

**PERANCANGAN *MOBILE WEB APP* EDUKASI DALAM
PENCEGAHAN RISIKO CEDERA KAKI DALAM
PERMAINAN BOLA BASKET**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Muhammad Shadam Prastiya
00000070204

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEB APP* EDUKASI DALAM
PENCEGAHAN RISIKO CEDERA KAKI DALAM
PERMAINAN BOLA BASKET**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S. Ds)

Muhammad Shadam Prastiya

00000070204

**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 Shadam Prastiya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070204

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 WEB APP* EDUKASI DALAM PENCEGAHAN RISIKO CEDERA KAKI DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

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 Desember 2025



(Muhammad Shadam Prastiya)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhammad Shadam Prastiya
NIM : 00000070204
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *MOBILE WEB APP*
EDUKASI DALAM PENCEGAHAN RISIKO CEDERA KAKI
DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

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 Desember 2025



(Muhammad Shadam Prastiya)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEB APP* EDUKASI DALAM PENCEGAHAN RISIKO CEDERA KAKI DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

Oleh

Nama Lengkap : Muhammad Shadam Prastiya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070204

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

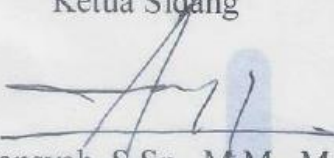
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan

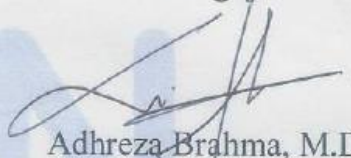
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

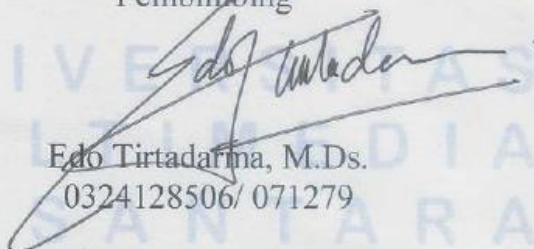
Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

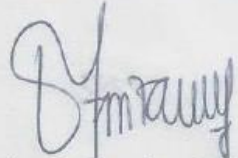
Penguji


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Pembimbing


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

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 Shadam Prastiya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070204
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEB APP* EDUKASI
DALAM PENCEGAHAN RISIKO CEDERA KAKI
DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa* (**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 Desember 2025



(Muhammad Shadam Prastiya)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** 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 kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Seminar di Program Studi Desain Komunikasi Visual, 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. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. dr. Arie Saminarto Sutopo Sp.K.O. selaku Narasumber Utama yang memberikan informasi dan saran mengenai cedera kaki untuk perancangan tugas akhir ini.
6. Antonius Vinson selaku Narasumber kedua yang memberikan informasi pengalaman dan penanganan cedera kaki untuk perancangan tugas akhir ini
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap agar proposal ini dapat menjadi langkah awal yang baik dalam pelaksanaan tugas akhir yang akan datang.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Muhammad Shadam Prastiya)

PERANCANGAN *MOBILE WEB APP* EDUKASI DALAM PENCEGAHAN RISIKO CEDERA KAKI DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

(Muhammad Shadam Prastiya)

ABSTRAK

Cedera kaki dalam olahraga bola basket sering terjadi akibat teknik pendaratan yang tidak tepat, kurangnya pemahaman pemain tentang pencegahan cedera, serta minimnya edukasi. Tingginya risiko cedera menunjukkan perlunya strategi pencegahan yang lebih baik, terutama bagi pemain non-profesional yang belum memiliki akses terhadap pelatihan yang memadai. Kurangnya kepatuhan terhadap langkah-langkah keselamatan, seperti pemanasan yang tepat dan penggunaan alas kaki yang sesuai, juga memperburuk situasi. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan pemain tentang pencegahan cedera. Penelitian ini mengusulkan perancangan *mobile Web app* edukatif interaktif sebagai media pembelajaran mandiri bagi pemain basket non- profesional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, serta pengujian aplikasi guna memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan kesadaran akan pencegahan cedera. Berdasarkan data pra-penelitian, banyak pemain yang masih kurang memahami teknik pencegahan cedera, yang mengakibatkan meningkatnya kasus cedera kaki dalam permainan basket. Dengan adanya *Web app* ini, diharapkan pemain dapat mengakses informasi secara mandiri dan menerapkan langkah- langkah pencegahan cedera dengan lebih efektif, sehingga risiko cedera dapat diminimalkan.

Kata kunci: *mobile Web app*, edukasi, pencegahan cedera, keselamatan pemain, bola basket

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF AN EDUCATIONAL MOBILE WEB APP TO PREVENT THE RISK OF FOOT INJURY IN BASKETBALL GAMES

(Muhammad Shadam Prastiya)

ABSTRACT (English)

Foot injuries in basketball often occur due to improper landing techniques, a lack of player awareness regarding injury prevention, and insufficient education. The high risk of injury highlights the need for better preventive strategies, especially for non-professional players who lack access to adequate training. Failure to adhere to safety measures, such as proper warm-ups and Appropriate footwear, further exacerbates the issue. Therefore, an effective solution is needed to enhance players' knowledge of injury prevention. This study proposes the Design of an interactive educational Mobile Webb App as a self-learning tool for non- professional basketball players. The research methodology includes literature studies, user needs analysis, and Application testing to ensure its effectiveness in increasing awareness of injury prevention. Preliminary research data indicate that many players still lack understanding of injury prevention techniques, leading to a rise in foot injuries in basketball. With this Mobile Web app, players are expected to independently access information and Apply injury prevention measures more effectively, thereby minimizing injury risks.

Keywords: *educational, mobile Web app, injury prevention, player safety, basketball*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	18
1.1 Latar Belakang	18
1.2 Rumusan Masalah	20
1.3 Batasan Masalah	20
1.4 Tujuan Tugas Akhir	20
1.5 Manfaat Tugas Akhir	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	22
2.1 Media Informasi	22
2.1.1 Prinsip Media Informasi	22
2.1.2 Tujuan Media Informasi	23
2.1.3 Tahapan Media Informasi	23
2.2 Web app	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 User Interface (UI)	25
2.2.2 User Experience (UX)	26
2.2.3 Information Architecture	27
2.2.4 Icon & Button	28
2.2.5 Warna	29
2.2.6 Tipografi	30
2.2.7 Fotografi	31
2.3 Cedera Kaki dalam Permainan Bola Basket	34

2.3.1 Penyebab Cedera Kaki dalam Permainan Bola Basket.....	35
2.3.2 Jenis Cedera Kaki dalam Permainan Bola Basket.....	37
2.3.3 Efek Cedera Kaki dalam Permainan Bola Basket	41
2.3.4 Pencegahan Cedera Kaki dalam Permainan Bola Basket .	42
2.4 Penelitian yang Relevan.....	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	47
3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	49
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	51
3.3.1 Observasi	51
3.3.2 Kuesioner.....	54
3.3.3 Studi Eksisting	58
3.3.4 Studi Referensi	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	59
4.1 Hasil Perancangan.....	59
4.1.1 Empathize.....	59
4.1.2 Define.....	97
4.1.2 Ideate	103
4.1.3 Prototyping.....	112
4.1.5 Testing	143
4.1.6 Perancangan Media Sekunder.....	145
4.1.7 Alpha Testing	150
4.2 Pembahasan Perancangan.....	157
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	157
4.2.2 Analisis UX <i>Web app RICE</i>	165
4.2.3 Analisis <i>User Interface Homepage</i>	169
4.2.4 Analisis <i>User Interface Penanganan Cedera Kaki</i>	175
4.2.5 Analisis <i>User Interface Obat dan Alat</i>	178
4.2.6 Analisis <i>User Interface Rumah Sakit dan Klinik</i>	180
4.2.7 Media Sekunder	183
BAB V PENUTUP.....	191
5.1 Simpulan	191
5.2 Saran	191

DAFTAR PUSTAKA.....	193
----------------------------	------------



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	44
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	54
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Data Responden.....	84
Tabel 4.2 Pengalaman Cedera Basket.....	85
Tabel 4.3 Pengetahuan & Pendapat tentang Pencegahan Cedera.....	86
Tabel 4.4 Pendapat tentang Aplikasi <i>Web</i> atau <i>Web/App</i> Edukasi.....	87
Tabel 4.5 Tabel SWOT Kahoot.....	89
Tabel 4.6 Tabel SWOT Quizlet.....	90
Tabel 4.7 Tabel SWOT Google Classroom	91
Tabel 4.8 Tabel <i>Finding and Insight</i>	98
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner <i>Visual Design</i>	151
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Konten.....	153
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Interaktivitas.....	155
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Visual Desain	161
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Konten.....	162
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner <i>Interactivity Web app</i> Rice.....	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>User Interface</i>	26
Gambar 2.2 <i>User Experience</i>	27
Gambar 2.3 Indeks Masa Tubuh.....	36
Gambar 2.4 Kestabilan <i>Ankle</i>	36
Gambar 2.5 <i>Ankle Sprain</i>	37
Gambar 2.6 Fraktur <i>Metatarsal</i>	38
Gambar 2.7 Robekan <i>Tendon Achilles</i>	39
Gambar 2.8 Cedera ACL.....	40
Gambar 2.9 Cedera <i>Hamstring</i>	40
Gambar 4.1 Wawancara dengan dr. Arie Saminarto Sutopo Sp.K.O.....	60
Gambar 4.2 Wawancara dengan Antonius Vinson	83
Gambar 4.3 <i>User Persona Web app Rice</i>	99
Gambar 4.4 <i>Information Architecture Web app RICE</i>	99
Gambar 4.5 <i>Flowchart Web-App RICE</i>	101
Gambar 4.6 <i>MindMapping Web app RICE</i>	105
Gambar 4.7 <i>Moodboard Layout</i>	109
Gambar 4.8 <i>Moodboard Button</i>	110
Gambar 4.9 <i>Moodboard Warna</i>	110
Gambar 4.10 <i>Moodboard Visual</i>	111
Gambar 4.11 <i>Moodboard Typography</i>	111
Gambar 4.12 Perancangan Logo <i>Web app RICE</i>	113
Gambar 4.13 Logo <i>Web app RICE</i>	113
Gambar 4.14 <i>Homepage Web app RICE</i>	135
Gambar 4.15 Halaman Pengenalan Cedera Kaki <i>Web app RICE</i>	137
Gambar 4.16 Bahaya Cedera Kaki <i>Web app RICE</i>	138
Gambar 4.17 Latihan Pencegahan Cedera Kaki <i>Web app RICE</i>	139
Gambar 4.18 Penanganan Cedera Kaki <i>Web app RICE</i>	140
Gambar 4.19 Obat dan Alat <i>Web app RICE</i>	141
Gambar 4.20 Rumah Sakit dan Klinik <i>Web app RICE</i>	142
Gambar 4.21 Perancangan <i>IG Feeds Web app RICE</i>	145
Gambar 4.22 Perancangan <i>IG Story Web app RICE</i>	146
Gambar 4.23 Perancangan Topi <i>Web app RICE</i>	147
Gambar 4.24 Perancangan Pin <i>Web app RICE</i>	148
Gambar 4.25 Perancangan Kaos <i>Web app RICE</i>	149
Gambar 4.26 Perancangan <i>Medical Kit Web app RICE</i>	150
Gambar 4.27 Tampilan <i>Mockup RICE 1</i>	166
Gambar 4.28 Tampilan <i>Mockup RICE 2</i>	168
Gambar 4.29 Tampilan <i>Homepage Web app Rice</i>	169

Gambar 4.30 Tampilan <i>Mockup</i> RICE 3.....	171
Gambar 4.31 Tampilan Latihan Penanganan Cedera Kaki <i>Web app</i> Rice	173
Gambar 4.32 Tampilan <i>Mockup</i> RICE 3.....	175
Gambar 4.33 Tampilan Latihan Penanganan Cedera Kaki <i>Web app</i> Rice	116
Gambar 4.34 Tampilan <i>Mockup</i> RICE 4.....	178
Gambar 4.35 Tampilan Obat dan alat <i>Web app</i> Rice	179
Gambar 4.36 Tampilan Rumah sakit dan klinik <i>Web app</i> Rice	181
Gambar 4.37 Tampilan <i>Mockup</i> RICE 5.....	182
Gambar 4.38 Instagram <i>Feeds</i> dan <i>Story</i> <i>Web app</i> Rice.....	184
Gambar 4.39 <i>Merchandise</i> Topi <i>Web app</i> RICE.....	186
Gambar 4.40 <i>Merchandise</i> Kaos <i>Web app</i> RICE	187
Gambar 4.41 <i>Merchandise</i> Medical Kit <i>Web app</i> RICE.....	188
Gambar 4.42 <i>Merchandise</i> Pin <i>Web app</i> RICE.....	189
Gambar 4.1 Wawancara dengan dr. Arie Saminarto Sutopo Sp.K.O.....	60
Gambar 4.2 Wawancara dengan Antonius Vinson	83
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> <i>Web app</i> Rice	99
Gambar 4.4 Information Architecture <i>Web app</i> RICE	99
Gambar 4.5 Flowchart Web-App RICE.....	101
Gambar 4.6 MindmApping <i>Web app</i> RICE	105
Gambar 4.7 Moodboard <i>Layout</i>	109
Gambar 4.8 Moodboard Button.....	110
Gambar 4.9 Moodboard Warna	110
Gambar 4.10 Moodboard Visual	111
Gambar 4.11 Moodboard Typography	111
Gambar 4.12 Perancangan Logo <i>Web app</i> RICE	113
Gambar 4.13 Logo <i>Web app</i> RICE.....	113
Gambar 4.14 Diagram Pemotretan 1	114
Gambar 4.15 Hasil Pemotretan 1.....	115
Gambar 4.16 Diagram Pemotretan 2	116
Gambar 4.17 Hasil Pemotretan 2.....	117
Gambar 4.18 Diagram Pemotretan 3	118
Gambar 4.19 Hasil Pemotretan 3.....	119
Gambar 4.20 Diagram Pemotretan 4	120
Gambar 4.21 Hasil Pemotretan 4.....	120
Gambar 4.22 Diagram Pemotretan 5	121
Gambar 4.23 Hasil Pemotretan 5.....	122
Gambar 4.24 Diagram Pemotretan 6	123
Gambar 4.25 Diagram Pemotretan 6	124
Gambar 4.26 Diagram Pemotretan 7	124
Gambar 4.27 Hasil Pemotretan 7.....	125

Gambar 4.28 Diagram Pemotretan 8	126
Gambar 4.29 Hasil Pemotretan 8.....	126
Gambar 4.30 Diagram Pemotretan 9	127
Gambar 4.31 Hasil Pemotretan 9.....	128
Gambar 4.32 Diagram Pemotretan 10	129
Gambar 4.33 Hasil Pemotretan 10.....	129
Gambar 4.34 Diagram Pemotretan 11	130
Gambar 4.35 Hasil Pemotretan 11.....	131
Gambar 4.36 Penggunaan Font Heading Pro Wide.....	132
Gambar 4.37 Penggunaan Font pada setiap penempatan <i>Web app</i>	133
Gambar 4.38 Penggunaan Font Microsoft Sans Serif.....	133
Gambar 4.39 Homepage <i>Web app</i> RICE	135
Gambar 4.40 Halaman Pengenalan Cedera Kaki <i>Web app</i> RICE.....	137
Gambar 4.41 Bahaya Cedera Kaki <i>Web app</i> RICE.....	138
Gambar 4.42 Latihan Pencegahan Cedera Kaki <i>Web app</i> RICE	139
Gambar 4.43 Penanganan Cedera Kaki <i>Web app</i> RICE.....	140
Gambar 4.44 Obat dan Alat <i>Web app</i> RICE	141
Gambar 4.45 Rumah Sakit dan Klinik <i>Web app</i> RICE.....	142
Gambar 4.46 Perancangan IG Feeds <i>Web app</i> RICE	145
Gambar 4.47 Perancangan IG Story <i>Web app</i> RICE.....	146
Gambar 4.48 Perancangan Topi <i>Web app</i> RICE	147
Gambar 4.49 Perancangan Pin <i>Web app</i> RICE	148
Gambar 4.50 Perancangan Kaos <i>Web app</i> RICE.....	149
Gambar 4.51 Perancangan Medical Kit <i>Web app</i> RICE.....	150
Gambar 4.52 Tampilan Mockup RICE 1	166
Gambar 4.53 Tampilan Mockup RICE 2	168
Gambar 4.54 Tampilan Homepage <i>Web app</i> Rice	169
Gambar 4.55 Tampilan Mockup RICE 3	171
Gambar 4.56 Tampilan Latihan Penanganan Cedera Kaki <i>Web app</i> Rice	173
Gambar 4.57 Tampilan Mockup RICE 3	175
Gambar 4.58 Tampilan Latihan Penanganan Cedera Kaki <i>Web app</i> Rice	176
Gambar 4.59 Tampilan Mockup RICE 4	177
Gambar 4.60 Tampilan Mockup RICE 4	178
Gambar 4.61 Tampilan Obat dan alat <i>Web app</i> Rice	179
Gambar 4.62 Tampilan Rumah sakit dan klinik <i>Web app</i> Rice	181
Gambar 4.63 Tampilan Rumah sakit dan klinik <i>Web app</i> Rice	181
Gambar 4.64 Tampilan Mockup RICE 5	182
Gambar 4.65 Instagram Feeds dan Story <i>Web app</i> Rice.....	184
Gambar 4.66 Merchandise Topi <i>Web app</i> RICE	186
Gambar 4.67 Merchandise Kaos <i>Web app</i> RICE	187

Gambar 4.68 Merchandise Medical Kit <i>Web app</i> RICE.....	188
Gambar 4.69 Merchandise Pin <i>Web app</i> RICE	189



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Persentase Turnitin	xv
Lampiran 2: Form Bimbingan	xvi
Lampiran 3: NDA dr. Arie Saminarto Sutopo, Sp.KO.	xvii
Lampiran 4: NDA Antonius Vinson	xviii
Lampiran 5: NDA	xix
Lampiran 6: Hasil Kuesioner	xx
Lampiran 7: Transkrip Wawancara dengan Dokter Spesialis	xxxvi
Lampiran 8: Transkrip Wawancara dengan Antonius Vinson	xl

