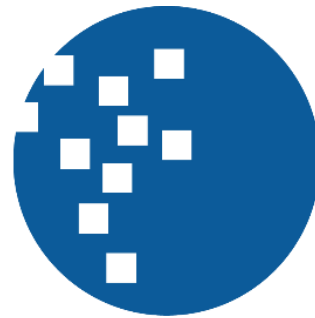


**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI PERAWATAN MAINAN
KOLEKSI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Iqbal Fajrian Muhammad

00000059045

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

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI PERAWATAN MAINAN
KOLEKSI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Iqbal Fajrian Muhammad

00000059045

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 : Iqbal Fajrian Muhammad

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059045

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PERAWATAN MAINAN KOLEKSI

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



Iqbal Fajrian Muhammad

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN

KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Iqbal Fajrian Muhammad
NIM : 00000059045
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN APLIKASI UI/UX
PERAWATAN MAINAN KOLEKSI

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir*(pilih 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) Mengakui 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, 8 Januari 2026



(Iqbal Fajrian Muhammad)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI PERAWATAN MAINAN KOLEKSI

Oleh

Nama Lengkap : Iqbal Fajrian Muhammad
Nomor Induk Mahasiswa : 00000059045
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

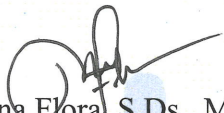
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

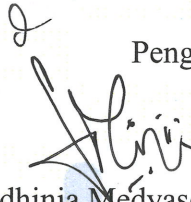
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

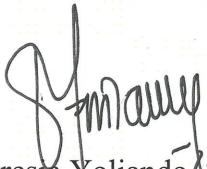
Penguji


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Pembimbing


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Iqbal Fajrian Muhammad
Nomor Induk Mahasiswa : 00000059045
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI
PERAWATAN MAINAN KOLEKSI

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, 8 Januari 2026



Iqbal Fajrian Muhammad

* 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 ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi Perawatan Mainan Koleksi”. Penyusunan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program studi yang penulis tempuh, sekaligus sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Reinaldo Lingga, S.Ds., selaku narasumber wawancara untuk topik *UI/UX* aplikasi.
6. Jeremiah Nathanael Hartanto, S.Ds., selaku narasumber wawancara untuk topik *UI/UX* dalam aplikasi hobi.
7. Richard Susanto Wijaya, selaku narasumber wawancara untuk topik perawatan mainan koleksi.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap hasil Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademis sebagai kontribusi dalam bidang desain komunikasi visual, maupun secara praktis sebagai solusi digital bagi para kolektor mainan dalam merawat koleksi mereka.

Tangerang, 8 Januari 2026



Iqbal Fajrian Muhammad

PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI PERAWATAN MAINAN KOLEKSI

Iqbal Fajrian Muhammad

ABSTRAK

Koleksi mainan adalah sebuah hobi populer yang berkembang pesat di masa kini bertepatan dengan meningkatnya produksi massal mainan seperti *action figure*, *model kit* dan *diecast*. Koleksi ini berharga bagi kolektor mainan dikarenakan kesenangan dari desain dan detail mainan, nostalgia dan bahkan potensi investasi. Oleh karena itu, memiliki instruksi perawatan mainan menjadi penting agar mainan koleksi tersebut dapat dijaga dan tetap berharga. Mencari data dan informasi yang terintegrasi untuk perawatan koleksi mainan ini menjadi tantangan bagi para kolektor pemula, sebab informasi tentang perawatan koleksi mainana masih terpencar di berbagai forum internet dan juga terbatas untuk diakses. Pembuatan rancangan *mobile application* ini menghasilkan desain produk berupa panduan cara perawatan dari koleksi mainan. Target pengguna produk adalah kolektor pemula generasi Z. Secara garis besar, studi ini melibatkan metodologi penelitian literatur, pembuatan persona pengguna, observasi perilaku kolektor, penyusunan *wireframe*, pengembangan *prototype* interaktif, dan pengujian fungsi untuk mengevaluasi kinerja rancangan. Dengan ditunjukkannya susunan rancangan tersebut, aplikasi yang dibuat terfokus berperan sebagai media penyaji informasi dan pendekatan desain transmisi komunikasi visual yang diakses melalui pendekatan yang mudah, menarik dan sederhana. Kesimpulan yang dapat diambil adalah aplikasi ini telah berhasil membuat kolektor memahami prosedur perawatan secara tepat dan terstruktur dan mendorong komitmen target audiens, hal ini bisa menjadi alternatif solusi inovatif untuk meningkatkan kelanjutan hobi koleksi mainan.

Kata kunci: *UI/UX*, Aplikasi, Perawatan mainan, Media informasi

UI/UX APPLICATION ON COLLECTIBLE TOY MAINTENANCE

Iqbal Fajrian Muhammad

ABSTRACT

Toy collecting is a popular hobby that is rapidly growing today, coinciding with the increase in mass production of toys such as action figures, model kits and diecasts. These collections are valuable to toy collectors because of the enjoyment of the toys' designs and details, nostalgia and even investment potential. Therefore, having toy care instructions is important so that these collectible toys can be maintained and remain valuable. Finding integrated data and information for the care of toy collections is a challenge for novice collectors, as information on toy collection care is still scattered across various internet forums and limited in access. This study aims to design a mobile application that provides guidance on how to care for toy collections, targeting novice Generation Z collectors. The research methodology includes a literature review, creating user personas, observing collector behaviour, wireframing, creating interactive prototypes, and usability testing to review the effectiveness of the design. The results show that the designed application can combine information media with the principles of visual communication design that are easy, attractive, and simple. The conclusions drawn from the research indicate that the application not only enables collectors to understand toy care procedures effectively and systematically but also increases the motivation and participation of the target audience through an engaging interactive experience, thereby serving as an innovative solution for maintaining the sustainability of the toy collecting hobby.

Keywords: *UI/UX, Application, toy maintenance, Information media*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BANTUAN KERCEDASAN ARTIFISIAL (AI).....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Aplikasi	5
2.1.1 Tipe Aplikasi.....	5
2.1.2 Macam-Macam Aplikasi.....	6
2.1.3 Komponen Aplikasi	8
2.2 <i>User Interface & User Experience (UI/UX)</i>	10
2.2.1 Elemen <i>User Interface (UI)</i>	11
2.2.2 Elemen <i>User Experience (UX)</i>	19
2.2.3 Desain Komunikasi Visual dalam Aplikasi.....	19
2.3 Media Visual	20
2.3.1 Fotografi.....	20
2.3.2 Ilustrasi	24
2.4 Mainan Koleksi.....	26
2.4.1 Jenis-jenis Mainan	26
2.4.2 <i>Toys Material</i>	30

2.4.3	<i>Toys Brand</i>	31
2.4.4	Perawatan Koleksi Mainan	32
2.4.5	Konsep pembersihkan mainan koleksi.....	32
2.4.6	Cara perawatan mainan koleksi.....	33
2.4.7	Penyimpanan mainan koleksi.....	33
2.4.8	Katalogisasi mainan koleksi	34
2.5	Media Informasi Interaktif.....	34
2.6	Penelitian yang Relevan.....	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		37
3.1	Subjek Perancangan	37
3.1.1	Demografis	37
3.1.2	Geografis	38
3.1.3	Psikografis.....	38
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan	39
3.2.1	<i>Empathize</i>	40
3.2.2	<i>Define</i>	40
3.2.3	<i>Ideate</i>	41
3.2.4	<i>Prototype</i>	41
3.2.5	<i>Testing</i>	41
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan.....	41
3.3.1	Observasi.....	42
3.3.2	Wawancara	43
3.3.3	<i>Focus Group Discussion</i>	48
3.3.4	Kuesioner	50
3.3.5	Studi Eksisting	55
3.3.6	Studi Referensi.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN		56
4.1	Hasil Perancangan	56
4.1.1	<i>Emphatize</i>	56
4.1.2	<i>Define</i>	86
4.1.3	<i>Ideate</i>	92
4.1.4	<i>Prototype</i>	123
4.1.5	<i>Testing</i>	130
4.2	Pembahasan Perancangan.....	142

4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i> dengan komunitas gundam	142
4.2.2 Analisis Layout Aplikasi <i>Mobile</i>	147
4.2.3 Analisis Desain Poster <i>X banner</i> dan brosur.....	158
4.2.4 Analisis Desain <i>Keychain</i>	159
4.2.5 Analisis Desain <i>Toolkit</i>	161
4.2.6 Analisis Desain Stiker	161
4.2.7 Analisis Desain <i>Instagram Feeds dan Reels</i>	162
4.2.8 Analisis Desain <i>T-shirt dan Tumbler</i>	163
4.2.9 Analisisi Desain <i>Pylox Spray</i>	164
4.3 Anggaran.....	165
BAB V PENUTUP.....	167
5.1 Simpulan	167
5.2 Saran.....	167
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxix



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	50
Tabel 4.2 SWOT <i>Website MyFigureCollection site</i>	81
Tabel 4.3 Tabel <i>Color Palette</i>	96
Tabel 4.4 <i>Tabel Logo Repairkit App</i>	102
Tabel 4.5 <i>Tabel Button</i> dan keterangan	105
Tabel 4.6 Tabel <i>Icon</i> untuk <i>navigation bar</i>	108
Tabel 4.7 Tabel Icon untuk menu sidebar	109
Tabel 4.8 Tabel Ilustrasi Maskot dan Tutorial	110
Tabel 4.9 Tabel Proses Aset Fotografi Produk.....	115
Tabel 4.10 Tabel Analisis Deskriptif hasil Kuesioner	131
Tabel 4.11 Tabel Estimasi Anggaran.....	165



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Aplikasi.....	5
Gambar 2.2 <i>Native App & Hybrid App</i>	5
Gambar 2.3 <i>Key Component of app</i>	9
Gambar 2.4 <i>Mobile App Sketch</i>	12
Gambar 2.5 <i>Low-Fidelity App Wireframe</i>	13
Gambar 2.6 <i>High-Fidelity App Wireframe</i>	14
Gambar 2.7 <i>Layout grid Mobile App</i>	15
Gambar 2.8 <i>Layout grid social App</i>	16
Gambar 2.9 <i>Typography in Mobile App</i>	16
Gambar 2.10 <i>Colors in Mobile App</i>	17
Gambar 2.11 <i>Icon Collection in Mobile App</i>	18
Gambar 2.12 <i>UX Design Framework</i>	19
Gambar 2.13 <i>Photography Meaning</i>	21
Gambar 2.14 <i>Photography Meaning</i>	21
Gambar 2.15 <i>Photography Theory</i>	22
Gambar 2.16 <i>Aperture</i>	23
Gambar 2.17 <i>ISO</i>	23
Gambar 2.18 <i>Proses Fotografi</i>	24
Gambar 2.19 <i>Figure Onepiece Luffy gear 4th YU-Studio</i>	27
Gambar 2.20 <i>Model kit MGEX Gundam Unicorn RX-0</i>	27
Gambar 2.21 <i>Spiritale Hatsune Miku plush</i>	28
Gambar 2.22 <i>Model car NSX EVA R Pop race</i>	29
Gambar 2.23 <i>Funko Pop Monkey D. Luffy (One Piece)</i>	29
Gambar 2.24 <i>Model Lego Tudor Corner</i>	30
Gambar 3.1 <i>Bagan Proses Design Thinking</i>	39
Gambar 3.2 <i>Observasi Komunitas Mainan Ultima Toys</i>	42
Gambar 4.1 <i>Dokumentasi Wawancara dengan ahli desainer UI/UX</i>	57
Gambar 4.2 <i>Dokumentasi Wawancara dengan ahli User Interface</i>	58
Gambar 4.3 <i>Dokumentasi Wawancara dengan Ketua Komunitas</i>	60
Gambar 4.4 <i>Dokumentasi FGD</i>	62
Gambar 4.5 <i>Hasil Pie Chart 1</i>	65
Gambar 4.6 <i>Hasil Pie Chart 2</i>	65
Gambar 4.7 <i>Hasil Pie Chart 3</i>	66
Gambar 4.8 <i>Hasil Pie Chart 4</i>	66
Gambar 4.9 <i>Hasil Pie Chart 5</i>	67
Gambar 4.10 <i>Hasil Chart 6</i>	67
Gambar 4.11 <i>Hasil Pie Chart 7</i>	68
Gambar 4.12 <i>Hasil Pie Chart 8</i>	68
Gambar 4.13 <i>Hasil Chart 9</i>	69
Gambar 4.14 <i>Hasil Pie Chart 10</i>	69

Gambar 4.15 Hasil <i>Pie Chart</i> 11	70
Gambar 4.16 Hasil <i>Pie Chart</i> 12	70
Gambar 4.17 Hasil <i>Pie Chart</i> 13	70
Gambar 4.18 Hasil <i>Chart</i> 14	71
Gambar 4.19 Hasil <i>Chart</i> 15	71
Gambar 4.20 Hasil <i>Pie Chart</i> 16	72
Gambar 4.21 Hasil <i>Chart</i> 17	72
Gambar 4.22 Hasil <i>Chart</i> 18	73
Gambar 4.23 Hasil <i>Chart</i> 19	73
Gambar 4.24 Hasil <i>Pie Chart</i> 20	74
Gambar 4.25 Hasil <i>Chart</i> 21	74
Gambar 4.26 Hasil <i>Pie Chart</i> 22	75
Gambar 4.27 Hasil <i>Pie Chart</i> 23	75
Gambar 4.28 <i>Website MyFigureCollection site</i>	80
Gambar 4.29 Visual <i>UI Aplikasi Blokess</i>	83
Gambar 4.30 <i>Layout UI Hotwheels Showcase app</i>	84
Gambar 4.31 <i>Broken Parts dan Yellowing</i> milik Kolektor Gundam	85
Gambar 4.32 Hasil <i>Repaint Sky Defender</i> jasarakitGundam.id	86
Gambar 4.33 <i>User persona Pria</i>	87
Gambar 4.34 <i>User persona wanita</i>	88
Gambar 4.35 <i>User Journey Pria</i>	89
Gambar 4.36 <i>User Journey Wanita</i>	90
Gambar 4.37 <i>Logo Multi Toys</i>	91
Gambar 4.38 <i>Mindmapping</i>	92
Gambar 4.39 <i>Typography</i>	94
Gambar 4.40 <i>Moodboard Illustration</i>	94
Gambar 4.41 <i>Moodboard Color palette</i>	95
Gambar 4.42 <i>Moodboard Grid & Layouting</i>	95
Gambar 4.43 <i>Information Architecture</i>	98
Gambar 4.44 <i>Flowchart Mobile App</i>	99
Gambar 4.45 <i>Sketch Wireframe</i>	100
Gambar 4.46 <i>Low Fidelity Loading screen beserta Column grid</i>	101
Gambar 4.47 <i>Lowfidelity Repair Kit Sign In/Sign Up</i>	101
Gambar 4.48 <i>Sketch Logo</i>	102
Gambar 4.49 <i>Progress Alt Logo</i>	102
Gambar 4.50 Hasil <i>Alternative Logo 1</i>	102
Gambar 4.51 <i>Alternative Logo</i>	103
Gambar 4.52 <i>Final Logo Repair Kit</i>	103
Gambar 4.53 <i>Flow sketch to final logo</i>	104
Gambar 4.54 Implementasi <i>grid system</i> di aplikasi <i>repairkit</i>	107
Gambar 4.55 <i>Mini scale mascot sketch</i>	110
Gambar 4.56 <i>Sketch lineart mascot alt 1</i>	110
Gambar 4.57 <i>Coloring Sketch alt 1</i>	110

Gambar 4.58 <i>Mini scale mascot sketch</i>	111
Gambar 4.59 <i>Mini scale mascot</i>	111
Gambar 4.60 <i>final art mascot sketch</i>	111
Gambar 4.61 <i>final art mascot</i>	111
Gambar 4.62 <i>Maskot chibi emoji</i>	111
Gambar 4.63 <i>final art car ilustrasi</i>	111
Gambar 4.64 <i>final art RC Ilustrasi</i>	111
Gambar 4.65 <i>Afacad typography</i>	113
Gambar 4.66 <i>Afacad Typography</i>	113
Gambar 4.67 <i>Proses Fotografi Aset Produk</i>	114
Gambar 4.68 <i>Post Feed & Reels</i>	118
Gambar 4.69 <i>X-Banner Mockup</i>	119
Gambar 4.70 <i>Banner visual and brochure low fidelity</i>	119
Gambar 4.71 <i>Toolkit Repairkit sketch and mockup</i>	120
Gambar 4.72 <i>Maskot face emoji & illustrate sticker</i>	121
Gambar 4.73 <i>Keychain plastic model</i>	121
Gambar 4.74 <i>Keychain maskot before after</i>	122
Gambar 4.75 <i>T-Shirt RK Ez-RAM</i>	122
Gambar 4.76 <i>Prototype Aplikasi Repair Kit</i>	123
Gambar 4.77 <i>Feed Instagram</i>	124
Gambar 4.78 <i>Mockup Feed Instagram</i>	124
Gambar 4.79 <i>Mockup Reels Instagram</i>	125
Gambar 4.80 <i>X Banner Repair Kit</i>	126
Gambar 4.81 <i>Brochure Mockup.</i>	126
Gambar 4.82 <i>Keychain Plastic Model Analysis</i>	127
Gambar 4.83 <i>Keychain Mascot</i>	127
Gambar 4.84 <i>Foto Mockup Mascot Sticker</i>	128
Gambar 4.85 <i>Foto Toolkit Mockup</i>	128
Gambar 4.86 <i>Foto Tumbler Mockup</i>	129
Gambar 4.87 <i>Foto Mockup Pylox Spray Repairkit</i>	129
Gambar 4.88 <i>Foto Alpha Testing Prototype Day</i>	130
Gambar 4.89 <i>Beta test Komunitas Gundam</i>	142
Gambar 4.90 <i>Beta test Komunitas Ultima Toys</i>	144
Gambar 4.91 <i>Desain Layout utama dan user dari aplikasi</i>	147
Gambar 4.92 <i>Desain Ilustrasi Brand Maskot EZ-RAM</i>	148
Gambar 4.93 <i>Layout Penjelasan Produk Gundam Wing</i>	149
Gambar 4.94 <i>Layout Halaman Homepage Utama</i>	150
Gambar 4.95 <i>Layout Halaman Panduan Perawatan Modelkit</i>	151
Gambar 4.96 <i>Layout halaman Diskusi Forum</i>	152
Gambar 4.97 <i>Layout halaman Shopping tools</i>	153
Gambar 4.98 <i>Layout halaman Tools category</i>	154
Gambar 4.99 <i>Layout halaman User Personalize</i>	156
Gambar 4.100 <i>Mockup Poster X Banner Repair Kit</i>	158

Gambar 4.101 <i>Mockup Brochure</i>	159
Gambar 4.102 <i>Analysis Mockup Keychain Ez-RAM chibi</i>	159
Gambar 4.103 <i>Analysis Keychain plastic model analysis</i>	160
Gambar 4.104 <i>Mockup keychain Ez-RAM chibi car</i>	160
Gambar 4.105 <i>Mockup Pouch Toolkit</i>	161
Gambar 4.106 <i>Mockup Sticker EZ-RAM Chibi</i>	161
Gambar 4.107 <i>Mockup Sticker Ez-RAM chibi Gunpla</i>	162
Gambar 4.108 <i>Mockup Instagram Feeds</i>	162
Gambar 4.109 <i>Mockup Instagram feeds & Instagram Reels</i>	163
Gambar 4.110 <i>Mockup T-shirt Repairkit</i>	163
Gambar 4.112 <i>Mockup Tumbler Repairkit</i>	164
Gambar 4.113 <i>Mockup Pylox Spray Repairkit</i>	164



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxix
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxvi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxix
Lampiran Kuesioner.....	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara	lvi
Lampiran Dokumentasi.....	cxxv

