

PERANCANGAN *MOBILE SITE* BATIK KRAKATOA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Zahra Aulia Febrina

00000063658

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN *MOBILE SITE* BATIK KRAKATOA



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Zahra Aulia Febrina
00000063658**

**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 : Zahra Aulia Febrina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000063658

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* BATIK KRAKATOA

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, 9 Juni 2025



(Zahra Aulia Febrina)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE SITE* BATIK KRAKATOA

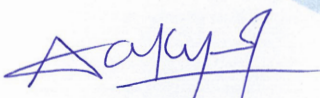
Oleh

Nama Lengkap : Zahra Aulia Febrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063658
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ 067811

Penguji


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

Pembimbing


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

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 : Zahra Aulia Febrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063658
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *MOBILE SITE*
BATIK KRAKATOA**

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, 9 Juni 2025



(Zahra Aulia Febrina)

* 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 karena atas segala berkat dan karunia-Nya, penulis diberikan kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Mobile Site* Batik Krakatoa”. Laporan tugas akhir ini ditulis dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Selama penulisan laporan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, 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. Chara Susanti, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Novilastiyati, selaku Penanggung Jawab Batik Krakatoa yang telah bersedia memberikan data yang membantu perancangan penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Tyna Mulya, Tiwi Areeka, dan Septia Dwi Mawarni, selaku Narasumber yang telah bersedia diwawancarai dan berbagi wawasan tentang Batik Krakatoa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman saya yang senantiasa memberikan penulis saran dan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak lainnya yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menulis laporan tugas akhir ini dengan lancar. Semoga laporan tugas akhir ini tidak hanya menjadi sarana untuk mengasah kemampuan penulis di bidang desain komunikasi visual, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media informasi lainnya. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan inspirasi kepada masyarakat untuk mendukung upaya pelestarian warisan budaya batik Indonesia, serta dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan lainnya.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Zahra Aulia Febrina)



PERANCANGAN *MOBILE SITE* BATIK KRAKATOA

(Zahra Aulia Febrina)

ABSTRAK

Batik Krakatoa merupakan *brand* batik asal Cilegon yang menciptakan motif batik cap dan tulis yang mengangkat kekayaan budaya lokal khas Provinsi Banten. Selain itu, Batik Krakatoa menyediakan fasilitas sanggar batik yang dapat menunjang pelestarian budaya membatik di Kota Cilegon. Namun, Batik Krakatoa belum memiliki media yang efektif untuk menyebarkan informasi, sehingga masyarakat kesulitan menemukan informasi yang lengkap dan terstruktur. Jika hal ini dibiarkan, profil dan keunikan Batik Krakatoa tidak dapat tersampaikan secara efektif dan tingkat kepercayaan konsumen terhadap *brand* dapat menurun. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *mobile site* yang dapat menyajikan informasi tentang Batik Krakatoa secara menarik, jelas, dan mudah diakses. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, kuesioner, studi eksisting, studi kompetitor, dan studi referensi. Hasil dari perancangan ini berupa *prototype mobile site* yang memadukan elemen visual tradisional Batik Krakatoa dengan pendekatan desain yang modern. Selain itu, dirancang media sekunder berupa Instagram *feeds*, Instagram *story ads*, *web banner ads*, dan poster untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap *mobile site*. Melalui perancangan ini, diharapkan *mobile site* ini dapat memberikan informasi yang kredibel dan lengkap mengenai Batik Krakatoa, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, kepercayaan, dan minat masyarakat terhadap Batik Krakatoa.

Kata kunci: Batik Krakatoa, Batik Cilegon, Sanggar, *Mobile Site*

MOBILE SITE DESIGN FOR BATIK KRAKATOA

(Zahra Aulia Febrina)

ABSTRACT (English)

Batik Krakatoa is a batik brand from Cilegon that creates both stamped and hand-drawn batik patterns, highlighting the cultural richness of Banten Province. In addition to its batik production, Batik Krakatoa also provides batik workshop that supports the preservation of batik-making traditions in Cilegon. However, Batik Krakatoa currently lacks an effective medium for disseminating information, making it difficult for the public to access comprehensive and structured content about the brand. If left unaddressed, Batik Krakatoa's profile and uniqueness may not be effectively communicated, and costumer trust towards the brand may decline. This study aims to design a mobile site that presents information about Batik Krakatoa in an engaging, clear, and accessible manner. The design method used is Design Thinking method which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection techniques used are interviews, observation, questionnaires, existing study, competitor study, and reference study. The result of this project is a mobile site prototype that combines traditional visual elements of Batik Krakatoa with a modern design approach. In addition to mobile site, supporting media such as Instagram feeds, Instagram story ads, web banner ads, and poster were also designed to enhance public awareness of the mobile site. Through this design, it is to be hoped that this mobile site will provide credible and comprehensive information about Batik Krakatoa, thus increasing public knowledge, trust, and interest in Batik Krakatoa.

Keywords: Batik Krakatoa, Batik Cilegon, Workshop, Mobile Site

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 GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Website</i>	6
2.1.1 UI/UX	6
2.1.2 Anatomi <i>Website</i>	22
2.1.3 Prinsip Desain <i>Website</i>	25
2.1.4 <i>Grid</i>	31
2.1.5 Warna	35
2.1.6 Tipografi	40
2.1.7 Fotografi	42
2.1.8 Ilustrasi	44
2.2 Batik.....	47
2.3 Penelitian yang Relevan	51
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	54

3.1 Subjek Perancangan	54
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	55
3.2.1 <i>Empathize</i>	56
3.2.2 <i>Define</i>	56
3.2.3 <i>Ideate</i>	56
3.2.4 <i>Prototype</i>	57
3.2.5 <i>Test</i>	57
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	58
3.3.1 Wawancara	58
3.3.2 Observasi	60
3.3.3 Kuesioner	60
3.3.4 Studi Eksisting	65
3.3.5 Studi Kompetitor	65
3.3.6 Studi Referensi	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	67
4.1 Hasil Perancangan	67
4.1.1 <i>Empathize</i>	67
4.1.2 <i>Define</i>	106
4.1.3 <i>Ideate</i>	109
4.1.4 <i>Prototype</i>	139
4.1.5 <i>Test</i>	153
4.1.6 Perancangan Media Sekunder	166
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	176
4.2 Pembahasan Perancangan	178
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	178
4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Site</i>	187
4.2.3 Analisis Desain Instagram <i>Feeds</i>	206
4.2.4 Analisis Desain Instagram <i>Story Ads</i>	207
4.2.5 Analisis Desain <i>Web Banner Ads</i>	208
4.2.6 Analisis Desain Poster	210
4.2.7 Anggaran	211
BAB V PENUTUP	214

5.1 Simpulan	214
5.2 Saran	216
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
LAMPIRAN	xxii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	51
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	61
Tabel 4.1 Tabel Informasi Responden Kuesioner	83
Tabel 4.2 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Batik	84
Tabel 4.3 Preferensi Perangkat Pencarian Informasi.....	85
Tabel 4.4 Keraguan pada Merek Batik	85
Tabel 4.5 Pengetahuan terhadap Batik Krakatoa	86
Tabel 4.6 Ketertarikan dengan Batik Krakatoa	86
Tabel 4.7 Persepsi terhadap Logo Batik Krakatoa	87
Tabel 4.8 Pengaruh Logo terhadap Ketertarikan	88
Tabel 4.9 SWOT <i>Website</i> Batik Pusaka Banten	91
Tabel 4.10 SWOT <i>Website</i> Rumah Batik Komar	96
Tabel 4.11 Perbandingan Batik Krakatoa dengan Kompetitor	97
Tabel 4.12 SWOT Batik Krakatoa dan Kompetitor	100
Tabel 4.13 <i>Big Idea</i>	111
Tabel 4.14 Tabel Interval Skor Likert <i>Alpha Test</i>	154
Tabel 4.15 Skala Likert Evaluasi Konten <i>Alpha Test</i>	155
Tabel 4.16 Skala Likert Evaluasi Visual <i>Alpha Test</i>	156
Tabel 4.17 Skala Likert Evaluasi Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	159
Tabel 4.18 Tabel Interval Skor Likert <i>Beta Test</i>	179
Tabel 4.19 Skala Likert Evaluasi Konten <i>Beta Test</i>	180
Tabel 4.20 Skala Likert Evaluasi Visual <i>Beta Test</i>	182
Tabel 4.21 Skala Likert Evaluasi Interaktivitas <i>Beta Test</i>	185
Tabel 4.22 Tabel Anggaran Realisasi Perancangan.....	211

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Ikon	7
Gambar 2.2 Contoh Tombol	8
Gambar 2.3 Contoh Tombol CTA	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Rounded Corners</i> pada Tombol	10
Gambar 2.5 Contoh <i>Accordion</i>	11
Gambar 2.6 Contoh <i>Cards</i>	12
Gambar 2.7 Contoh <i>Carousel</i>	12
Gambar 2.8 Contoh Prinsip <i>Visibility</i>	13
Gambar 2.9 Contoh Prinsip UX <i>Consistency</i>	14
Gambar 2.10 Contoh Prinsip UX <i>Affordance</i>	14
Gambar 2.11 Contoh <i>Jakob's Law</i>	15
Gambar 2.12 Contoh <i>Fitts's Law</i>	16
Gambar 2.13 Contoh <i>Miller's Law</i>	17
Gambar 2.14 Contoh <i>Sitemap</i>	18
Gambar 2.15 Contoh <i>Flowchart</i>	18
Gambar 2.16 Contoh <i>Wireframe</i>	19
Gambar 2.17 Contoh <i>Interface Designs</i>	20
Gambar 2.18 Contoh <i>Low-Fidelity Prototype</i>	21
Gambar 2.19 Contoh <i>High-Fidelity Prototype</i>	21
Gambar 2.20 Anatomi <i>Website</i>	22
Gambar 2.21 Contoh <i>Header</i>	23
Gambar 2.22 Contoh Navigasi	23
Gambar 2.23 Contoh Konten	24
Gambar 2.24 Contoh <i>Footer</i>	24
Gambar 2.25 Contoh <i>Panels</i>	25
Gambar 2.26 Contoh Prinsip Desain Penempatan	26
Gambar 2.27 Contoh Prinsip Desain Kesenambungan	27
Gambar 2.28 Contoh Prinsip Desain Isolasi	27
Gambar 2.29 Contoh Prinsip Desain Kontras	28
Gambar 2.30 Contoh Prinsip Desain Proporsi	28
Gambar 2.31 Contoh Prinsip Desain <i>Proximity</i>	29
Gambar 2.32 Contoh Prinsip Desain Repetisi	29
Gambar 2.33 Contoh Website Simetris	30
Gambar 2.34 Contoh Website Asimetris	31
Gambar 2.35 Anatomi <i>Grid</i>	32
Gambar 2.36 <i>Single-column Grid</i>	33
Gambar 2.37 <i>Two-Column Grid</i>	34
Gambar 2.38 <i>Multicolumn Grid</i>	35
Gambar 2.39 Warna Biru pada <i>Website</i>	36
Gambar 2.40 Warna Merah pada <i>Website</i>	37

Gambar 2.41 Warna Kuning pada <i>Website</i>	37
Gambar 2.42 Warna Hitam pada <i>Website</i>	38
Gambar 2.43 Warna Putih pada <i>Website</i>	38
Gambar 2.44 Warna Triadik	39
Gambar 2.45 Contoh <i>Typeface Serif</i> pada <i>Website</i>	41
Gambar 2.46 Contoh <i>Typeface Sans Serif</i> pada <i>Website</i>	41
Gambar 2.47 Contoh <i>Typeface Script</i> pada <i>Website</i>	42
Gambar 2.48 Contoh Fotografi <i>Portrait</i>	43
Gambar 2.49 Contoh Fotografi <i>City</i>	43
Gambar 2.50 Contoh Fotografi <i>Still Life</i>	44
Gambar 2.51 Contoh Ilustrasi pada <i>Website</i>	45
Gambar 2.52 Contoh <i>Stylised Realism</i> pada <i>Website</i>	45
Gambar 2.53 Motif Lereng Lesung	49
Gambar 2.54 Motif Gunung Krakatau.....	50
Gambar 4.1 Wawancara dengan Penanggung Jawab Batik Krakatoa	68
Gambar 4.2 Wawancara dengan Tyna Mulya	72
Gambar 4.3 Wawancara dengan Tiwi Areeka	73
Gambar 4.4 Wawancara dengan Septia Dwi Mawarni.....	75
Gambar 4.5 Gerbang Depan Batik Krakatoa	78
Gambar 4.6 Tampak Depan Toko Batik Krakatoa	78
Gambar 4.7 Katalog Motif Batik	79
Gambar 4.8 Tempat Produksi Batik Krakatoa.....	79
Gambar 4.9 Gedung untuk Sanggar Batik Krakatoa	80
Gambar 4.10 Observasi Instagram Batik Krakatoa	81
Gambar 4.11 <i>Home Page</i> Batik Pusaka Banten	89
Gambar 4.12 Halaman Toko.....	90
Gambar 4.13 Halaman Pelatihan Batik dan Kontak Kami	90
Gambar 4.14 <i>Home Page</i> Rumah Batik Komar	93
Gambar 4.15 Halaman <i>About Us</i> Rumah Batik Komar.....	94
Gambar 4.16 Halaman Produk dan <i>Workshop</i> Rumah Batik Komar	95
Gambar 4.17 <i>Website</i> Rumah Batik Komar.....	103
Gambar 4.18 <i>Website</i> Heritage New Zealand Pouhere Taonge.....	105
Gambar 4.19 <i>User Persona</i>	107
Gambar 4.20 <i>User Journey Map</i>	108
Gambar 4.21 <i>Mind Map</i>	110
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i>	113
Gambar 4.23 <i>Reference Board</i> Warna dan Tipografi	114
Gambar 4.24 <i>Reference Board</i> Fotografi & Ilustrasi.....	115
Gambar 4.25 <i>Color Palette</i>	116
Gambar 4.26 Perbandingan Warna dalam <i>Mobile Site</i>	117
Gambar 4.27 <i>Typeface</i> Gioviale	118
Gambar 4.28 <i>Typeface</i> Instrument Sans	118
Gambar 4.29 Sistem Penerapan Tipografi.....	119

Gambar 4.30 Fotografi pada <i>Mobile Site</i>	120
Gambar 4.31 <i>Editing</i> Foto Aktivitas Membatik	121
Gambar 4.32 Skema Pemotretan Produk.....	122
Gambar 4.33 <i>Editing</i> Foto Kain Batik	123
Gambar 4.34 Referensi <i>Product Background</i>	124
Gambar 4.35 Proses Desain <i>Product Background</i>	124
Gambar 4.36 Sketsa Ilustrasi Pertama	125
Gambar 4.37 Sketsa Ilustrasi Kedua.....	126
Gambar 4.38 Finalisasi Ilustrasi	127
Gambar 4.39 Proses Stilasi untuk Supergrafis	128
Gambar 4.40 Finalisasi Supergrafis.....	128
Gambar 4.41 Proses Perancangan Elemen pada <i>Header</i>	129
Gambar 4.42 Ikon Hamburger dan <i>Close</i>	130
Gambar 4.43 Ikon <i>Down Arrow</i> dan <i>Up Arrow</i>	131
Gambar 4.44 <i>Accordion</i> Aktif dan Inaktif.....	131
Gambar 4.45 Tombol <i>Accordion</i>	132
Gambar 4.46 Tombol CTA.....	132
Gambar 4.47 Tombol Kontak	133
Gambar 4.48 <i>Grid</i> pada <i>Mobile Site</i>	135
Gambar 4.49 <i>Sitemap</i>	136
Gambar 4.50 <i>Flowchart</i>	137
Gambar 4.51 <i>Wireframe</i>	139
Gambar 4.52 <i>Low-Fidelity Mobile Site</i>	140
Gambar 4.53 Proses Desain <i>Mobile Site</i>	141
Gambar 4.54 Desain <i>High-Fidelity Home Page</i>	142
Gambar 4.55 Desain <i>High-Fidelity</i> Menu Navigasi	143
Gambar 4.56 Komponen <i>Accordion</i> Menu Navigasi.....	144
Gambar 4.57 Desain <i>High-Fidelity</i> Mengenal Batik Krakatoa	144
Gambar 4.58 Desain <i>High-Fidelity</i> Proses Pembuatan Motif	145
Gambar 4.59 Desain <i>High-Fidelity Custom & Pre-Order</i>	146
Gambar 4.60 Desain <i>High-Fidelity</i> Halaman Produk.....	147
Gambar 4.61 Komponen Gambar Produk	148
Gambar 4.62 Desain <i>High-Fidelity</i> Sanggar Batik Krakatoa	148
Gambar 4.63 Desain <i>High-Fidelity</i> Pesan Jadwal Sanggar	149
Gambar 4.64 Desain <i>High-Fidelity</i> Hubungi Kami.....	150
Gambar 4.65 Desain <i>High-Fidelity</i> FAQ.....	151
Gambar 4.66 Komponen <i>Accordion</i> FAQ	152
Gambar 4.67 <i>Wireframe High-Fidelity</i>	152
Gambar 4.68 Perbaikan Jenis dan Ukuran <i>Typeface</i>	162
Gambar 4.69 <i>Typeface</i> Canela Text.....	162
Gambar 4.70 Sistem Tipografi Setelah Revisi.....	163
Gambar 4.71 Perbaikan <i>Layout</i> pada Visi Misi.....	164
Gambar 4.72 Interaksi pada Foto Sebelum Iterasi.....	165

Gambar 4.73 Interaksi pada Foto Setelah Iterasi	165
Gambar 4.74 Referensi Instagram <i>Feeds</i>	166
Gambar 4.75 Sketsa Instagram <i>Feeds</i>	167
Gambar 4.76 Sistem <i>Grid</i> Instagram <i>Feeds</i>	167
Gambar 4.77 Desain Instagram <i>Feeds</i>	168
Gambar 4.78 Referensi Instagram <i>Story Ads</i>	169
Gambar 4.79 Sketsa Instagram <i>Story Ads</i>	170
Gambar 4.80 Sistem <i>Grid</i> Instagram <i>Story Ads</i>	170
Gambar 4.81 Desain Instagram <i>Story Ads</i>	171
Gambar 4.82 Referensi <i>Web Banner Ads</i>	171
Gambar 4.83 Sketsa <i>Web Banner Ads</i>	172
Gambar 4.84 Sistem <i>Grid</i> <i>Web Banner Ads</i>	172
Gambar 4.85 Desain <i>Web Banner</i>	173
Gambar 4.86 Referensi Poster	174
Gambar 4.87 Sketsa Poster	174
Gambar 4.88 Sistem <i>Grid</i> Poster	175
Gambar 4.89 Desain Poster A3	176
Gambar 4.90 Analisis Warna	188
Gambar 4.91 Analisis Tipografi	189
Gambar 4.92 Analisis Ikon Menu Navigasi	190
Gambar 4.93 Analisis Ikon <i>Down Arrow</i> dan <i>Up Arrow</i>	191
Gambar 4.94 Analisis Tombol CTA	192
Gambar 4.95 Analisis Tombol Kontak	192
Gambar 4.96 Analisis Tombol <i>Accordion</i>	194
Gambar 4.97 Analisis <i>Grid</i>	195
Gambar 4.98 Analisis <i>Home Page</i>	196
Gambar 4.99 Analisis Menu Navigasi	198
Gambar 4.100 Analisis Halaman Mengenal Batik Krakatoa	199
Gambar 4.101 Analisis Halaman Proses Pembuatan Motif	200
Gambar 4.102 Analisis Halaman <i>Custom & Pre-Order</i>	201
Gambar 4.103 Analisis Halaman Batik Cap dan Batik Tulis	202
Gambar 4.104 Analisis Halaman Sanggar Batik Krakatoa	203
Gambar 4.105 Analisis Halaman Pesan Jadwal Sanggar	204
Gambar 4.106 Analisis Halaman Hubungi Kami	205
Gambar 4.107 Analisis Halaman FAQ	206
Gambar 4.108 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feeds</i>	207
Gambar 4.109 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story Ads</i>	208
Gambar 4.110 <i>Mockup</i> <i>Web Banner Ads</i>	209
Gambar 4.111 <i>Mockup</i> Poster	210

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Presentase Turnitin	xxii
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan & Spesialis.....	xxx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> (kualitatif - wawancara).....	xxxiv
Lampiran <i>Consent Form</i> (kuantitatif - kuesioner).....	xxxviii
Lampiran Hasil Kuesioner Pra-Sidang	xxxix
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlxi
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	lxiii
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Pihak Batik Krakatoa	lxxvii
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Target Audiens 1	xciv
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Target Audiens 2	xcix
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Target Audiens 3	cvi

