

PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI FENOMENA

***HUSTLE CULTURE* PADA MAHASISWA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Julius

00000069997

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI FENOMENA

HUSTLE CULTURE PADA MAHASISWA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Julius

00000069997

PROGRAM STUDI DESAIN DAN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

Perancangan Aplikasi Mengenai..., Julius, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Julius
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069997
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI FENOMENA *HUSTLE* *CULTURE* PADA MAHASISWA

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, 16 Desember 2025



(Julius)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Julius
NIM : 00000069997
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI
FENOMENA *HUSTLE CULTURE* PADA
MAHASISWA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir:

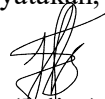
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Julius)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI FENOMENA *HUSTLE CULTURE*
PADA MAHASISWA**

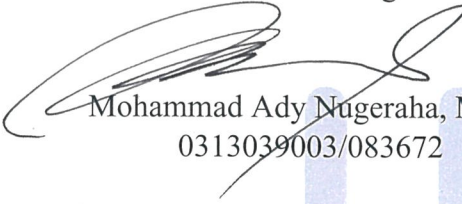
Oleh

Nama Lengkap : Julius
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069997
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

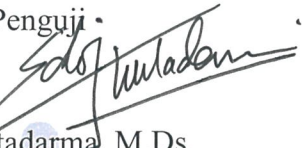
Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

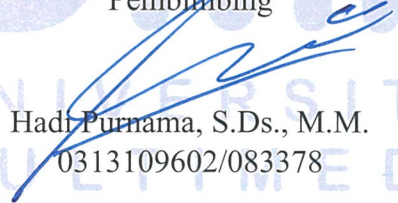
Ketua Sidang


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

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 : Julius
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069997
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI
MENGENAI FENOMENA *HUSTLE*
CULTURE PADA MAHASISWA

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, 16 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Julius)

* 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 saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena berkat kuasa dan karuniaNya, saya dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul Perancangan Aplikasi Mengenai Fenomena Hustle Culture pada Mahasiswa. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak - pihak yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada saya hingga proposal ini selesai. Proposal ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik perkuliahan untuk melaksanakan tugas akhir dan memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Proposal tugas akhir ini membahas tentang fenomena hustle culture pada kalangan mahasiswa di UMN yang memerlukan sumber informasi terkait cara menanganinya.

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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., 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. Ahli – ahli yang telah memberikan bantuan melalui jurnal, artikel dan penelitian sehingga penulis dapat mendapatkan sumber informasi yang kredibel untuk melengkapi penelitian.

7. Para narasumber yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk berpartisipasi dalam proses pengumpulan data sehingga penulis dapat mendapatkan informasi yang lengkap.
8. Teman – teman saya yang telah menemani dan memberikan semangat juga dukungan sehingga penulis dapat berproses dengan lancar pada tugas akhir ini.

Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat membantu pertumbuhan generasi muda di Indonesia.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Julius)



PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI FENOMENA HUSTLE CULTURE PADA MAHASISWA

(Julius)

ABSTRAK

Fenomena hustle culture menjadi suatu tren di kalangan mahasiswa yang diakibatkan oleh berkembangnya industri startup dan paparan berlebihan pada konten hustling di media sosial. Walau hustle culture memiliki peluang untuk menghasilkan karir yang cerah. Tanpa adanya batasan, fenomena ini dapat meningkatkan risiko burnout yang membahayakan kesehatan mental seseorang. Namun, sedikitnya media informasi interaktif membuat mahasiswa cenderung tidak menyadari batasan dan dampak dari fenomena ini. Maka dari itu, perancangan ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam mengatur pekerjaan agar seimbang dan tidak melupakan aktivitas akademik mereka. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi literatur, wawancara bersama target audiens dan wawancara bersama ahli-ahli yang berhubungan fenomena. Data pra-penelitian yang ditemukan menunjukkan adanya risiko kelelahan dan stres pada mahasiswa akibat bekerja berlebihan dan kurangnya edukasi mengenai fenomena. Adapun, media informasi terkait hustle culture yang selama ini dirancang cenderung bersifat satu arah dan kurang interaktif. Diharapkan, perancangan media interaktif berupa aplikasi ini dapat menjadi solusi yang edukatif dan membantu mahasiswa agar terhindar dari risiko burnout.

Kata kunci: Mahasiswa, *hustle culture*, *burnout*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI MENGENAI FENOMENA

HUSTLE CULTURE PADA MAHASISWA

(Julius)

ABSTRACT (English)

The phenomenon of hustle culture has become a trend among students due to the growth of the startup industry and overexposure to hustling content on social media. Although hustle culture has the opportunity to lead to a bright career. Without boundaries, this phenomenon can increase the risk of burnout that could harm one's mental health. However, the lack of interactive information media makes students tend not to realize the limits and impacts of this phenomenon. Therefore, this research aims to assist students in managing their work to be balanced and not forgetting their academic activities. The research methods used include literature studies, observations, interview with audience, and interview with experts related to the topic. The pre-research data found shows the risk of fatigue and stress in students due to overwork and lack of education about the phenomenon. Meanwhile, information media related to hustle culture that has been designed tends to be one-way and less interactive. It is hoped that the design of interactive media in the form of this application can be an educative solution and help students avoid the risk of burnout.

Keywords: *Students, hustle culture, burnout*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
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 Aplikasi	5
2.1.1 Aplikasi <i>Mobile</i>	5
2.1.2 Klasifikasi Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.2 Desain Aplikasi	7
2.2.1 Desain <i>User Interface</i>	7
2.2.1.3 Desain <i>User Experience</i>	37
2.3 Teori Interaktifitas	46
2.3.1 Jenis Interaksi	47
2.3.2 Gamifikasi	48
2.3.3 <i>Flow Theory</i>	50
2.4 <i>Hustle culture</i>	52

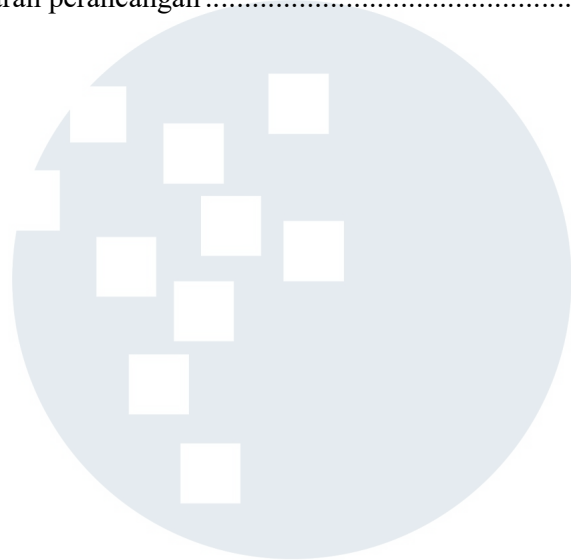
2.4.1 Penyebab <i>Hustle culture</i>	52
2.4.2 Ciri-Ciri <i>Hustle culture</i>	53
2.4.3 Dampak <i>Hustle culture</i>	55
2.4.4 <i>Work life balance</i>	56
2.5 Penelitian yang Relevan	58
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	62
3.1 Subjek Perancangan	62
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	64
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	66
3.3.1 Wawancara	66
3.3.2 Studi Eksisting	71
3.3.3 Studi Referensi	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	73
4.1 Hasil Perancangan	73
4.1.1 <i>Understand context of use</i>	73
4.1.2 <i>Specify User Requirements</i>	97
4.1.3 <i>Design Solutions</i>	102
4.1.4 <i>Evaluate Against Requirements</i>	146
4.1.5 Kesimpulan Perancangan	152
4.2 Pembahasan Perancangan	158
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	159
4.2.2 Analisis Desain Aplikasi.....	168
4.2.3 Analisis <i>Intagram Posts</i>	187
4.2.4 Analisis <i>Sticker WhatsApp</i>	188
4.2.5 Analisis Gantungan Kunci.....	189
4.2.6 Anggaran.....	190
BAB V PENUTUP	193
5.1 Simpulan	193
5.2 Saran	194
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xxv
Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxv

Lampiran Form Bimbingan.....	xxx
Lampiran Non-Disclosure Agreement.....	xxxiii
Lampiran NDA Wawancara <i>Beta-Test</i> 1	xli
Lampiran NDA Wawancara <i>Beta-Test</i> 2	xlii
Lampiran NDA Wawancara <i>Beta-Test</i> 3	xliii
Lampiran NDA Wawancara <i>Beta-Test</i> 4	xliv
Lampiran Hasil Kuesioner (Pra-Riset)	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara Mahasiswa 1 & 2	liii
Lampiran Transkrip Wawancara Mahasiswa 3	lxv
Lampiran Transkrip Wawancara Mahasiswa 4	lxxii
Lampiran Transkrip Wawancara Mahasiswa 5	lxxx
Lampiran Transkrip Wawancara Mahasiswa 6	lxxxvii
Lampiran Transkrip Beta Test 1	xcvi
Lampiran Transkrip Beta Test 2	cvi
Lampiran Transkrip Beta Test 3	cxv
Lampiran Transkrip Beta Test 4	cxxi
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli UI/UX	cxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog	cxli
Lampiran Dokumentasi	clxii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	59
Tabel 4.1 Analisis SWOT aplikasi Habitica	92
Tabel 4.2 Analisis Studi Referensi	94
Tabel 4.3 Saran dan masukan dari Responden.....	149
Tabel 4.4 Anggaran perancangan	190



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip Simplicity pada Desain UI	8
Gambar 2.2 Contoh Desain UI yang Tidak Konsisten	9
Gambar 2.3 Prinsip Visibility pada Desain UI	10
Gambar 2.4 Penerapan Layout Column Grid.....	11
Gambar 2.5 Contoh Penerapan 8pt Soft Grid	12
Gambar 2.6 Penerapan Font Sans Serif pada UI	13
Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Typeface Sekunder	14
Gambar 2.8 Major Third Type Scale	15
Gambar 2.9 Contoh Penerapan Weight Typeface Pada UI.....	16
Gambar 2.10 Penggunaan Left Alignment pada Teks	17
Gambar 2.11 Psikologi dalam Warna	18
Gambar 2.12 Penerapan Warna untuk Feedback dalam UI	18
Gambar 2.13 Penerapan Kontras Pada Warna Desain UI.....	20
Gambar 2.14 Jenis-Jenis Sistem Color Palette	21
Gambar 2.15 Penerapan Color Palette Monochromatic Pada UI.....	21
Gambar 2.16 Penerapan Prinsip 60-30-10 pada Desain UI	22
Gambar 2.17 Penggunaan Icon pada Navigation Bar.....	23
Gambar 2.18 Penggunaan Icon Grid.....	23
Gambar 2.19 Contoh Penerapan Photo pada Aplikasi Mobile.....	24
Gambar 2.20 Logo Duolingo.....	25
Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi pada UI aplikasi GoJek	25
Gambar 2.22 Mascot Aplikasi Duolingo	27
Gambar 2.23 Kawan Smooth Coated Otter	27
Gambar 2.24 Contoh Penerapan Warna Pada Karakter.....	28
Gambar 2.25 Jenis-jenis Weight pada Button	29
Gambar 2.26 Ukuran Button pada UI Mobile.....	30
Gambar 2.27 Card pada UI mobile.....	31
Gambar 2.28 Contoh Navigation Bar UI Mobile	32
Gambar 2.29 Contoh Drawer Navigation Dinamis	33
Gambar 2.30 Contextual Navigation pada UI.....	34
Gambar 2.31 Jenis-jenis Text Fields dan Forms	35
Gambar 2.32 Field States	35
Gambar 2.33 Animasi Like pada Platform X.....	36
Gambar 2.34 Color Blind Meter pada Fortnite	38
Gambar 2.35 Contoh User Persona	41
Gambar 2.36 Tahapan dalam UX Vision.....	42
Gambar 2.37 Contoh User Journey	43
Gambar 2.38 Contoh Information Architecture (IA).....	44
Gambar 2.39 Contoh User Flow.....	45
Gambar 2.40 Wireframe Aplikasi Mobile	46

Gambar 2.41 Contoh Konten Hustling	53
Gambar 2.42 Potret Mahasiswa Mengambil Part Time.....	54
Gambar 2.43 Potret Burnout Akibat Pekerjaan.....	55
Gambar 2.44 Work Life Balance Pekerja Kantoran.....	56
Gambar 2.45 Konsep Pomodoro Technique	58
Gambar 4.1 Wawancara bersama Maxi.....	74
Gambar 4.2 Wawancara bersama Vanessa	77
Gambar 4.3 Wawancara bersama Ratu.....	78
Gambar 4.4 Wawancara bersama Nehemia	81
Gambar 4.5 Wawancara bersama Mikhael	83
Gambar 4.6 Wawancara bersama Jarvis	85
Gambar 4.7 Wawancara bersama psikolog klinis	87
Gambar 4.8 Wawancara bersama ahli desain UI/UX.....	89
Gambar 4.9 User Persona Primer	98
Gambar 4.10 User persona sekunder.....	99
Gambar 4.11 User Journey.....	100
Gambar 4.12 Information Architecture.....	101
Gambar 4.13 User Flow	102
Gambar 4.14 Mindmap	103
Gambar 4.15 20 Alternatif big idea	105
Gambar 4.16 Finalisasi big idea	106
Gambar 4.17 Moodboard	107
Gambar 4.18 Referensi layout.....	108
Gambar 4.19 Referensi warna	108
Gambar 4.20 Referensi tipografi	109
Gambar 4.21 Referensi ilustrasi	110
Gambar 4.22 Referensi button.....	111
Gambar 4.23 Stylescape.....	113
Gambar 4.24 Grid aplikasi	114
Gambar 4.25 Wireframe login page	115
Gambar 4.26 Wireframe halaman onboarding.....	116
Gambar 4.27 Wireframe halaman fitur utama.....	116
Gambar 4.28 Sketsa dan eksplorasi logo	117
Gambar 4.29 Sketsa dan eksplorasi aset visual	118
Gambar 4.30 Eksplorasi dan sketsa media sekunder.....	119
Gambar 4.31 Logo aplikasi BarengBerang.....	120
Gambar 4.32 Hasil akhir aset ilustrasi	121
Gambar 4.33 Palet warna dasar	122
Gambar 4.34 Sistem warna aplikasi	123
Gambar 4.35 Font Baloo 2	124
Gambar 4.36 Sistem tipografi aplikasi.....	125
Gambar 4.37 Ikon dalam aplikasi.....	126
Gambar 4.38 Komponen UI pada aplikasi.....	127

Gambar 4.39 Animasi Berang pada button Berang dan AI Assist	128
Gambar 4.40 Frame Animasi Berang pada page Account.....	129
Gambar 4.41 Halaman login/sign up	130
Gambar 4.42 Halaman onboarding.....	130
Gambar 4.43 Halaman memulai tutorial.....	131
Gambar 4.44 Tutorial halaman utama	132
Gambar 4.45 Halaman tutorial pembuatan jadwal harian.....	132
Gambar 4.46 Halaman home page.....	133
Gambar 4.47 Halaman create new activity	134
Gambar 4.48 Fitur membuat custom category dan tanggal	134
Gambar 4.49 Fitur mengganti waktu dan deadline.....	135
Gambar 4.50 Halaman utama dengan aktivitas berjalan	135
Gambar 4.51 Skenario menyelesaikan aktivitas harian	136
Gambar 4.52 Halaman earned badges	137
Gambar 4.53 Skenario klaim hadiah aksesoris	138
Gambar 4.54 Halaman Account dan fitur ganti kostum	138
Gambar 4.55 Halaman calendar dan task deadline.....	139
Gambar 4.56 Halaman focus session.....	140
Gambar 4.57 Halaman statistics	141
Gambar 4.58 Halaman fitur AI chat	142
Gambar 4.59 Halaman available promo, my voucher dan voucher brand.....	142
Gambar 4.60 Halaman voucher dan proses redeem voucher	143
Gambar 4.61 Instagram Post	144
Gambar 4.62 Desain Gantungan Kunci	145
Gambar 4.63 Sticker Set WhatsApp.....	145
Gambar 4.64 Salah satu pengunjung mencoba prototype.....	146
Gambar 4.65 Hasil nilai UEQ Scales.....	147
Gambar 4.66 Contoh penerapan benchmark	148
Gambar 4.67 Hasil skala UEQ prototype.....	148
Gambar 4.68 Skala attractiveness, pragmatic, dan hedonic.....	149
Gambar 4.69 Perbaikan Button pada On-Boarding.....	153
Gambar 4.70 Hasil Perbaikan Home Page.....	154
Gambar 4.71 Fitur Custom Category.....	155
Gambar 4.72 Penambahan Detail Task pada Badge.....	156
Gambar 4.73 Halaman dan akses pada available promo	157
Gambar 4.74 Proses klaim voucher	157
Gambar 4.75 Fitur Ganti Aksesoris dan Settings	158
Gambar 4.76 Fitur Share Statistics	158
Gambar 4.77 Beta test bersama Nehemia	160
Gambar 4.78 Beta test bersama Mikhael	162
Gambar 4.79 Beta test bersama Giras.....	163
Gambar 4.80 Beta test bersama Maxi.....	165
Gambar 4.81 Halaman tutorial awal.....	166

Gambar 4.82 Halaman tutorial pertengahan	167
Gambar 4.83 Halaman tutorial akhir	168
Gambar 4.84 Tampilan Aplikasi Bareng Berang dengan Fitur Bantuan AI.....	169
Gambar 4.85 Layout grid pada halaman aplikasi	169
Gambar 4.86 Sistem tipografi pada aplikasi	170
Gambar 4.87 Penerapan font weight dan left alignment.....	171
Gambar 4.88 Palet warna monochromatic untuk aplikasi	172
Gambar 4.89 Sistem warna aplikasi	173
Gambar 4.90 Sistem ikon pada aplikasi.....	174
Gambar 4.91 Penggunaan foto pada banner promo.....	174
Gambar 4.92 Penerapan ilustrasi pada halaman aplikasi	175
Gambar 4.93 Ilustrasi maskot Berang.....	176
Gambar 4.94 Logo Aplikasi	177
Gambar 4.95 Jenis dan sistem button pada aplikasi	178
Gambar 4.96 Penggunaan cards pada aplikasi	178
Gambar 4.97 Navigation pada aplikasi	179
Gambar 4.98 Forms dalam aplikasi	180
Gambar 4.99 Microinteractions pada aplikasi.....	181
Gambar 4.100 Halaman login	182
Gambar 4.101 Halaman On-boarding.....	182
Gambar 4.102 Halaman Tutorial.....	183
Gambar 4.103 Halaman tambah aktivitas	184
Gambar 4.104 Halaman utama dengan jadwal penuh	184
Gambar 4.105 Halaman sesi fokus	185
Gambar 4.106 Halaman skenario menyelesaikan jadwal	186
Gambar 4.107 Fitur klaim hadiah.....	186
Gambar 4.108 Analisis Halaman ganti kostum Berang.....	187
Gambar 4.109 Analisis Instagram Post.....	188
Gambar 4.110 Analisis Sticker Whatsapp	189
Gambar 4.111 Analisis Desain Gantungan Kunci.....	190

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turitin	xxv
Lampiran Form Bimbingan.....	xxx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> (NDA)	xxxiii
Lampiran Kuesioner Pra-Riset	xl
Lampiran Transkrip Wawancara	liii
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i>	xcvi
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli Desain UI/UX	cxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog.....	cxli
Lampiran Dokumentasi.....	clxii

