i>	176
Gambar 4.77 <i>Mockup Web Banner</i>	177
Gambar 4.78 <i>Desain Youtube Ads</i>	178
Gambar 4.79 <i>Mockup Youtube ads</i>	179
Gambar 4.80 <i>Desain Instagram Story</i>	180

Gambar 4.81 <i>Mockup Instagram Story</i>	180
Gambar 4.82 <i>Desain Instagram feeds 2x3</i>	181
Gambar 4.83 <i>Mockup Instagram Profile</i>	182



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Presentase <i>Turnitin</i>	194
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	201
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Ahli Gizi.....	202
Lampiran 4 Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> UI/UX Designer.....	203
Lampiran 5 Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD	204
Lampiran 6 Lampiran <i>Consent Form</i> Kuesioner	209
Lampiran 7 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	210
Lampiran 8 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	216
Lampiran 9 Izin <i>Brand Mandatory</i>	222
Lampiran 10 Transkrip Wawancara Ahli Gizi.....	223
Lampiran 11 Transkrip Wawancara Desainer UI/UX	247

