

**PERANCANGAN PROMOSI INTERAKTIF
MUSEUM TEKSTIL JAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Abraham Anelka Amar
00000058523**

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

PERANCANGAN PROMOSI INTERAKTIF

MUSEUM TEKSTIL JAKARTA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Abraham Anelka Amar

00000058523

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 : Abraham Anelka Amar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058523
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN PROMOSI INTERAKTIF MUSEUM TEKSTIL JAKARTA

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, 1 Juli 2025



(Abraham Anelka Amar)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN PROMOSI INTERAKTIF
MUSEUM TEKSTIL JAKARTA

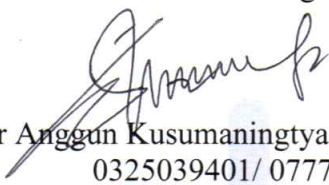
Oleh

Nama Lengkap : Abraham Anelka Amar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058523
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

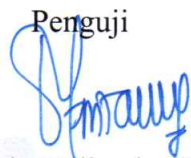
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

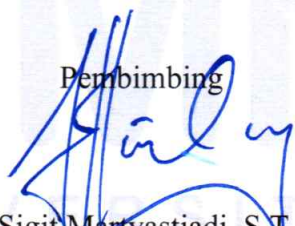
Ketua Sidang


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

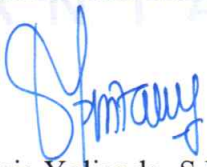
Penguji


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

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 : Abraham Anelka Amar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058523
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PROMOSI
INTERAKTIF MUSEUM TEKSTIL
JAKARTA

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, 1 Juli 2025



(Abraham Anelka Amar)

* 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

Penulis mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan-Nya selama proses penyusunan tugas akhir yang berjudul Perancangan Promosi Interaktif Museum Tekstil Jakarta. Selain sebagai bagian dari kewajiban akademik, perancangan ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mengunjungi Museum Tekstil Jakarta.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih atas dukungan, bimbingan, serta kontribusi yang telah diberikan selama penyelesaian tugas akhir ini, khususnya 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.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Pembimbing pertama 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.
6. Abyanu Fakhri (edukator dan humas Museum Tekstil Jakarta), sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan tentang fenomena Museum Tekstil Jakarta.
7. Azhardhia Bhagaskara (*UI/UX Designer*), sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan dan masukan terhadap perancangan *mobile website*.
8. Kaile sebagai *support system* penulis selama menjalankan perkuliahan dan mengerjakan tugas akhir.
9. Teman-teman terdekat penulis yang telah menemani dan memberikan dukungan kepada penulis selama proses pengerjaan tugas akhir.
10. Pihak-pihak lainnya yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan dalam pengerjaan tugas akhir.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan tugas akhir, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Melalui karya-karya ilmiah ini, penulis berharap memberikan inspirasi dan wawasan kepada pembaca serta memberikan persuasi untuk melestarikan kebudayaan tekstil Indonesia dengan berkunjung ke Museum Tekstil Jakarta sebagai pusat edukasi seni tekstil di Indonesia.

Tangerang, 1 Juli 2025



(Abraham Anelka Amar)



PERANCANGAN PROMOSI INTERAKTIF

MUSEUM TEKSTIL JAKARTA

(Abraham Anelka Amar)

ABSTRAK

Museum Tekstil Jakarta merupakan museum yang terletak di Kecamatan Palmerah, Jakarta Barat. Museum Tekstil Jakarta memiliki koleksi yang mencakup kain batik, kain tenun, koleksi campuran, serta busana dan tekstil kontemporer. Museum Tekstil Jakarta memiliki potensi untuk menjadi wisata dan pusat edukasi perkembangan tekstil di Indonesia. Namun, terjadi fenomena penurunan pengunjung secara signifikan pada tahun 2017 hingga 2022 dan stagnasi pengunjung yang hanya 50 pengunjung perharinya akibat citra museum yang kuno. Hal ini terjadi karena kurangnya pemanfaatan media promosi interaktif Museum Tekstil Jakarta secara maksimal. Oleh karena itu diperlukan perancangan promosi interaktif untuk Museum Tekstil Jakarta agar mampu mempersuasi dan meningkatkan minat pengunjung. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang dikembangkan oleh Tim Brown dengan teknik pengumpulan data kualitatif. Hasil perancangan berupa *mobile website* interaktif dengan pendekatan gamifikasi. Melalui perancangan promosi ini, diharapkan mengenal, mempelajari, dan melestarikan budaya tekstil di Indonesia dengan berkunjung ke Museum Tekstil Jakarta sebagai pusat budaya tekstil Indonesia.

Kata kunci: Promosi interaktif, Museum Tekstil Jakarta, *mobile website*

DESIGNING AN INTERACTIVE PROMOTION FOR THE JAKARTA TEXTILE MUSEUM

(Abraham Anelka Amar)

ABSTRACT (English)

Jakarta Textile Museum is located in Palmerah District, West Jakarta. The museum houses a diverse collection, including batik fabrics, woven textiles, mixed-media textiles, as well as contemporary clothing and textile works. With its rich collection, the Jakarta Textile Museum holds great potential to serve as both a tourist destination and an educational center for the development of textile heritage in Indonesia. However, between 2017 and 2022, the museum experienced a significant decline in visitor numbers, followed by stagnation at an average of only 50 visitors per day. This issue is largely attributed to the outdated image of the museum and the lack of effective use of interactive promotional media. Therefore, there is a need for the design of an interactive promotional strategy for the Jakarta Textile Museum, aimed at persuading and increasing public interest. This design project adopts the design thinking methodology developed by Tim Brown, supported by qualitative data collection techniques. The final outcome is an interactive mobile website that incorporates gamification elements. Through this promotional design, it is hoped that the public will be encouraged to explore, learn about, and preserve Indonesia's rich textile heritage by visiting the Jakarta Textile Museum as a central hub of textile culture.

Keywords: *Interactive promotion, Jakarta Textile Museum, mobile 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	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	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Promosi.....	4
2.1.1 Fungsi Promosi.....	4
2.1.2 Bauran Promosi.....	4
2.1.3 Model AISAS	5
2.1.4 Media Promosi.....	7
2.2 Mobile Website	7
2.2.1 Komponen Website	8
2.2.2 UI Design.....	9
2.2.3 UX Design.....	26
2.3 Interaktivitas	29
2.3.1 Prinsip Interaksi.....	29
2.3.2 Jenis Interaksi.....	32

2.3.3 Alur Interaksi	33
2.3.4 Tujuan Interaksi.....	35
2.4 Museum Tekstil Jakarta.....	37
2.5 Penelitian yang Relevan.....	38
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	41
3.1 Subjek Perancangan	41
3.1.1 Geografis	41
3.1.2 Demografis.....	41
3.1.3 Psikografis.....	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	42
3.2.1 <i>Empathize</i>	43
3.2.2 <i>Define</i>	43
3.2.3 <i>Ideate</i>	43
3.2.4 <i>Prototype</i>	44
3.2.5 <i>Test</i>	44
3.3.1 Observasi.....	44
3.3.2 Wawancara	46
3.3.3 Kuesioner	49
3.3.4 <i>Focus Group Discussion</i>	52
3.3.5 Studi Eksisting.....	54
3.3.6 Studi Referensi	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	55
4.1 Hasil Perancangan	55
4.1.1 <i>Emphatize</i>	55
4.1.2 <i>Define</i>	91
4.1.3 <i>Ideate</i>	95
4.1.4 <i>Prototype</i>	112
4.1.5 <i>Test</i>	146
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	157
4.2 Pembahasan Perancangan	158
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	158
4.2.2 Analisis Karya Final <i>Mobile Website</i>	162

4.2.3 Analisis <i>Public Transportation Ads</i>	171
4.2.4 Analisis Media Sosial	173
4.2.5 Analisis <i>Dekstop Website</i>	175
4.2.6 Analisis <i>Gimmick</i>	176
4.2.7 Analisis <i>Packaging</i>	177
4.2.8 <i>Budgeting</i>	177
BAB V PENUTUP	179
5.1 Simpulan	179
5.2 Saran	180
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	38
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	49
Tabel 4.1 Profil Target Audiens.....	67
Tabel 4.2 Perilaku Target Audiens.....	69
Tabel 4.3 Tabel Strategi Promosi Museum.....	71
Tabel 4.4 Preferensi Media <i>Website</i>	74
Tabel 4.5 Analisis SWOT <i>Website</i> Museum Macan.....	80
Tabel 4.6 Analisis SWOT <i>Website</i> Museum Nasional Indonesia.....	86
Tabel 4.7 Identifikasi Segmentasi Sasaran Promosi	91
Tabel 4.8 Strategi Media Promosi AISAS	99
Tabel 4.9 Strategi Pesan Promosi AISAS	99
Tabel 4.10 <i>Timeline</i> Promosi	112
Tabel 4.11 Variasi Ikon.....	118
Tabel 4.12 Variasi <i>Button</i>	119
Tabel 4.13 Keterangan Interval Skor	147
Tabel 4.14 Data Penilaian Konten	148
Tabel 4.15 Data Penilaian Interaksi	149
Tabel 4.16 Data Penilaian Visual.....	150
Tabel 4.17 Anggaran Promosi.....	178



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model AISAS.....	5
Gambar 2.2 Contoh Hierarki Visual pada <i>Website</i>	11
Gambar 2.3 Contoh <i>Visual Framework Layout</i> pada <i>Website</i>	13
Gambar 2.4 Contoh <i>Center Stage Layout</i> pada <i>Website</i>	14
Gambar 2.5 Contoh <i>Grid of Equals Layout</i> pada <i>Website</i>	15
Gambar 2.6 Contoh <i>Titled Section Layout</i> pada <i>Website</i>	16
Gambar 2.7 Contoh <i>10 Point Fluid Grid</i>	17
Gambar 2.8 Contoh <i>8 Point Fluid Grid</i>	17
Gambar 2.9 Contoh <i>Font Serif</i>	18
Gambar 2.10 Contoh <i>Font Sans Serif</i>	19
Gambar 2.11 Contoh <i>Font Display</i>	19
Gambar 2.12 Contoh <i>60-30-10 Rule Color</i>	20
Gambar 2.13 Contoh <i>Similar Icon</i>	21
Gambar 2.14 Contoh <i>Analogical Icon</i>	22
Gambar 2.15 Contoh <i>Arbitrary Icon</i>	22
Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi <i>Vector</i> pada <i>Website</i>	24
Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi <i>Digital Painting</i> pada <i>Website</i>	25
Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi <i>3D</i> pada <i>Website</i>	26
Gambar 2.19 Contoh Lima Elemen <i>UX Design</i>	27
Gambar 2.20 Contoh <i>Affordances</i>	29
Gambar 2.21 Contoh <i>Signifiers</i>	30
Gambar 2.22 Contoh <i>Constraints</i>	31
Gambar 2.23 Contoh <i>Mapping</i>	31
Gambar 2.24 Contoh <i>Feedback</i>	32
Gambar 2.25 Contoh <i>Nodal Plot</i>	34
Gambar 2.26 Contoh <i>Modulated Plot</i>	34
Gambar 2.27 Contoh <i>Open Plot</i>	35
Gambar 2.28 Museum Tekstil Jakarta	38
Gambar 4.1 Area Museum Tekstil Jakarta.....	56
Gambar 4.2 Ruang Pameran Gedung Utama Museum Tekstil Jakarta.....	56
Gambar 4.3 Media Interaktif Museum Tekstil Jakarta	57
Gambar 4.4 Taman Pewarna Alami Museum Tekstil Jakarta.....	58
Gambar 4.5 Ruang Pengenal Wastra.....	59
Gambar 4.6 Ruang Galeri Batik	59
Gambar 4.7 <i>Workshop</i> Membatik di Museum Tekstil Jakarta.....	60
Gambar 4.8 <i>Rating</i> Google Review Museum Tekstil Jakarta.....	62
Gambar 4.9 Kolom Komentar Google Review Museum Tekstil Jakarta	62
Gambar 4.10 Wawancara dengan Abyanu Fakhri	64
Gambar 4.11 Wawancara dengan Azhardhia Bhagaskara	66
Gambar 4.12 Data Informasi yang Penting Dalam <i>Website</i> Museum	73
Gambar 4.13 Data Fitur yang Menarik Dalam <i>Website</i>	73
Gambar 4.14 <i>Focus Group Discussion</i>	75

Gambar 4.15 <i>Home Page Mobile Website</i> Museum Macan	77
Gambar 4.16 Halaman Pameran <i>Mobile Website</i> Museum Macan.....	78
Gambar 4.17 Halaman Informasi Tiket <i>Mobile Website</i> Museum Macan.....	79
Gambar 4.18 Tampak Instalasi pada <i>Mobile Website</i> Museum Macan	80
Gambar 4.19 <i>Home Page Mobile Website</i> Museum Nasional Indonesia	82
Gambar 4.20 Halaman Pameran <i>Website</i> Museum Nasional Indonesia	83
Gambar 4.21 Halaman Berita <i>Mobile Website</i> Museum Nasional Indonesia	84
Gambar 4.22 Halaman Koleksi <i>Website</i> Museum Nasional Indonesia.....	85
Gambar 4.23 Tampilan <i>Website</i> Art Link MET Museum.....	87
Gambar 4.24 Tampilan <i>Website</i> Mukskegon Museum of Art	88
Gambar 4.25 Tampilan <i>Website</i> Rubin Museum	89
Gambar 4.26 Tampilan <i>Website</i> Museum Stadle.....	90
Gambar 4.27 <i>User Persona</i>	93
Gambar 4.28 Logo Museum Tekstil Jakarta	93
Gambar 4.29 <i>Mindmap</i>	96
Gambar 4.30 Visualisasi Skema AISAS	102
Gambar 4.31 <i>User Journey</i>	102
Gambar 4.32 <i>Moodboard</i>	103
Gambar 4.33 Palet warna	104
Gambar 4.34 Tipografi.....	104
Gambar 4.35 Finalisasi Logo	105
Gambar 4.36 Sketsa Logo	106
Gambar 4.37 Varian Logo.....	106
Gambar 4.38 Referensi <i>Supergraphic</i>	107
Gambar 4.39 Sketsa <i>Supergraphic</i>	107
Gambar 4.40 Finalisasi <i>Supergraphic</i>	108
Gambar 4.41 Referensi Ilustrasi.....	108
Gambar 4.42 Sketsa Ilustrasi.....	109
Gambar 4.43 Finalisasi Ilustrasi.....	110
Gambar 4.44 Referensi Fotografi.....	111
Gambar 4.45 Hasil Fotografi Penulis.....	111
Gambar 4.46 Proses Perancangan Ilustrasi	113
Gambar 4.47 Finalisasi Ilustrasi.....	114
Gambar 4.48 Perancangan <i>layout</i>	115
Gambar 4.49 Komposisi <i>layout</i>	115
Gambar 4.50 <i>Grid Mobile Website</i>	116
Gambar 4.51 Warna <i>Mobile Website</i>	117
Gambar 4.52 Proses Perancangan Ikon.....	117
Gambar 4.53 <i>Button Primer & Sekunder Mobile Website</i>	119
Gambar 4.54 Margin & Sketsa <i>Ads Interior</i> Transjakarta.....	122
Gambar 4.55 Finalisasi & <i>mockup Ads Interior</i> Transjakarta	122
Gambar 4.56 Margin & Sketsa <i>Ads Interior</i> KRL.....	123
Gambar 4.57 Finalisasi & <i>mockup Ads Interior</i> KRL	123
Gambar 4.58 Margin & Sketsa <i>Ads Stasiun & Halte</i>	124
Gambar 4.59 Finalisasi & <i>Mockup Ads Stasiun & Halte</i>	124
Gambar 4.60 Margin & Sketsa <i>Instagram Feeds Ads Tahap Attention</i>	125

Gambar 4.61 Finalisasi Instagram Feeds Ads Tahap <i>Attention</i>	125
Gambar 4.62 Margin & Sketsa Instagram Story Tahap <i>Attention</i>	126
Gambar 4.63 Proses <i>Motion</i> Instagram Story Tahap <i>Attention</i>	126
Gambar 4.64 Finalisasi Instagram Story Tahap <i>Attention</i>	127
Gambar 4.65 Margin & Sketsa Instagram Feeds Tahap <i>Interest</i>	128
Gambar 4.66 Finalisasi Instagram Feeds Tahap <i>Interest</i>	128
Gambar 4.67 Margin & Sketsa Instagram Story Tahap <i>Interest</i>	129
Gambar 4.68 Finalisasi Instagram Story Tahap <i>Interest</i>	129
Gambar 4.69 <i>Information Architecture Mobile Website</i>	130
Gambar 4.70 <i>Userflow Mobile Website</i>	131
Gambar 4.71 <i>Wireframe Mobile Website</i>	132
Gambar 4.72 <i>Low Fidelity Mobile Website</i>	132
Gambar 4.73 <i>High Fidelity</i> Laman <i>Home</i> , Tentang kami, <i>Signup</i> , dan <i>Login</i> ...	133
Gambar 4.74 <i>High Fidelity</i> Laman Misi Moti	134
Gambar 4.75 <i>High Fidelity</i> Laman Pameran	135
Gambar 4.76 <i>High Fidelity</i> Laman Koleksi	135
Gambar 4.77 <i>High Fidelity</i> Laman Tiket, Akun, dan Navigasi	136
Gambar 4.78 Seluruh Tampilan <i>High Fidelity Mobile Website</i>	137
Gambar 4.79 Proses <i>Prototyping Mobile Website</i>	137
Gambar 4.80 <i>User Journey Mobile Website</i>	138
Gambar 4.81 <i>Wireframe Dekstop Website</i>	139
Gambar 4.82 <i>Low Fidelity Dekstop Website</i>	140
Gambar 4.83 <i>High Fidelity Dekstop Website</i>	140
Gambar 4.84 Sketsa Instagram Feeds Tahap <i>Share</i>	141
Gambar 4.85 Finalisasi Instagram Feeds Tahap <i>Share</i>	142
Gambar 4.86 Sketsa Instagram Story Tahap <i>Share</i>	143
Gambar 4.87 Finalisasi Instagram Story Tahap <i>Share</i>	143
Gambar 4.88 Finalisasi Stiker	144
Gambar 4.89 Finalisasi Gantungan Kunci	145
Gambar 4.90 Ukuran & Sketsa <i>Packaging</i>	145
Gambar 4.91 Finalisasi <i>Packaging</i>	146
Gambar 4.92 Bukti <i>Prototype Day</i>	147
Gambar 4.93 Sesi Bedah Karya <i>Prototype Day</i>	152
Gambar 4.94 Perbaikan Elemen <i>Supergraphic</i>	153
Gambar 4.95 Perbaikan <i>Button</i> Cek Jati Diri	153
Gambar 4.96 Perbaikan Progres Bar Cek Jati Diri	154
Gambar 4.97 Perbaikan Progres Bar Jelajah Motif.....	154
Gambar 4.98 Penambahan <i>Pop Up</i> Apresiasi	155
Gambar 4.99 Penambahan Laman Apresiasi	156
Gambar 4.100 Penambahan <i>Button Back</i> pada Laman Koleksi & Pameran.....	156
Gambar 4.101 Bukti <i>Beta Test</i>	158
Gambar 4.102 Revisi Laman Kolesi & Pameran Pasca <i>Beta Test</i>	161
Gambar 4.103 Revisi Laman <i>Home</i> Pasca <i>Beta Test</i>	161
Gambar 4.104 Desain Final Laman <i>Home</i>	163
Gambar 4.105 Desain Final Laman Intro Misi Moti	165
Gambar 4.106 Desain Final Laman Cek Jati Diri	165

Gambar 4.107 Desain Final Laman Jelajah Motif	166
Gambar 4.108 Desain Final Laman Membatik	166
Gambar 4.109 Desain Final Laman Pameran	167
Gambar 4.110 Desain Final Laman Koleksi	168
Gambar 4.111 Desain Final Laman Tiket	169
Gambar 4.112 Desain Final Laman Akun & Navigasi	170
Gambar 4.113 Desain Final Laman Tentang Kami	170
Gambar 4.114 Desain Final Laman <i>Signup & Login</i>	171
Gambar 4.115 Desain Final Laman <i>Public Transportation Ads</i>	172
Gambar 4.116 Tampilan Instagram Feeds	173
Gambar 4.117 Tampilan Instagram Story	174
Gambar 4.118 Tampilan <i>Dekstop Web</i>	175
Gambar 4.119 Tampilan stiker dan gantungan kunci	176
Gambar 4.120 Tampilan <i>Packaging</i>	177



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Hasil Persentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran B : Form Bimbingan & Spesialis.....	xxv
Lampiran C : <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii
Lampiran D : <i>Consent Form</i>	xxviii
Lampiran E : Hasil Kuesioner.....	xl
Lampiran F : Transkrip Wawancara	lvi
Lampiran G : Hasil Observasi.....	ci

