

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
UNTUK MENGENALKAN MAKNA
TRADISI MINUM TEH TIONGHOA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Weira Elisa

00000067688

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
UNTUK MENGENALKAN MAKNA
TRADISI MINUM TEH TIONGHOA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Weira Elisa

000000678688

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI & DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Weira Elisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067688
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN MAKNA TRADISI MINUM TEH TIONGHOA

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, 15 Desember 2025



(Weira Elisa)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Weira Elisa
NIM : 00000067688
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
UNTUK MENGENALKAN MAKNA TRADISI
MINUM TEH TIONGHOA**

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, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Weira Elisa)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN MAKNA TRADISI MINUM TEH TIONGHOA

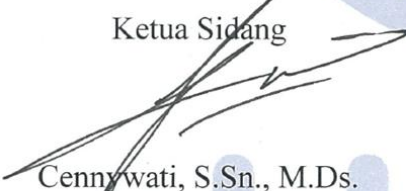
Oleh

Nama Lengkap : Weira Elisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067688
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

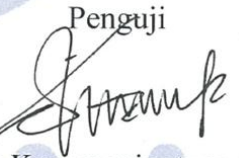
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

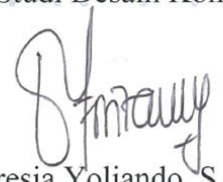
Penguji


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Pembimbing


Lia Herma, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

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 : Weira Elisa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067688
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
MENGENALKAN MAKNA TRADISI MINUM
TEH TIONGHOA

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, 15 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Weira Elisa)

* 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 kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif untuk Mengenalkan Makna Tradisi Minum Teh Tionghoa” dengan lancar dan tepat waktu, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Desain (S.Ds.) dalam menempuh pendidikan tinggi jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengenalkan makna teh dalam berbagai tradisi Tionghoa yang melibatkan teh, sehingga remaja Tionghoa dapat mengenal dan memahami makna tradisi minum teh Tionghoa secara lebih dalam sebagai bagian dari identitas mereka.

Selama pengerjaan laporan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Sehingga, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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. Lia Herna, S.Sn., M.M., 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. Para sahabat dan teman saya yang telah memberikan dukungan selama pengerjaan tugas akhir ini hingga selesai.

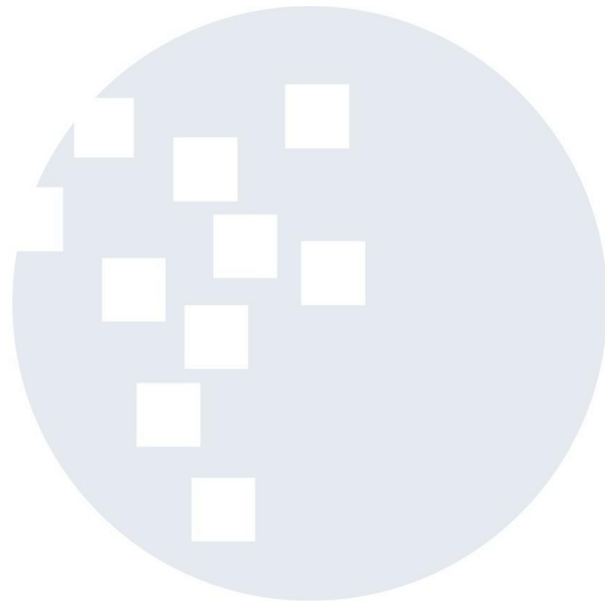
Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki kekurangan serta keterbatasan yang masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap, semoga karya ilmiah ini dapat dimanfaatkan dengan baik kepada semua pihak, terutama

dalam perkembangan pemahaman terhadap makna tradisi minum teh Tionghoa yang mendorong rasa menghargai terhadap budaya leluhur Tionghoa.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Weira Elisa)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN MAKNA TRADISI MINUM TEH TIONGHOA

Weira Elisa

ABSTRAK

Tradisi minum teh Tionghoa merupakan warisan budaya yang kaya akan filosofi, etika, dan spiritualitas. Namun, pemahaman generasi muda di Indonesia, terutama remaja, memiliki terhadap makna tradisi ini masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh minimnya media informasi dan edukasi yang relevan, pewarisan budaya yang mulai memudar, serta perkembangan gaya hidup praktis yang turut menggeser nilai-nilai dalam budaya minum teh. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaktif sebagai solusi yang dapat mengenalkan makna tradisi minum teh Tionghoa kepada remaja melalui pendekatan *visual storytelling*. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi metode *design thinking* dari Kelley dan Brown, yang memiliki tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif seperti wawancara dan *focus group discussion*, serta analisis media referensi dan media eksisting, guna memahami pemahaman dan preferensi remaja terhadap buku interaktif. Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, diputuskan untuk merancang sebuah buku interaktif sebagai media informasi dan edukasi untuk remaja Tionghoa usia 12-15 tahun. Dengan hasil *alpha* dan *beta test*, perancangan dengan elemen interaktif ini terbukti efektif dalam mengenalkan makna tradisi minum teh Tionghoa kepada remaja, dengan mampu meningkatkan ketertarikan mereka dan membantu memahami lebih dalam makna dari tradisi minum teh Tionghoa. Secara lebih luas, hasil perancangan ini memberikan implikasi berupa kontribusi terhadap pelestarian budaya melalui media yang relevan bagi generasi muda, pengembangan metode edukasi budaya yang lebih partisipatif dan menarik, serta pendalaman pemahaman dan penguatan identitas budaya remaja Tionghoa Indonesia.

Kata kunci: Buku Interaktif, Tradisi Minum Teh, Budaya Tionghoa

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK TO INTRODUCE THE MEANING OF CHINESE TEA DRINKING TRADITION

Weira Elisa

ABSTRACT (English)

Chinese tea drinking tradition is a cultural heritage rich in philosophy, ethics, and spirituality. However, the understanding of the younger generation in Indonesia, particularly teenagers, regarding the meaning of this tradition remains limited. This is due to the lack of relevant information and educational media, the fading cultural transmission, and the development of a practical lifestyle that also shifts the values within tea drinking culture. This study aims to design an interactive book as a solution to introduce the meaning of the Chinese tea drinking tradition to teenagers through a visual storytelling approach. The design method used in this study includes the Design Thinking method by Kelley and Brown, which consists of the stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The research methods employed are qualitative methods such as interviews and focus group discussions, as well as analysis of reference and existing media. Based on the data collection conducted, it was decided to design an interactive book as an information and educational medium for Chinese teenagers aged 12-15 years. Through alpha and beta test, this design with interactive elements has proven effective in introducing the meaning of the Chinese tea drinking tradition to teenagers, increasing their interest and aiding in a deeper understanding of the tradition's meaning. Broadly, the results of this design imply a contribution to cultural preservation through media relevant to the younger generation, the development of more participatory and engaging cultural education methods, and the deepening of understanding and strengthening of cultural identity among Chinese Indonesian teenagers.

Keywords: *Interactive Book, Tea Drinking Tradition, Chinese Culture*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN... ..	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	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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.....	5
2.1 Media Informasi Edukatif.....	5
2.1.1 Tujuan Media Informasi Edukatif.....	5
2.1.2 Manfaat Media Informasi Edukatif	6
2.2 Buku Interaktif.....	9
2.2.1 Jenis Buku Interaktif.....	9
2.2.2 Elemen dalam Buku Interaktif	13
2.2.3 Anatomi Buku	19
2.2.4 <i>Visual Storytelling Interactive</i>	23
2.3 Tradisi Minum Teh Tionghoa.....	23
2.3.1 Sejarah	24
2.3.2 Filosofi dan Makna	26
2.3.3 Ritual Tradisi.....	27

2.4 Penelitian yang Relevan.....	31
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	34
3.1 Subjek Perancangan	34
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	35
3.2.1 <i>Empathize</i>	36
3.2.2 <i>Define</i>	36
3.2.3 <i>Ideate</i>	36
3.2.4 <i>Prototype</i>	37
3.2.5 <i>Test</i>	37
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	37
3.3.1 Wawancara	38
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	40
3.3.3 Studi Eksisting.....	42
3.3.4 Studi Referensi	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	44
4.1 Hasil Perancangan	44
4.1.1 <i>Empathize</i>	44
4.1.2 <i>Define</i>	59
4.1.3 <i>Ideate</i>	66
4.1.4 <i>Prototype</i>	92
4.1.5 <i>Test</i>	118
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	128
4.2 Pembahasan Perancangan	130
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	130
4.2.1 Analisis Media Buku Interaktif	134
4.2.2 Analisis Media Sekunder.....	139
4.3 Anggaran.....	139
BAB V PENUTUP.....	146
5.1 Simpulan	146
5.2 Saran	147
DAFTAR PUSTAKA	cl
LAMPIRAN.....	cliv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	31
Tabel 4.1 SWOT <i>Buku Tea is for Everyone</i>	54
Tabel 4.2 SWOT Buku Interaktif <i>Peep Inside the Deep Ocean</i>	58
Tabel 4.3 Konten Buku	78
Tabel 4.4 Tabel Interval Skor Skala Likert <i>Alpha Test</i>	119
Tabel 4.5 Tabel Skala Likert Alur Cerita.....	120
Tabel 4.6 Tabel Skala Likert Konten	121
Tabel 4.7 Tabel Skala Likert Visual	122
Tabel 4.8 Tabel Skala Likert Tipografi.....	123
Tabel 4.9 Tabel Skala Likert Fitur Interaktif	124
Tabel 4.10 Biaya Desain Buku	140
Tabel 4.11 Biaya Produksi Isi Buku	140
Tabel 4.12 Biaya Produksi <i>Cover</i> Buku.....	142
Tabel 4.13 Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	142
Tabel 4.14 Biaya Total Produksi Buku.....	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Interaktif <i>Paper Engineering</i>	10
Gambar 2.2 Buku Interaktif <i>Peek-A-Boo</i>	10
Gambar 2.3 Buku Interaktif <i>Participation</i>	11
Gambar 2.4 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i>	11
Gambar 2.5 Buku Interaktif Games	11
Gambar 2.6 Buku Interaktif <i>Play a Song / Sound</i>	12
Gambar 2.7 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	12
Gambar 2.8 <i>Column</i> dan <i>Modular Grid</i>	14
Gambar 2.9 Gaya Visual Kartun.....	15
Gambar 2.10 Gaya Visual <i>Manhwa</i>	16
Gambar 2.11 Skema Warna	17
Gambar 2.12 Warna Budaya Tionghoa.....	17
Gambar 2.13 Anatomi Blok Buku	20
Gambar 2.14 Anatomi Halaman Buku.....	21
Gambar 2.15 Anatomi Tata Letak Buku	22
Gambar 2.16 Logo Perhimpunan Indonesia Tionghoa (INTI).....	65
Gambar 4.1 Wawancara dengan <i>Master Chinese Tea</i>	45
Gambar 4.2 Dokumentasi <i>FGD</i> Sesi Pertama	48
Gambar 4.3 Dokumentasi <i>FGD</i> Sesi Kedua	50
Gambar 4.4 Buku <i>Tea is for Everyone</i>	52
Gambar 4.5 Halaman Infografis Teh Tionghoa pada Buku <i>Tea is for Everyone</i> .	53
Gambar 4.6 Halaman Jenis Daun Teh pada Buku <i>Tea is for Everyone</i>	53
Gambar 4.7 Buku Interaktif <i>Peep Inside the Deep Ocean</i>	56
Gambar 4.8 Spread Pertama Buku <i>the Deep Ocean</i>	56
Gambar 4.9 Spread Kedua Buku <i>the Deep Ocean</i>	57
Gambar 4.10 Spread Ketiga Buku <i>the Deep Ocean</i>	57
Gambar 4.11 <i>User Persona</i>	60
Gambar 4.12 <i>User Journey Map</i>	62
Gambar 4.13 <i>Mind Map</i>	67
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i>	71
Gambar 4.15 <i>Stylescape</i>	72
Gambar 4.16 Referensi Gaya Ilustrasi	73
Gambar 4.17 Referensi Tipografi	74
Gambar 4.18 Tipografi Final.....	75
Gambar 4.19 Referensi Layout	75
Gambar 4.20 Referensi Warna	76
Gambar 4.21 <i>Color Palette</i>	77
Gambar 4.22 Referensi Fitur Interaktif.....	77
Gambar 4.23 <i>Flat Plan</i>	92

Gambar 4.24 Sketsa Isi Buku.....	93
Gambar 4.25 Referensi Karakter Jia dan Nenek Jia	94
Gambar 4.26 Karakter Jia	95
Gambar 4.27 Karakter Nenek Jia	95
Gambar 4.28 Contoh Proses Sketsa dan Digitalisasi Ilustrasi	96
Gambar 4.29 Contoh Proses Pewarnaan dan Finalisasi	97
Gambar 4.30 Pengaturan <i>Column Grid</i> pada Buku	98
Gambar 4.31 Implementasi <i>Layout</i> pada Buku.....	98
Gambar 4.32 <i>Dummy Lift-the-Flap</i>	99
Gambar 4.33 <i>Dummy Pull Tab</i>	100
Gambar 4.34 <i>Dummy Slider</i>	101
Gambar 4.35 <i>Dummy Pop-Up</i>	101
Gambar 4.36 <i>Dummy Hidden Object</i>	102
Gambar 4.37 <i>Dummy Games</i>	102
Gambar 4.38 <i>Lift-the-Flap Prototype</i>	103
Gambar 4.39 <i>Slider Prototype</i>	103
Gambar 4.40 <i>Lenticular Prototype</i>	104
Gambar 4.41 <i>Pop-Up Prototype</i>	104
Gambar 4.42 Referensi <i>Cover Buku</i>	105
Gambar 4.43 Sketsa dan Susunan Aset Visual <i>Cover Buku</i>	105
Gambar 4.44 Finalisasi <i>Cover Buku</i>	106
Gambar 4.45 Keseluruhan Halaman 1-2 <i>Intro Cerita</i>	106
Gambar 4.46 Keseluruhan Halaman 3-4 Sejarah Penemuan Teh	107
Gambar 4.47 Keseluruhan Halaman 5-6 Sejarah 5 Masa Penggunaan Teh	108
Gambar 4.48 Keseluruhan Halaman 7-8 Sejarah Teh di Indonesia	108
Gambar 4.49 Keseluruhan Halaman 9-10 Makna Umum Tradisi Minum Teh ..	109
Gambar 4.50 Keseluruhan Halaman 11-12 Tradisi 1 Tahun Baru	109
Gambar 4.51 Keseluruhan Halaman 13-14 Tradisi 2 Lamaran	110
Gambar 4.52 Keseluruhan Halaman 15-16 Tradisi 3 Teh Pai Pernikahan	110
Gambar 4.53 Keseluruhan Halaman 17-18 Tradisi 4 & 5	111
Gambar 4.54 Keseluruhan Halaman 19-20 Fakta Menarik Tahukah Kamu.....	112
Gambar 4.55 Keseluruhan Halaman 21-22 <i>Outro Cerita</i>	113
Gambar 4.56 Keseluruhan Halaman 23-24 Apakah Kamu Masih Ingat	113
Gambar 4.57 Media Sekunder <i>Sticker Pack</i>	115
Gambar 4.58 Media Sekunder <i>Bookmark</i>	115
Gambar 4.59 Media Sekunder <i>Keychain</i>	116
Gambar 4.60 Media Sekunder Poster	117
Gambar 4.61 Media Sekunder <i>Website Banner</i>	117
Gambar 4.62 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	119
Gambar 4.63 Perbaikan Halaman <i>Intro Cerita</i>	125
Gambar 4.64 Perbaikan Halaman Sejarah 5 Masa Penggunaan Teh Tionghoa..	125
Gambar 4.65 Perbaikan Halaman Sejarah Teh Tionghoa di Indonesia	126
Gambar 4.66 Perbaikan Halaman Makna atau Bahasa Tradisi Minum Teh.....	126

Gambar 4.67 Perbaikan Halaman Tradisi Teh Pai Pernikahan.....	127
Gambar 4.68 Perbaikan Halaman <i>Outro</i> Cerita	127
Gambar 4.69 <i>Beta Test</i> Wawancara dengan Angel.....	131
Gambar 4.70 <i>Beta Test</i> Wawancara dengan Justine	132
Gambar 4.71 <i>Beta Test</i> Wawancara dengan Feli	133
Gambar 4.72 Penerapan <i>Layout</i> pada Perancangan	135
Gambar 4.73 Penerapan Warna pada Perancangan.....	135
Gambar 4.74 Penerapan Tipografi pada Perancangan	136
Gambar 4.75 Penerapan Ilustrasi pada Perancangan	137
Gambar 4.76 Penerapan Karakter pada Perancangan	137
Gambar 4.77 Penerapan Fitur Interaktif dan Konten pada Perancangan	138
Gambar 4.78 Analisis Media Sekunder	139



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	cliv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	clx
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Statement</i>	clxiv
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Ahli Teh Tionghoa	clxv
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i> 1.....	clxvi
Lampiran 6 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i> 2.....	clxvii
Lampiran 7 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i> 3.....	clxviii
Lampiran 8 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i> 4.....	clxix
Lampiran 9 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i> 5.....	clxx
Lampiran 10 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i> 6.....	clxxi
Lampiran 11 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i> 7.....	clxxii
Lampiran 12 <i>Non-Disclosure Agreement Focus Group Discussion</i> 8.....	clxxiii
Lampiran 13 <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> 1	clxxiv
Lampiran 14 <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> 2	clxxv
Lampiran 15 <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> 3	clxxvi
Lampiran 16 <i>Parental Consent Form Focus Group Discussion</i>	clxxvii
Lampiran 17 <i>Parental Consent Form Beta Test</i>	clxxviii
Lampiran 18 Transkrip Wawancara.....	clxxix
Lampiran 19 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> 1	cxcix
Lampiran 20 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> 2.....	ccix
Lampiran 21 Transkrip <i>Beta Test</i> 1.....	ccxvii
Lampiran 22 Transkrip <i>Beta Test</i> 2.....	ccxx
Lampiran 23 Transkrip <i>Beta Test</i> 3.....	ccxxiv

