

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI BAHAYA
INVESTASI ILEGAL BERBASIS *MONEY GAME***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Setyo Darmawan

00000058010

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

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI BAHAYA
INVESTASI ILEGAL BERBASIS *MONEY GAME***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S. Ds

Setyo Darmawan

00000058010

**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 : Setyo Darmawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI BAHAYA INVESTASI
ILEGAL BERBASIS *MONEY GAME***

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, 17 Juni 2025



Setyo Darmawan

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI BAHAYA INVESTASI ILEGAL BERBASIS *MONEY GAME*

Oleh

Nama Lengkap : Setyo Darmawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

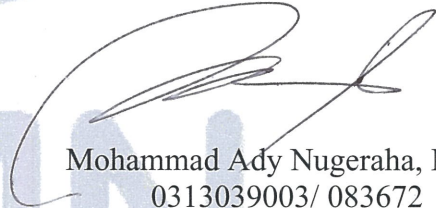
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji



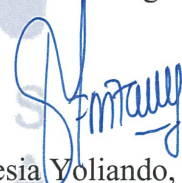
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Pembimbing 1



Martinus Eko Prasetyo K, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Pembimbing 2



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

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 : Setyo Darmawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE SITE*
MENGENAI BAHAYA INVESTASI
ILEGAL BERBASIS *MONEY GAME*

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, 17 Juni 2025



Setyo Darmawan

* 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 ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Mobile Site* Mengenai Bahaya Investasi Ilegal Berbasis *Money Game*” dapat disusun tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk membuat perancangan *mobile site* untuk generasi Z dalam mengenali dan memahami bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Dengan adanya *mobile site* ini, diharapkan generasi muda dapat lebih memahami tentang investasi ilegal agar dapat menemukan peluang investasi yang aman. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis ingin 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. Martinus Eko Prasetyo K, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Pembimbing kedua 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.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penyusunan Tugas Akhir. Penulis juga berharap agar penyusunan Tugas Akhir ini dapat menjadi acuan dan referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa, peneliti dan desainer lainnya yang ingin membuat perancangan desain

seputar permasalahan investasi ilegal berbasis *money game*. Selain itu, penulis juga berharap agar penyusunan Tugas Akhir dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya generasi Z dalam mengenali dan memahami investasi ilegal berbasis *money game* lebih dalam.

Tangerang, 17 Juni 2025



Setyo Darmawan



PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI BAHAYA INVESTASI ILEGAL BERBASIS *MONEY GAME*

(Setyo Darmawan)

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah memicu peningkatan minat investasi di kalangan gen Z. Namun, literasi keuangan mereka yang terbatas membuat mereka rentan terhadap investasi ilegal terutama yang berbasis *money game*. Investasi ilegal berbasis *money game* menyebabkan kerugian finansial dan psikologis korban. Penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan *mobile site* mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game* yang menargetkan generasi Z, khususnya dewasa muda pada usia 18-24 tahun di Kota Tangerang agar dapat mengenali dan memahami tentang bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Proses desain menggunakan metodologi perancangan yaitu *design thinking* yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mobile site* dapat digunakan untuk menyebarkan informasi karena dapat mengimplementasikan visual dan teks dalam satu kesatuan dengan akses yang mudah digunakan dan pemahaman yang mudah. Perancangan *mobile site* sebagai media informasi dengan pendekatan *design thinking* dapat membantu gen Z dalam memahami investasi ilegal berbasis *money game*. dengan pendekatan ini, perancangan *mobile site* dapat membantu gen Z dalam mengenali dan memahami mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game*.

Kata kunci: *Mobile Site*, Investasi Ilegal, *Money Game*, generasi Z

DESIGNING MOBILE SITE ABOUT THE DANGERS OF MONEY GAME-BASED ILLEGAL INVESTMENT

(Setyo Darmawan)

ABSTRACT (English)

Technological advancements have triggered an increased interest in investment among gen Z. however, their limited financial literacy makes the vulnerable to illegal investments, especially those based on money game. Money game-based illegal investment cause financial and psychological losses to victims. This research aims to design a mobile site about the dangers of money game-based illegal investment that targeting generation Z, especially young adults aged 18-24 years old in Tangerang in order to recognize and understand the dangers of money game-based illegal investment. The design process uses a design methodology, namely design thinking which consists of empathize, define, ideate, prototype, and test. The results of research showed that mobile site can be used to disseminate information because it can implement visual and text in one unit with easy access and easy understanding. Designing a mobile site as information medium with a design thinking approach can help gen Z to know and understanding money game-based illegal investment. With this approach, mobile site design can help gen Z in recognizing and understanding the dangers of money game-based illegal investment.

Keywords: *Mobile Site, Illegal Investment, Money Game, Generation Z*

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.....	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 UI/UX	5
2.1.2 Anatomi Web Page	8
2.1.3 Prinsip Desain.....	10
2.1.4 Tipografi	17
2.1.5 Warna.....	20
2.1.6 Layout dan Grid	22
2.1.7 Fotografi.....	26
2.1.8 Mobile Site	36
2.2 Media Sosial.....	37
2.2.1 Karakteristik Media Sosial	37
2.2.2 Instagram Post.....	38
2.3 Media Cetak.....	41

2.3.1 Brosur <i>Tri-fold</i>	41
2.3.2 Poster	42
2.4 Investasi Ilegal Berbasis <i>Money game</i>	43
2.4.1 Skema yang Digunakan	43
2.4.2 Ciri-ciri Investasi Ilegal Berbasis <i>Money game</i>	44
2.4.3 Penyebab Investasi Ilegal Berbasis <i>Money game</i>	44
2.4.4 Dampak Investasi Ilegal Berbasis <i>Money game</i>	45
2.5 Penelitian yang Relevan	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	50
3.1 Subjek Perancangan	50
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	52
3.2.1 <i>Empathize</i>	52
3.2.2 <i>Define</i>	53
3.2.3 <i>Ideate</i>	53
3.2.4 <i>Prototype</i>	53
3.2.5 <i>Test</i>	53
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	54
3.3.1 Wawancara	54
3.3.2 Kuesioner	59
3.3.3 FGD (<i>Focus Group Discussion</i>)	65
3.3.4 Studi Eksisting	66
3.3.5 Studi Referensi	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	68
4.1 Hasil Perancangan	68
4.1.1 <i>Emphatize</i>	68
4.1.2 <i>Define</i>	91
4.1.3 <i>Ideate</i>	94
4.1.4 <i>Prototype</i>	102
4.1.5 <i>Test</i>	124
4.1.6 Kesimpulan Hasil Perancangan	139
4.2 Pembahasan Perancangan	140
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	141

4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Site</i>	149
4.2.3 Analisis Desain Instagram <i>Feed</i>	160
4.2.4 Analisis Desain Instagram <i>Story</i>	164
4.2.5 Analisis Desain Brosur <i>Tri-fold</i>	165
4.2.6 Analisis Desain Poster.....	167
4.2.7 Anggaran.....	168
BAB V PENUTUP	169
5.1 Simpulan	169
5.2 Saran	170
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxiii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	46
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner <i>Section 1</i>	59
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner <i>Section 2</i>	60
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner <i>Section 3</i>	61
Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner <i>Section 4</i>	63
Tabel 4.1 SWOT <i>Mobile Site</i> BNI Sekuritas	85
Tabel 4.2 SWOT <i>Mobile Site</i> AFPI	86
Tabel 4.3 Tabel Tombol dan Keterangan.....	103
Tabel 4.4 Tabel Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	125
Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	127
Tabel 4.6 Tabel Pertanyaan <i>Beta Test</i>	141
Tabel 4.7 Tabel Jawaban Pertanyaan Terbuka Kuesioner <i>Beta Test</i>	145
Tabel 4.8 Anggaran Perancangan	168



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Anatomi <i>Web Page</i>	8
Gambar 2.2 Hierarki pada <i>Website</i>	11
Gambar 2.3 Penerapan Keseimbangan Simetris	12
Gambar 2.4 Penerapan Keseimbangan Asimetris.....	12
Gambar 2.5 Penerapan Keselarasan.....	13
Gambar 2.6 Penerapan Irama.....	14
Gambar 2.7 Penerapan Proporsi.....	15
Gambar 2.8 Penerapan Kontras.....	15
Gambar 2.9 Penerapan Penekanan pada <i>Website</i>	16
Gambar 2.10 Penerapan Kesatuan	17
Gambar 2.11 Contoh Tipografi pada <i>Website</i>	18
Gambar 2.12 Penerapan <i>Sans Serif</i> pada <i>Website</i>	18
Gambar 2.13 Gaya Tipografi <i>Grotesque</i>	19
Gambar 2.14 Gaya Tipografi <i>Geometric</i>	19
Gambar 2.15 Penggunaan Warna pada <i>Website</i>	20
Gambar 2.16 Penggunaan <i>Manuscript Grid</i>	23
Gambar 2.17 Penggunaan <i>Column Grid</i>	23
Gambar 2.18 Penggunaan <i>Modular Grid</i>	24
Gambar 2.19 Penggunaan <i>Hierarchic Grid</i>	25
Gambar 2.20 Penggunaan Fotografi pada <i>Website</i>	26
Gambar 2.21 Jenis Pencahayaan.....	27
Gambar 2.22 Efek Gerakan dalam Fotografi	29
Gambar 2.23 Penerapan DOF Sempit dan Lebar.....	30
Gambar 2.24 Penggunaan Teknik <i>Zooming</i>	32
Gambar 2.25 Fotografi Model.....	33
Gambar 2.26 Penggunaan Fotografi Editorial pada <i>Website</i>	33
Gambar 2.27 Fotografi <i>Still Life</i>	34
Gambar 2.28 Contoh Hasil <i>Digital Imaging</i>	35
Gambar 2.29 Desain Instagram <i>Feed</i>	39
Gambar 2.30 Instagram <i>Feed</i> dan <i>Caption</i>	39
Gambar 2.31 Desain Instagram <i>Story</i>	40
Gambar 2.32 Contoh Brosur <i>Tri-Fold</i>	42
Gambar 2.33 Contoh Poster	42
Gambar 3.1 Bagan Proses <i>Design Thinking</i>	52
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Axel Efraim	69
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan M. Iqbal Akbar	71
Gambar 4.3 <i>Pie Chart</i> Usia Responden	74
Gambar 4.4 <i>Pie Chart</i> Gender Responden	74
Gambar 4.5 <i>Pie Chart</i> Domisili Responden	75
Gambar 4.6 <i>Pie Chart</i> Pekerjaan Responden.....	75

Gambar 4.7 <i>Pie Chart</i> Pekerjaan Responden.....	76
Gambar 4.8 <i>Pie Chart</i> Pengalaman Investasi Responden.....	76
Gambar 4.9 Diagram Batang Pengalaman Investasi Responden.....	77
Gambar 4.10 <i>Pie Chart</i> Pengetahuan dan Informasi Mengenai <i>Money Game</i>	77
Gambar 4.11 Diagram Batang Pengalaman dalam Menemukan Informasi.....	78
Gambar 4.12 Diagram Batang Pengetahuan Tentang <i>Money Game</i>	78
Gambar 4.13 Diagram Batang Pengalaman Melihat Konten <i>Money Game</i>	79
Gambar 4.14 <i>Pie Chart</i> Keputusan Responden Terhadap <i>Money Game</i>	79
Gambar 4.15 Diagram Batang <i>Platform</i> yang Digunakan Responden	80
Gambar 4.16 <i>Pie Chart</i> Durasi Responden Dalam Mencari Informasi	80
Gambar 4.17 Diagram Batang Afinitas pada <i>Website</i> Tentang <i>Money Game</i>	81
Gambar 4.18 <i>Pie Chart</i> Minat dan Faktor pada <i>Website</i> Tentang <i>Money Game</i> ..	81
Gambar 4.19 Dokumentasi FGD.....	82
Gambar 4.20 <i>Mobile Site</i> BNI Sekuritas.....	84
Gambar 4.21 <i>Mobile Site</i> AFPI	86
Gambar 4.22 <i>Mobile Site</i> Boel Inc.....	88
Gambar 4.23 <i>Mobile Site</i> Charles Leclerc	90
Gambar 4.24 <i>User Persona</i> Pertama.....	91
Gambar 4.25 <i>User Persona</i> Kedua	92
Gambar 4.26 Logo Polda Metro Jaya	93
Gambar 4.27 <i>Mindmapping</i>	95
Gambar 4.28 <i>Big Idea</i>	96
Gambar 4.29 <i>Moodboard</i>	97
Gambar 4.30 Referensi Visual	98
Gambar 4.31 Tipografi.....	99
Gambar 4.32 <i>Sitemap</i>	100
Gambar 4.33 <i>Flowchart</i>	101
Gambar 4.34 Sketsa atau <i>Wireframe</i>	102
Gambar 4.35 <i>Grid</i> dan <i>Low Fidelity</i>	106
Gambar 4.36 <i>High Fidelity</i>	107
Gambar 4.37 Menu <i>Home</i>	107
Gambar 4.38 Pengaplikasian Interaksi <i>Mobile Site</i>	108
Gambar 4.39 Menu Contoh Kasus.....	109
Gambar 4.40 Menu Skema dan Modusnya.....	110
Gambar 4.41 Menu Dampak.....	111
Gambar 4.42 Menu <i>FAQ</i>	111
Gambar 4.43 <i>Instagram Feed</i>	113
Gambar 4.44 <i>Instagram Feed</i> Konten 1	113
Gambar 4.45 <i>Instagram Feed</i> Konten 2	114
Gambar 4.46 <i>Instagram Feed</i> Konten 3	115
Gambar 4.47 <i>Instagram Feed</i> Konten 4	116
Gambar 4.48 <i>Instagram Feed</i> Konten 5	116
Gambar 4.49 <i>Instagram Feed</i> Konten 6	117

Gambar 4.50 Instagram <i>Feed</i> Konten 7	118
Gambar 4.51 Instagram <i>Feed</i> Konten 8	118
Gambar 4.52 Instagram <i>Feed</i> Konten 9	119
Gambar 4.53 Instagram <i>Story</i>	120
Gambar 4.54 Instagram <i>Story</i> Konten 1.....	121
Gambar 4.55 Instagram <i>Story</i> Konten 2	121
Gambar 4.56 Instagram <i>Story</i> Konten 3.....	122
Gambar 4.57 Bagian Sisi Luar Brosir <i>Tri-fold</i>	122
Gambar 4.58 bagian Sisi Dalam Brosur <i>Tri-fold</i>	123
Gambar 4.59 Alur Pembuatan Poster	124
Gambar 4.60 Perbaikan Visual Bagian <i>Home</i>	134
Gambar 4.61 Perbaikan Desain Menu Skema dan Dampak	135
Gambar 4.62 Perbaikan <i>Layout</i> Pilihan Contoh Kasus.....	136
Gambar 4.63 Perbaikan Tombol Menjadi Menu Contoh Kasus Lainnya.....	136
Gambar 4.64 Perbaikan pada Menu Skema dan Modusnya	137
Gambar 4.65 Perubahan Teks Tombol <i>FAQ</i>	138
Gambar 4.66 Perubahan Bagian Halaman Awal Menu <i>FAQ</i>	138
Gambar 4.67 Perbaikan <i>Spacing</i> Teks <i>Hyperlink</i> Navigasi pada <i>Footer</i>	139
Gambar 4.68 Bagan <i>Beta Test</i> Tata Letak dan Tampilan <i>Mobile Site</i>	143
Gambar 4.69 Bagan <i>Beta Test</i> Bagian <i>Font</i> dan Ukuran Teks	143
Gambar 4.70 Bagan <i>Beta Test</i> Bagian Warna.....	143
Gambar 4.71 Bagan <i>Beta Test</i> Penggunaan Ikon dan Fotografi	144
Gambar 4.72 Bagan tombol, animasi, dan <i>scroll</i>	144
Gambar 4.73 Bagan Tentang Informasi yang Disajikan dan Alurnya	144
Gambar 4.74 <i>Homepage</i>	150
Gambar 4.75 <i>Page</i> Contoh Kasus	153
Gambar 4.76 <i>Page</i> Skema & Modusnya.....	154
Gambar 4.77 <i>Page</i> Dampak dari <i>Money Game</i>	158
Gambar 4.78 <i>Page FAQ</i>	159
Gambar 4.79 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feed</i>	161
Gambar 4.80 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story</i>	164
Gambar 4.81 <i>Mockup</i> Brosur <i>Tri-fold</i>	166
Gambar 4.82 <i>Mockup</i> Poster	167

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran 2 <i>Form</i> Bimbingan & Spesialis	xxviii
Lampiran 3 Bimbingan Spesialis	xxxi
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxii
Lampiran 5 <i>Consent Form</i>	xxxix
Lampiran 6 Hasil Kuesioner	xl
Lampiran 7 Transkrip Wawancara.....	lxii
Lampiran 8 Dokumentasi.....	lxxviii

