

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF UNTUK
MENGINFORMASIKAN GEJALA GANGGUAN DERPRESI ANAK
PADA ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Chelsea Valencia Chairil
00000068055**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF UNTUK
MENGINFORMASIKAN GEJALA GANGGUAN DERPRESI ANAK
PADA ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Chelsea Valencia Chairil
0000068055**

**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 : Chelsea Valencia Chairil
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068055
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF
UNTUK MENGINFORMASIKAN GEJALA GANGGUAN DEPRESI ANAK
KEPADA ORANG TUA**

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, 12 Desember 2025



(Chelsea Valencia Chairil)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chelsea Valencia Chairil
NIM : 00000068055
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Website Interaktif Untuk
Menginformasikan Gejala Gangguan Depresi pada
Orang Tua

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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Chelsea Valencia Chairil)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF
UNTUK MENGINFORMASIKAN GEJALA GANGGUAN DEPRESI ANAK
KEPADA ORANG TUA

Oleh

Nama Lengkap : Chelsea Valencia Chairil

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068055

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

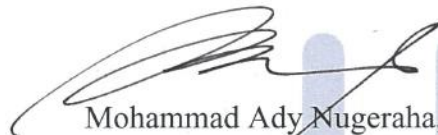
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Penguji



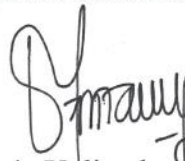
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chelsea Valencia Chairil
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068055
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN WEBSITE
INTERAKTIF UNTUK
MENGINFORMASIKAN GEJALA
GANGGUAN DEPRESI ANAK PADA
ORANG TUA

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, 16 Desember 2025



(Chelsea Valencia Chairil)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, karunia, serta penyertaannya penulis dapat menyusun tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program pendidikan Desain Komunikasi Visual yang penulis tempuh di Universitas Multimedia Nusantara. Semoga penulisan ini dapat menambah wawasan, memperdalam pemahaman, serta menjadi sarana bagi penulis untuk menetapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

Pada kesempatan kali ini, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan, bimbingan, serta doa, diantaranya:

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, S.Sn, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Fiona Valentina Damanik, M. Psi., selaku narasumber psikolog klinis.
6. Remaja berinisial S.A, selaku narasumber remaja penderita gangguan depresi.
7. Para orang tua yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam proses pengumpulan data kuesioner, wawancara, dan *focus group discussions*.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman saya yang senantiasa memberikan bantuan, serta dukungan fisik dan mental.

Perancangan website interaktif ini diharapkan dapat mempermudah akses informasi mengenai gangguan depresi anak, khususnya mengenai gejala dan

tingkat keparahannya kepada para orang tua. Dari hal ini, para orang tua juga diharapkan dapat mengenali gejala-gejala yang telah ditunjukkan oleh anak-anak mereka dan segera melakukan pengecekan serta pengobatan jika diperlukan. Selain itu, hasil perancangan dan Tugas Akhir ini dapat berguna untuk riset atau perancangan serupa di masa depan.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Chelsea Valencia Chairil)



PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIIF UNTUK MENGINFORMASIKAN GEJALA GANGGUAN DEPRESI ANAK KEPADA ORANG TUA

(Chelsea Valencia Chairil)

ABSTRAK

Terjadi sebuah permasalahan di Indonesia, dimana prevalensi depresi tertinggi berada pada kelompok anak muda. Diagnosis gangguan depresi pada anak-anak ini sering terlewatkan karena manifestasi gejalanya yang berbeda dengan orang dewasa. Permasalahan ini kemudian diperburuk oleh kurangnya kesadaran orang tua dalam mengenali tanda-tanda gejala gangguan depresi pada anak. Sehingga anak penderita gangguan depresi tidak mendapatkan perhatian dan pengobatan yang semestinya. Keterbatasan pemahaman dan akses informasi yang tepat menjadi salah satu hambatan utama dalam penanganan gangguan ini. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media informasi yang mampu memberikan data yang lengkap, mudah diakses dan mudah digunakan oleh orang tua. Sehingga peneliti melakukan perancangan media informasi berupa website interaktif untuk menginformasikan para orang tua mengenai gejala dan tingkat gangguan depresi. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif berupa kuesioner, wawancara, dan *focus group discussions* untuk menemukan data-data yang dibutuhkan. Sementara itu, metode perancangan yang digunakan adalah metode *User Centered Design Process* oleh Donald A. Norman. Berdasarkan data-data yang terkumpul, ditemukan bahwa para orang tua membutuhkan media informasi berupa website. Khususnya untuk membantu para orang tua untuk mengetahui informasi terkait gangguan depresi anak secara mendalam dan menyeluruh. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah website informasi yang dibuat khusus untuk para orang tua. Website kemudian melalui proses tes untuk mengetahui keberhasilan perancangan, yaitu *alpha* dan *beta test*. Dimana hasil tes menunjukkan bahwa website telah dapat memberikan informasi terkait gangguan depresi anak dengan mudah dipahami dan digunakan. Perancangan website ini diharapkan dapat membantu orang tua untuk meningkatkan pengetahuan mereka terkait gejala gangguan depresi pada anak.

Kata kunci: Website, Gejala Gangguan Depresi Anak, Orang Tua

DESIGNING INTERACTIVE WEBSITE TO INFORM PARENTS ABOUT SYMPTOMS OF ADOLESCENT DEPRESSION

(Chelsea Valencia Chairil)

ABSTRACT (English)

A problem occurs in Indonesia, where the highest prevalence of depression is among young people. The diagnosis of depression in children is often missed because the symptoms manifest differently than in adults. This problem is worsened by a lack of parental awareness in recognizing the signs of depression in children. As a result, children with depression do not receive appropriate attention and treatment. Limited understanding and access to appropriate information are major obstacles in addressing this disorder. Therefore, an information medium is needed that can provide comprehensive data, is easily accessible, and is easy for parents to use. Therefore, researchers designed an information medium in the form of a website to inform parents about the symptoms and severity of depression. The researcher used a quantitative research method in the form of questionnaires, interviews, and focus group discussions to gather the necessary data. Meanwhile, the design method used was the User Centered Design Process by Donald A. Norman. Based on the collected data, it was found that parents need an information medium in the form of a website. Specifically, to help parents understand information related to children's depression disorders in depth and comprehensively. Therefore, the researcher designed an informational website specifically created for parents. The website then went through testing to evaluate the success of the design, namely alpha and beta tests. The test results showed that the website was able to provide information about children's depression disorders that is easy to understand and use. This website design is expected to help parents improve their knowledge regarding the symptoms of depression disorders in children.

Keywords: Website, Adolescents Depressive Disorder Symptoms, Parents

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	ivv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vvi
ABSTRAK	viiiii
ABSTRACT (English)	ixx
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xixiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxxxi
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Jenis-Jenis Media Informasi	5
2.1.2 Tujuan Penggunaan Media Informasi	8
2.2 Website	10
2.2.1 Proses dan Prinsip Desain Website	10
2.2.2 Fundamental Desain Website	12
2.2.3 Usabilitas Website	14
2.3 Prinsip Desain	17
2.3.1 Penekanan	17
2.3.2 Kontras	18
2.3.1 Keseimbangan	19

2.3.2 Penyelesaian.....	19
2.3.1 Pengulangan	20
2.3.2 Alur.....	21
2.4 Elemen Desain Website	23
2.4.1 Layout	23
2.4.2 User Experience	34
2.4.3 User Interface.....	39
2.4.4 Type.....	40
2.4.5 Colour	37
2.4.6 Imagery	50
2.4.7 Controls and Affordances	58
2.4.8 Information Architecture.....	62
2.5 Gangguan Depresi Anak dan Remaja.....	67
2.5.1 Penyebab Depresi Anak dan Remaja.....	68
2.5.2 Jenis Depresi Anak dan Remaja.....	68
2.5.1 Gejala Depresi Anak dan Remaja	69
2.5.2 Penanganan Depresi Anak dan Remaja	71
2.6 Penelitian yang Relevan.....	72
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	74
3.1 Subjek Perancangan	74
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	78
3.2.1 Understand Context of Use	79
3.2.2 Specify User Requirements	80
3.2.3 Design Solutions.....	80
3.2.4 Evaluate Against Requirements	80
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	81
3.3.1 Kuesioner	81
3.3.2 Wawancara	84
3.3.3 Focus Group Discussion.....	91
3.3.4 Studi Eksisting.....	94
3.3.4 Studi Referensi	94

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	95
4.1 Hasil Perancangan	95
4.1.1 <i>Understand Context of Use</i>	95
4.1.2 <i>Specify User Requirements</i>	125
4.1.3 <i>Design Solutions</i>.....	149
4.1.4 <i>Evaluate Against Requirements</i>	204
4.1.5 <i>Design Process Conclusions</i>	220
4.2 Pembahasan Perancangan	220
4.2.1 <i>Beta Test</i>	220
4.2.2 <i>Analisis Media Utama</i>.....	237
4.2.3 <i>Analisis Media Sekunder</i>.....	272
4.2.4 <i>Anggaran</i>	275
BAB V PENUTUP.....	278
5.1 Simpulan	278
5.2 Saran	279
DAFTAR PUSTAKA.....	281
LAMPIRAN.....	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Gejala Gangguan Depresi Ringan dan Berat	69
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	72
Tabel 4.1 Data Demografis Responden	96
Tabel 4.2 Data Pengetahuan Umum Gangguan Depresi Responden.....	97
Tabel 4.3 Data Media Informasi yang Digunakan Responden	99
Tabel 4.4 Data Aksesibilitas Media Informasi Responden.....	102
Tabel 4.5 Analisis SWOT Website AyoSehat	115
Tabel 4.6 Analisis SWOT Website MSD Manuals.....	117
Tabel 4.7 Analisis SWOT Website UNICEF Indonesia	120
Tabel 4.8 Analisis SWOT Website Sehat Jiwa.....	122
Tabel 4.9 UEQ Scale.....	205
Tabel 4.10 Nilai Rata-Rata Skala UEQ Alpha Test.....	207
Tabel 4.11 Nilai Rata-Rata Skala UEQ Beta Test	222
Tabel 4.12 Anggaran Produksi Website.....	275
Tabel 4.13 Anggaran Produksi Media Sekunder	276



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Media Informasi ‘Verbal Representations’	6
Gambar 2.2 Gambar Media Informasi ‘Graphic Representations’	7
Gambar 2.3 Gambar Media Informasi ‘Still Pictures’	7
Gambar 2.4 Gambar Website dengan Straight Usability	15
Gambar 2.5 Gambar Website dengan Curved Usability	16
Gambar 2.6 Gambaran Prinsip Emphasis pada website Digital Mash.....	17
Gambar 2.7 Gambaran Prinsip Contrast pada website Twe4ked Studios.....	18
Gambar 2.8 Gambaran Prinsip Balance pada website Mint Wheels	19
Gambar 2.9 Gambaran Prinsip Alignment pada website indextwo	20
Gambar 2.10 Gambaran Prinsip Repetition pada website VIM Interactive.....	21
Gambar 2.11 Gambaran Prinsip Flow pada website Wilson Doors.....	21
Gambar 2.12 Gambar Variasi Ukuran Layar	24
Gambar 2.13 Gambaran Position Website SuperTracker’s Food	24
Gambar 2.14 Gambaran White Space Website Google	25
Gambar 2.15 Gambaran Penggunaan Margin yang Baik dan Tidak	26
Gambar 2.16 Gambar Penggunaan Grid Kanan dan Kiri	27
Gambar 2.17 Gambaran Penggunaan Grid Atas dan Bawah	27
Gambar 2.18 Gambaran Columns.....	28
Gambar 2.19 Gambaran Rows	28
Gambar 2.20 Gambaran Gutters	29
Gambar 2.21 Gambaran Margins	29
Gambar 2.22 Gambaran Modules	30
Gambar 2.23 Card-Style Layout Pattern.....	31
Gambar 2.24 Split-Style Layout Pattern	31
Gambar 2.25 Single-Page Layout Pattern.....	32
Gambar 2.26 Asymmetry Layout Pattern	32
Gambar 2.27 Navigation Tabs Layout Pattern.....	33
Gambar 2.28 Carousels Layout Pattern	34
Gambar 2.29 Gambaran Typeface Sans Serif dan Serif	41
Gambar 2.30 Gambaran Typeface Slab Serif	41
Gambar 2.31 Gambaran Letterform Alignment.....	42
Gambar 2.32 Gambaran X-Height	42
Gambar 2.33 Gambaran Font Weights and Styles	43
Gambar 2.34 Gambar Contoh Body Typefaces	44
Gambar 2.35 Gambaran Jenis Huruf Display Typefaces.....	44
Gambar 2.36 Gambaran Bahasa Warna Pertama.....	46
Gambar 2.37 Gambaran Jenis Kombinasi Warna	48
Gambar 2.38 Gambaran Warna Triadic	48
Gambar 2.39 Gambaran Penerapan Fotografi pada Website	50
Gambar 2.40 Contoh Penerapan Logo	53

Gambar 2.41 Contoh Penerapan <i>Icon</i>	54
Gambar 2.42 Contoh Clarifying Icons	54
Gambar 2.43 Contoh Interactive Icons	55
Gambar 2.44 Jenis-Jenis Ikon	55
Gambar 2.45 Contoh Simbol	56
Gambar 2.46 Contoh Penerapan Pola pada Website.....	55
Gambar 2.47 Contoh Penerapan Tekstur pada Website.....	56
Gambar 2.48 Contoh Penerapan Gradasi di Kehidupan Nyata.....	56
Gambar 2.49 Contoh Latar Belakang pada Website.....	57
Gambar 2.50 Contoh Navigation Controls Links	57
Gambar 2.51 Contoh Stepped Progress Indicators	59
Gambar 2.52 Contoh Data Manipulation Controls	59
Gambar 2.53 Contoh Information Display Controls.....	60
Gambar 2.54 Contoh Rollovers.....	60
Gambar 2.55 Contoh Flipping Parts of Screen	61
Gambar 2.56 Gambar ‘Three Circles of Information Architecture’	64
Gambar 2.57 Contoh Organization System	65
Gambar 2.58 Contoh Labeling Systems.....	66
Gambar 2.59 Contoh Navigation Systems	66
Gambar 2.60 Contoh Search Systems.....	67
Gambar 3.1 Metode User Centered Design	79
Gambar 4.1 Foto Wawancara dengan Psikolog	105
Gambar 4.2 Gambar Dokumentasi FGD bersama Orang Tua	111
Gambar 4.3 Gambar Website Kemenkes	115
Gambar 4.4 Gambar Website MSD Manuals	117
Gambar 4.5 Gambar Website UNICEF – untuk setiap anak	119
Gambar 4.6 Gambar Website sehat jiwa.....	121
Gambar 4.7 User Persona Martina Nadia	126
Gambar 4.8 User Persona Andi Suhendra.....	127
Gambar 4.9 User Persona Regina Catherine.....	128
Gambar 4.10 Sketsa Konten dan Information Architecture.....	129
Gambar 4.11 Sketsa dan Penjabaran Konten	130
Gambar 4.12 Information Architecture Website.....	130
Gambar 4.13 User Flow Sketsa dan Penjabaran Konten	131
Gambar 4.14 User Flow Information Architecture	132
Gambar 4.15 Flowchart Halaman Informasi Gangguan Depresi.....	133
Gambar 4.16 Flowchart Halaman Cek Gejala Gangguan Depresi	136
Gambar 4.17 Flowchart Halaman Langkah Pengobatan.....	137
Gambar 4.18 Flowchart Halaman Layanan Kesehatan Mental	138
Gambar 4.19 Flowchart Halaman About Us.....	139
Gambar 4.20 Flowchart Halaman Sign In / Login.....	140
Gambar 4.21 Proses Mindmapping.....	141
Gambar 4.22 Proses Brainstorming Big Idea.....	144

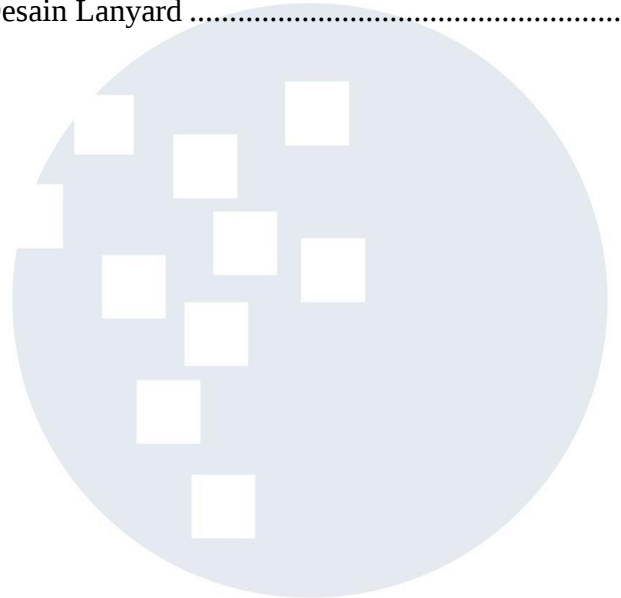
Gambar 4.23 Proses Brainstorming Final Big Idea	144
Gambar 4.24 Moodboard	144
Gambar 4.25 Desain Stylescape.....	147
Gambar 4.26 Logo Lembaga Into The Light Indonesia.....	148
Gambar 4.27 Desain Key Visual Pertama	150
Gambar 4.28 Desain Key Visual Kedua	151
Gambar 4.29 Desain Key Visual Ketiga.....	152
Gambar 4.30 Jenis Font yang Digunakan	153
Gambar 4.31 Triadic Colour Scheme.....	154
Gambar 4.32 Warna Pastel Triadic Colour Scheme	155
Gambar 4.33 Ukuran Layar dan Margin Website.....	156
Gambar 4.34 Penggunaan 2 Column	157
Gambar 4.35 Penggunaan 3 Column	157
Gambar 4.36 Penggunaan 5 Column	158
Gambar 4.37 Penggunaan 7 Column	158
Gambar 4.38 Penggunaan 9 Column	159
Gambar 4.39 Penggunaan 12 Column	159
Gambar 4.40 Penggunaan 14 Column	160
Gambar 4.41 Penggunaan Modular	160
Gambar 4.42 Gutter Website.....	161
Gambar 4.43 Gaya Layout Split Screen.....	161
Gambar 4.44 Gaya Layout Single Page	162
Gambar 4.45 Gaya Layout Card Style	162
Gambar 4.46 Gaya Layout Carousels Style	163
Gambar 4.47 Sketsa Halaman Landing Page dan Cek Gejala	163
Gambar 4.48 Sketsa Halaman Tentang Depresi	164
Gambar 4.49 Sketsa Halaman Tingkat Keparahannya Depresi.....	164
Gambar 4.50 Sketsa Halaman Gejala Depresi	165
Gambar 4.51 Sketsa Halaman Langkah Pengobatan	165
Gambar 4.52 Sketsa Halaman About Us.....	166
Gambar 4.53 Low Fidelity Halaman Landing Page.....	167
Gambar 4.54 Low Fidelity Halaman Tentang Depresi	168
Gambar 4.55 Low Fidelity Halaman Cek Gejala.....	169
Gambar 4.56 Low Fidelity Halaman Pengerjaan Tes Cek Gejala	169
Gambar 4.57 Low Fidelity Halaman Loading Page.....	170
Gambar 4.58 Low Fidelity Halaman Hasil Tes Cek Gejala.....	170
Gambar 4.59 Low Fidelity Halaman Layanan Kesehatan Mental	171
Gambar 4.60 Low Fidelity Halaman Informasi Layanan Kesehatan.....	171
Gambar 4.61 Low Fidelity Halaman About Us	172
Gambar 4.62 Low Fidelity Halaman Sign In	173
Gambar 4.63 Low Fidelity Halaman Log In.....	173
Gambar 4.64 Aset Call-to-Action Buttons.....	174
Gambar 4.65 Aset Text dan Floating Action Buttons.....	174

Gambar 4.66 Aset Navigation Buttons	175
Gambar 4.67 Aset Data Input Buttons	175
Gambar 4.68 Aset Filled dan Outlined Icons.....	176
Gambar 4.69 Aset Illustrated Icons.....	176
Gambar 4.70 Aset Brand Logo	177
Gambar 4.71 Aset Brand Logo Guideliness	177
Gambar 4.72 Aset Logo Layanan Kesehatan Online.....	178
Gambar 4.73 Aset Logo Brand Lain	178
Gambar 4.74 Aset Fotografi.....	179
Gambar 4.75 Proses Editing Subjek Fotografi.....	179
Gambar 4.76 Proses Editing Background dan Warna Fotografi.....	180
Gambar 4.77 Proses Editing Background Fotografi	181
Gambar 4.78 Aset Fotografi Halaman Langkah dan Layanan Pengobatan	181
Gambar 4.79 Proses Digital Imaging Layanan Kesehatan Offline	181
Gambar 4.80 Aset Fotografi Halaman About Us.....	182
Gambar 4.81 Aset Ilustrasi Cinta	183
Gambar 4.82 Aset Ilustrasi Alam.....	183
Gambar 4.83 Aset Ilustrasi Maskot.....	184
Gambar 4.84 Aset Ilustrasi Maskot Berbagai Pose.....	184
Gambar 4.4 Aset Ilustrasi Indikator	185
Gambar 4.86 High Fidelity Halaman Landing Page.....	186
Gambar 4.87 High Fidelity Halaman Tentang Gangguan Depresi	187
Gambar 4.88 High Fidelity Halaman Tingkat Keparahan Depresi.....	188
Gambar 4.89 High Fidelity Halaman Gejala Gangguan Depresi.....	190
Gambar 4.90 High Fidelity Halaman Langkah Pengobatan	191
Gambar 4.91 High Fidelity Halaman Cek Gejala	192
Gambar 4.92 High Fidelity Halaman Tes Cek Gejala	193
Gambar 4.93 High Fidelity Halaman Loading Page.....	193
Gambar 4.94 High Fidelity Halaman Hasil Tes.....	194
Gambar 4.95 High Fidelity Halaman Layanan Kesehatan Offline.....	195
Gambar 4.96 High Fidelity Halaman Layanan Kesehatan Online.....	196
Gambar 4.97 High Fidelity Halaman About Us.....	196
Gambar 4.98 High Fidelity Halaman Sign In	197
Gambar 4.99 High Fidelity Halaman Log In	198
Gambar 4.100 Prototype Components	198
Gambar 4.101 Page Prototype.....	199
Gambar 4.102 Poster Media Sosial	200
Gambar 4.103 Mockup Social Media Post	200
Gambar 4.104 Mockup Youtube Ads	201
Gambar 4.105 Mockup Seragam Kegiatan	201
Gambar 4.106 Desain Depan dan Tali Lanyard.....	201
Gambar 4.107 Mockup Depan Lanyard.....	202
Gambar 4.108 Mockup Depan Lanyard Berbagai Perspektif	202

Gambar 4.109 Desain Belakang Lanyard	202
Gambar 4.110 Mockup Belakang Lanyard	203
Gambar 4.111 Mockup Belakang Lanyard Berbagai Perspektif	204
Gambar 4.112 Foto Peralatan untuk Alpha Test.....	206
Gambar 4.113 Nilai Kualitas Pragmatis, Hedonis, dan Keseluruhan	208
Gambar 4.114 Iterasi Halaman Landing Page	210
Gambar 4.115 Iterasi Halaman Tentang Gangguan Depresi	211
Gambar 4.116 Iterasi Halaman Gangguan Depresi Umum	211
Gambar 4.117 Iterasi Halaman Tingkat Keparahannya Depresi	212
Gambar 4.118 Iterasi Halaman Tentang Depresi Ringan	213
Gambar 4.119 Iterasi Halaman Tentang Depresi Sedang	213
Gambar 4.120 Iterasi Halaman Tentang Depresi Berat	214
Gambar 4.121 Iterasi Halaman Tentang Gejala Gangguan Depresi	215
Gambar 4.122 Iterasi Halaman Tentang Gejala Gangguan Depresi Anak	216
Gambar 4.123 Iterasi Halaman Tentang Langkah Pengobatan.....	216
Gambar 4.124 Iterasi Halaman Tentang Urutan Langkah Pengobatan.....	217
Gambar 4.125 Iterasi Halaman Tentang Cek Gejala	218
Gambar 4.126 Iterasi Halaman Tentang Layanan Kesehatan Offline	219
Gambar 4.127 Iterasi Halaman Tentang Layanan Kesehatan Online	219
Gambar 4.128 Dokumentasi Beta Test	222
Gambar 4.129 Screenshot Masukan 1 Orang Tua	225
Gambar 4.130 Iterasi Header Navigation Bar.....	225
Gambar 4.131 Screenshot Masukan 2 Orang Tua	225
Gambar 4.132 Iterasi Ukuran Tombol ‘Selanjutnya’	225
Gambar 4.133 Screenshot Masukan 3 Orang Tua	226
Gambar 4.134 Iterasi Tombol Rambu Tingkat Keparahannya.....	226
Gambar 4.135 Screenshot Masukan 4 Orang Tua	227
Gambar 4.136 Iterasi Aset ‘Perangko’	227
Gambar 4.137 Jenis Font Pada Website.....	228
Gambar 4.138 Font Header Website	229
Gambar 4.139 Font Sub Header Website.....	229
Gambar 4.140 Font Body Text Website	230
Gambar 4.141 Penerapan Warna Biru pada Website.....	231
Gambar 4.142 Penerapan Warna Biru Tua pada Website.....	232
Gambar 4.143 Penerapan Pink dan Orange pada Website.....	232
Gambar 4.144 Ukuran Layar dan Margin Website	233
Gambar 4.145 Penerapan Layout 2 Column	234
Gambar 4.146 Penerapan Layout 3 Column	235
Gambar 4.147 Penerapan Layout 5 Column	235
Gambar 4.148 Penerapan Layout 7 Column	236
Gambar 4.149 Penerapan Layout 9 Column	236
Gambar 4.150 Penerapan Layout 12 Column	237
Gambar 4.151 Penerapan Layout 14 Column	238

Gambar 4.152 Penerapan Layout Modular	239
Gambar 4.153 Penerapan Gutter Website.....	239
Gambar 4.154 Penerapan Gaya Layout Split Screen	240
Gambar 4.155 Penerapan Gaya Layout Single Page	241
Gambar 4.156 Penerapan Gaya Layout Card Style	241
Gambar 4.157 Penerapan Gaya Layout Carousels Style	242
Gambar 4.158 Penerapan Fotografi pada Website.....	243
Gambar 4.159 Penerapan Fotografi Sebagai Latar Belakang	245
Gambar 4.160 Penerapan Ilustrasi pada Website.....	246
Gambar 4.161 Penerapan Logo Brand pada Website	247
Gambar 4.162 Penerapan Logo Lainnya pada Website	247
Gambar 4.163 Penerapan Ikon dan Simbol pada Website.....	248
Gambar 4.164 Penerapan Simbol dan Tombol pada Website.....	248
Gambar 4.165 Penerapan Tombol pada Website.....	249
Gambar 4.166 Penerapan Pola Awan pada Website.....	249
Gambar 4.167 Penerapan Pola Cinta pada Website.....	250
Gambar 4.168 Penerapan Tekstur pada Website	250
Gambar 4.169 Penerapan Gradasi pada Latar Belakang Website.....	251
Gambar 4.170 Penerapan Gradasi pada Latar Belakang Konten.....	251
Gambar 4.171 Header dan Footer Website	252
Gambar 4.172 Halaman Pertama Landing Page	253
Gambar 4.173 Halaman Kedua Landing Page.....	253
Gambar 4.174 Halaman Ketiga Landing Page.....	254
Gambar 4.175 Halaman Keempat Landing Page.....	254
Gambar 4.176 Halaman Pertama Tentang Gangguan Depresi	255
Gambar 4.177 Halaman Kedua Tentang Gangguan Depresi	255
Gambar 4.178 Halaman Ketiga Tentang Gangguan Depresi.....	256
Gambar 4.179 Halaman Utama Tentang Gangguan Depresi.....	257
Gambar 4.180 Halaman Pertama Tingkat Keparahan Depresi	257
Gambar 4.181 Halaman Tingkat Keparahan Depresi Ringan.....	258
Gambar 4.182 Halaman Tingkat Keparahan Depresi Sedang	259
Gambar 4.183 Halaman Tingkat Keparahan Depresi Berat.....	260
Gambar 4.184 Halaman Pertama Gejala Gangguan Depresi	261
Gambar 4.185 Halaman Kedua Gejala Gangguan Depresi.....	261
Gambar 4.186 Halaman Ketiga Gejala Gangguan Depresi	262
Gambar 4.187 Halaman Pertama Langkah Pengobatan.....	263
Gambar 4.188 Halaman Kedua Langkah Pengobatan	264
Gambar 4.189 Halaman Utama Langkah Pengobatan	265
Gambar 4.190 Halaman Layanan Kesehatan Offline dan Online.....	266
Gambar 4.191 Halaman Informasi Kesehatan Offline dan Online.....	267
Gambar 4.192 Halaman Pertama Cek Gejala	267
Gambar 4.193 Halaman Kedua Cek Gejala	268
Gambar 4.194 Halaman Ketiga Cek Gejala.....	269

Gambar 4.195 Halaman Hasil Cek Gejala	270
Gambar 4.196 Halaman About Us	271
Gambar 4.197 Halaman Sign In.....	272
Gambar 4.198 Halaman Log In.....	273
Gambar 4.199 Poster Media Sosial.....	273
Gambar 4.200 Poster Youtube Ads.....	274
Gambar 4.201 Desain Seragam Kegiatan	275
Gambar 4.202 Desain Lanyard	276



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	287
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	289
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Psikolog.....	291
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Remaja	292
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua N	293
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua T.....	294
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua M.....	295
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua A	296
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua D	297
Lampiran <i>Consent Form</i>	298
Lampiran Kuesioner.....	299
Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog.....	312
Lampiran Transkrip Wawancara Remaja Penderita	324
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussions</i>	333
Lampiran Hasil Kuesioner Prototype Day	346
Lampiran Hasil Kuesioner Beta Test	357

