

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* MENGENAI
PANDUAN MODIFIKASI MOBIL UNTUK PEMULA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Noval Aufa Rahman

00000079264

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

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* MENGENAI PANDUAN
MODIFIKASI MOBIL UNTUK PEMULA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Noval Aufa Rahman

00000079264

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Noval Aufa Rahman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000079264
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE MENGENAI PANDUAN MODIFIKASI MOBIL UNTUK PEMULA

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, 25 September 2025



Noval Aufa Rahman

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Noval Aufa Rahman
NIM : 00000079264
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Aplikasi *Mobile* Mengenai Panduan
Modifikasi Mobil untuk Pemula

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, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Noval Aufa Rahman)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* MENGENAI PANDUAN MODIFIKASI MOBIL UNTUK PEMULA

Oleh

Nama Lengkap : Noval Aufa Rahman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000079264

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

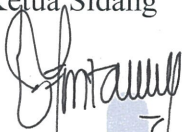
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



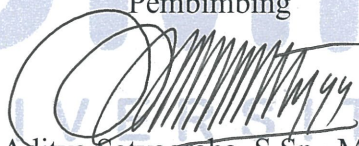
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

Penguji



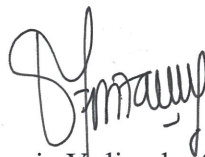
Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Pembimbing



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

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 : Noval Aufa Rahman
Nomor Induk Mahasiswa : 00000079264
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE*
MENGENAI MODIFIKASI MOBIL UNTUK
PEMULA

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, 11 Desember 2025



(Noval Aufa Rahman)

* 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 dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI MOBILE MENGENAI PANDUAN MODIFIKASI MOBIL UNTUK PEMULA”** dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan-nya tentunya saya tidak akan sanggup menyelesaikan laporan ini dengan baik. Penulisan tugas akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam proses perancangan laporan tugas akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan telah memberikan dukungan kepada penulis, yaitu:

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 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. Teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis tentu menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi tercapainya laporan yang sempurna, Semoga laporan ini dapat berguna bagi saya pada khususnya dan pihak lain yang berkepentingan pada umumnya.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Noval Aufa Rahman)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* MENGENAI PANDUAN MODIFIKASI MOBIL UNTUK PEMULA

Noval Aufa Rahman

ABSTRAK

Fenomena meningkatnya minat anak muda pada modifikasi mobil tidak diimbangi dengan ketersediaan panduan edukatif yang memadai. Banyak pemula modifikator yang salah langkah dalam memilih part KW, melakukan modifikasi berlebihan, atau tidak memperhatikan aturan jalan yang berlaku karena minimnya panduan yang sederhana, visual, dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan merancang panduan visual interaktif modifikasi mobil untuk pemula berusia 18-25 tahun di Jabodetabek. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Design Thinking* oleh Tim Brown dengan fokus pada pemahaman kebutuhan pemula melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Penelitian menghasilkan aplikasi *mobile* bernama "Drivup" yang menyediakan solusi komprehensif bagi pemula modifikator, meliputi fitur pencarian part, komunikasi dengan praktisi modifikasi dan bengkel, pencarian bengkel terpercaya, komunitas modifikator, serta personalisasi dan visualisasi modifikasi yang direkomendasikan oleh profesional berdasarkan goals dan preferensi *style* pengguna. Aplikasi telah melalui *alpha test* dan *beta test* yang menunjukkan potensi sangat baik dengan *feedback* positif dominan, mengindikasikan bahwa konsep, fitur, dan desain aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan target audiens. Penelitian memberikan kontribusi teoritis bagi Desain Komunikasi Visual dan manfaat praktis sebagai media yang dapat menjembatani pengetahuan dasar dengan praktik modifikasi yang bertanggung jawab, aman, legal, dan sesuai kebutuhan pemula modifikator.

Kata kunci: Aplikasi *Mobile*, Modifikasi Mobil, Media Interaktif, Pemula Modifikator

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING MOBILE APPLICATION GUIDE FOR BEGINNER CAR MODIFICATOR

Noval Aufa Rahman

ABSTRACT (English)

The phenomenon of increasing interest among young people in car modification is not balanced with the availability of adequate educational guides. Many novice modifiers make mistakes in choosing aftermarket parts, perform excessive modifications, or disregard traffic regulations due to the lack of simple, visual, and easily accessible guides. This research aims to design an interactive visual guide for car modification for beginners aged 18-25 years in Jabodetabek area. The research method uses Tim Brown's Design Thinking approach with a focus on understanding beginner needs through empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The research resulted in a mobile application named "Drivup" that provides comprehensive solutions for novice modifiers, including features for parts search, communication with modification practitioners and workshops, trusted workshop search, modifier community, as well as personalization and modification visualization recommended by professionals based on users' goals and style preferences. The application has undergone alpha and beta testing which showed excellent potential with predominantly positive feedback, indicating that the concept, features, and design of the application are aligned with the target audience's needs. This research provides theoretical contributions to Visual Communication Design and practical benefits as a medium that bridges basic knowledge with responsible, safe, legal modification practices suitable for novice modifiers' needs.

Keywords: *Mobile Application, Car Modification, Interactive Media, Novice Modifiers*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (<i>English</i>)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
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	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Modifikasi Mobil	5
2.1.1 <i>Part</i> Modifikasi Mobil	6
2.1.2 Implikasi Modifikasi Tidak Sesuai Standar dan Regulasi	14
2.1.3 Prinsip Keselamatan dalam Modifikasi	15
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	17
2.2.1 Elemen <i>User Interface</i>	18
2.2.2 Elemen <i>User Experience</i>	33
2.3 Penelitian Relevan	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	50
3.1 Subjek Perancangan	50
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	52

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	55
3.3.1 Wawancara	55
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	62
4.1 Hasil Perancangan	62
4.1.1 <i>Empathize</i>	61
4.1.2 <i>Define</i>	70
4.1.3 <i>Ideate</i>	79
4.1.4 <i>Prototype</i>	91
4.1.5 <i>Test</i>	128
4.2 Pembahasan Perancangan	137
4.2.1 Analisis <i>Alpha Test</i>	137
4.2.2 Perbaikan Karya	139
4.2.3 Analisis Desain.....	141
4.2.4 Analisis <i>Beta Test</i>	146
4.2.5 Analisis Media Sekunder	164
4.2.6 Anggaran.....	169
BAB V PENUTUP.....	171
5.1 Simpulan	171
5.2 Saran	171
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN.....	178

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Relevan	47
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan User dan Solusi Aplikasi	87
Tabel 4. 2 Tabel Anggaran.....	175



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

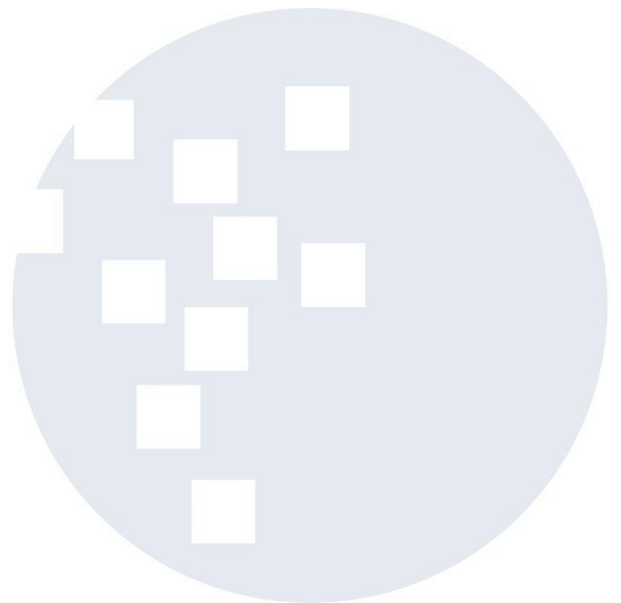
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Modifikasi Mobil	5
Gambar 2. 2 Pelek <i>Aftermarket</i>	6
Gambar 2. 3 Ukuran Pelek Mobil	8
Gambar 2. 4 Knalpot Mobil	10
Gambar 2. 5 Suspensi Mobil.....	12
Gambar 2. 6 Rem Mobil	13
Gambar 2. 7 <i>Mobile Application</i>	17
Gambar 2. 8 <i>Digital Colors</i>	19
Gambar 2. 9 Warna <i>RGB</i>	20
Gambar 2. 10 <i>RGB</i> dalam Aplikasi <i>Mobile</i>	21
Gambar 2. 11 <i>Typography</i> dalam <i>Mobile Application</i>	22
Gambar 2. 12 <i>Serif Fonts</i>	23
Gambar 2. 13 <i>Sans Serif Fonts</i>	24
Gambar 2. 14 <i>Readability In Mobile Application</i>	25
Gambar 2. 15 Ikon dan Simbol pada Aplikasi <i>Mobile</i>	26
Gambar 2. 16 <i>Layout</i> Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	27
Gambar 2. 17 Responsivitas dan Interaktivitas Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	29
Gambar 2. 18 <i>User Flow</i> dan Navigasi Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	32
Gambar 2. 19 <i>User Experience</i> di Aplikasi <i>Mobile</i>	33
Gambar 2. 20 Konsistensi Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	34
Gambar 2. 21 Kontinuitas Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	35
Gambar 2. 22 <i>User Centered Design</i> Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	37
Gambar 2. 23 <i>UX Writing</i> Pada Aplikasi <i>Mobile</i>	41
Gambar 2. 31 <i>Modeling (Vertex, Edge, Face)</i>	41
Gambar 2. 32 <i>UV Unwrapping</i>	41
Gambar 2. 33 <i>Texturing</i>	46
Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Syaidina Akasyah, S.H.	63
Gambar 4. 2 Wawancara Dengan Haruns Maharbina.....	65
Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion Dengan Multi Level Experience</i>	66
Gambar 4.4 Aplikasi <i>3DTuning</i>	69
Gambar 4.5 <i>User Persona Primer</i>	75
Gambar 4.6 <i>User Persona Sekunder</i>	76
Gambar 4.7 <i>User Journey Primer</i>	77
Gambar 4.8 <i>User Journey Sekunder</i>	78
Gambar 4.9 <i>Mindmap</i>	80
Gambar 4.10 <i>Brainstorming Big Idea</i>	81
Gambar 4.11 <i>Moodboard Huruf</i>	83
Gambar 4. 12 <i>Moodboard Visual 3D</i>	84
Gambar 4.13 <i>Moodboard Warna</i>	85

Gambar 4. 14 <i>Moodboard Layout</i>	85
Gambar 4.15 Hasil Analisis Data Tambahan.....	86
Gambar 4.16 <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	89
Gambar 4.17 <i>Sitemap</i> Aplikasi	91
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Aplikasi	92
Gambar 4.19 <i>Stylescape</i>	94
Gambar 4.20 Reference Board.....	95
Gambar 4.21 <i>Low Fidelity</i>	97
Gambar 4.22 Logo Drivup	98
Gambar 4.23 Logo Launcher Aplikasi.....	99
Gambar 4.24 Palet Warna Aplikasi.....	100
Gambar 4.25 <i>Typeface</i> aplikasi.....	101
Gambar 4.26 Ikonografi Aplikasi	102
Gambar 4. 27 Proses Pembuatan Ikon	102
Gambar 4.28 Ikon Kontrol dan Navigasi	103
Gambar 4.29 Variasi <i>Button</i> Aplikasi	104
Gambar 4.30 <i>Button</i> Aplikasi " <i>Next</i> " dan " <i>Apply</i> "	105
Gambar 4. 31 <i>Button</i> Fitur Aplikasi.....	105
Gambar 4.32 <i>Button</i> Rekomendasi Paket Modifikasi	106
Gambar 4.33 <i>Navigation Bar</i> Aplikasi	106
Gambar 4.34 <i>Button User Journey Selection</i>	107
Gambar 4. 35 <i>Chip Button Preset Filter</i>	107
Gambar 4.36 <i>Chip Button Preset Range Harga</i>	108
Gambar 4.37 <i>Tab Button</i>	108
Gambar 4.38 <i>Card Button</i>	109
Gambar 4.39 Klasifikasi Aset 3D	110
Gambar 4. 40 Proses <i>Retopology 3D</i>	110
Gambar 4.41 <i>Third-Party 3D Assets</i>	111
Gambar 4. 42 Kompilasi Aset 3D (Mobil).....	111
Gambar 4.43 Kompilasi Aset 3D (Part Mobil)	112
Gambar 4. 44 Proses Pembuatan 3D <i>Visualization</i>	112
Gambar 4.45 Kompilasi Aset 3D.....	113
Gambar 4.46 <i>Breakdown Layout</i> Aplikasi	114
Gambar 4.47 Elemen <i>UI</i> Aplikasi.....	116
Gambar 4.48 <i>High Fidelity</i> Aplikasi.....	117
Gambar 4.49 Proses <i>Prototyping</i> Aplikasi.....	118
Gambar 4.50 <i>Keychain Hotwheels</i>	120
Gambar 4. 51 Proses Pembuatan <i>Keychain</i>	120
Gambar 4.52 <i>Keychain</i> Drivup	121
Gambar 4.53 Stiker Mobil	122
Gambar 4.54 Proses Pembuatan Desain Stiker	122
Gambar 4.55 Stiker Drivup	123
Gambar 4.56 Hobi <i>Mini Scale</i>	123

Gambar 4.57 Proses Desain <i>Mini Scale</i>	124
Gambar 4.58 <i>Mini Scale Drivup</i>	125
Gambar 4.59 <i>T-Shirt Mobil di Komunitas Otomotif</i>	126
Gambar 4.60 Proses Desain <i>T-Shirt</i>	127
Gambar 4. 61 <i>T-Shirt Drivup</i>	127
Gambar 4.62 <i>Frame Nomor Polisi</i>	128
Gambar 4.63 Proses Desain <i>Frame Nomor Polisi</i>	128
Gambar 4.64 <i>Frame Nomor Polisi Drivup</i>	129
Gambar 4.65 <i>Social Media Posts by Driversclub</i>	129
Gambar 4.66 Proses Desain <i>Instagram Posts</i>	130
Gambar 4. 67 Final Desain <i>Instagram Posts Drivup</i>	130
Gambar 4.68 <i>Carven Exhaust Promotional Tent</i>	131
Gambar 4.69 Proses 3D Desain <i>Promotional Booth</i>	132
Gambar 4.70 <i>Promotional Booth Drivup</i>	132
Gambar 4.71 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (1)</i>	134
Gambar 4.72 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (2)</i>	134
Gambar 4.73 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (3)</i>	135
Gambar 4.74 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (4)</i>	135
Gambar 4.75 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (5)</i>	136
Gambar 4.76 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (6)</i>	136
Gambar 4.77 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (7)</i>	137
Gambar 4.78 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (8)</i>	137
Gambar 4.79 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (9)</i>	138
Gambar 4.80 Pertanyaan Kuis <i>Prototipe Day (Kritik & Saran)</i>	138
Gambar 4.81 <i>Beta Testing</i>	139
Gambar 4. 82 Hasil <i>Alpha Test</i>	142
Gambar 4.83 Perbaikan Dimensi <i>Card</i>	144
Gambar 4. 84 Perbaikan <i>Navigation Bar</i>	145
Gambar 4.85 Penambahan Fitur <i>Before/After</i>	145
Gambar 4.86 Perbaikan <i>Budget Bar</i>	146
Gambar 4.87 Ikonografi Aplikasi	147
Gambar 4.88 Ikon Kontrol dan Navigasi	148
Gambar 4.89 <i>Button Aplikasi Drivup</i>	149
Gambar 4.90 <i>Sign In dan Sign Up Page</i>	151
Gambar 4.91 <i>Onboarding Page</i>	154
Gambar 4.92 <i>Input Info Page</i>	156
Gambar 4.93 <i>Reference Page</i>	158
Gambar 4.94 <i>Input Reference Page</i>	159
Gambar 4.95 <i>Input Budget</i>	160
Gambar 4.96 Paket Modif	162
Gambar 4.97 Page Visualisasi	164
Gambar 4.98 <i>Homepage</i>	165
Gambar 4.99 <i>Onboarding Modal/Welcome Modal</i>	168

Gambar 4.100 <i>Keychain Drivup</i>	169
Gambar 4.101 <i>Stiker Drivup</i>	170
Gambar 4.102 <i>Mini Scale Drivup</i>	171
Gambar 4.103 <i>T-Shirt Drivup</i>	172
Gambar 4.104 <i>Frame Plat Nomor Drivup</i>	172
Gambar 4.105 <i>Social Media Post Drivup</i>	173
Gambar 4.106 <i>Promotional Booth Drivup</i>	174



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran Form Bimbingan.....	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxvi
Lampiran Dokumentasi.....	xliii

