

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KESADARAN
MENGATASI *WORKAHOLIC***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Samantha Penelope Kotambunan
00000071165

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS FILM DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KESADARAN

MENGATASI *WORKAHOLIC*



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Samantha Penelope Kotambunan

00000071165

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS FILM DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Samantha Penelope Kotambunan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071165

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN MOBILE WEBSITE KESADARAN MENGATASI WORKAHOLIC

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, 8 Januari 2026



(Samantha Penelope Kotambunan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Samantha Penelope Kotambunan
NIM : 00000071165
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
KESADARAN MENGATASI *WORKAHOLIC*

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

- ☐ 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, 8 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Samantha Penelope Kotambunan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KESADARAN MENGATASI *WORKAHOLIC*

Oleh

Nama Lengkap : Samantha Penelope Kotambunan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071165
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji

Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Rembimbing

Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Samantha Penelope Kotambunan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071165
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
KESADARAN MENGATASI
WORKAHOLIC

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia*:

- ☐ 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, 8 Januari 2026



(Samantha Penelope Kotambunan)

U N I V E R S I
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KESADARAN MENGATASI *WORKAHOLIC*.”** Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan program sarjana (S1) di jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa dukungan dan bimbingan 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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat, serta menciptakan suasana diskusi yang santai dan menyenangkan, sekaligus memberikan motivasi dan dorongan positif selama proses penyusunan, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar dan tetap terarah.
5. Seluruh Narasumber yang telah meluangkan waktu dan bersedia memberikan informasi dan wawasan kepada penulis, sehingga proposal tugas akhir ini dapat dilengkapi dengan data dan informasi yang kredibel serta relevan.
6. Michael Timothy dan Angelica Marlina sebagai orang tua yang senantiasa memberikan dukungan moral dan material, doa, perhatian, serta motivasi tanpa henti selama proses penyusunan tugas akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

7. Keluarga dan saudara yang telah memberikan dukungan moral maupun material, doa, serta semangat selama proses penyusunan tugas akhir, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
8. Matthew, Michelle, Felicia, dan Rafa sebagai rekan seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta semangat, baik secara moral maupun emosional, sehingga proses penyusunan tugas akhir dapat dilalui bersama dengan lebih ringan.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat memberikan wawasan baru mengenai pentingnya kesadaran dalam mengatasi *workaholic*. Penulis juga berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, akademisi, serta praktisi di bidang desain komunikasi visual dalam mengembangkan media informasi yang efektif dan relevan dengan isu kesehatan mental di lingkungan kerja.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Samantha Penelope Kotambunan)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KESADARAN

MENGATASI *WORKAHOLIC*

(Samantha Penelope Kotambunan)

ABSTRAK

Fenomena *workaholism* semakin meluas dalam lingkungan kerja *modern*. Individu cenderung bekerja secara berlebihan tanpa batasan yang jelas antara kehidupan profesional dan pribadi. Meskipun memiliki dampak negatif terhadap mental, kesehatan, serta kehidupan sosial, masih banyak masyarakat yang sulit membedakan antara *hardworking* dan *workaholism*, sementara informasi yang tersedia seringkali terlalu umum, desain yang monoton sehingga pembaca tidak tertarik untuk melihat, dan kurang memberikan pemahaman mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *mobile website* sebagai media informasi yang berfokus pada informasi mengenai *workaholic*, termasuk penyebab, dampak, serta strategi mengelola pola kerja yang lebih sehat. Perancangan ini dilakukan melalui metode penelitian wawancara dan kuesioner untuk memahami kebutuhan *user* serta memastikan efektivitas informasi yang disampaikan. *Mobile website* ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti *workaholic test* dan *persona test* yang memungkinkan *user* menilai kecenderungan *workaholism* mereka dan menemukan solusi yang sesuai. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan individu dapat lebih memahami pola kerja mereka serta menemukan strategi yang lebih efektif dalam menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi.

Kata kunci: *mobile website*, *workaholic*, *hardworking*, pola kerja



PERANCANGAN MOBILE WEBSITE KESADARAN

MENGATASI WORKAHOLIC

(Samantha Penelope Kotambunan)

ABSTRACT (English)

The phenomenon of workaholism is becoming increasingly widespread in modern work environments. Individuals tend to work excessively without clear boundaries between their professional and personal lives. Despite its negative impact on mental and health, as well as social life, many people still find it difficult to distinguish between hard work and workaholism, while the available information is often too general, monotonous in design, and therefore uninteresting to readers, and lacks in-depth understanding. Therefore, this study aims to design a mobile website as an information medium focused on informing people about workaholism, including its causes, impacts, and strategies for managing healthier work patterns. This design was carried out through interviews and questionnaires to understand user needs and ensure the effectiveness of the information presented. The mobile website also features interactive tools such as the workaholic and persona test, which allows users to assess their workaholism tendencies and find appropriate solutions. With this design, it is hoped that individuals can better understand their work patterns and find more effective strategies to maintain a balance between work and personal life.

Keywords: mobile website, workaholic, hardworking, work patterns



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
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	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	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Workaholic</i>	5
2.1.1 Perbedaan <i>Workaholism & Hardworking</i>	5
2.1.2 Faktor Penyebab <i>Workaholism</i>	6
2.1.3 Dampak <i>Workaholism</i>	7
2.2 Media Informasi	7
2.2.1 <i>Mobile Learning</i>	7
2.2.2 <i>Mobile Website</i>	8
2.2.3 <i>Interaction Design</i>	9
2.3 Elemen Desain <i>Website</i>	9
2.3.1 <i>User Interface (UI)</i>	9
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	14

2.4.1 Perancangan Dasar dalam <i>Mobile Website</i>	16
2.5 Penelitian yang Relevan	18
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	22
3.1 Subjek Perancangan.....	22
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	23
3.2.1 <i>Emphatize</i>	24
3.2.2 <i>Define</i>	24
3.2.3 <i>Ideate</i>	25
3.2.4 <i>Prototype</i>	25
3.2.5 <i>Test</i>	25
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	25
3.3.1 Wawancara	26
3.3.2 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	29
3.3.3 Kuesioner.....	31
3.3.4 Studi Referensi.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	35
4.1 Hasil Perancangan.....	35
4.1.1 <i>Empathize</i>	35
4.1.2 <i>Define</i>	64
4.1.3 <i>Ideate</i>	71
4.1.4 <i>Prototype</i>	103
4.1.5 <i>Test</i>	114
4.1.6 Kesimpulan Hasil Perancangan	138
4.2 Pembahasan Perancangan.....	139
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	139
4.2.2 Analisis Desain Media Utama.....	146
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder.....	149
4.2.4 Anggaran	156
BAB V PENUTUP	160
5.1 Simpulan.....	160
5.2 Saran.....	162
DAFTAR PUSTAKA	165

LAMPIRAN	169
----------------	-----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan	18
Tabel 4. 1 Data Diri Responden	45
Tabel 4. 2 Data Tingkat <i>Workaholic</i> Responden	46
Tabel 4. 3 Data Peran Media dalam Mencari Informasi Mengenai <i>Workaholic</i>	53
Tabel 4. 4 Tabel Analisa UI Elemen Headspace.....	56
Tabel 4. 5 Tabel Analisa UI Elemen Iris Telehealth.....	59
Tabel 4. 6 Tabel Analisa UI Elemen Cosmos Persona	62
Tabel 4. 7 Tabel 10 <i>Big Idea</i>	73
Tabel 4. 8 Skor Indeks Keberhasilan Skala Likert.....	118
Tabel 4. 9 Daftar Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha Test</i>	118
Tabel 4. 10 Hasil Konten Letak	122
Tabel 4. 11 Hasil Konten Warna	123
Tabel 4. 12 Hasil Konten Jenis <i>Font</i>	123
Tabel 4. 13 Hasil Konten Ukuran <i>Font</i>	124
Tabel 4. 14 Hasil Konten Perbedaan Ukuran <i>Font</i>	125
Tabel 4. 15 Hasil Konten <i>Background</i>	125
Tabel 4. 16 Hasil Konten Penggunaan Gambar	126
Tabel 4. 17 Hasil Konten Penyampaian Pesan.....	127
Tabel 4. 18 Hasil Konten Urutan Informasi	128
Tabel 4. 19 Hasil Konten Penggunaan Bahasa	128
Tabel 4. 20 Hasil Konten Kemudahan Fitur	129
Tabel 4. 21 Hasil Konten Kemudahan Navigasi Perangkat	130
Tabel 4. 22 Hasil Konten Navigasi Halaman	130
Tabel 4. 23 Hasil Konten Fungsi dan Kontrol	131
Tabel 4. 24 Hasil Konten Elemen Navigasi	132
Tabel 4. 25 Hasil Konten <i>Error Prevention</i>	132
Tabel 4. 26 Hasil Konten Ketertarikan <i>User</i>	133
Tabel 4. 27 Daftar Pertanyaan Wawancara <i>Beta Test</i>	140
Tabel 4. 28 Anggaran	157

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>Mobile Website</i>	8
Gambar 2. 2 <i>Baseline Color Theme</i>	10
Gambar 2. 3 <i>Four Grid System</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Spacing</i>	13
Gambar 2. 5 <i>Usage of Image in Mobile Website</i>	14
Gambar 2. 6 Metode UX.....	15
Gambar 4. 1 Wawancara Narasumber Psikolog	36
Gambar 4. 2 Wawancara Narasumber HRBP	38
Gambar 4. 3 <i>Focus Group Discussion</i>	43
Gambar 4. 4 <i>Empathy Map</i>	64
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Pertama.....	66
Gambar 4. 6 <i>User Persona</i> Kedua	67
Gambar 4. 7 <i>User Persona</i> Ketiga	68
Gambar 4. 8 <i>User Persona</i> Keempat	69
Gambar 4. 9 <i>User Journey Map</i>	70
Gambar 4. 10 <i>Mindmap</i>	72
Gambar 4. 11 <i>Tone of Voice</i>	75
Gambar 4. 12 <i>Moodboard Color Palette</i>	76
Gambar 4. 13 <i>Moodboard Typography</i>	77
Gambar 4. 14 <i>Moodboard Illustration</i>	78
Gambar 4. 15 <i>Moodboard Layout</i>	79
Gambar 4. 16 Perancangan <i>Stylescape</i>	80
Gambar 4. 17 Opsi Nama Pada <i>Website</i>	81
Gambar 4. 18 Opsi <i>Tagline</i> Pada <i>Website</i>	82
Gambar 4. 19 <i>Information Architecture</i>	83
Gambar 4. 20 <i>Sitemap</i>	84
Gambar 4. 21 <i>Flowchart</i>	85
Gambar 4. 22 <i>Sketch Wireframe</i>	87
Gambar 4. 23 <i>Grid System</i>	88
Gambar 4. 24 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	89
Gambar 4. 25 <i>Color Palette</i> Perancangan.....	90
Gambar 4. 26 <i>Typeface</i> Perancangan	91
Gambar 4. 27 <i>Logo Sketches</i>	92
Gambar 4. 28 <i>Grid Logo Website</i>	93
Gambar 4. 29 <i>Final Logo Color Alternatives</i>	94
Gambar 4. 30 <i>Starting Page & Background Illustrations</i>	95
Gambar 4. 31 <i>Mood Meter & Workaholic Icon Illustrations</i>	95
Gambar 4. 32 <i>Icon Illustrations</i>	96
Gambar 4. 33 <i>Character Illustrations</i>	96
Gambar 4. 34 <i>Animated Illustrations</i>	97

Gambar 4. 35 <i>Solution Illustrations</i>	98
Gambar 4. 36 Final Desain Media Sekunder MRT	100
Gambar 4. 37 Final Desain Media Sekunder <i>Landyard</i>	101
Gambar 4. 38 Final Desain Media Sekunder Kartu Elektronik	102
Gambar 4. 39 Final Desain Media Sekunder <i>Card Holder</i>	102
Gambar 4. 40 Final Desain Media Sekunder <i>Tumbler</i>	103
Gambar 4. 41 <i>Low Fidelity</i>	104
Gambar 4. 42 <i>Button & Icon</i>	105
Gambar 4. 43 <i>High Fidelity</i>	107
Gambar 4. 44 <i>Homepage</i>	108
Gambar 4. 45 About Workaholic	109
Gambar 4. 46 <i>What Are The Signs</i>	110
Gambar 4. 47 <i>Workaholic Test</i>	111
Gambar 4. 48 <i>Persona Test</i>	112
Gambar 4. 49 <i>Solution</i>	113
Gambar 4. 50 <i>About Us</i>	114
Gambar 4. 51 <i>Banner A5 Prototype Day</i>	115
Gambar 4. 52 <i>Healance Prototype Day Booth</i>	116
Gambar 4. 53 Perubahan Ilustrasi Pada Konten <i>Website</i>	136
Gambar 4. 54 Perubahan Pada Konten <i>Homepage</i>	136
Gambar 4. 55 Perubahan Pada Konten <i>Persona test</i>	137
Gambar 4. 56 Penambahan Pada Konten <i>Persona test</i>	137
Gambar 4. 57 Penambahan Pada Konten <i>Solutions</i>	138
Gambar 4. 58 <i>Offline Beta Test Participant</i>	141
Gambar 4. 59 <i>Offline Beta Test Participant</i>	142
Gambar 4. 60 <i>Offline Beta Test Participant</i>	142
Gambar 4. 61 <i>Offline Beta Test Participant</i>	143
Gambar 4. 62 <i>Timer Offline Beta Test Users</i>	144
Gambar 4. 63 <i>Mockup Starting Page</i> dan Hierarki.....	146
Gambar 4. 64 <i>Mockup Mobile Website</i>	147
Gambar 4. 65 Tipografi <i>Mockup Mobile Website</i>	147
Gambar 4. 66 Ilustrasi <i>Mockup Mobile Website</i>	148
Gambar 4. 67 <i>Mockup Wall Panel</i>	150
Gambar 4. 68 <i>Mockup Standing Glass Panel</i>	151
Gambar 4. 69 <i>Mockup Hand Grip</i>	152
Gambar 4. 70 <i>Mockup Lanyard</i>	153
Gambar 4. 71 <i>Mockup Kartu Elektronik</i>	154
Gambar 4. 72 <i>Mockup Card Holder</i>	155
Gambar 4. 73 <i>Mockup Tumbler</i>	156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	169
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	172
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	178
Lampiran 4 <i>Consent Form</i>	186
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	187
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Psikolog.....	195
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Ketua HRBP	200
Lampiran 8 FGD	208
Lampiran 9 Transkrip <i>Beta Test</i>	211
Lampiran 10 Dokumentasi Psikolog.....	217
Lampiran 11 Dokumentasi Ketua HRBP	217
Lampiran 12 Dokumentasi FGD	218
Lampiran 13 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	218

