

**PERANCANGAN GIM SIMULASI DIGITAL
MENGENAI PENGELOLAAN KEUANGAN
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Kellysa Nathaniel
00000069496

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

**PERACANGAN GIM SIMULASI DIGITAL
MENGENAI PENGELOLAAN KEUANGAN
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Kellysa Nathaniel
00000069496**

**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 : Kellysa Nathaniel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069496
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN GIM SIMULASI DIGITAL MENGENAI PENGELOLAAN KEUANGAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN REMAJA

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, 5 Januari 2026



(Kellysa Nathaniel)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kellysa Nathaniel

NIM : 00000069496

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan : Perancangan Gim Simulasi Digital mengenai Pengelolaan
Keuangan untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Remaja

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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 5 Januari 2026



Yang Menyatakan,
(Kellysa Nathaniel)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN GIM SIMULASI DIGITAL
MENGENAI PENGELOLAAN KEUANGAN
UNTUK MENAIKAN LITERASI KEUANGAN REMAJA**

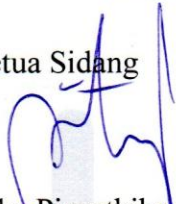
Oleh

Nama Lengkap : Kellysa Nathaniel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069496
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

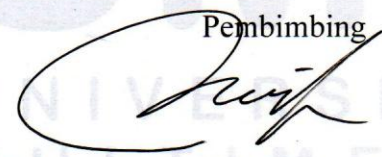
Ketua Sidang


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

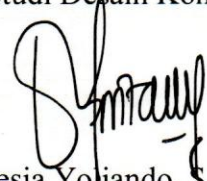
Penguji


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Pembimbing


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kellysa Nathaniel
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069496
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GIM SIMULASI
DIGITAL MENGENAI PENGELOLAAN
KEUANGAN UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI KEUANGAN REMAJA

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, 5 Januari 2026



(Kellysa Nathaniel)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, laporan tugas akhir ini dapat selesai dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi dan sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah dipelajari selama proses akademik. Oleh karena itu, penulis 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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., 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. Valentina Agustia, selaku narasumber wawancara ahli finansial.
7. Maria Fransiska Pebriani, selaku narasumber *financial planner*.
8. Jefferson Aviel Winata, Lembayung Shahnazia, Thalia Jolene Linus, Ayra Ramadania Muliadi, dan Queenie Angeline Narawangsa, selaku narasumber *Focus Group Discussion*.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 5 Januari 2026



(Kellysa Nathaniel)

PERANCANGAN GIM SIMULASI DIGITAL MENGENAI PENGELOLAAN KEUANGAN UNTUK MENINGKATKAN LITERASI KEUANGAN REMAJA

(Kellysa Nathaniel)

ABSTRAK

Literasi keuangan adalah kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan, yang mempengaruhi sikap serta perilaku dalam pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan. Akan tetapi data menunjukkan remaja usia 15-17 tahun memiliki tingkat literasi keuangan yang paling rendah, bila dibandingkan dengan kelompok usia lainnya. Hal tersebut menyebabkan para remaja memiliki kesulitan dalam manajemen keuangan. Serta media yang informasi yang kurang memberikan informasi yang praktikal menjadi salah satu kesulitan remaja. Remaja dengan manajemen keuangan yang kurang baik berisiko menghadapi kesulitan dalam mengelola keuangan di masa dewasa, yang dapat berdampak pada kesejahteraan finansial di kemudian hari. Gim digital berbasis simulasi dapat menjadi media informasi tambahan yang dapat melengkapi media yang sudah ada dalam menginformasikan materi pengelolaan keuangan sehari-hari. Gim simulasi dapat secara langsung memberikan pengalaman nyata tanpa konsekuensi yang bisa terjadi dalam praktik pengelolaan keuangan, serta dapat merangsang remaja untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Dalam perancangan tugas akhir ini menganalisis dengan metode kualitatif melalui wawancara ahli, kuesioner, dan *Focus Group Discussion*. Perancangan gim ini diharapkan dapat membantu remaja mendapatkan informasi pengelolaan keuangan yang lebih praktikal, demi meningkatkan literasi keuangan dan informasi yang didapatkan bisa digunakan sebagai bekal untuk masa depan.

Kata kunci: Gim simulasi, pengelolaan keuangan, literasi keuangan

DESIGNING DIGITAL SIMULATION GAME

ABOUT MONEY MANAGEMENT

TO IMPROVE TEENAGER'S FINANCIAL LITERACY

(Kellysa Nathaniel)

ABSTRACT (English)

Financial literacy is a combination of knowledge, skills, and confidence that influence attitude and behavior in financial decision-making and management. However, data shows that teenagers aged 15–17 have the lowest level of financial literacy compared to other age groups. This results in teenagers having difficulties managing their finances. Additionally, the lack of information media in a more practical way is one of the challenges teenagers face. Teenagers with poor financial management are at risk of facing financial difficulties in adulthood, which can impact their financial well-being in the future. Digital simulation game can serve as a supplementary medium to existing ones in delivering financial management information. Simulation games can provide real-life experiences without the real-world consequences of financial management practices, while also encouraging teenagers to engage more actively in problem-solving. In this final project design, qualitative methods such as expert interview, questionnaire, and Focus Group Discussion (FGD) were used for data gathering. The design of this game is expected to help teenagers gain more practical information about financial management, improve their financial literacy, and equip them with useful knowledge for their future.

Keywords: *Simulation game, money management, financial literacy*

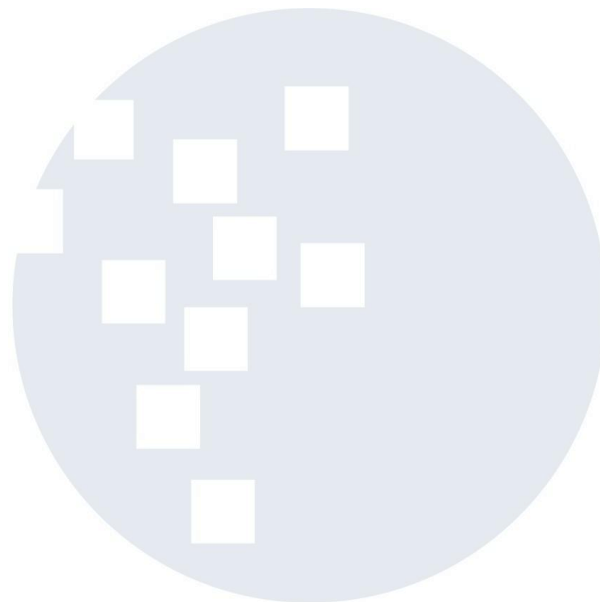
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
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	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 Gim Simulasi Digital	5
2.1.1 Gamifikasi	5
2.1.2 Simulasi	6
2.1.3 <i>Interaction</i>	7
2.1.4 Elemen dasar gim	9
2.1.5 <i>User Interface</i>	13
2.1.6 <i>User Experience</i>	32
2.1.7 <i>Character design</i>	35
2.1.8 Kesimpulan Gim Simulasi Digital	38
2.2 Pengelolaan Keuangan	38
2.2.1 Keinginan dan Kebutuhan	40
2.2.2 Menabung	41

2.2.3 Tujuan Finansial	42
2.2.4 Kesimpulan Pengelolaan Keuangan	43
2.3 Penelitian yang Relevan	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	46
3.1 Subjek Perancangan	46
3.1.1 Demografis	46
3.1.2 Geografis	47
3.1.3 Psikografis	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	47
3.2.1 <i>Ideation</i>	47
3.2.2 <i>Prototyping</i>	48
3.2.3 <i>Ustertesting</i>	48
3.2.4 <i>Iteration</i>	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	48
3.3.1 Wawancara	49
3.3.2 Kuesioner	50
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	56
3.3.4 Studi Eksisting	56
3.3.5 Studi Referensi	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	58
4.1 Hasil Perancangan	58
4.1.1 <i>Research</i>	58
4.1.2 <i>Setting Player Experience Goals</i>	77
4.1.3 <i>Brainstorming</i>	82
4.1.4 <i>Prototyping</i>	87
4.1.5 <i>User Testing</i>	112
4.1.6 <i>Iteration</i>	115
4.2 Pembahasan Perancangan	117
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	117
4.2.2 Analisis Desain Gim	121
4.2.3 Analisis Media Sekunder	130
4.2.4 Anggaran	134

BAB V PENUTUP	137
5.1 Simpulan	137
5.2 Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xx



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kondisi Keuangan.....	39
Tabel 2. 2 Penelitian Yang Relevan.....	43
Tabel 3. 1 Bagian Pertama Kuesioner.....	51
Tabel 3. 2 Bagian Kedua Kuesioner	51
Tabel 3. 3 Bagian Ketiga Kuesioner	53
Tabel 3. 4 Bagian Keempat Kuesioner	55
Tabel 4. 1 Pertanyaan 1 dari 14 Kuesioner	63
Tabel 4. 2 Pertanyaan 2 dari 14 Kuesioner	64
Tabel 4. 3 Pertanyaan 3 dari 14 Kuesioner	64
Tabel 4. 4 Pertanyaan 4 dari 14 Kuesioner	65
Tabel 4. 5 Pertanyaan 5 dari 14 Kuesioner	65
Tabel 4. 6 Pertanyaan 6 dari 14 Kuesioner	66
Tabel 4. 7 Pertanyaan 7 dari 14 Kuesioner	66
Tabel 4. 8 Pertanyaan 8 dari 14 Kuesioner	66
Tabel 4. 9 Pertanyaan 9 dari 14 Kuesioner	67
Tabel 4. 10 Pertanyaan 10 dari 14 Kuesioner	68
Tabel 4. 11 Pertanyaan 11 dari 14 Kuesioner	68
Tabel 4. 12 Pertanyaan 12 dari 14 Kuesioner	68
Tabel 4. 13 Pertanyaan 13 dari 14 Kuesioner	69
Tabel 4. 14 Pertanyaan 14 dari 14 Kuesioner	69
Tabel 4. 15 Tabel Analisia SWOT Buku	72
Tabel 4. 16 Tabel Analisia SWOT <i>Website</i>	73
Tabel 4. 17 Tabel Analisia SWOT Smart Digital Indoneisa.....	74
Tabel 4. 18 Tabel Analisia SWOT Smart Digital Indoneisa.....	75
Tabel 4. 19 Tabel Selisih Nilai UEQ	119
Tabel 4. 20 Tabel Anggaran.....	134

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>String of Pearls</i>	11
Gambar 2. 2 Elemen <i>Grid</i>	15
Gambar 2. 3 Struktur <i>Grid</i>	15
Gambar 2. 4 Contoh UI <i>Non-diegetic</i>	16
Gambar 2. 5 Contoh UI <i>Meta</i>	17
Gambar 2. 6 Contoh UI <i>Spatial</i>	17
Gambar 2. 7 Contoh UI <i>Diegetic</i>	18
Gambar 2. 8 Contoh <i>Buttons</i>	19
Gambar 2. 9 Contoh <i>Progress Bar</i>	20
Gambar 2. 10 Contoh <i>Cards</i>	21
Gambar 2. 11 Contoh <i>Loader</i>	21
Gambar 2. 12 Contoh <i>Popup</i>	22
Gambar 2. 13 Contoh <i>Notifications</i>	22
Gambar 2. 14 Contoh <i>Sliders and Steppers</i>	23
Gambar 2. 15 Contoh <i>Carousel</i>	24
Gambar 2. 16 <i>Typeface Serif</i>	25
Gambar 2. 17 <i>Typeface Sans Serif</i>	25
Gambar 2. 18 <i>Typeface Display</i>	25
Gambar 2. 19 <i>Typeface Monospace</i>	26
Gambar 2. 20 <i>Monochromatic</i>	27
Gambar 2. 21 <i>Analogous</i>	27
Gambar 2. 22 <i>Complementary</i>	28
Gambar 2. 23 <i>Split Complementary</i>	28
Gambar 2. 24 <i>Analogous</i>	29
Gambar 2. 25 <i>Tetrad</i>	29
Gambar 2. 26 <i>Square</i>	29
Gambar 2. 27 <i>Triad</i>	30
Gambar 2. 28 <i>Background Gelap dan Terang</i>	31
Gambar 2. 29 Kontras Tinggi dan Rendah.....	31
Gambar 2. 30 Saturasi Tinggi dan Rendah	31
Gambar 2. 31 Contoh <i>Silhouette</i>	36
Gambar 4. 1 Wawancara Ahli Finansial	58
Gambar 4. 2 Wawancara <i>Financial Planner</i>	59
Gambar 4. 3 Dokumentasi FGD.....	70
Gambar 4. 4 Buku SMA-X	72
Gambar 4. 5 <i>Website LSMKU</i>	73
Gambar 4. 6 Gim Smart Digital Indonesia.....	74
Gambar 4. 7 <i>Website Jago Money Quest</i>	75
Gambar 4. 8 <i>User Persona 1</i>	77
Gambar 4. 9 <i>User Persona 2</i>	78
Gambar 4. 10 <i>User Journey 1</i>	79
Gambar 4. 11 <i>User Journey 2</i>	79

Gambar 4. 12 <i>Information Architecture</i>	80
Gambar 4. 13 <i>Flowchart Level 1</i>	81
Gambar 4. 14 <i>Flowchart Gim</i>	81
Gambar 4. 15 <i>Mind Map</i>	82
Gambar 4. 16 <i>Big Idea</i>	84
Gambar 4. 17 <i>Moodboard</i>	84
Gambar 4. 18 <i>Color Palette</i>	85
Gambar 4. 19 <i>Tipografi</i>	86
Gambar 4. 20 <i>Stylescape</i>	86
Gambar 4. 21 <i>Key Visual Pertama</i>	88
Gambar 4. 22 <i>Key Visual Kedua</i>	88
Gambar 4. 23 <i>Key Visual Ketiga</i>	89
Gambar 4. 24 <i>Key Visual Keempat</i>	89
Gambar 4. 25 <i>Key Visual Kelima</i>	89
Gambar 4. 26 <i>Referensi Logo Gim</i>	90
Gambar 4. 27 <i>Logo Gim</i>	91
Gambar 4. 28 <i>Referensi Artstyle Karakter</i>	91
Gambar 4. 29 <i>Referensi Karakter Star</i>	92
Gambar 4. 30 <i>Desain Karakter Star</i>	92
Gambar 4. 31 <i>Referensi Karakter Utama</i>	93
Gambar 4. 32 <i>Desain Karakter Utama</i>	94
Gambar 4. 33 <i>Latar Belakang Outdoor</i>	94
Gambar 4. 34 <i>Latar Belakang Indoor</i>	95
Gambar 4. 35 <i>Aset Pilihan Finansial</i>	95
Gambar 4. 36 <i>Aset Cerita</i>	96
Gambar 4. 37 <i>Aset Tutorial</i>	96
Gambar 4. 38 <i>Aset Icon</i>	97
Gambar 4. 39 <i>Modular Grid System</i>	97
Gambar 4. 40 <i>Sketsa</i>	98
Gambar 4. 41 <i>Low Fidelity</i>	99
Gambar 4. 42 <i>Title Screen</i>	100
Gambar 4. 43 <i>Cutscenes</i>	100
Gambar 4. 44 <i>Halaman Utama 1</i>	101
Gambar 4. 45 <i>Halaman Utama 2</i>	101
Gambar 4. 46 <i>Tutorial</i>	102
Gambar 4. 47 <i>Pilihan Finansial</i>	103
Gambar 4. 48 <i>Pilihan Finansial Aktif</i>	103
Gambar 4. 49 <i>Cerita</i>	104
Gambar 4. 50 <i>Popup Page</i>	104
Gambar 4. 51 <i>Report Page</i>	105
Gambar 4. 52 <i>Fail Page</i>	106
Gambar 4. 53 <i>Kuis</i>	106
Gambar 4. 54 <i>Grid Instagram Feeds</i>	107

Gambar 4. 55 Desain Instagram <i>Feeds</i>	108
Gambar 4. 56 Desain Spanduk.....	108
Gambar 4. 57 Sketsa Buku.....	109
Gambar 4. 58 Desain Buku	109
Gambar 4. 59 Desain <i>Totebag</i>	110
Gambar 4. 60 Desain Kaus.....	111
Gambar 4. 61 Desain <i>Lanyard</i>	112
Gambar 4. 62 <i>Prototype Day</i>	112
Gambar 4. 63 Pertanyaan UEQ.....	113
Gambar 4. 64 Hasil UEQ <i>Alpha Test</i>	114
Gambar 4. 65 Iterasi <i>Cutscenes</i>	115
Gambar 4. 66 Iterasi Halaman Utama.....	115
Gambar 4. 67 Iterasi <i>Tutorial</i>	116
Gambar 4. 68 Iterasi <i>Tutorial</i> HUD.....	116
Gambar 4. 69 Iterasi <i>Cards</i>	116
Gambar 4. 70 Iterasi Kuis	117
Gambar 4. 71 <i>Beta Test</i>	118
Gambar 4. 72 Hasil UEQ <i>Beta Test</i>	118
Gambar 4. 73 Analisa Warna	122
Gambar 4. 74 Implementasi Warna	122
Gambar 4. 75 Analisa Karakter Star	123
Gambar 4. 76 Analisa Karakter Utama	124
Gambar 4. 77 Analisa <i>Grid System</i>	125
Gambar 4. 78 Analisa Halaman Utama.....	125
Gambar 4. 79 Analisa <i>Grid System</i> Halaman Utama.....	126
Gambar 4. 80 Analisa <i>Tutorial</i>	127
Gambar 4. 81 Analisa <i>Gameplay</i>	128
Gambar 4. 82 Analisa Halaman Kuis.....	129
Gambar 4. 83 Analisa Tombol Halaman Kuis	130
Gambar 4. 84 <i>Mockup</i> Spanduk.....	130
Gambar 4. 85 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feeds</i>	131
Gambar 4. 86 <i>Mockup</i> <i>Totebag</i>	132
Gambar 4. 87 <i>Mockup</i> Buku	132
Gambar 4. 88 <i>Mockup</i> Pen.....	133
Gambar 4. 89 <i>Mockup</i> <i>Lanyard</i>	133
Gambar 4. 90 <i>Mockup</i> Kaus.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxiii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	xxxv
Lampiran 5 Transkrip.....	xl
Lampiran 6 Dokumentasi.....	liv

