

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BERBASIS EDUKASI
MENGENAI PENYAKIT KURAP**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Junardy Wira Wibawa
00000068006**

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BERBASIS EDUKASI
MENGENAI PENYAKIT KURAP**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Junardy Wira Wibawa

00000068006

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 : Junardy Wira Wibawa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BERBASIS EDUKASI MENGENAI
PENYAKIT KURAP**

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



(Junardy Wira Wibawa)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN

KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Junardy Wira Wibawa

NIM : 00000068006

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

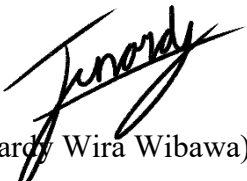
Judul Laporan : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BERBASIS EDUKASI
MENGENAI PENYAKIT KURAP

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, 9 Januari 2026

Yang Menyatakan,


(Junardy Wira Wibawa)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BERBASIS EDUKASI MENGENAI
PENYAKIT KURAP**

Oleh

Nama Lengkap : Junardy Wira Wibawa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

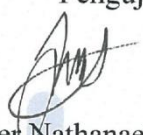
Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

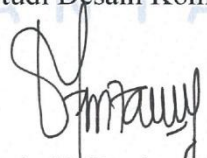
Penguji


Jupiter Nathanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

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 : Junardy Wira Wibawa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3/~~ S1/~~S2~~
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
BERBASIS EDUKASI MENGENAI
PENYAKIT KURAP

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, 9 Januari 2025



(Junardy Wira Wibawa)

* 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 penulis hadirkan kepada ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya selama proses pembuatan proposal tersebut dengan judul “Perancangan *Mobile Website* Berbasis Edukasi Mengenai Penyakit Kurap”. Proposal tersebut dibuat dalam rangka untuk melakukan tugas akhir yang di mana memiliki manfaat dalam membantu meningkatkan pengetahuan pembaca dalam cara membuat *mobile website*. Pembuatan proposal tersebut dapat diselesaikan dikarenakan adanya dukungan dan bantuan yang diberikan. Oleh karena itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds, selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Seminar yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan selama proses perancangan proposal.
5. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu mengarahkan, mengevaluasi, dan menyediakan bantuan serta motivasi kepada penulis selama proses pembuaan laporan Tugas Akhir tersebut.
6. dr. Fransiskus Xaverius Clinton Sp.DVE / Sp.KK., selaku narasumber dalam informasi mengenai penyakit kurap yang telah membantu menyediakan luang waktu dan tempat untuk melaksanakan wawancara dengan penulis.
7. Fabianto, selaku narasumber dalam informasi mengenai *mobile website* berbasis kesehatan yang telah menyediakan luang waktu dan tempat untuk melaksanakan wawancara dengan penulis.

8. Narasumber dalam FGD yang menyediakan luang waktu dan tempat untuk melaksanakan kegiatan tersebut bersama penulis.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga proses perancangan proposal tersebut dapat diutilisasikan dengan baik dan bermanfaat kepada pembaca, terutama yang tertarik dengan topik proposal tersebut, yakni mengenai infeksi dermatofita. Perancangan proposal tersebut belum secara sepenuhnya terusun dan terbentuk dengan lengkap, dan oleh sebab itu akan menerima segala kritik, masukan, dan saran dari semua yang ingin mengajukan dan akan menjadi sebuah panduan yang lebih maju di kedepannya.

Tangerang, 9 Januari 2025



(Junardy Wira Wibawa)



PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BERBASIS EDUKASI

MENGENAI PENYAKIT KURAP

(Junardy Wira Wibawa)

ABSTRAK

Kurap atau *Tinea* adalah salah satu penyakit kulit yang disebabkan oleh infeksi jamur dari jenis dermatofita, yang menempati posisi kedua terbesar dalam infeksi kulit di Indonesia dengan prevalensi sebesar 52% dan kebanyakan menyerang individu pada usia produktifnya. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kekurangan akan edukasi, sikap, dan kontrol mengenai *Tinea*/ Kurap, serta keterbatasan akan *website* yang dapat menyampaikan visualisasi serta desain yang efektif dalam lingkungan masyarakat. Jika tidak ditangani dengan benar, infeksi kurap dapat menyebabkan berbagai dampak negatif pada kulit dan dapat menyebar di kalangan masyarakat. Salah satu cara adalah merancang *mobile website* berbasis edukasi sebagai bentuk desain komunikasi visual yang efektif dalam penyebaran informasi kesehatan. Penulis menggunakan data-data yang dikumpulkan baik secara metode primer seperti wawancara, kuesioner, FGD, studi eksisting, dan studi referensi, maupun sekunder seperti penelitian informasi yang terpercaya dalam media tertentu, untuk merancang media tersebut yang sesuai dengan target audiens. Selain itu, penggunaan metode design thinking memungkinkan penulis untuk mendekatkan diri dengan kebutuhan target audiens dan merancang sesuai hingga lebih dari ekspektasi yang diharapkan oleh target audiens tersebut. Dari data yang terkoleksi, penulis dapat membuat *mobile website* berbasis edukasi yang memiliki keseimbangan dalam pemberian visualisasi dengan teks.

Kata kunci: *Website*, Kurap, Produktif

EDUCATIONAL *MOBILE WEBSITE* DESIGN ABOUT RINGWORM DISEASE

(Junardy Wira Wibawa)

ABSTRACT (English)

Ringworm, or Tinea, is a skin disease caused by a fungal infection of the dermatophyte type. It ranks second among skin infections in Indonesia with a prevalence of 52% and mostly affects individuals of productive age. This can be caused by a lack of education, attitudes, and control regarding Tinea/ Ringworm, as well as the limited availability of websites that can convey visualization and effective design in the community. If not handled properly, ringworm infections can cause various negative impacts on the skin and can spread among the community. One way is to design an educational-based mobile website as a form of effective visual communication design in disseminating health information. The author uses data collected both through primary methods such as interviews, questionnaires, FGDs, existing studies, and reference studies, as well as secondary methods such as research on reliable information in certain media, to design media that is appropriate to the target audience. In addition, the use of design thinking methods allows the author to get closer to the needs of the target audience and design according to or even exceed their expectations. From the collected data, the author can create an educational-based mobile website that has a balance between providing visualization and text.

Keywords: *Website, Ringworm, Productive*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
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	xviii
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>Mobile Website</i>	5
2.1.1 UI	6
2.1.2 UX.....	10
2.1.3 Anatomi Halaman <i>Website</i>	16
2.1.4 Tipografi pada <i>Website</i>	26
2.1.5 <i>Grid</i> pada <i>Website</i>	27
2.1.6 Pewarnaan <i>Website</i>	29
2.1.7 <i>Imagery</i>	30
2.1.8 Prinsip Dasar Desain <i>Web</i>	31
2.2 Kurap	35
2.2.1 Jenis Kurap.....	35
2.2.2 Faktor Risiko Kurap Secara Umum	44
2.2.3 Pengontrolan Infeksi.....	45

2.3 Penelitian yang Relevan.....	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	52
3.1 Subjek Perancangan	52
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	54
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	58
3.3.1 Wawancara (<i>In-depth Interview</i>).....	58
3.3.2 Kuesioner	60
3.3.3 FGD (<i>Focus Group Discussion</i>).....	62
3.3.4 Studi Eksisting.....	64
3.3.5 Studi Referensi	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	65
4.1 Hasil Perancangan	65
4.1.1 <i>Empathize</i>	65
4.1.2 <i>Define</i>	90
4.1.3 <i>Ideate</i>	94
4.1.4 <i>Prototype</i>	156
4.1.5 <i>Test</i>	185
4.2 Pembahasan Perancangan.....	214
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta test</i>	214
4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Website</i>	224
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	240
4.2.4 Anggaran	248
BAB V PENUTUP.....	251
5.1 Simpulan	251
5.2 Saran	253
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
LAMPIRAN.....	xix

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan	47
Tabel 4.1 Pemahaman Penyebab Kurap.....	66
Tabel 4.2 Pemahaman penyebab kurap.....	67
Tabel 4.3 Pemahaman daerah terkena kurap.....	68
Tabel 4.4 Pemahaman jenis kurap	69
Tabel 4.5 Pemahaman bahaya kurap.....	69
Tabel 4.6 Pemahaman pencegahan kurap	70
Tabel 4.7 Pemahaman pengobatan kurap.....	71
Tabel 4.8 Pemahaman media informasi	72
Tabel 4.9 SWOT <i>mobile website</i> Canesten.....	83
Tabel 4.10 SWOT <i>mobile website</i> Alodokter	85
Tabel 4.11 Rumus Indeks (I).....	187
Tabel 4.12 Pertanyaan 1 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	187
Tabel 4.13 Pertanyaan 2 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	188
Tabel 4.14 Pertanyaan 3 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	188
Tabel 4.15 Pertanyaan 4 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	189
Tabel 4.16 Pertanyaan 5 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	190
Tabel 4.17 Pertanyaan 6 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	190
Tabel 4.18 Pertanyaan 7 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	191
Tabel 4.19 Pertanyaan 8 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	192
Tabel 4.20 Pertanyaan 9 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	192
Tabel 4.21 Pertanyaan 10 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	193
Tabel 4.22 Pertanyaan 11 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	194
Tabel 4.23 Pertanyaan 12 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	194
Tabel 4.24 Pertanyaan 13 UI <i>mobile website</i> Kurapedia	195
Tabel 4.25 Pertanyaan 14 UX <i>mobile website</i> Kurapedia	197
Tabel 4.26 Pertanyaan 15 UX <i>mobile website</i> Kurapedia	197
Tabel 4.27 Pertanyaan 16 UX <i>mobile website</i> Kurapedia	198
Tabel 4.28 Pertanyaan 17 UX <i>mobile website</i> Kurapedia	199
Tabel 4.29 Pertanyaan 18 UX <i>mobile website</i> Kurapedia	199
Tabel 4.30 Pertanyaan 19 UX <i>mobile website</i> Kurapedia	200
Tabel 4.31 Pertanyaan 20 Konten dalam <i>mobile website</i> Kurapedia.....	201
Tabel 4.32 Pertanyaan 21 Konten dalam <i>mobile website</i> Kurapedia.....	201
Tabel 4.33 Pertanyaan 22 Konten dalam <i>mobile website</i> Kurapedia.....	202
Tabel 4.34 Pertanyaan 23 Konten dalam <i>mobile website</i> Kurapedia.....	203
Tabel 4.35 Pertanyaan 24 Konten dalam <i>mobile website</i> Kurapedia.....	203
Tabel 4.36 Pertanyaan <i>Beta test</i>	215
Tabel 4.37 Anggaran.....	248

DAFTAR GAMBAR

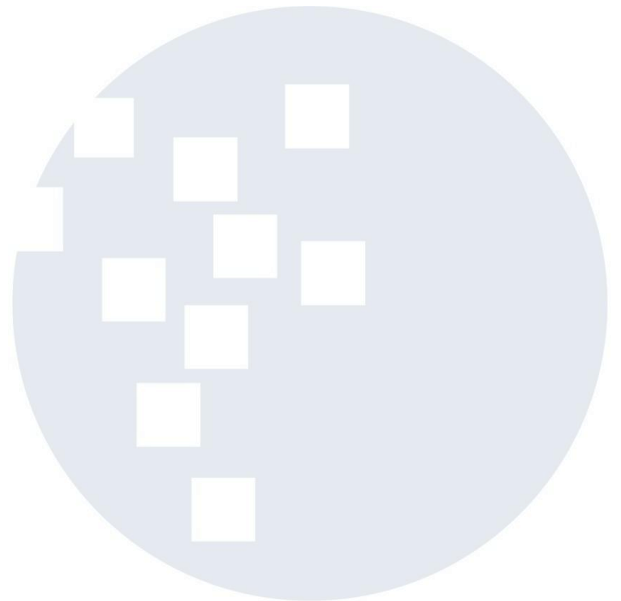
Gambar 2.1 Anatomi Halaman <i>Website</i>	17
Gambar 2.2 Pop Up	18
Gambar 2.3 Tab Bar	20
Gambar 2.4 Side Bar	20
Gambar 2.5 Floating Action Menu	21
Gambar 2.6 Hamburger Menu	21
Gambar 2.7 Contextual Navigation	22
Gambar 2.8 Bounding box	23
Gambar 2.9 Button	23
Gambar 2.10 Form	24
Gambar 2.11 <i>Cards</i>	24
Gambar 2.12 Golden Ratio	27
Gambar 2.13 Rule of Thirds	28
Gambar 2.14 4 <i>Column</i>	29
Gambar 2.15 Kontras Warna	30
Gambar 2.16 Balance	32
Gambar 2.17 Proximity	33
Gambar 2.18 Contrast and Focus	33
Gambar 2.19 Unity and Visual Identity	34
Gambar 2.20 Tinea Capitis	36
Gambar 2.21 Tinea Unguium	38
Gambar 2.22 Tinea Pedis	39
Gambar 2.23 Tinea Cruris	40
Gambar 2.24 Tinea Manuum	41
Gambar 2.25 Tinea Corporis	42
Gambar 2.26 Tinea Barbae	42
Gambar 2.27 Tinea Faciei	43
Gambar 4.1 Wawancara dengan dr. Clinton	74
Gambar 4.2 Wawancara dengan Fabianto	78
Gambar 4.3 FGD	81
Gambar 4.4 <i>Mobile website</i> Canesten	83
Gambar 4.5 <i>Mobile website</i> Alodokter	85
Gambar 4.6 <i>Mobile website</i> Yale Medicine	87
Gambar 4.7 <i>Mobile website</i> WHO	88
Gambar 4.8 <i>User persona</i> 1	90
Gambar 4.9 <i>User journey</i> 1	91
Gambar 4.10 <i>Emphaty map</i> 1	92
Gambar 4.11 <i>User persona</i> 2	92
Gambar 4.12 <i>User journey</i> 2	93
Gambar 4.13 <i>Emphaty map</i> 3	94

Gambar 4.14 <i>Mindmap</i>	95
Gambar 4.15 <i>Big idea</i>	97
Gambar 4.16 <i>Tone of voice</i>	98
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i>	99
Gambar 4.18 <i>Reference</i>	101
Gambar 4.19 <i>Stylescape 1</i>	102
Gambar 4.20 <i>Stylescape 2</i>	102
Gambar 4.21 <i>Stylescape 3</i>	103
Gambar 4.22 <i>Color palette</i>	104
Gambar 4.23 <i>Revisi Color palette</i>	105
Gambar 4.24 <i>Tipografi</i>	106
Gambar 4.25 <i>4 Column grid</i>	108
Gambar 4.26 <i>Key visual</i>	109
Gambar 4.27 <i>Brand mandatory</i>	110
Gambar 4.28 <i>Konsep logo</i>	111
Gambar 4.29 <i>Konsep logo 2</i>	111
Gambar 4.30 <i>Logo Kurapedia</i>	112
Gambar 4.31 <i>Variasi Logo Kurapedia</i>	113
Gambar 4.32 <i>Revisi Warna Logo</i>	114
Gambar 4.33 <i>Gambaran Nyata</i>	115
Gambar 4.34 <i>Referensi</i>	116
Gambar 4.35 <i>Sketsa</i>	116
Gambar 4.36 <i>Ilustrasi Daerah Penyakit Kurap</i>	117
Gambar 4.37 <i>Ilustrasi Minum Obat</i>	118
Gambar 4.38 <i>Ilustrasi Dimaki-maki</i>	118
Gambar 4.39 <i>Ilustrasi Dokter</i>	118
Gambar 4.40 <i>Ilustrasi Mandi</i>	119
Gambar 4.41 <i>Ilustrasi Grup</i>	119
Gambar 4.42 <i>Referensi Ilustrasi Objek</i>	120
Gambar 4.43 <i>Sketsa Ilustrasi Objek</i>	120
Gambar 4.44 <i>Ilustrasi Objek</i>	121
Gambar 4.45 <i>Foto Nyata</i>	121
Gambar 4.46 <i>Supergrafis</i>	122
Gambar 4.47 <i>Referensi Ikon</i>	123
Gambar 4.48 <i>Grid Ikon</i>	124
Gambar 4.49 <i>Hamburger Icon</i>	125
Gambar 4.50 <i>Search Icon</i>	126
Gambar 4.51 <i>Calender Icon</i>	126
Gambar 4.52 <i>Mail Icon</i>	127
Gambar 4.53 <i>Visibility Icon</i>	128
Gambar 4.54 <i>Star Icon</i>	129
Gambar 4.55 <i>Image Icon</i>	130
Gambar 4.56 <i>Lock Icon</i>	130

Gambar 4.57 <i>Nonification Icon</i>	131
Gambar 4.58 <i>Message Icon</i>	132
Gambar 4.59 <i>Log out Icon</i>	132
Gambar 4.60 <i>Information Icon</i>	133
Gambar 4.61 <i>Arrowhead Icon</i>	134
Gambar 4.62 <i>Edit Icon</i>	134
Gambar 4.63 <i>Expand and Shrink Icon</i>	135
Gambar 4.64 <i>Document Icon</i>	136
Gambar 4.65 <i>Trash Icon</i>	136
Gambar 4.66 <i>Profile Icon</i>	137
Gambar 4.67 Perancangan Text Button.....	138
Gambar 4.68 Filled Button 1.....	140
Gambar 4.69 Filled Button 2.....	141
Gambar 4.70 Filled Button 4.....	142
Gambar 4.71 Filled Button 5.....	143
Gambar 4.72 Filled Button 7.....	144
Gambar 4.73 Filled Button 8.....	145
Gambar 4.74 Filled Button 9.....	145
Gambar 4.75 Filled <i>Icon</i> 10	146
Gambar 4.76 Filled <i>Icon</i> 11	146
Gambar 4.77 Input Form.....	148
Gambar 4.78 Input <i>Forms</i> 2	148
Gambar 4.79 Single Choice <i>Forms</i>	149
Gambar 4.80 <i>Cards</i>	150
Gambar 4.81 Carousel.....	151
Gambar 4.82 <i>Information architecture</i>	153
Gambar 4.83 Bagian Flowchart	154
Gambar 4.84 Flowchart.....	155
Gambar 4. 85 Wireframe 1.....	157
Gambar 4.86 Wireframe 2.....	158
Gambar 4.87 Wireframe 3.....	159
Gambar 4.88 Wireframe keseluruhan	159
Gambar 4.89 Low-fidelity.....	161
Gambar 4.90 High-fidelity	162
Gambar 4.91 Header	163
Gambar 4.92 Footer	164
Gambar 4.93 Hamburger Bar.....	165
Gambar 4.94 Halaman Utama.....	166
Gambar 4.95 Halaman Pengertian Kurap	167
Gambar 4.96 Halaman Jenis Kurap	168
Gambar 4.97 Halaman Perbedaan Kurap dan Panu	169
Gambar 4.98 Halaman Pencegahan	170
Gambar 4.99 Halaman Pengobatan.....	171

Gambar 4.100 Halaman Tentang Kami	172
Gambar 4.101 Halaman <i>Register & Login</i>	173
Gambar 4.102 Halaman <i>Self-diagnose</i> 1.....	174
Gambar 4.103 Halaman <i>Self-diagnose</i> 2.....	174
Gambar 4.104 Halaman QnA.....	175
Gambar 4.105 Halaman QnA 2.....	176
Gambar 4.106 Halaman <i>Save</i>	177
Gambar 4.107 Halaman Akun.....	178
Gambar 4.108 Perancangan Instagram <i>Reel Ads</i>	179
Gambar 4.109 Perancangan Instagram <i>Story Ads</i>	180
Gambar 4.110 Perancangan X <i>Story Ads</i>	182
Gambar 4.111 Perancangan Youtube <i>Ads</i>	182
Gambar 4.112 Perancangan Google <i>Ads</i>	183
Gambar 4.113 Perancangan <i>Website</i> Desktop	184
Gambar 4.114 Poster-poster <i>alpha test</i>	186
Gambar 4.115 Sebelum <i>Alpha test</i> 1	206
Gambar 4.116 Sesudah <i>Alpha test</i> 1	207
Gambar 4.117 Perbandingan Kontras Warna 1	207
Gambar 4.118 Perbandingan Kontras Warna 2	208
Gambar 4.119 Perbandingan Ukuran dan Warna Ikon	209
Gambar 4.120 Perbandingan Revisi <i>Alpha test</i> 1	210
Gambar 4.121 Perbandingan Revisi <i>Alpha test</i> 2	210
Gambar 4.122 Perbandingan Revisi <i>Alpha test</i> 3	212
Gambar 4.123 Perbandingan Kontras Warna 3	213
Gambar 4.124 <i>Beta test</i> 1	217
Gambar 4.125 <i>Beta test</i> 2	219
Gambar 4.126 <i>Beta test</i> 3	222
Gambar 4.127 Final Header 1	225
Gambar 4.128 Final Header 2	225
Gambar 4.129 Final Footer	226
Gambar 4.130 Final Hamburger Menu	227
Gambar 4.131 Final <i>Mobile Website</i> Kurapedia.....	228
Gambar 4.132 Final <i>Color palette</i>	229
Gambar 4.133 Final Fonts.....	230
Gambar 4.134 Final Ilustrasi Daerah Infeksi	232
Gambar 4.135 Final Ilustrasi Subjek.....	232
Gambar 4.136 Final Ilustrasi Objek.....	233
Gambar 4.137 Final <i>Icons</i>	234
Gambar 4.138 Final <i>Buttons</i>	235
Gambar 4.139 Final <i>Forms</i>	236
Gambar 4.140 Final <i>Cards</i>	237
Gambar 4.141 Final <i>Carousels</i>	239
Gambar 4.142 Final Instagram <i>Reels Ads</i>	240

Gambar 4.143 Final Instagram <i>Story Ads</i>	242
Gambar 4.144 Final Twitter/ X <i>Ads</i>	243
Gambar 4.145 Final TikTok <i>Ads</i>	244
Gambar 4.146 Final Youtube In-Feed <i>Ads</i>	245
Gambar 4.147 Final Google <i>Ads</i>	246
Gambar 4.148 Final Desktop <i>Website</i>	247



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xix
Lampiran B Form Bimbingan	xxi
Lampiran C Non-Disclosure Agreement (kualitatif - wawancara & FGD)	xxiv
Lampiran D Consent Form (kuantitatif - kuesioner)	xxxiii
Lampiran E Hasil Kuesioner	xxxiv
Lampiran F Hasil Kuesioner <i>Alpha test</i>	xl
Lampiran G Transkrip Wawancara	1
Lampiran H Transkrip FGD	lxviii
Lampiran I Transkrip <i>Beta test</i>	lxxviii
Lampiran J Dokumentasi	xcii

