

**PERANCANGAN ASET DESAIN DAN ILUSTRASI APLIKASI
WEESATA UNTUK PT WETRAVEL INDONESIA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Felisha Natalie Pualani

00000065180

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

**PERANCANGAN ASET DESAIN DAN ILUSTRASI APLIKASI
WEESATA UNTUK PT WETRAVEL INDONESIA**



LAPORAN MBKM KEWIRAUSAHAAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Felisha Natalie Pualani

00000065180

**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 : Felisha Natalie Pualani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN ASET DESAIN DAN ILUSTRASI APLIKASI
WEESATA UNTUK PT WETRAVEL INDONESIA**

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, 12 Juni 2025



(Felisha Natalie Pualani)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN ASET DESAIN DAN ILUSTRASI APLIKASI
WEESATA UNTUK PT WETRAVEL INDONESIA**

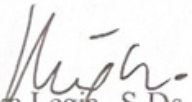
Oleh

Nama Lengkap : Felisha Natalie Pualani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

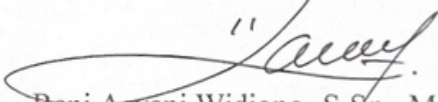
Telah diujikan pada hari Kamis, 12 Juni 2025
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

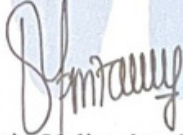
Pembimbing


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felisha Natalie Pualani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ASET DESAIN DAN
ILUSTRASI APLIKASI WEESATA UNTUK PT
WETRAVEL INDONESIA**

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, 12 Juni 2025


(Felisha Natalie Pualani)

* 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 dihaturkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkah-Nya dalam kelancaran bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM Kewirausahaan yang berjudul “PERANCANGAN ASET DESAIN DAN ILUSTRASI APLIKASI WEESATA UNTUK PT WETRAVEL INDONESIA.” Melalui kehendakNya, penulis bisa merampungkan laporan ini dan melakukan perancangan dengan baik. Laporan ini dibuat sebagai syarat kelulusan dari Cluster MBKM Kewirausahaan, yang mengangkat isu mengenai permasalahan perencanaan berpergian yang kerap dialami oleh masyarakat hingga saat ini. Oleh karena itu, laporan ini dirancang untuk menjelaskan proses dari perancangan berbentuk aplikasi sebagai solusi dari masalah berpergian, dan penulis berperan dalam merancang aset desain dan ilustrasi untuk kepentingan tampilan aplikasi.

Perancangan laporan ini juga dapat terselesaikan berkat bimbingan dan dukungan dari pihak-pihak terkait. Maka dari 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. Mariska Legia S.Ds., MB.A., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Michelle Greysianti, selaku Pembimbing eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh anggota tim Weesata yang telah bekerja sama dan ikut serta dalam merancang ide bisnis dan merealisasikannya menjadi sebuah solusi yang

efektif, serta berkontribusi dalam penulisan laporan Cluster MBKM Kewirausahaan.

Penulis berharap bahwa semoga laporan Cluster MBKM Kewirausahaan ini dapat menjadi manfaat dan acuan bagi siapa pun yang membaca atau yang menjadikan laporan ini sebagai referensi untuk perancangan laporan MBKM Kewirausahaan yang selanjutnya.

Demikian kata pengantar yang dapat disampaikan oleh penulis, meskipun penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang berpotensi untuk membangun dan memperbaiki laporan MBKM ini menjadi lebih baik.

Tangerang, 12 Juni 2025



(Felisha Natalie Pualani)



PERANCANGAN ASET DESAIN DAN ILUSTRASI APLIKASI WEESATA UNTUK PT WETRAVEL INDONESIA

Felisha Natalie Pualani

ABSTRAK

Industri pariwisata merupakan salah satu bidang yang paling banyak diminati dan terus meningkat setiap tahunnya, khususnya di Indonesia. Untuk mendapatkan pengalaman yang baik saat liburan, diperlukan perencanaan terlebih dahulu sebelum berangkat ke tempat tujuan. Namun, dibalik maraknya tren wisata dan *hang out* di kalangan anak muda bersama teman-temannya, terdapat banyak permasalahan yang menghambat masyarakat saat melakukan perencanaan perjalanan, seperti barang tertinggal, kesulitan dalam menyusun rencana, kesulitan penganggaran, dan sebagainya. Oleh karena itu, penulis bersama tim WeTravel Indonesia menghadirkan aplikasi *itinerary planner* yaitu Weesata, yang berfungsi sebagai asisten travel pribadi yang membantu pengguna dalam mengatasi berbagai masalah perencanaan perjalanan dengan menyediakan fitur-fitur yang mempermudah pengguna dalam mempersiapkan diri sebelum berlibur. Dalam merancang aplikasi ini, penulis dan tim melakukan penelitian dan riset pengumpulan data mengenai target pasar guna menentukan strategi yang tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif berupa FGD dan kuantitatif berupa kuesioner. Dari hasil pendekatan tersebut, didapatkan informasi mengenai target pasar yang kemudian diolah untuk menjadi acuan dalam membuat perancangan aplikasi Weesata berbasis *UI/UX* dengan fitur utama yaitu *itinerary planner*, *smart budgeting*, *smart listing*, dan *transportation*, *accommodation*, dan *live chat* dimana penulis berperan sebagai *graphic designer* untuk membuat aset desain serta ilustrasi yang mendeskripsikan setiap fitur dalam aplikasi Weesata. Teori yang digunakan dalam perancangan ini adalah Design Thinking dari Robin Landa, untuk menciptakan aset desain serta ilustrasi yang akan digunakan dalam antarmuka aplikasi dan media promosi. Dengan perancangan ini, diharapkan masalah yang dihadapi oleh pengguna dapat teratasi sehingga dapat menikmati liburan dengan nyaman dan aman.

Kata kunci: Pariwisata, Perencanaan, Layanan, Perjalanan, Aplikasi

DESIGN OF WEESATA APPLICATION'S DESIGN ASSETS AND ILLUSTRATIONS FOR PT WETRAVEL INDONESIA

Felisha Natalie Pualani

ABSTRACT (English)

One of the most famous sector and will continues to grow every year is the tourism industry, specifically in Indonesia. One of the important things to do ensure a spectacular travel experience is to make a proper plan before going to the destination. However, despite the trends among young people of tourism and hanging out with friends or relatives, there are problems that can affect travelers in making plans for their trips, such as forgetting or leaving their belongings, difficulties in making travel plans, budgeting, and many more. Therefore, to solve these kinds of problems, WeTravel have provided Weesata, a personal itinerary planner assistant to help users by giving in-app features that can overcome their problems and make it easier to plan trips. In order to develop Weesata, the team have conducted research and data collection according to target market with the right strategies that align with users' needs. This research was carried out qualitative approach through FGD and quantitative approach by questionnaire. The informations obtained from these methods were then processed to establish references for designing Weesata's UI/UX and main features. In this case, the author contributed as graphic designer by creating design assets and illustrations to visualize the features in Weesata mobile app. To make the visual elements for Weesata's interface and promotion medias, the methodology used is The Design Thinking by Robin Landa. WeTravel hoped that with this project, users' problems about travel and planning can be solved, so they can enjoy comfortable holiday experience.

Keywords: *Tourism, Planning, Services, Trip, Mobile app*

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	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 MBKM Cluster Kewirausahaan	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan.....	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan.....	4
1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan	4
1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.....	5
BAB II PEMBENTUKAN IDE BISNIS.....	8
2.1 Validasi Ide Bisnis	8
2.1.1 Alur pengembangan Ide Bisnis	8
2.1.2 Finalisasi Ide Bisnis	12
2.2 Business Model Canvas	16
2.3 Deskripsi Perusahaan	19
2.4 Struktur Perusahaan	23
2.5 Alur Kerja Perusahaan	25
2.6 Analisis Kelayakan Usaha	26
BAB III MARKET AND PRODUCT VALIDATION	29
3.1 Market Research Validation	29
3.1.1 Segmentation, Targetting, Positioning	29
3.1.2 Market Persona.....	32

3.2 Metode Pegumpulan Data Ide Bisnis	34
3.2.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif.....	34
3.2.2 Pengumpulan Data Kuantitatif	37
3.3 Analisa Produk Merek dan Kompetitor	39
3.4 Studi Eksisting dan Studi Referensi	41
3.4.1 Studi Eksisting	41
3.4.2 Studi Referensi	44
3.5 Penetapan Harga Produk/Jasa	47
3.6 Metode Perancangan Produk/Jasa.....	48
BAB IV PERANCANGAN PROTOTYPE PRODUK/JASA	51
4.1 Timeline dan Tahapan Perancangan Prototype Produk/Jasa ...	51
4.2 Uraian Perancangan Prototype Produk/Jasa.....	55
4.2.1 Perancangan <i>Brief Prototype</i> Weesata	55
4.2.2 <i>Mindmapping</i> Weesata	56
4.2.3 <i>Moodboard</i>	58
4.2.4 Perancangan Desain	59
4.2.4.1 <i>Brand Identity</i>	59
4.2.4.2 <i>UI/UX Design</i>	61
4.2.4.3 Desain Media Promosi Weesata	81
4.2.5 Draft Desain	86
4.2.5.1 Ikon Weesata.....	86
4.2.5.2 <i>Button</i>	88
4.2.5.2 <i>Low Fidelity</i>	88
4.2.5.3 <i>Illustration</i>	89
4.2.6 Revisi.....	93
4.2.6.1 Revisi <i>Brand Identity</i>	93
4.2.6.2 Revisi Ilustrasi.....	94
4.2.6.3 Revisi Media Promosi.....	95
4.2.6.4 Revisi UI/UX Aplikasi Weesata.....	97
4.3 Peran Penulis Dalam Perancangan Promosi Produk /Jasa	105
4.3.1 Proyek 1: Perancangan Aset Ilustrasi <i>brand</i> Weesata ..	105
4.3.2 Proyek 2: Perancangan Maskot Weesata.....	116

4.3.3 Proyek 3: Perancangan Ikon Aplikasi Weesata	119
4.3.4 Proyek 4: Perancangan <i>Merchandise</i> Pin dan <i>Photocard</i> Weesata	127
4.4 Penentuan Vendor Prototype Produk /Jasa	130
4.4.1 Integrasi AI BotPress	130
4.4.2 <i>Midtrans Payment Gateway</i>	131
4.4.3 <i>Media Collateral</i> dan <i>Merchandise</i> Weesata	132
4.4.3.1 <i>Lanyard</i> Weesata.....	132
4.4.3.2 Kaos Tim Weesata	133
4.4.3.3 <i>Flyer</i> dan Stiker	134
4.4.3.4 <i>Photocard</i>	136
4.5 Hasil Ujicoba Prototype Produk/Jasa	138
4.6 Kendala yang Ditemukan	147
4.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	149
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	151
5.1 Simpulan	151
5.2 Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Segementasi	29
Tabel 3.2 Tabel <i>Targettting</i>	30
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Kompetitor	41
Tabel 3.4 Tabel Analisa SWOT	42
Tabel 4.1 Tabel Timeline Produksi <i>Prototype</i> Produk/Jasa.....	51
Tabel 4.2 Tahapan Perancangan <i>Prototype</i> Produk/Jasa	52

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Business Model Canvas</i>	16
Gambar 2.2 Logo Primer WeTravel.....	20
Gambar 2.3 Logo sekunder WeTravel.....	21
Gambar 2.4 Logo primer Weesata	22
Gambar 2.5 Logo sekunder Weesata	22
Gambar 2.6 Struktur perusahaan.....	24
Gambar 2.7 Alur kerja perusahaan.....	25
Gambar 2.8 Tabel Pengeluaran Weesata	26
Gambar 2.9 Tabel Pendapatan Weesata	28
Gambar 3.1 <i>Target Persona 1</i>	32
Gambar 3.2 <i>Market Persona 2</i>	34
Gambar 3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	35
Gambar 3.4 <i>Brand positioning map</i>	40
Gambar 3.5 Cinitech Solutions	44
Gambar 3.6 Shopify	45
Gambar 3.7 Ikon-ikon WhatsApp	46
Gambar 3.8 <i>Revenue Model</i> Weesata.....	48
Gambar 3.9 Metode Perancangan Robin Landa	50
Gambar 4.1 <i>Mindmap Weesata</i>	57
Gambar 4.2 <i>Moodboard Weesata</i>	58
Gambar 4.3 <i>Typeface Weesata</i>	59
Gambar 4.4 Logo Primer Weesata	60
Gambar 4.5 Logo Sekunder Weesata.....	61
Gambar 4.6 <i>Supergraphic Weesata</i>	61
Gambar 4.7 <i>Information Architecture</i>	62
Gambar 4.8 <i>User Persona 1</i>	63
Gambar 4.9 <i>User Persona 2</i>	64
Gambar 4.10 <i>Customer Journey</i>	65
Gambar 4.11 Fitur <i>onboarding</i>	66
Gambar 4.12 <i>Log In/Sign Up</i>	67
Gambar 4.13 Fitur <i>home</i>	68
Gambar 4.14 Tampilan depan fitur <i>itinerary</i>	69
Gambar 4.15 Tampilan <i>itinerary single</i>	69
Gambar 4.16 Tampilan <i>itinerary collab</i>	70
Gambar 4.17 Tampilan <i>itinerary package</i>	71
Gambar 4.18 Fitur destinasi	72
Gambar 4.19 Fitur <i>On going</i>	72
Gambar 4.20 Fitur <i>budgeting</i>	73
Gambar 4.21 Fitur <i>list item</i>	74
Gambar 4.22 Fitur akomodasi.....	75
Gambar 4.23 Fitur transportasi	76
Gambar 4.24 Fitur <i>journaling</i>	76

Gambar 4.25 Fitur <i>Settings</i>	77
Gambar 4.26 Fitur <i>Friends</i>	78
Gambar 4.27 Fitur <i>History</i>	78
Gambar 4.28 Fitur <i>voucher</i> dan <i>promo</i>	79
Gambar 4.29 Tampilan fitur <i>saved</i>	80
Gambar 4.30 Fitur <i>help and support</i>	81
Gambar 4.31 <i>Instagram Story</i>	82
Gambar 4.32 <i>Instagram Feeds</i>	83
Gambar 4.33 Konten Video	84
Gambar 4.34 <i>Flyer</i>	85
Gambar 4.35 <i>Banner</i>	86
Gambar 4.36 <i>Draft Ikon Weesata</i>	87
Gambar 4.37 <i>Button</i>	88
Gambar 4.38 Sketsa Aset Desain Weesata	90
Gambar 4.39 Aset ilustrasi aplikasi Weesata	91
Gambar 4.40 Sketsa ilustrasi <i>voucher</i> dan <i>promo</i>	91
Gambar 4.41 Ilustrasi <i>voucher & promo</i> Weesata	92
Gambar 4.42 Sketsa maskot Weesata	92
Gambar 4.43 Maskot Weesata	93
Gambar 4.44 Revisi <i>Brand Identity</i>	94
Gambar 4.45 Revisi Aset Ilustrasi	95
Gambar 4.46 Revisi <i>Highlight Media Promosi</i>	96
Gambar 4.47 Revisi <i>banner</i> Weesata	97
Gambar 4.48 Revisi kotak <i>checklist</i> aplikasi	98
Gambar 4.49 Revisi <i>navigation bar</i>	99
Gambar 4.50 Revisi <i>copywriting</i> Weesata	100
Gambar 4.51 Revisi <i>button</i> pada <i>homepage</i> Weesata.....	101
Gambar 4.52 Revisi pemilihan tanggal pada <i>itinerary</i>	102
Gambar 4.53 Revisi halaman <i>log in</i>	103
Gambar 4.54 Revisi halaman <i>real time review</i>	104
Gambar 4.55 <i>Prototype</i> Finalisasi Aplikasi Weesata.....	105
Gambar 4.56 Aset desain kompetitor	106
Gambar 4.57 Sketsa Ilustrasi Weesata	107
Gambar 4.58 Sketsa <i>on boarding</i>	108
Gambar 4.59 Finalisasi <i>on boarding</i>	109
Gambar 4.60 Sketsa kategori <i>itinerary</i>	109
Gambar 4.61 Finalisasi kategori <i>itinerary</i>	110
Gambar 4.62 Sketsa kategori transportasi.....	110
Gambar 4.63 Finalisasi kategori transportasi.....	111
Gambar 4.64 Sketsa kategori cuaca	112
Gambar 4.65 Finalisasi kategori cuaca	112
Gambar 4.66 Sketsa kategori <i>budgeting</i>	113
Gambar 4.67 Finalisasi kategori <i>budgeting</i>	113

Gambar 4.68 Sketsa kategori <i>journaling</i>	114
Gambar 4.69 Finalisasi kategori <i>journaling</i>	114
Gambar 4.70 Sketsa kategori lainnya	115
Gambar 4.71 Finalisasi kategori lainnya	115
Gambar 4.72 Ilustrasi promosi Weesata	116
Gambar 4.73 Referensi maskot Weesata	117
Gambar 4.74 Sketsa maskot Weesata	118
Gambar 4.75 <i>Character sheets</i> Beemo	118
Gambar 4.76 Ekspresi Beemo	119
Gambar 4.77 Gestur Beemo	119
Gambar 4.78 Ukuran ikon Weesata	120
Gambar 4.79 referensi ikon Weesata	120
Gambar 4.80 Sketsa ikon Weesata	121
Gambar 4.81 Kategori ikon universal	122
Gambar 4.82 Kategori ikon travel	123
Gambar 4.83 Kategori ikon keuangan	123
Gambar 4.84 Kategori ikon <i>item list</i>	124
Gambar 4.85 Kategori ikon pelayanan/ <i>services</i>	124
Gambar 4.86 Kategori ikon cuaca	125
Gambar 4.87 Kategori ikon <i>journaling</i>	125
Gambar 4.88 Kategori ikon penanda waktu	126
Gambar 4.89 Kategori ikon transportasi	127
Gambar 4.90 Kategori ikon pengaturan	127
Gambar 4.91 <i>Merchandise Pin</i> Weesata	128
Gambar 4.92 Sketsa <i>photocard</i> Weesata	129
Gambar 4.93 Desain pertama <i>photocard</i> Weesata	129
Gambar 4.94 Desain kedua <i>photocard</i> Weesata	130
Gambar 4.95 Integrasi AI Weesata	131
Gambar 4.96 <i>Midtrans Payment Gateway</i>	132
Gambar 4.97 Desain <i>lanyard</i> Weesata	133
Gambar 4.98 Vendor <i>lanyard</i> Weesata	133
Gambar 4.99 Desain kaos Weesata	134
Gambar 4.100 Vendor kaos Weesata	134
Gambar 4.101 Desain stiker Weesata	135
Gambar 4.102 Vendor <i>flyer</i> dan stiker Weesata	136
Gambar 4.103 <i>Photocard</i> Weesata	136
Gambar 4.104 Vendor <i>photocard</i> Weesata	137
Gambar 4.105 Desain Pin Weesata	137
Gambar 4.106 Vendor pin Weesata	138
Gambar 4.107 <i>User Test Prototype</i> Weesata	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	xvi
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	xvii
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta	xviii
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	xix
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	xxxii
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	xxxiii
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	xxxiv
Lampiran 8. Lampiran <i>Pitchdeck</i> Weesata	xxxv
Lampiran 9. Lampiran FGD.....	xxxviii
Lampiran 10. Lampiran Kuesioner	xlii

