

**PERANCANGAN APLIKASI SELULER TENTANG LITERASI
GIZI PADA KEMASAN MAKANAN DAN MINUMAN INSTAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Naomi Priscilla Hutanoto

00000053488

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

**PERANCANGAN APLIKASI SELULER TENTANG LITERASI
GIZI PADA KEMASAN MAKANAN DAN MINUMAN INSTAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Naomi Priscilla Hutanoto

00000053488

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 : Naomi Priscilla Hutanoto
Nomor Induk Mahasiswa 00000053488
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN APLIKASI SELULER TENTANG LITERASI GIZI PADA KEMASAN MAKANAN DAN MINUMAN INSTAN

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, 18 Juni 2025



(Naomi Priscilla Hutanoto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI SELULER TENTANG LITERASI GIZI PADA KEMASAN MAKANAN DAN MINUMAN INSTAN

Oleh

Nama Lengkap : Naomi Priscilla Hutanoto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053488
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 15:15 s.d. 16:00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

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

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 : Naomi Priscilla Hutanoto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053488
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN APLIKASI
SELULER TENTANG LITERASI GIZI
PADA KEMASAN MAKANAN DAN
MINUMAN INSTAN**

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, 2 Juli 2025



(Naomi Priscilla Hutanoto)

* 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 kepada Tuhan yang Maha Esa, atas segala berkat, rahmat, dan mujizat yang telah diberikan kepada penulis agar dapat menyempurnakan penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Seluler Tentang Literasi Gizi pada Kemasan Makanan dan Minuman Instan”. Laporan ini menjadi salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis sadar bahwa masih ada kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini sehingga membutuhkan banyak bantuan dari berbagai pihak untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

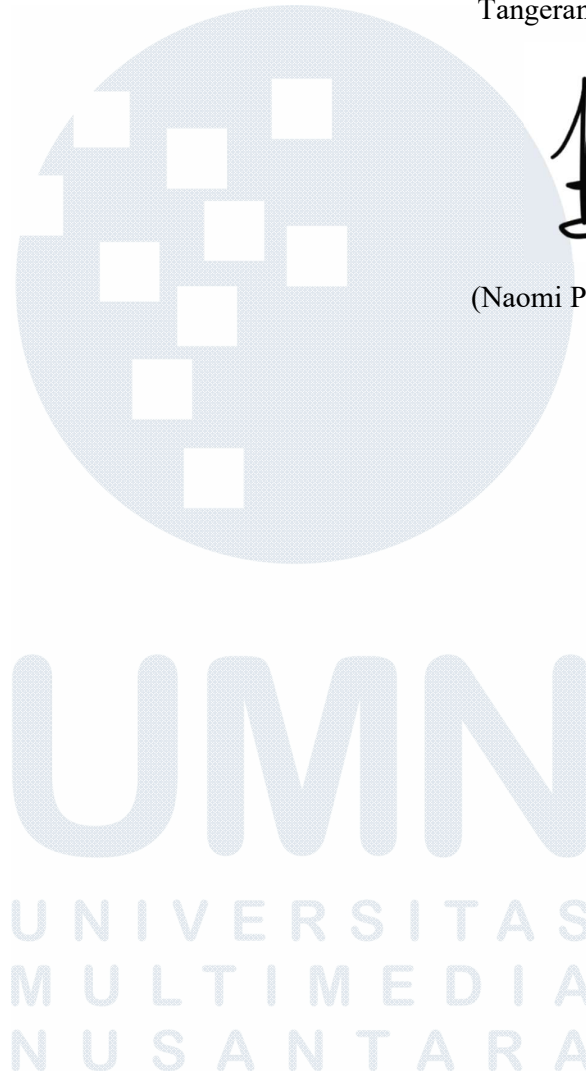
1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Felicia Kleantha Setiadi, S. Gz., RD, selaku narasumber wawancara yang telah memberikan pengetahuan seputar literasi gizi.
6. Seluruh peserta *Alpha tester* berjumlah 57 orang yang telah membantu melakukan uji coba serta memberikan masukan terhadap perancangan aplikasi pada saat pelaksanaan *Prototype Day*.
7. Seluruh peserta *Beta tester* berjumlah 4 orang yang telah membantu melakukan uji coba aplikasi serta memberikan masukan terhadap perancangan aplikasi.
8. Keluarga dan teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap bahwa dengan adanya tugas akhir ini, masyarakat lebih mengerti dalam membaca tabel gizi dan menjadikan hal tersebut sebagai kebiasaan sebelum membeli suatu produk, serta menjadi panduan untuk peneliti selanjutnya.

Tangerang, 21 Maret 2025



(Naomi Priscilla Hutanoto)



PERANCANGAN APLIKASI SELULER TENTANG LITERASI GIZI PADA KEMASAN MAKANAN DAN MINUMAN INSTAN

(Naomi Priscilla Hutanoto)

ABSTRAK

Literasi gizi merupakan kemampuan untuk memahami kebutuhan gizi harian. Dengan adanya literasi gizi, maka masyarakat dapat memenuhi gizi harian dengan mengonsumsi makanan. Walaupun literasi gizi sangat penting dipahami masyarakat, tetapi nyatanya tidak semua orang mengetahui tentang literasi gizi ini dan tidak paham dengan informasi nilai gizi pada kemasan pangan. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menganjurkan masyarakat untuk membaca informasi nilai gizi agar menjaga asupan nutrisi mereka. Kemenkes juga membuat beberapa media untuk membantu masyarakat dalam pemahaman tabel gizi. Namun, masyarakat merasa kesulitan untuk memahami tabel gizi karena informasinya terlalu banyak dan bahasa yang digunakan kurang didengar masyarakat umum. Jika masyarakat tidak mengerti informasi nilai gizi, maka akan meningkatkan risiko Penyakit Tidak Menular (PTM), seperti diabetes melitus 2, obesitas, dan hipertensi. Penyakit Tidak Menular ini akan menyebabkan masalah yang lebih serius di masa depan. Aplikasi seluler ini dirancang untuk mempermudah masyarakat dalam mengerti informasi nilai gizi pada kemasan. Tugas akhir ini dirancang dengan metode *Design thinking*, yang dikembangkan oleh Tim Brown. Perancangan ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, kuesioner, *focus group discussion*, observasi, studi eksisiting, dan studi referensi. Perancangan ini menghasilkan aplikasi Nutriku yang memiliki informasi seputar nutrisi, gizi pada kemasan produk, dan kegiatan kebugaran. Nutriku mempunyai fitur scan kemasan produk dan perbandingan gizi dengan dua produk.

Kata kunci: Literasi Gizi, Aplikasi Seluler, Label Gizi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE MAKING OF MOBILE APPLICATION FOR NUTRITION LITERACY ON INSTANT FOOD AND BEVERAGE PACKAGING

(Naomi Priscilla Hutanoto)

ABSTRACT (English)

Nutritional literacy is the ability to understand daily nutritional needs. By understanding nutritional literacy, people can fulfill their daily nutrition by consuming some food. Although nutrition literacy is very important for people to understand, not everyone knows about nutrition literacy and does not understand how to read nutrition label on packaged food and drink. The Ministry of Health of the Republic of Indonesia recommends people to read the nutritional value information to maintain their nutritional intake. They also made some medias to assist everyone into learning nutrition label. However, people find it difficult to understand nutrition tables due to time constraints, too much information, and the language used is not familiar to the general public. If people do not understand nutritional information, it will increase the risk of non-communicable diseases (NCDs), such as diabetes mellitus 2, obesity, and hypertension. These non-communicable diseases will cause more serious problems in the future. This mobile application is designed to make it easier for people to understand nutritional value information on packaging. This final project used the Design thinking method, developed by Tim Brown. This design uses several data collection techniques, namely interviews, questionnaires, focus group discussions, observations, existing studies, and reference studies. This design produces application called Nutriku which has information about nutrition, nutrition on product packaging, and fitness activities. Nutriku has a product packaging scan feature and nutritional comparison with two products.

Keywords: *Nutrition Literacy, Mobile App, Nutrition Label*

DAFTAR ISI

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	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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi Seluler	5
2.1.1 Kategori Aplikasi Seluler.....	5
2.1.2 Karakteristik Aplikasi Seluler.....	8
2.1.3 Manfaat Aplikasi Seluler	10
2.1.4 Interaktivitas	11
2.1.5 Desain UI/UX Aplikasi.....	17
2.1.6 Elemen <i>Interface</i>	18
2.1.7 <i>User Persona</i>	28
2.1.8 <i>User Journey</i>	29
2.1.9 Prototype.....	30
2.1.10 Hukum UX.....	32
2.2 Gizi.....	41
2.2.1 Kebutuhan Gizi.....	41

2.2.2 Tantangan Masalah Gizi.....	51
2.2.3 Literasi Gizi.....	53
2.3 Penelitian yang Relevan.....	58
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	63
3.1 Subjek Perancangan.....	63
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	64
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	65
3.3.1 Wawancara.....	66
3.3.2 Kuesioner.....	67
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	73
3.3.4 Observasi	74
3.3.5 Studi Eksisting	75
3.3.6 Studi Referensi.....	75
3.3.7 <i>Alpha Test</i>	75
3.3.8 <i>Beta Test</i>	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	77
4.1 Hasil Perancangan	77
4.1.1 <i>Empathize</i>	77
4.1.2 <i>Define</i>	109
4.1.3 <i>Ideate</i>	112
4.1.4 <i>Prototype</i>	158
4.1.5 <i>Test</i>	166
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	181
4.2 Pembahasan Perancangan.....	183
4.2.1 Analisis <i>Beta test</i>	183
4.2.2 Analisis Desain Aplikasi Nutriku	190
4.2.3 Analisis Desain Iklan Instagram	211
4.2.4 Analisis Desain Poster A3	212
4.2.5 Anggaran.....	214
BAB V PENUTUP.....	216
5.1 Simpulan	216
5.2 Saran	217

DAFTAR PUSTAKA	xviii
-----------------------------	--------------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	59
Tabel 4.1 Kuesioner Profil Responden	81
Tabel 4.2 Kuesioner Kebiasaan Masyarakat.....	82
Tabel 4.3 Kuesioner Pengetahuan Informasi Nilai Gizi	87
Tabel 4.4 Kuesioner Informasi Literasi Gizi.....	89
Tabel 4.5 Kuesioner Pencarian Informasi Literasi Gizi.....	91
Tabel 4.6 Kuesioner Media Perancangan.....	93
Tabel 4.7 SWOT Infografis BPOM	101
Tabel 4.8 Analisa SWOT Nutricheck	102
Tabel 4.9 Analisa SWOT Nilaigizi.com	104
Tabel 4.10 Penggunaan Adapatasi Google Lens.....	105
Tabel 4.11 Studi Referensi Google Fit.....	106
Tabel 4.12 Penggunaan Adapatasi Google Fit.....	107
Tabel 4.13 Penggunaan Adapatasi OKOK Internasional.....	108
Tabel 4.14 Perancangan Tombol	125
Tabel 4.15 Tabel Perancangan Ikon.....	127
Tabel 4.16 Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha Test</i>	167
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner Teknik dan Konten.....	169
Tabel 4.18 Hasil Kuesioner Analisa Desain	171
Tabel 4.19 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	183
Tabel 4.20 Rincian Biaya Aplikasi Nutriku.....	214
Tabel 4.21 Perincian Biaya Media Sekunder.....	214



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Aplikasi <i>Native</i>	6
Gambar 2.2 Contoh Aplikasi Web	7
Gambar 2.3 Contoh Aplikasi <i>Hybrid</i>	8
Gambar 2.4 Interaksi Pengguna ke Pengguna	12
Gambar 2.5 Interaksi Pengguna ke Dokumen	13
Gambar 2.6 Interaksi Pengguna ke Sistem	14
Gambar 2.7 <i>Nodal Plot</i>	15
Gambar 2.8 <i>Modulated Plot</i>	16
Gambar 2.9 <i>Open Plot</i>	16
Gambar 2.10 <i>User Experience</i>	17
Gambar 2.11 <i>User Interface</i>	18
Gambar 2.12 Ikon Aplikasi	19
Gambar 2.13 Warna Kontras	20
Gambar 2.14 Warna Pada Aplikasi	21
Gambar 2.15 Ketebalan Tipografi	22
Gambar 2.16 Tombol <i>Call-To-Action</i>	23
Gambar 2.17 <i>Layout 4 Kolom</i>	24
Gambar 2.18 Kategori Makanan di Aplikasi Gojek	25
Gambar 2.19 <i>Microinteraction</i> Pada Aplikasi	27
Gambar 2.20 <i>User Persona</i> NNGroup	28
Gambar 2.21 <i>Template User Journey</i>	29
Gambar 2.22 Tampilan <i>Low Fidelity</i> Aplikasi	31
Gambar 2.23 <i>High Fidelity</i> Aplikasi	32
Gambar 2.24 <i>Jacob's Law</i>	33
Gambar 2.25 <i>Fitt's Law</i>	34
Gambar 2.26 <i>Hick's Law</i>	36
Gambar 2.27 <i>Miller's Law</i>	37
Gambar 2.28 <i>Postel's Law</i>	38
Gambar 2.29 <i>Tesler's Law</i>	39
Gambar 2.30 <i>Doherty Threshold</i>	40
Gambar 2.31 Ibu Hamil	42
Gambar 2.32 Ibu Menyusui	43
Gambar 2.33 Bayi yang Berkembang	44
Gambar 2.34 MP-ASI Untuk Bayi	44
Gambar 2.35 Anak Sekolah	46
Gambar 2.36 Ilustrasi Pengidap Anoreksia	47
Gambar 2.37 Lansia	48
Gambar 2.38 Kelompok Disabilitas	49
Gambar 2.39 Atlet Olahraga Lari	50
Gambar 2.40 Literasi Gizi	53

Gambar 2.41 Tabel Informasi Gizi	54
Gambar 2.42 Jumlah Sajian Dalam Kemasan.....	56
Gambar 4.1 Wawancara dengan Ahli Gizi	78
Gambar 4.2 Kuesioner Perhatian Konsumen Pada Kemasan	84
Gambar 4.3 Pengalaman Responden Dengan Tabel Gizi	85
Gambar 4.4 Diagram Responden Memperhatikan Tabel Gizi.....	86
Gambar 4.5 Dokumentasi Focus Group Discussion	95
Gambar 4.6 Observasi Informasi Tabel Gizi	97
Gambar 4.7 Observasi Infografis	98
Gambar 4.8 Infografis BPOM.....	100
Gambar 4.9 Tampilan Nutricheck.....	102
Gambar 4.10 Tampilan Nilaigizi.com.....	103
Gambar 4.11 Tampilan Google Lens	105
Gambar 4.12 Studi Referensi OKOK Internasional.....	108
Gambar 4.13 <i>User Persona</i>	110
Gambar 4.14 <i>User Journey</i>	111
Gambar 4.15 <i>Mindmap</i> Materi.....	114
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i> Visual dan Konsep	115
Gambar 4.17 <i>Moodboard Layout</i>	118
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i> Warna	118
Gambar 4.19 <i>Moodboard</i> Ilustrasi	119
Gambar 4.20 Tiga Alternatif Logo.....	120
Gambar 4.21 Warna Nutriku.....	122
Gambar 4.22 Golos <i>Text</i>	123
Gambar 4.23 Dua Tombol di Halaman Awal	124
Gambar 4.24 Referensi Foto Produk.....	133
Gambar 4.25 Aset Foto Produk.....	133
Gambar 4.26 Foto Aktivitas.....	134
Gambar 4.27 Sketsa Ilustrasi.....	136
Gambar 4.28 Ilustrasi Nutriku	137
Gambar 4.29 Revisi Ilustrasi Nutriku	138
Gambar 4.30 <i>Grid 4 Column</i>	140
Gambar 4.31 <i>Current Page Highlight</i>	141
Gambar 4.32 Fitur <i>Drop Down</i> Data Diri	142
Gambar 4.33 Fitur <i>Drop Down</i> AKG	143
Gambar 4.34 Fitur <i>Drop Down</i> Penjelasan Aktivitas	143
Gambar 4.35 <i>Pop Up</i> Gizi Nutriku	144
Gambar 4.36 Fitur <i>Scroll</i> Aplikasi Nutriku.....	145
Gambar 4.37 <i>Active State Indication</i> Aplikasi Nutriku	145
Gambar 4.38 <i>Progress Bar</i> Halaman <i>Pending</i>	146
Gambar 4.39 <i>Low Fidelity</i> Aplikasi Nutriku.....	148
Gambar 4.40 <i>High Fidelity</i> Nutriku	149
Gambar 4.41 Sketsa Iklan Instragram.....	151

Gambar 4.42 Finalisasi Iklan Instagram	152
Gambar 4.43 <i>Mockup</i> Iklan Instagram.....	154
Gambar 4.44 Sketsa Poster A3	155
Gambar 4.45 Finalisasi Poster A3.....	156
Gambar 4.46 <i>Mockup</i> Poster	157
Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> Halaman Awal.....	159
Gambar 4.48 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	160
Gambar 4.49 <i>Wireframe</i> Halaman Favorit.....	160
Gambar 4.50 <i>Wireframe</i> Halaman Produk.....	161
Gambar 4.51 <i>Wireframe</i> Halaman Aktivitas.....	163
Gambar 4.52 <i>Wireframe</i> Halaman Akun	164
Gambar 4.53 <i>Prototype</i> Aplikasi Nutriku	165
Gambar 4.54 <i>Prototype Smart Animate</i>	166
Gambar 4.55 Diagram Hasil Skenario Nutriku.....	170
Gambar 4.56 Jawaban Mengenai Media	173
Gambar 4.57 Diagram Pengalaman <i>Error</i> Aplikasi.....	174
Gambar 4.58 Perubahan Warna	175
Gambar 4.59 Perubahan Tampilan Halaman Beranda	176
Gambar 4.60 Dua Alternatif Halaman Aktivitas	178
Gambar 4.61 Perubahan Ukuran Tulisan	179
Gambar 4.62 Perubahan Tampilan <i>Top</i> dan <i>Bottom Bar</i>	180
Gambar 4.63 Perubahan Aset Foto Produk.....	181
Gambar 4.64 <i>Beta Test</i>	184
Gambar 4.65 Penambahan Ukuran Tulisan	187
Gambar 4.66 Alur <i>Sign-Up</i> ke <i>Login</i>	188
Gambar 4.67 Perubahan Tombol Perbandingan	189
Gambar 4.68 Perubahan Ikon <i>Scan</i>	190
Gambar 4.69 Tampilan Ketiga Warna di Halaman Awal	191
Gambar 4.70 Tampilan <i>Typeface</i> di Aplikasi Nurtriku.....	192
Gambar 4.71 Analisa Halaman Awal.....	193
Gambar 4.72 Analisa Halaman <i>Sign Up</i> dan <i>Login</i>	195
Gambar 4.73 Analisa Halaman Beranda.....	197
Gambar 4.74 Pengaplikasian Hukum Jacob.....	198
Gambar 4.75 Analisa Halaman Favorit.....	199
Gambar 4.76 Pengaplikasian Hukum Fitt	200
Gambar 4.77 Analisa Halaman Produk.....	202
Gambar 4.78 Analisa Halaman Penjelasan Produk.....	203
Gambar 4.79 Analisa Halaman <i>Scan</i> dan Galeri Foto	205
Gambar 4.80 Pengaplikasian Hukum <i>Doherty Threshold</i>	206
Gambar 4.81 Analisa Halaman Aktivitas.....	207
Gambar 4.82 Analisa Halaman Penjelasan Aktivitas	208
Gambar 4.83 Analisa Halaman Akun	209
Gambar 4.84 Analisa Halaman Riwayat.....	210

Gambar 4.85 Tampilan Iklan Instagram Nutriku.....	211
Gambar 4.86 Tampilan Poster A3.....	213



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	xxxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xliii
Lampiran Kuesioner.....	l
Lampiran Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lviii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lxvi
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lxxvii
Lampiran Transkrip <i>Beta Test</i>	cvi
Lampiran Dokumentasi.....	cxxi

