

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
TANAMAN BINAHONG UNTUK PERAWATAN
LUKA TERKONTAMINASI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Livina

00000069975

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
TANAMAN BINAHONG UNTUK PERAWATAN
LUKA TERKONTAMINASI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Livina

00000069975

**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 : Livina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069975
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI TANAMAN BINAHONG UNTUK PERAWATAN LUKA TERKONTAMINASI

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, 16 Desember 2025




(Livina)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Livina
NIM : 00000069975
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Mobile Website* Mengenai Tanaman Binahong
untuk Perawatan Luka Terkontaminasi

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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Livina)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI

TANAMAN BINAHONG UNTUK PERAWATAN

LUKA TERKONTAMINASI

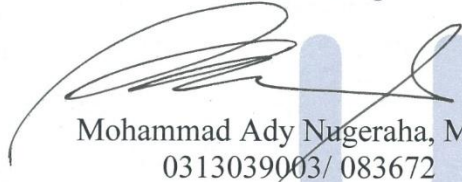
Oleh

Nama Lengkap : Livina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069975
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

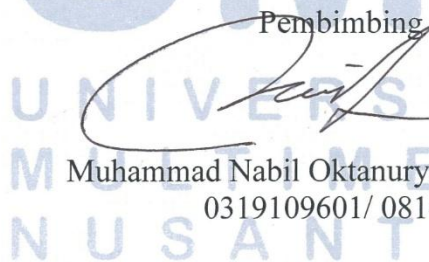
Ketua Sidang


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 : Livina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069975
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
MENGENAI TANAMAN BINAHONG
UNTUK PERAWATAN LUKA
TERKONTAMINASI

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



(Livina)

* 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 telah memberikan berkat dan limpah kasihnya kepada penulis sehingga diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Mobile Website* Mengenai Tanaman Binahong untuk Perawatan Luka Terkontaminasi” dengan baik. Topik ini dipilih oleh penulis karena informasi yang belum terjangkau mengenai tanaman binahong sebagai alternatif perawatan luka terkontaminasi, padahal tanaman ini mudah untuk dibudidayakan di sekitar pekarangan rumah.

Proposal tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik karena tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

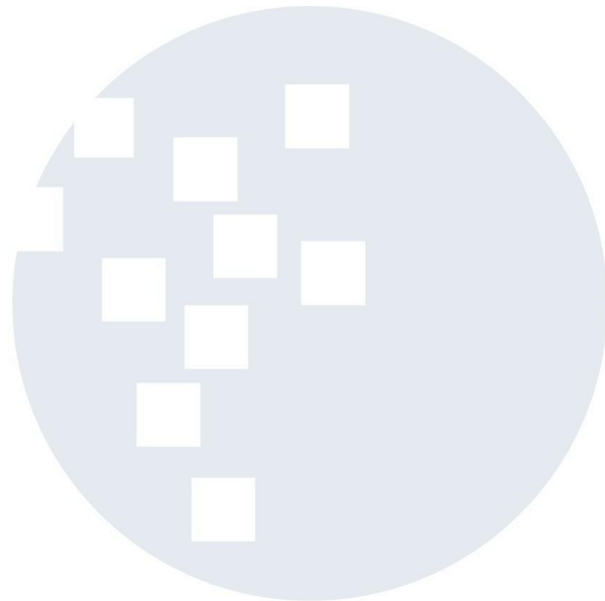
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Orang tua di Lampung serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Andrew Ionesti, sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan berkaitan dengan pengalamannya dalam membudidayakan tanaman binahong.
7. Apt. Julius Riyanto, S.Farm, sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan mengenai proses, manfaat, dan dampak tanaman binahong untuk perawatan luka terkontaminasi.
8. Responden yang sudah bersedia berpartisipasi dalam pelaksanaan pengumpulan data melalui kuesioner.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan, terutama orang tua yang mencari alternatif perawatan luka terkontaminasi dengan efektivitas yang baik namun minim efek samping.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Livina)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI TANAMAN BINAHONG UNTUK PERAWATAN LUKA TERKONTAMINASI

(Livina)

ABSTRAK

Tanaman binahong merupakan salah satu tanaman herbal potensial yang memiliki berbagai khasiat untuk kesehatan, salah satunya sebagai alternatif perawatan luka terkontaminasi. Luka terkontaminasi dapat terjadi kapan pun, bahkan di lingkungan keluarga sekalipun. Namun, pemanfaatannya sebagai perawatan luka terkontaminasi masih terbatas oleh media informasi yang cenderung eksklusif. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang efektif dan mudah diakses oleh orang tua berupa *website mobile*. Perancangan *website mobile* ini melalui riset secara kualitatif, dengan melakukan wawancara, kuesioner, *focus group discussion*, studi eksisting, dan studi referensi. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menjadi acuan dalam merancang desain sesuai teori *User Centered Design* (UCD). Setelah melalui empat tahap dalam teori *User Centered Design*, hasil perancangan menunjukkan bahwa fitur dalam *mobile website* membantu orang tua mengetahui manfaat tanaman binahong untuk perawatan luka terkontaminasi secara aman dan tepat. Fitur tersebut dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas orang tua.

Kata kunci: Binahong, luka terkontaminasi, *mobile website*



DESIGNING A MOBILE WEBSITE ON BINAHONG PLANTS FOR CONTAMINATED WOUND CARE

(Livina)

ABSTRACT (English)

Binahong is one of the potential herbal plants that offers various health benefits, one of which is as an alternative treatment for contaminated wounds. Contaminated wounds can occur at any time, even within the family environment. However, its use for contaminated wound care is still limited due to information media that tends to be exclusive. Therefore, an effective and easily accessible information medium for parents in the form of a mobile website is needed. The design of this mobile website is carried out through qualitative research by conducting interviews, questionnaires, focus group discussions, existing studies, and reference studies. The data collected will be analyzed as a basis for designing according to the User Centered Design (UCD) theory. After going through the four stages of User Centered Design theory, the design results show that the features in the mobile website help parents understand the benefits of binahong plants for the safe and proper treatment of contaminated wounds. These features are designed with consideration for parents accessibility.

Keywords: *Binahong, contaminated wound, mobile website*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	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	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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 <i>Mobile Website</i>	5
2.1.2 <i>Grid Mobile Website</i>	6
2.1.3 <i>Layout dan Spacing Mobile Website</i>	8
2.1.4 <i>Typography Mobile Website</i>	15
2.1.5 <i>Color Mobile Website</i>	16
2.1.6 <i>Prinsip Desain Mobile Website</i>	22
2.1.7 <i>Interaktivitas</i>	24
2.1.8 <i>User Interface</i>	25
2.1.9 <i>User Experience</i>	35
2.2 <i>Tanaman Binahong</i>	42

2.2.1 Klasifikasi Ilmiah Tanaman Binahong	42
2.2.2 Manfaat Tanaman Binahong	43
2.2.3 Tanaman Binahong untuk Luka Terkontaminasi	44
2.3 Penelitian yang Relevan.....	45
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	47
3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	50
3.3.1 Wawancara	50
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	52
3.3.3 Observasi.....	54
3.3.4 Kuesioner	54
3.3.5 Studi Eksisting.....	60
3.3.6 Studi Referensi	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	61
4.1 Hasil Perancangan	61
4.1.1 <i>Understand and Specify The Context of Use</i>	61
4.1.2 <i>Specify The User Requirements</i>	91
4.1.3 <i>Produce Design Solutions</i>	100
4.1.4 <i>Evaluate The Design Against Requirements</i>	126
4.1.5 Kesimpulan Perancangan.....	132
4.2 Pembahasan Perancangan.....	132
BAB V PENUTUP.....	158
5.1 Simpulan	158
5.2 Saran	158
DAFTAR PUSTAKA.....	160
LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 3.1 Kuesioner <i>Section 1</i>	54
Tabel 3.2 Kuesioner <i>Section 2</i>	55
Tabel 3.3 Kuesioner <i>Section 3</i>	57
Tabel 3.4 Kuesioner <i>Section 4</i>	59
Tabel 4.1 Tabel Data Diri Responden.....	69
Tabel 4.2 Pengalaman Merawat Luka Terkontaminasi.....	71
Tabel 4.3 Sumber Informasi Luka Terkontaminasi	71
Tabel 4.4 Luka yang Pernah Dialami Anak	72
Tabel 4.5 Cara Pengobatan Luka Terkontaminasi	72
Tabel 4.6 Pengetahuan Tentang Tanaman Binahong.....	73
Tabel 4.7 Sumber Informasi Tanaman Binahong	73
Tabel 4.8 Skala Pengetahuan Manfaat Tanaman Binahong.....	74
Tabel 4.9 Skala Informasi Mengenai Tanaman Binahong.....	74
Tabel 4.10 Mencari Informasi Mengenai Tanaman Binahong	75
Tabel 4.11 Pernah Mencari Informasi.....	75
Tabel 4.12 Tidak Pernah Mencari Informasi	75
Tabel 4.13 Media untuk Mencari Informasi	76
Tabel 4.14 Faktor untuk Tertarik Membaca	77
Tabel 4.15 Informasi yang Dibutuhkan	78
Tabel 4.16 SWOT <i>Website</i> Berita Kompas.com.....	80
Tabel 4.17 SWOT <i>e-book</i> Binahong.....	82
Tabel 4.18 SWOT <i>Mobile Website</i> Herbalife	84
Tabel 4.19 SWOT <i>Mobile Website</i> Daun Teratai	85
Tabel 4.20 SWOT <i>Mobile Website</i> Headspace.....	87
Tabel 4.21 <i>Content Breakdown</i>	93
Tabel 4.22 UEQ <i>Questions</i>	127
Tabel 4.23 Hasil Rata-Rata UEQ per-skala	128
Tabel 4.24 Perbandingan Nilai <i>Alpha</i> dan <i>Beta Test</i>	136
Tabel 4.25 Anggaran Media Utama dan Media Sekunder.....	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sisi Kanan Menggunakan <i>Grid</i> , Membuatnya Lebih Rapi	6
Gambar 2.2 <i>The Basic Terms</i>	6
Gambar 2.3 <i>Rows dan Modules</i>	7
Gambar 2.4 Jenis <i>Grid</i>	8
Gambar 2.5 Contoh <i>Align Related Elements in a Continuous Line</i>	9
Gambar 2.6 Contoh Penerapan Prinsip <i>Proximity</i>	9
Gambar 2.7 Contoh Penerapan Prinsip <i>Similarity</i>	10
Gambar 2.8 Contoh Penerapan <i>The Rule of Symmetry</i>	10
Gambar 2.9 Contoh Penerapan Hirarki Visual yang Benar dan yang Salah	11
Gambar 2.10 <i>F-Pattern dan Z-Pattern</i>	11
Gambar 2.11 <i>Card Style Layout</i>	12
Gambar 2.12 <i>Split-screen Layout</i>	12
Gambar 2.13 <i>Single-page Layout</i>	13
Gambar 2.14 <i>Asymmetry</i>	13
Gambar 2.15 <i>Navigation Tabs</i>	14
Gambar 2.16 <i>Carousels</i>	14
Gambar 2.17 Perasaan atau Emosi dari <i>Sans Serif Typeface</i>	15
Gambar 2.18 Contoh Set Ukuran Huruf Menggunakan Skala <i>Minor Thrid</i>	16
Gambar 2.19 Perbedaan Dua Rasio Kontras Berdasarkan WCAG 2.1	17
Gambar 2.20 60–30–10 <i>Color Rule</i>	17
Gambar 2.21 Emosi Warna	18
Gambar 2.22 Tiga <i>System Colour</i>	18
Gambar 2.23 Contoh Perbandingan Antara Saturasi	19
Gambar 2.24 <i>Analogous</i>	19
Gambar 2.25 <i>Complementary</i>	20
Gambar 2.26 <i>Triadic Color Combinations</i>	20
Gambar 2.27 <i>Monochromatic</i>	21
Gambar 2.28 Tipe Gradiasi	21
Gambar 2.29 Penerapan Gradiasi	22
Gambar 2.30 <i>Allow People To Undo Destructive Actions</i>	24
Gambar 2.31 Contoh Penerapan <i>Icon</i>	28
Gambar 2.32 Contoh <i>Popups</i>	28
Gambar 2.33 Tiga Jenis Navigasi	29
Gambar 2.34 <i>The Basic Set of Elements in a Form</i>	30
Gambar 2.35 Tiga Jenis <i>Button</i>	31
Gambar 2.36 Tipe <i>Button</i>	31
Gambar 2.37 Tipe <i>Border</i>	32
Gambar 2.38 Contoh <i>Call to Action</i>	32
Gambar 2.39 Tipe <i>Icon</i>	32
Gambar 2.40 Penggunaan <i>Overlay</i> pada Foto	33

Gambar 2.41 Penerapan Ilustrasi dalam <i>Landing Pages</i>	34
Gambar 2.42 Penerapan Animasi dalam <i>Progress Indicators</i>	35
Gambar 2.43 <i>The 7 Factors that Influence User Experience</i>	37
Gambar 2.44 Contoh <i>User Persona</i>	39
Gambar 2.45 Contoh <i>User Journey</i>	40
Gambar 2.46 Contoh <i>Information Architecture</i>	40
Gambar 2.47 Contoh <i>User Flow</i>	41
Gambar 2.48 Foto Tanaman Binahong	42
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Apoteker	62
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Penggiat Budidaya Binahong	63
Gambar 4.3 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	65
Gambar 4.4 Video TikTok	67
Gambar 4.5 Kolom Komentar Tentang Manfaat Tanaman Binahong	68
Gambar 4.6 Kolom Komentar Tentang Budidaya Tanaman Binahong	68
Gambar 4.7 <i>Website</i> Berita Kompas.com	79
Gambar 4.8 <i>E-book</i> Binahong	81
Gambar 4.9 <i>Mobile Website</i> Herbalife	83
Gambar 4.10 <i>Mobile Website</i> Daun Teratai	85
Gambar 4.11 <i>Mobile Website</i> Headspace	87
Gambar 4.12 Kesimpulan Analisis Data	89
Gambar 4.13 <i>User Persona</i>	91
Gambar 4.14 <i>User Journey</i>	92
Gambar 4.15 <i>Information Architecture</i>	94
Gambar 4.16 <i>Flowchart</i> Log-in/Register Akun	95
Gambar 4.17 <i>Flowchart</i> Manfaat	95
Gambar 4.18 <i>Flowchart</i> Budidaya dan Produk	96
Gambar 4.19 <i>User Flow</i>	96
Gambar 4.20 <i>Mind Map</i>	97
Gambar 4.21 <i>Big Idea</i>	98
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i>	99
Gambar 4.23 <i>Brand Mandatory</i>	99
Gambar 4.24 <i>Stylescape</i>	100
Gambar 4.25 Referensi Warna	101
Gambar 4.26 <i>Analogous</i>	101
Gambar 4.27 <i>Color Pallate</i>	102
Gambar 4.28 Referensi Tipografi	102
Gambar 4.29 Jenis Tipografi	103
Gambar 4.30 Referensi Gaya Visual	103
Gambar 4.31 Sketsa Karakter Orang Tua	104
Gambar 4.32 Karakter Orang Tua	104
Gambar 4.33 Referensi <i>Icon</i> , <i>Button</i> , dan <i>CTA</i>	105
Gambar 4.34 Proses Pembuatan <i>Button</i> dan Tipenya	105
Gambar 4.35 Proses Pembuatan <i>Icon</i>	106

Gambar 4.36 Finalisasi <i>Icon</i>	106
Gambar 4.37 Logo <i>Brand</i>	107
Gambar 4.38 Referensi <i>Layout</i>	107
Gambar 4.39 Implementasi <i>Grid</i> dan <i>Layout</i>	108
Gambar 4.40 Alternatif Logo	109
Gambar 4.41 Alternatif <i>Logogram</i>	110
Gambar 4.42 Logo Bilik Daun.....	110
Gambar 4.43 Sketsa <i>Key Visual</i>	111
Gambar 4.44 Aset Foto Tanaman Binahong.....	111
Gambar 4.45 Alternatif <i>Key Visual</i>	112
Gambar 4.46 Alternatif <i>Key Visual Final</i>	112
Gambar 4.47 Proses Stilasi	113
Gambar 4.48 Proses <i>Color Grading</i> di Adobe Photoshop dan Figma.....	113
Gambar 4.49 <i>Key Visual Final</i>	114
Gambar 4.50 Sketsa	115
Gambar 4.51 <i>Low-Fidelity</i>	115
Gambar 4.52 <i>Homepage</i> Bilik Daun.....	116
Gambar 4.53 Manfaat Bilik Daun.....	117
Gambar 4.54 Budidaya Bilik Daun.....	118
Gambar 4.55 Produk Bilik Daun.....	118
Gambar 4.56 Pendaftaran Akun Bilik Daun	119
Gambar 4.57 Tentang Kami Bilik Daun	119
Gambar 4.58 <i>Prototype Components</i>	120
Gambar 4.59 <i>Prototype</i> Bilik Daun	121
Gambar 4.60 Sketsa Desain Facebook <i>Ads</i>	122
Gambar 4.61 Desain Facebook <i>Ads</i>	122
Gambar 4.62 Sketsa Desain YouTube <i>Ads</i>	123
Gambar 4.63 Desain YouTube <i>Ads</i> di <i>Mobile</i>	123
Gambar 4.64 Desain YouTube <i>Ads</i> di <i>Desktop</i>	124
Gambar 4.65 Sketsa Desain Google <i>Banner Ads</i>	124
Gambar 4.66 Desain Google <i>Banner Ads</i>	125
Gambar 4.67 Desain <i>Paper Bag</i>	126
Gambar 4.68 Proses <i>Alpha Testing</i>	127
Gambar 4.69 Grafik <i>Benchmark</i>	129
Gambar 4.70 <i>Attractiveness</i> , <i>Pragmatic</i> , dan <i>Hedonic Quality</i>	130
Gambar 4.71 Menambahkan <i>After Delay</i>	130
Gambar 4.72 Perubahan <i>Scroll Behavior</i>	131
Gambar 4.73 Perbaikan <i>Menu Dropdown</i>	131
Gambar 4.74 Penambahan Alur <i>Share</i>	131
Gambar 4.75 Perubahan Warna	132
Gambar 4.76 Proses <i>User Testing</i>	133
Gambar 4.77 Grafik <i>Benchmark User Testing</i>	135
Gambar 4.78 Hasil <i>Beta Testing</i>	135

Gambar 4.79 Revisi Warna <i>Navigation Bar</i>	137
Gambar 4.80 <i>Analogous</i>	138
Gambar 4.81 <i>Color Pallate</i>	138
Gambar 4.82 Jenis dan Gaya <i>Font</i>	139
Gambar 4.83 Implementasi Ukuran Teks	140
Gambar 4.84 Implementasi Ukuran Teks	140
Gambar 4.85 Tipe <i>Button</i> di Bilik Daun	141
Gambar 4.86 Tipe <i>Icon</i> di Bilik Daun.....	141
Gambar 4.87 Penerapan <i>Grid</i>	142
Gambar 4.88 Penerapan <i>Layout</i> Bilik Daun	142
Gambar 4.89 Penggunaan Gradiasi.....	143
Gambar 4.90 Penggunaan Ilustrasi	144
Gambar 4.91 <i>Progress Indicator</i>	144
Gambar 4.92 <i>Homepage</i> Bilik Daun.....	145
Gambar 4.93 <i>Popup</i> Konfirmasi <i>Subscribe</i>	146
Gambar 4.94 <i>Hamburger</i> Menu Bilik Daun.....	147
Gambar 4.95 <i>Segmented Control</i>	148
Gambar 4.96 <i>Popup</i> Anatomi Binahong.....	148
Gambar 4.97 <i>Card-Based Layout</i>	149
Gambar 4.98 Halaman Budidaya Bilik Daun	149
Gambar 4.99 Halaman Produk Bilik Daun	150
Gambar 4.100 <i>Popup Share Link</i> Produk	150
Gambar 4.101 Penerapan Umpan Balik di Halaman Produk.....	151
Gambar 4.102 Proses <i>Sign-in/Register</i> Akun.....	151
Gambar 4.103 Tentang Kami Bilik Daun	153
Gambar 4.104 Facebook <i>Ads</i>	153
Gambar 4.105 YouTube <i>Ads</i>	154
Gambar 4.106 Google <i>Ads</i>	155
Gambar 4.107 <i>Paper Bag</i>	156

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxviii
Lampiran Kuesioner.....	xxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xliii
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lii
Lampiran Transkrip <i>Beta Test</i>	lx
Lampiran Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxx
Lampiran Kuesioner <i>Beta Test</i>	lxxix

