

**PERANCANGAN DESAIN ULANG UI/UX APLIKASI ARSIP
NASIONAL REPUBLIK INDONESIA “KLIK ANRI”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Muhammad Fatih Izzul Akbar
00000075345**

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

**PERANCANGAN DESAIN ULANG UI/UX APLIKASI ARSIP
NASIONAL REPUBLIK INDONESIA “KLIK ANRI”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Muhammad Fatih Izzul Akbar

00000075345

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 : Muhammad Fatih Izzul Akbar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075345

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN ULANG DESAIN UI/UX APLIKASI ARSIP NASIONAL REPUBLIK INDONESIA “KLIK ANRI”

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, 7 Januari 2026



(Muhammad Fatih Izzul Akbar)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Fatih Izzul Akbar
NIM : 00000075345
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ULANG DESAIN UI/UX
APLIKASI ARSIP NASIONAL REPUBLIK
INDONESIA "KLIK ANRI"

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, 7 Januari, 2026
Yang Menyatakan



(Muhammad Fatih Izzul Akbar)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ULANG DESAIN UI/UX APLIKASI ARSIP NASIONAL

REPUBLIK INDONESIA “KLIK ANRI”

Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Fatih Izzul Akbar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000075345

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

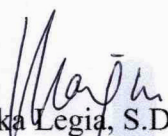
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

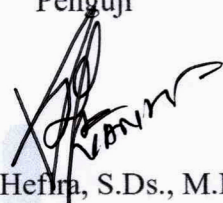
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

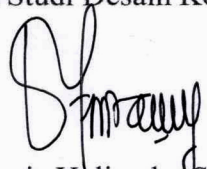
Penguji


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Pembimbing


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

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 : Muhammad Fatih Izzul Akbar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075345
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG DESAIN
UI/UX APLIKASI ARSIP NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA “KLIK ANRI”

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, 7 Januari 2026



(Muhammad Fatih Izzul Akbar)

* 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

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dapat Menyelesaikan Proposal Tugas Akhir berjudul Perancangan Desain Ulang Ui/Ux Aplikasi Arsip Nasional Republik Indonesia “Klik ANRI” Proposal ini disusun sebagai syarat menyelesaikan Program Studi Desain Komunikasi Visual 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Tiara K, selaku Pranata Humas Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) yang telah berperan sebagai narasumber penelitian ini
6. Ferry Lesmana, dan Bambang Haryonto, selaku Pranata Komputer Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) yang telah berperan sebagai narasumber penelitian ini.
7. Melinda Rahmawati, selaku Mahasiswa yang telah berperan sebagai narasumber penelitian ini.
8. Muhammad F. Lazuardi, selaku Pekerja bidang penelitian yang telah berperan sebagai narasumber penelitian ini

semoga karya ilmiah ini bermanfaat untuk penulis, pembaca, dan masyarakat.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Muhammad Fatih Izzul Akbar)

PERANCANGAN ULANG DESAIN UI/UX APLIKASI ARSIP NASIONAL REPUBLIK INDONESIA “KLIK ANRI”

(Muhammad Fatih Izzul Akbar)

ABSTRAK

Arsip Nasional Republik Indonesia atau ANRI, Adalah pemerintah nonkementrian yang melaksanakan tugas negara di bidang kearsipan. Layanan mereka dapat oleh Instansi, Lembaga, Perusahaan hingga masyarakat umum. Klik ANRI merupakan Aplikasi yang dibuat oleh lembaga yang dirilis di platform Playstore dan Appstore. Namun Klik ANRI, jika dibandingkan dengan aplikasi lain, selain kualitas tampilan UI dan UX yang perlu pembaruan, dengan adanya media lain seperti *website*, perlunya inisiatif besar dari pengguna untuk menggunakan Klik ANRI sebagai Media utama. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melakukan desain ulang UI dan UX aplikasi Klik ANRI untuk memperbarukan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang ingin menggunakan jasa Arsip Nasional Republik Indonesia kedepannya. Dengan itu, dirancanglah desain ulang aplikasi Klik ANRI menggunakan metode user centered design. Melalui data yang diperoleh lewat wawancara dengan kedua pihak lembaga berupa pranata humas dan pranata komputer, serta pihak-pihak para pengguna layanan ANRI dan pengguna aplikasi Klik ANRI, desain ulang yang dihasilkan berupa aplikasi yang memprioritaskan pengalaman serta kebutuhan pengguna dengan konsep Jendela Pustaka Arsip. Selain itu, dibuat juga media sekunder berbentuk *X Banner*, Poster, *Website Banner*, Sosial Media, serta *Store Page* sebagai media promosi yang memaksimalkan visibilitas kepada para pengguna layanan ANRI dan sebagai platform pengunduhan aplikasi Klik ANRI. Dengan itu, hasil *Alpha Test* dengan pihak internal Universitas Multimedia Nusantara melewati kuesioner, didapatkan hasil data yang cukup positif dengan beberapa revisi. Dilanjutkan dengan *Beta Test* dengan para pengguna lama dan pengguna baru aplikasi Klik ANRI melewati wawancara menunjukan bahwa hasil desain ulang aplikasi ANRI tak hanya sudah dapat memperbarui tampilan UI, tetapi juga berhasil untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan UX yang baik.

Kata kunci: Desain Ulang, UI/UX, Aplikasi, Klik ANRI

UI/UX REDESIGN OF “KLIK ANRI” THE NATIONAL ARCHIVES OF THE INDONESIA REPUBLICS MOBILE APP

(Muhammad Fatih Izzul Akbar)

ABSTRACT (English)

The National Archives of the Republic of Indonesia (ANRI) is a non-ministerial government institution responsible for carrying out state duties in the field of archiving. Its services are accessible to government agencies, institutions, companies, and the general public. Klik ANRI is an application developed by ANRI and released on the Play Store and App Store. However, when compared to other applications, Klik ANRI not only requires improvements in its UI and UX quality, but also faces challenges in becoming a primary service medium, as users tend to rely more on alternative platforms such as websites. This condition requires a significant initiative from users to adopt Klik ANRI as the main access point for ANRI services. Therefore, a UI and UX redesign of the Klik ANRI application is needed to align it with the evolving needs of users who intend to utilize ANRI services in the future. This study presents a redesign of the Klik ANRI application using the User-Centered Design (UCD) method. Data were collected through interviews with internal stakeholders, including public relations officers and computer administrators, as well as external users of ANRI services and Klik ANRI application users. The resulting redesign prioritizes user experience and user needs through the concept of the “The Gateway for National Archives”. In addition, secondary promotional media were developed in the form of X Banners, posters, website banners, social media content, and a store page to enhance visibility and serve as application download platforms. Alpha testing conducted with internal participants from Universitas Multimedia Nusantara through questionnaires yielded generally positive results with several revisions. Subsequently, beta testing involving both existing and new Klik ANRI users through interviews indicated that the redesigned application not only improves the UI appearance but also successfully fulfills user needs through an effective UX.

Keywords: *UI/UX, Redesign, Klik ANRI, Mobile App*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN 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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Aplikasi dan UI/UX.....	4
2.1.1 Visual Interface Design Elements.....	4
2.1.2 Interactions	18
2.2 User Needs Alignment	25
2.2.1 Metode Perancangan	26
2.2.2 Alat dan Prinsip Perancangan	29
2.3 Arsip Nasional Republik Indonesia.....	37
2.3.1 Sejarah	37
2.3.2 Klik ANRI.....	38
2.3.3 Laporan Penggunaan Layanan ANRI	39
2.4 Penelitian yang Relevan	41
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	44
3.1 Subjek Perancangan	44

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.2.1 <i>Understand the Context of Use</i>	47
3.2.2 <i>Specify User Requirements</i>	47
3.2.3 <i>Produce Design Solutions</i>	48
3.2.4 <i>Evaluate Designs against Requirements</i>	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	48
3.3.1 Wawancara	49
3.3.2 Kuesioner	54
3.3.3 Studi Eksisting	57
3.3.4 Studi Referensi	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	58
4.1 Hasil Perancangan	58
4.1.1 <i>Understand the Context of Use</i>	58
4.1.2 <i>Specify User Requirements</i>	80
4.1.3 <i>Produce Design Solutions</i>	91
4.1.4 <i>Evaluate Designs against Requirements</i>	120
4.1.5 Kesimpulan Perancangan	132
4.2 Pembahasan Perancangan	134
4.2.1 Analisa <i>Beta Test</i>	135
4.2.2 Analisa Aplikasi Klik ANRI	141
4.2.3 Analisa Media Sekunder	146
4.2.4 Anggaran	153
BAB V PENUTUP	156
5.1 Simpulan	156
5.2 Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xxiii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	41
Tabel 4.1 Data Demografis Pengguna Layanan ANRI.....	64
Tabel 4.2 Perangkat Pengguna Layanan ANRI	65
Tabel 4.3 Media Akses Pengguna Layanan ANRI	65
Tabel 4.4 Frekuensi Media Akses Pengguna Layanan ANRI	66
Tabel 4.5 Jenis Layanan dan Situasi Pengguna	67
Tabel 4.6 SWOT Studi Eksisting	78
Tabel 4.7 Studi Referensi.....	92
Tabel 4.8 Hasil Pengumpulan Data Jawaban Visual <i>Alpha Test</i>	125
Tabel 4.9 Hasil Pengumpulan Data Jawaban Konten <i>Alpha Test</i>	126
Tabel 4.10 Hasil Pengumpulan Data Jawaban Interactivity <i>Alpha Test</i>	127
Tabel 4.11 Hasil Pengumpulan Data Jawaban Logo <i>Alpha Test</i>	128
Tabel 4.12 Simulasi Anggaran Pengeluaran	153



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Warm & Cool</i>	6
Gambar 2.2 <i>Dark vs Light Background</i>	6
Gambar 2.3 <i>High vs Low Contrast</i>	7
Gambar 2.4 <i>Saturated vs Unsaturated</i>	7
Gambar 2.5 <i>Typeface Serif</i>	9
Gambar 2.6 <i>Typeface Sans Serif</i>	10
Gambar 2.7 <i>Typeface Display</i>	10
Gambar 2.8 <i>Single Colomn Layout</i>	11
Gambar 2.9 <i>F Pattern</i>	12
Gambar 2.10 <i>Z Pattern</i>	12
Gambar 2.11 <i>Cards Layout</i>	13
Gambar 2.12 <i>Grid Layout</i>	13
Gambar 2.13 <i>Elemen Grid</i>	15
Gambar 2.14 <i>Jenis Grid</i>	15
Gambar 2.15 <i>Kolase Elemen Visual</i>	16
Gambar 2.16 <i>Logo</i>	17
Gambar 2.17 <i>Contoh Jenis Logo</i>	17
Gambar 2.18 <i>Icon</i>	18
Gambar 2.19 <i>Hamburger Menu</i>	20
Gambar 2.20 <i>Accordion</i>	21
Gambar 2.21 <i>Dropdown</i>	21
Gambar 2.22 <i>Search Bar</i>	22
Gambar 2.23 <i>Navigation Tab</i>	23
Gambar 2.24 <i>In-page Tabs</i>	23
Gambar 2.25 <i>Tabel Perbedaan In-page Tab & Navigation Tab</i>	24
Gambar 2.26 <i>Tahap Metode UCD</i>	27
Gambar 2.27 <i>Tahap Metode Design Thinking</i>	28
Gambar 2.28 <i>Tahap Design Sprint</i>	28
Gambar 2.29 <i>User Persona</i>	29
Gambar 2.30 <i>User Journey</i>	30
Gambar 2.31 <i>User Flow</i>	31
Gambar 2.32 <i>SWOT</i>	32
Gambar 2.33 <i>Information Architecture</i>	33
Gambar 2.34 <i>Prinsip Gestalt</i>	35
Gambar 2.35 <i>UX Honeycomb</i>	36
Gambar 2.36 <i>Homepage Klik ANRI</i>	39
Gambar 2.37 <i>Kolase Statistika Laporan Layanan</i>	40
Gambar 4.1 <i>Wawancara dengan Pranata Humas</i>	59
Gambar 4.2 <i>Wawancara dengan Pranata Komputer</i>	61
Gambar 4.3 <i>Homepage Klik ANRI</i>	69
Gambar 4.4 <i>Arsip Statis Page & Daftar Konten Isi Arsip Statis Page</i>	70
Gambar 4.5 <i>Naskah Sumber Page</i>	70
Gambar 4.6 <i>EPPID Page dan Hamburger Button</i>	71

Gambar 4.7 Majalah <i>Page</i>	72
Gambar 4.8 Aplikasi ANRI <i>Page</i>	73
Gambar 4.9 Kunjungi Kami <i>Page</i>	73
Gambar 4.10 Elemen Visual Fotografi Klik ANRI	74
Gambar 4.11 Elemen Visual Ilustrasi, Logo, Klik ANRI	75
Gambar 4.12 Elemen Visual Simbol Klik ANRI	76
Gambar 4.13 <i>Hamburger Button, Search Bar, Dropdown</i>	76
Gambar 4.14 Tipografi dan <i>Typeface</i> Klik ANRI	77
Gambar 4.18 <i>Informational Architecture</i> Klik ANRI	78
Gambar 4.19 Wawancara Tahap ke-2 Narasumber Mahasiswa	81
Gambar 4.20 Wawancara Tahap ke-2 Narasumber Pekerja	82
Gambar 4.21 <i>User Persona</i> Target 1	84
Gambar 4.22 <i>User Persona</i> Target 2	85
Gambar 4.23 <i>User Journey</i> Itrroduksi Klik ANRI	86
Gambar 4.24 <i>User Journey</i> Alur Layanan Arsip Statis	87
Gambar 4.25 Konsep Desain Ulang <i>Informational Architecture</i>	88
Gambar 4.26 <i>User Flow</i> Fitur Pinjam Buku	90
Gambar 4.27 <i>User Flow</i> Fitur Arsip Statis	91
Gambar 4.28 <i>Mood Board</i> Konsep Desain Ulang	95
Gambar 4.29 <i>Mindmapping</i> Konsep Desain Ulang	96
Gambar 4.30 <i>Stylescape</i> Konsep Desain Ulang	97
Gambar 4.31 Warna Utama Konsep Desain Ulang	99
Gambar 4.32 Warna Aksen Konsep Desain Ulang	99
Gambar 4.33 <i>Screenshot Website</i> What The Font	100
Gambar 4.34 Kolase <i>Typeface</i> Konsep Desain Ulang	101
Gambar 4.35 Logo Lembaga Arsip Nasional Republik Indonesia	102
Gambar 4.36 Konsep Desain Ulang Logo, Progress, dan Alternatif	102
Gambar 4.37 Sketsa Konsep Desain Ulang	103
Gambar 4.38 Kolase <i>Low Fidelity</i> Konsep Desain Ulang	104
Gambar 4.39 Kolase <i>High Fidelity</i> Konsep Desain Ulang	104
Gambar 4.40 <i>Grid</i> Konsep Desain Ulang	105
Gambar 4.41 Cara Penggunaan <i>Coloumn Grid</i>	106
Gambar 4.42 <i>Grid Icon</i>	106
Gambar 4.43 Proses Perancangan <i>Icon</i>	107
Gambar 4.44 <i>Icon</i> Konsep Desain Ulang Klik ANRI	108
Gambar 4.45 <i>Button</i> Konsep Desain Ulang Klik ANRI	109
Gambar 4.46 Cara Pembuatan Interaksi Tekan	110
Gambar 4.47 Cara Pembuatan Interaksi <i>Scroll</i>	111
Gambar 4.48 Cara Pembuatan Interaksi <i>Loading</i>	112
Gambar 4.49 Interaksi Notifikasi <i>Pop Up</i>	112
Gambar 4.50 Cara Pembuatan Interaksi Notifikasi <i>Pop Up</i>	113
Gambar 4.51 Cara Pembuatan Interaksi <i>Dropdown</i>	114
Gambar 4.52 Cara Pembuatan Interaksi Kalender	114
Gambar 4.53 Hasil <i>Prototyping</i>	115
Gambar 4.54 Progress Sketsa dan Hasil Akhir Poster A3	116
Gambar 4.55 Progress Sketsa dan Hasil Akhir X Banner	117

Gambar 4.56 Progress Sketsa dan Hasil Akhir <i>Website Banner</i>	118
Gambar 4.57 Progress Sketsa dan Hasil Akhir <i>IG Story & Post Carrosel</i>	119
Gambar 4.58 Progress Sketsa dan Hasil Akhir <i>Post Twitter dan Facebook</i>	119
Gambar 4.59 Proses <i>App Store/ Play Store Preview Banner</i>	120
Gambar 4.60 Revisi Kuesioner <i>Alpha Test Elemen Prototype</i>	129
Gambar 4.61 Revisi Observasi 1 <i>Alpha Test Elemen Prototype</i>	130
Gambar 4.62 Revisi Observasi 2 <i>Alpha Test Elemen Prototype</i>	131
Gambar 4.63 Revisi Observasi 2 <i>Alpha Test Elemen Prototype</i>	131
Gambar 4.64 Variasi dan Aksi Eksperimen Saat <i>Prototype Day</i>	132
Gambar 4.65 Wawancara <i>Beta Test</i> Narasumber Lama <i>Secara Oline</i>	138
Gambar 4.66 Wawancara <i>Beta Test</i> Narasumber Baru <i>Secara Offline</i>	139
Gambar 4.67 Revisi Wawancara 1 <i>Beta Test Elemen Prototype</i>	140
Gambar 4.68 Revisi Wawancara 2 <i>Beta Test Elemen Prototype</i>	140
Gambar 4.69 Revisi Wawancara 3 <i>Beta Test Elemen Prototype</i>	141
Gambar 4.70 <i>Icon</i> Desain Ulang Klik ANRI.....	142
Gambar 4.71 Jenis Perkelompokan <i>Icon</i> Desain Ulang Klik ANRI.....	142
Gambar 4.72 Analisa Logo Karya Akhir	143
Gambar 4.73 <i>Mockup</i> Halaman-Halaman Desain Ulang Klik ANRI.....	144
Gambar 4.74 Aspek Kemudahan Dalam Akses.....	145
Gambar 4.75 Aspek Kegunaan	145
Gambar 4.76 Analisa X Banner	147
Gambar 4.77 Analisa Poster A3	148
Gambar 4.78 Analisa <i>Website Banner</i>	149
Gambar 4.76 Analisa <i>Story</i> Instagram	150
Gambar 4.80 Analisa <i>Posting Carrossel</i> Instagram	151
Gambar 4.81 Analisa <i>Posting</i> Twitter & Facebook.....	152
Gambar 4.82 Analisa <i>Appstore</i> dan <i>Playstore</i>	152



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxiv
Lampiran NDA & NDS Narasumber Wawancara.....	xxxiv
Lampiran Hasil Kuesioner Target.....	xxxviii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xl
Lampiran Transkript Wawancara Pranata Humas	xlii
Lampiran Transkript Wawancara Pranata Komputer	lix
Lampiran Transkript Wawancara Pengguna Klik ANRI I.....	lxxii
Lampiran Transkript Wawancara Pengguna Klik ANRI II	lxxxvii
Lampiran Transkript Wawancara <i>Beta Test</i> I.....	cii
Lampiran Transkript Wawancara <i>Beta Test</i> II.....	cxiv
Lampiran Transkript Wawancara <i>Beta Test</i> III.....	cxxiv
Lampiran Tanggal Pengunjungan Kantor ANRI	cxxxv
Lampiran Foto Dokumentasi Kuesioner Target	cxxxvi
Lampiran Pengunjungan Gedung Arsip Nasional	cxxxviii
Lampiran Persiapan Beta Test <i>Offline</i>	cxxxviii

