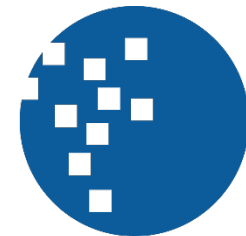


PERANCANGAN *WEBSITE* SIMULASI

PENGENALAN TERARIUM



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Kerin Limitandy

00000068191

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN *WEBSITE* SIMULASI

PENGENALAN TERARIUM



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kerin Limitandy

00000068191

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kerin Limitandy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068191

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *WEBSITE* SIMULASI

PENGENALAN TERARIUM

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



(Kerin Limitandy)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kerin Limitandy
NIM : 00000068191
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *WEBSITE* SIMULASI

Pengenalan Terarium

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ 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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Kerin Limitandy)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* SIMULASI
PENGENALAN TERARIUM**

Oleh

Nama Lengkap : Kerin Limitandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068191
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2025
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



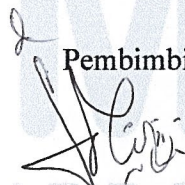
Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

Penguji



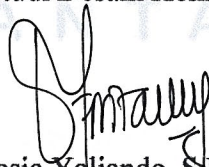
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Pembimbing



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

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 : Kerin Limitandy
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068191
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* SIMULASI
Pengenalan Terarium

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



(Kerin Limitandy)

* 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 atas berkah rahmatnya sehingga penulis dapat menyusun laporan “Perancangan *Website* Simulasi Pengenalan Terarium” dengan baik dan tepat waktu. Penulis berharap laporan ini dapat membantu penulis sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Valentino, selaku narasumber yang mendukung perancangan dan berbagi pengetahuan tentang terarium.
6. Peserta yang terlibat menjadi narasumber dalam proses perancangan dan memberikan *feedback* yang membantu perancangan agar efektif.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Sahabat dan teman penulis, sebagai pihak yang selalu menyemangati, memotivasi dan menemani penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat, menjadi inspirasi dan referensi untuk pembaca maupun pihak terkait.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Kerin Limitandy)

PERANCANGAN *WEBSITE* SIMULASI

PENGENALAN TERARIUM

(Kerin Limitandy)

ABSTRAK

Terarium adalah ekosistem buatan yang dibuat menggunakan wadah transparan dan menggunakan beberapa tanaman hias. Kegiatan membuat terarium dapat mengurangi stres, karena adanya pengalaman terapeutik yang dihasilkan saat merancang terarium. Namun, pembuatan terarium masih kurang diketahui oleh kalangan umum, karena membutuhkan keterampilan dalam proses pembuatannya. Media informasi yang tersedia masih kurang dapat membantu proses pembuatan terarium, karena kurangnya visual yang membantu penjelasan naratif, serta terdapat media informasi yang masih kurang lengkap terhadap prosedur pembuatan terarium sehingga penulis berinisiatif menawarkan solusi perancangan *website* simulasi pengenalan terarium. Metodologi penelitian yang akan digunakan oleh penulis berupa metode penelitian campuran atau *mix/hybrid method*, dengan menggunakan pendekatan wawancara, kuesioner, *Focus Group Discussion* (FGD), studi eksisting dan studi referensi. Data yang dihasilkan dalam kegiatan penelitian, menunjukkan bahwa pembuatan terarium dapat menjadi media relaksasi untuk mengurangi stres, namun kurangnya pengetahuan dan keterampilan membuat terarium menjadi hambatan bagi orang yang ingin relaksasi dengan pembuatan terarium. Oleh karena itu, penulis membuat perancangan *website* simulasi terarium yang dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan membuat terarium melalui simulasi.

Kata kunci: *Website*, Simulasi, Terarium

DESIGNING A SIMULATION WEBSITE TO INTRODUCE TERRARIUM

(Kerin Limitandy)

ABSTRACT (English)

A terrarium is an artificial ecosystem created using a transparent container and several ornamental plants. Creating a terrarium can reduce stress due to the therapeutic experience it provides. However, making a terrarium is still less known to the public because it needs skills in the process of making it. The available information media is still not sufficient to support the terrarium making process due to the lack of visuals that accompany the narrative explanations, as well as the fact that some media provide incomplete information about the procedures. Therefore, the author took the initiative to propose a solution by designing a simulation website to introduce terrarium. The research methodology that will be used by the author is a mixed research method, using a interviews, questionnaire approach, Focus Group Discussions, reference studies, and benchmark studies. Data produced during the research indicates that creating terrariums can be a relaxing tool for stress reduction. However, a lack of knowledge and skills makes terrariums a barrier for those seeking relaxation through terrarium-making. Therefore, the author created a terrarium simulation website design as a solution to improve terrarium making skills through simulation.

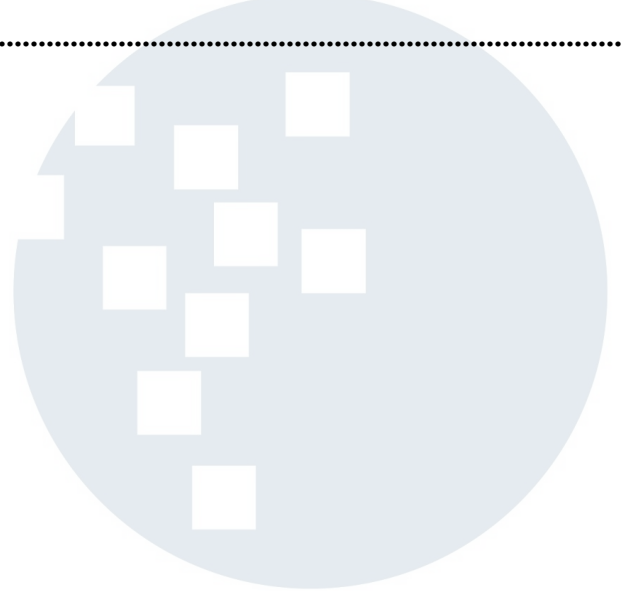
Keywords: *Website, Simulation, Terrarium*

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	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Website</i>	4
2.2.1 Prinsip Desain <i>Website</i>	4
2.2.2 Jenis-jenis <i>Website</i>	6
2.2.3 Anatomi <i>Website</i>	7
2.2 <i>UI/UX Design</i>	10
2.2.1 <i>User Experience</i>	11
2.2.2 <i>User Interface</i>	16
2.2.3 Elemen <i>UI/UX Website</i>	19
2.2.4 Simulasi Virtual.....	35
2.3 Terarium	36
2.3.1 Jenis Terarium	38

2.3.2 Komponen Terarium	41
2.3.3 Manfaat Terarium	47
2.3.4 Relaksasi.....	48
2.4 Penelitian yang Relevan.....	50
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	52
3.1 Subjek Perancangan	52
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	53
3.2.1 <i>Emphatize</i>	53
3.2.2 <i>Define</i>	54
3.2.3 <i>Ideate</i>	54
3.2.4 <i>Prototype</i>	54
3.2.5 <i>Test</i>	55
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	55
3.3.1 Wawancara	55
3.3.2 Kuesioner	57
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	59
3.3.4 Studi Eksisting.....	61
3.3.5 Studi Referensi	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	63
4.1 Hasil Perancangan	63
4.1.1 <i>Emphatize</i>	63
4.1.2 <i>Define</i>	89
4.1.3 <i>Ideate</i>	97
4.1.4 <i>Prototype</i>	112
4.1.5 <i>Test</i>	138
4.1.6 Media Sekunder	158
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	167
4.2 Pembahasan Perancangan.....	169
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/Beta Test</i>	169
4.2.2 Analisis Elemen Visual	179
4.2.3 Analisis <i>Website Responsive</i>	190
4.2.4 Analisis Instagram <i>Post</i>	203

4.2.5 Analisis <i>Merchandise</i>	206
4.2.6 Anggaran.....	207
BAB V PENUTUP	210
5.1 Kesimpulan	210
5.2 Saran.....	211
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN.....	xxiv



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	50
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	56
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner	58
Tabel 3.3 Pertanyaan <i>Focus Group Discussion Target Audience</i>	60
Tabel 4.1 Demografis Responden.....	66
Tabel 4.2 Stres Pada Mahasiswa.....	67
Tabel 4.3 Pengetahuan dan Pengalaman Terarium.....	69
Tabel 4.4 Kendala Akses Media Informasi Tentang Cara Membuat Terarium....	72
Tabel 4.5 Preferensi Media	74
Tabel 4.6 Demografis Mahasiswa.....	76
Tabel 4.6 Analisis SWOT <i>Website Orb.farm</i>	79
Tabel 4.7 Analisis SWOT <i>Website Scape.it</i>	81
Tabel 4.8 Analisis SWOT Gim My Little Terrarium.....	84
Tabel 4.9 Institusi <i>Mandatory</i>	90
Tabel 4.10 <i>Button State</i>	122
Tabel 4.11 Skor Keberhasilan Perancangan.....	139
Tabel 4.12 Kesan <i>Website</i>	139
Tabel 4.13 Elemen Visual <i>Website</i>	142
Tabel 4.14 Konten <i>Website</i>	144
Tabel 4.15 Interaktivitas <i>Website</i>	146
Tabel 4.16 Aspek Pengembangan <i>Website</i>	147
Tabel 4.17 Fitur <i>Website</i>	150
Tabel 4.18 <i>Beta Test</i>	170
Tabel 4.19 Anggaran.....	208

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip Desain <i>Website</i>	5
Gambar 2.2 Pola <i>Responsive Website</i>	6
Gambar 2.3 Beberapa Logo	7
Gambar 2.4 Navigasi <i>Vertical</i> dan <i>Horizontal</i>	8
Gambar 2.5 Konten <i>Website</i>	8
Gambar 2.6 <i>Footer website</i>	9
Gambar 2.7 <i>Empathy Map</i> Dave Gray	11
Gambar 2.8 <i>User Persona Target Audience</i>	11
Gambar 2.9 <i>User Journey Map</i>	12
Gambar 2.10 <i>Sitemap</i> Bagian dari <i>Information Architecture</i>	12
Gambar 2.11 <i>Userflow (Flowchart)</i>	13
Gambar 2.12 <i>Honeycomb Framework</i>	15
Gambar 2.13 <i>Horizontal Grid</i> dan <i>Vertical Grid</i>	20
Gambar 2.14 <i>Unfilled Object</i> , <i>Filled Object</i> , <i>Gradient Object</i> dan <i>Photo Object</i>	21
Gambar 2.15 <i>Border Object</i> , Posisi <i>Inner Margin</i> dan <i>Outer Margin</i>	21
Gambar 2.16 Sistem Pewarnaan pada RGB (<i>Red, Green, Blue</i>)	22
Gambar 2.17 <i>Color Theory</i>	23
Gambar 2.18 <i>Font Sans Serif</i> dan <i>Serif</i>	24
Gambar 2.19 <i>Solid Icons</i> dan <i>Outline Icons</i>	25
Gambar 2.20 <i>Grid System</i>	26
Gambar 2.21 Elemen <i>Button</i>	26
Gambar 2.22 Jenis <i>Button</i>	27
Gambar 2.23 <i>Visibilty Button</i>	27
Gambar 2.24 <i>Button State</i>	28
Gambar 2.25 Penggunaan Ilustrasi pada Landing Page.....	29
Gambar 2.26 Perbedaan <i>Botanical Art</i> dan <i>Botanical Illustration</i>	30
Gambar 2.27 Ilustrasi Kartunis	31
Gambar 2.28 <i>Focus Point</i> pada Fotografi.....	31
Gambar 2.29 <i>Masking</i> pada Fotografi.....	32
Gambar 2.30 Jenis-jenis Navigasi.....	32
Gambar 2.31 Contoh <i>Micro Interaction</i>	33
Gambar 2.32 Animation.....	34
Gambar 2.33 Dr. Nathaniel Bagshaw Ward Penemu Terarium.....	37
Gambar 2.34 Hasil Terarium dalam Wadah Transparan	37
Gambar 2.35 Proses Pembuatan Terarium.....	38
Gambar 2.36 Hasil Terarium Terbuka.....	39
Gambar 2.37 Hasil Terarium Tertutup.....	40
Gambar 2.38 Alat dan Bahan Terarium	41
Gambar 2.39 Tampilan dan Warna Tanah Humus.....	43
Gambar 2.40 Tampilan Lumut <i>Spagnum moss (Spanish moss)</i>	43

Gambar 2.41 Tampilan Tanah Sukulen untuk Tumbuhan.....	44
Gambar 2.42 Beberapa Jenis Tumbuhan Terarium.....	45
Gambar 2.43 Beberapa Wadah Kaca Terarium	46
Gambar 4.1 Wawancara Pemilik TerraMori.....	64
Gambar 4.2 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) dengan Mahasiswa.....	76
Gambar 4.3 Tampilan <i>Website</i> Orb.farm	78
Gambar 4.4 Tampilan <i>Website</i> Scape.it	81
Gambar 4.5 Tampilan Aplikasi My Little Terrarium.....	83
Gambar 4.6 Laman Utama <i>Website</i> Wingz.....	86
Gambar 4.7 Laman Penawaran Pelayanan Wingz	87
Gambar 4.8 Laman <i>About</i> Pada <i>Website</i> Joy from Africa to The World.....	88
Gambar 4.9 Short and Long Vowel Sound Drag and Drop	88
Gambar 4.10 Gim Whisper of the House.....	89
Gambar 4.11 <i>Empathy Map</i>	92
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Primer.....	93
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Sekunder.....	94
Gambar 4.14 <i>User Journey</i> Primer	95
Gambar 4.15 <i>User Journey</i> Sekunder	96
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i>	98
Gambar 4.17 <i>Big Idea</i>	98
Gambar 4.18 <i>Tone of Voice</i>	99
Gambar 4.19 <i>Moodboard</i> Warna	99
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i> <i>Artstyle</i> Alternatif.....	100
Gambar 4.21 <i>Moodboard</i> Gaya Visual 1	100
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i> Tipografi Alternatif	101
Gambar 4.23 <i>Moodboard</i> Icon.....	101
Gambar 4.24 <i>Moodboard</i> Layout.....	102
Gambar 4.25 <i>Stylescape</i>	102
Gambar 4.26 Warna Utama.....	103
Gambar 4.27 Warna Alternatif.....	103
Gambar 4.28 Tipografi <i>Mobile</i>	104
Gambar 4.29 Tipografi <i>Desktop</i>	105
Gambar 4.30 Logo Alternatif.....	105
Gambar 4.31 Logo Healyroom	106
Gambar 4.32 Logo Alternatif Healyroom.....	106
Gambar 4.33 Referensi Ilustrasi Representasi Literal.....	108
Gambar 4.34 Proses Ilustrasi Representasi Literal	108
Gambar 4.35 Referensi Ilustrasi Dekoratif	109
Gambar 4.36 Proses Ilustrasi Dekoratif	109
Gambar 4.37 Referensi Ilustrasi <i>Key Visual</i>	110
Gambar 4.38 Proses Ilustrasi <i>Key Visual</i>	110
Gambar 4.39 Hasil Fotografi.....	111
Gambar 4.40 Hasil <i>Masking</i> Fotografi.....	112

Gambar 4.41 <i>Information Architecture</i>	113
Gambar 4.42 <i>Flowchart</i>	115
Gambar 4.43 Tampilan <i>Low-fidelity</i>	116
Gambar 4.44 Referensi Ikon	118
Gambar 4.45 <i>Universal Icon</i> pada <i>Website Healyroom</i>	119
Gambar 4.46 <i>Unique Icon</i> pada <i>Website Healyroom</i>	119
Gambar 4.47 Referensi <i>Button</i>	120
Gambar 4.48 <i>Button Mobile Website Healyroom</i>	121
Gambar 4.49 <i>Button Desktop Website Healyroom</i>	121
Gambar 4.50 Jenis-jenis <i>Grid</i>	126
Gambar 4.51 <i>Low-fidelity Mobile Website Healyroom</i>	126
Gambar 4.52 <i>Low-fidelity Desktop Website Healyroom</i>	127
Gambar 4.53 <i>Progress High-fidelity Mobile Website Healyroom</i>	128
Gambar 4.54 <i>High-fidelity Mobile Website Healyroom</i>	128
Gambar 4.55 <i>High-fidelity Desktop Website Healyroom</i>	129
Gambar 4.56 <i>High-fidelity Homepage</i>	130
Gambar 4.57 <i>High-fidelity Halaman Persiapan</i>	130
Gambar 4.58 <i>High-fidelity Alat Bahan dan Komponen</i>	131
Gambar 4.59 <i>High-fidelity Halaman Simulasi</i>	132
Gambar 4.60 <i>High-fidelity Halaman Stage</i>	132
Gambar 4.61 <i>High-fidelity Halaman Proses Simulasi</i>	133
Gambar 4.62 <i>High-fidelity Halaman Selesai Simulasi</i>	133
Gambar 4.63 <i>High-fidelity Halaman Stage Selesai Simulasi</i>	134
Gambar 4.64 <i>High-fidelity Halaman Hasil Simulasi</i>	134
Gambar 4.65 <i>High-fidelity Halaman Tentang</i>	135
Gambar 4.66 <i>Scroll Behavior Website Healyroom</i>	136
Gambar 4.67 Interaktivitas <i>Website Healyroom</i>	136
Gambar 4.68 <i>Micro Interaction Drag and Drop</i>	137
Gambar 4.69 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	138
Gambar 4.70 Sebelum Revisi <i>Homepage</i>	152
Gambar 4.71 Sesudah Revisi <i>Homepage</i>	153
Gambar 4.72 Sebelum Revisi Halaman Persiapan.....	153
Gambar 4.73 Sesudah Revisi Halaman Persiapan	154
Gambar 4.74 Sebelum Revisi Halaman Rekomendasi Toko.....	154
Gambar 4.75 Sesudah Revisi Halaman Rekomendasi Toko.....	155
Gambar 4.76 Sebelum Revisi Halaman Proses Simulasi.....	155
Gambar 4.77 Sesudah Revisi Halaman Proses Simulasi	156
Gambar 4.78 Sebelum Revisi Interaksi Halaman Proses Simulasi.....	156
Gambar 4.79 Sesudah Revisi Interaksi Halaman Proses Simulasi	157
Gambar 4.80 Sebelum Revisi Warna <i>Button</i> dan Tipografi	157
Gambar 4.81 Sesudah Revisi Warna <i>Button</i> dan Tipografi	158
Gambar 4.82 Sebelum Revisi <i>Stroke Button</i>	158
Gambar 4.83 Sesudah Revisi <i>Stroke Button</i>	158

Gambar 4.84 Referensi dan Sketsa <i>Layout</i> Sosial Media	159
Gambar 4.85 <i>Layouting</i> Sosial Media.....	160
Gambar 4.86 Instagram <i>Feeds</i>	161
Gambar 4.87 Instagram <i>Story Ads</i>	161
Gambar 4.88 Instagram <i>Story Post</i>	162
Gambar 4.89 Referensi <i>Merchandise</i>	163
Gambar 4.90 <i>Lineart Merchandise Tray, Jar, Sticker</i>	164
Gambar 4.91 <i>Rendering Merchandise Tray, Jar, Sticker</i>	164
Gambar 4.92 <i>Lineart</i> Celemek.....	165
Gambar 4.93 <i>Rendering</i> Celemek.....	165
Gambar 4.94 <i>Lineart Totebag</i>	166
Gambar 4.95 <i>Rendering Totebag</i>	166
Gambar 4.96 <i>Keychain</i>	167
Gambar 4.97 Melakukan <i>Beta Test</i> dengan Eka	171
Gambar 4.98 Melakukan <i>Beta Test</i> dengan Rebecca.....	173
Gambar 4.99 Melakukan <i>Beta Test</i> dengan Nathania.....	176
Gambar 4.100 Penggunaan Warna dalam <i>Website</i> Healyroom	180
Gambar 4.101 Penggunaan <i>Font</i> dalam <i>Website</i> Healyroom	181
Gambar 4.102 Penggunaan Logo dalam <i>Website</i> Healyroom	182
Gambar 4.103 Jarak Logo dengan Elemen Lain.....	182
Gambar 4.104 Penggunaan Ilustrasi Dekoratif.....	183
Gambar 4.105 Penggunaan Ilustrasi Representasi Literal	184
Gambar 4.106 Penggunaan Fotografi dalam <i>Website</i> Healyroom.....	185
Gambar 4.107 <i>Universal Icons Packs</i> dalam <i>Website</i> Healyroom	186
Gambar 4.108 <i>Unique Icons Packs</i> dalam <i>Website</i> Healyroom	186
Gambar 4.109 Ukuran <i>Button Mobile Website</i> Healyroom	187
Gambar 4.110 Ukuran <i>Button Desktop Website</i> Healyroom	188
Gambar 4.111 <i>Button State Website</i> Healyroom.....	188
Gambar 4.112 Penggunaan <i>Layout Grid</i> dalam <i>Website</i> Healyroom	189
Gambar 4.113 Penggunaan <i>Micro Interaction</i> dalam <i>Website</i> Healyroom	190
Gambar 4.114 Homepage <i>Website</i> Healyroom.....	191
Gambar 4.115 Halaman Persiapan <i>Website</i> Healyroom	193
Gambar 4.116 Halaman Alat dan Bahan <i>Website</i> Healyroom.....	194
Gambar 4.117 Halaman Komponen <i>Website</i> Healyroom.....	195
Gambar 4.118 Halaman Simulasi <i>Website</i> Healyroom.....	196
Gambar 4.119 Halaman <i>Stage Website</i> Healyroom.....	197
Gambar 4.120 Halaman Proses Simulasi <i>Website</i> Healyroom	198
Gambar 4.121 Halaman Setelah Simulasi <i>Website</i> Healyroom	200
Gambar 4.122 Halaman Rekomendasi Toko <i>Website</i> Healyroom.....	201
Gambar 4.123 Halaman Tentang <i>Website</i> Healyroom.....	202
Gambar 4.124 Posting <i>Feeds Teaser</i>	203
Gambar 4.125 Posting <i>Feeds Features</i>	204
Gambar 4.126 Posting <i>Feeds Promosi Website</i>	204

Gambar 4.127 Instagram <i>Story Ads Mockup</i>	205
Gambar 4.128 Instagram <i>Story Mockup</i>	206
Gambar 4.129 <i>Merchandise Mockup</i>	207



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin (maks. 20%) (wajib)	xxiv
Lampiran Form Bimbingan.....	xxxI
Lampiran Non-Disclosure Agreement	xxxiii
Lampiran Consent Form	xxxix
Lampiran Hasil Pra Kuesioner	xl
Lampiran Hasil Kuesioner	xlV
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lxiv
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lxviii
Lampiran Transkrip <i>In-depth Interview Beta Test</i>	lxxii
Lampiran Dokumentasi.....	lxxxii

