

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE INTERACTIVE*
STORYTELLING MENGENAI KULINER PERANAKAN
KHAS CINA BENTENG DI TANGERANG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Visakha Michiko Yo

00000068334

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE INTERACTIVE*
STORYTELLING MENGENAI KULINER PERANAKAN
KHAS CINA BENTENG DI TANGERANG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Visakha Michiko Yo

00000068334

**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 : Visakha Michiko Yo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068334
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 INTERACTIVE STORYTELLING*
MENGENAI KULINER PERANAKAN KHAS CINA BENTENG DI
TANGERANG**

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, 15 Desember 2025



(Visakha Michiko Yo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Visakha Michiko Yo
NIM : 00000068334
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE INTERACTIVE*
STORYTELLING MENGENAI KULINER
PERANAKAN KHAS CINA BENTENG DI
TANGERANG**

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, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Visakha Michiko Yo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING*
MENGENAI KULINER PERANAKAN KHAS CINA BENTENG DI
TANGERANG**

Oleh

Nama Lengkap : Visakha Michiko Yo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068334

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Jupiter Natanael, 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 : Visakha Michiko Yo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068334
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2 (coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Mobile Website Interactive Storytelling* mengenai Kuliner Peranakan khas Cina Benteng di Tangerang

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, 15 Desember 2025



(Visakha Michiko, Yo)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir berjudul: “Perancangan *Mobile Website Interactive Storytelling* mengenai Kuliner Peranakan khas Cina Benteng di Tangerang” dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu, sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Jurusan Desain Komunikasi Visual, di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk membantu remaja mengenal budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng lebih dalam lagi dari segi sejarah, kultur hingga wujud dan makna setiap hidangannya yang dapat ditemukan di Tangerang.

Dengan banyaknya bantuan dan bimbingan yang baik dari berbagai pihak dalam penyusunan laporan ini, penulis ingin 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. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Oey Tjin Eng, selaku narasumber yang telah memberikan informasi mengenai sejarah dan kebudayaan tradisi Cina Benteng.
6. Yans Suharlim, selaku narasumber yang telah memberikan informasi mengenai pelestarian tradisi Cina Benteng.
7. Tin Nio, selaku narasumber yang telah memberikan informasi mengenai kuliner Peranakan khas Cina Benteng.
8. Narasumber dalam *focus group discussion* dan *beta test* yang telah menyediakan informasi, waktu luang, 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.

10. Teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik oleh semua pihak, terutama dalam membantu perkembangan pelestarian budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Visakha Michiko Yo)



PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE INTERACTIVE* *STORYTELLING* MENGENAI KULINER PERANAKAN KHAS CINA BENTENG DI TANGERANG

Visakha Michiko Yo

ABSTRAK

Cina Benteng merupakan komunitas hasil akulturasi budaya Tionghoa, Betawi, dan Sunda yang telah lama bermukim di Tangerang. Identitas budaya Cina Benteng tercermin melalui warisan kuliner Peranakannya yang memadukan cita rasa Indonesia-Tionghoa. Namun, kurangnya media informasi yang menarik bagi remaja 13-18 tahun tentang kuliner Peranakan khas Cina Benteng berdampak pada minimnya pengetahuan budaya lokal yang dapat membantu mereka mempelajari budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng itu sendiri. Maka dari itu, penting untuk melestarikan kuliner Peranakan khas Cina Benteng menggunakan *website* dengan medium *interactive storytelling* yang penyajiannya dipenuhi informasi dan visual yang interaktif agar efektif bagi remaja. Perancangan ini berguna untuk memahami budaya lokal dengan mudah dan mencegah hilangnya kuliner ini akibat dampak dari tren kuliner luar dan pergeseran globalisasi. Penelitian ini mengaplikasikan Human-Centered Design (HCD) dan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, yaitu wawancara ahli, kuesioner dan *focus group discussion (FGD)*. Dengan hasil *alpha test* dan *beta test* yang mendukung perancangan ini, serta media sekunder sebagai strategi distribusi kepada target pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas pengaplikasian *interactive storytelling* dalam menyampaikan informasi budaya secara sederhana. Sehingga, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran interaktif untuk pendalaman wawasan bagi remaja Cina Benteng dalam mengenal budayanya sendiri.

Kata kunci: Cina Benteng, Kuliner Peranakan, *Website*

INTERACTIVE STORYTELLING MOBILE WEBSITE DESIGN REGARDING CINA BENTENG PERANAKAN CUISINE IN TANGERANG

Visakha Michiko Yo

ABSTRACT (English)

The Cina Benteng community in Tangerang is shaped by the cultural acculturation of Chinese, Betawi, and Sundanese traditions, reflected prominently in their Peranakan cuisine which harmonizes Indonesian and Chinese flavors. However, the lack of appealing media designed for teenagers (aged 13–18) has led to limited awareness and understanding of this heritage among younger generations. To counteract this, this study proposes the development of a website utilizing interactive storytelling to present cultural and culinary content in a visually engaging and accessible way for youth. The approach serves as a means to facilitate the understanding of local culture and to prevent the loss of this culinary tradition due to the influence of food trends brought by globalization. The study applies Human-Centered Design (HCD) and employs qualitative and quantitative methods, including expert interviews, questionnaires, and focus group discussions (FGD). Supported by the results of alpha and beta testing, with secondary media as a distribution strategy. The findings show the effectiveness of applying interactive storytelling in conveying cultural information in a simple manner. Therefore, the results of this research are expected to serve as an interactive learning medium to deepen cultural insight for Cina Benteng youth in understanding their own heritage.

Keywords: *Cina Benteng, Peranakan Cuisine, Website*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN... ..	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	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Fungsi Media Informasi	5
2.1.2 Tujuan Media Informasi	6
2.2 <i>Interactive Visual Storytelling</i>	7
2.2.1 Manfaat <i>Interactive Visual Storytelling</i>	7
2.2.2 Jenis <i>Interactive Visual Storytelling</i>	8
2.2.3 Ilustrasi	9
2.3 <i>Website</i>	11
2.3.1 Manfaat <i>Website</i>	12
2.3.2 Jenis <i>Website</i>	13
2.3.3 <i>UI/UX Website</i>	14
2.3.4 <i>User Research</i>	20

2.3.5 <i>Layout</i>	21
2.3.6 <i>Grid</i>	23
2.3.7 Tipografi	25
2.3.8 Warna.....	26
2.4 Budaya Peranakan Cina Benteng.....	27
2.4.1 Sejarah Peranakan Cina Benteng	28
2.4.2 Letak Geografis Peranakan Cina Benteng	29
2.4.3 Penyebutan Cina Benteng	30
2.4.4 Kebudayaan Peranakan Cina Benteng	30
2.4.5 Kuliner Peranakan Cina Benteng	32
2.5 Penelitian yang Relevan.....	48
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	53
3.1 Subjek Perancangan	53
3.1.1 Demografis	53
3.1.2 Geografis	54
3.1.3 Psikografis.....	54
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	55
3.2.1 <i>Inspiration</i>	55
3.2.2 <i>Ideation</i>	57
3.2.3 <i>Implementation</i>	58
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	59
3.3.1 Wawancara	60
3.3.2 Kuesioner	66
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	73
3.3.4 Studi Eksisting.....	74
3.3.5 Studi Referensi	75
3.3.6 <i>Alpha Test</i>	75
3.3.7 <i>Beta Test</i>	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	82
4.1 Hasil Perancangan	82
4.1.1 <i>Inspiration</i>	82
4.1.2 <i>Ideation</i>	137
4.1.3 <i>Implementation</i>	218
4.1.4 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	235

4.2 Pembahasan Perancangan	235
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>.....	236
4.2.2 Analisis Logo Identitas <i>Mobile Website</i>.....	244
4.2.3 Analisis <i>Interactive Storytelling Mobile Website</i>.....	245
4.2.4 Analisis Elemen Visual <i>Mobile Website</i>.....	247
4.2.5 Analisis Media Sekunder.....	252
4.2.6 <i>Design System</i>.....	256
4.2.7 Anggaran.....	257
BAB V PENUTUP.....	259
5.1 Simpulan	259
5.2 Saran	260
DAFTAR PUSTAKA.....	xiv
LAMPIRAN.....	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	48
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Ahli Budayawan Dan Pelestari Budaya	62
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Ahli Masak Kuliner Cina Benteng	64
Tabel 3.3 Pertanyaan Kuesioner	66
Tabel 3.4 Pertanyaan <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	73
Tabel 3.5 Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	75
Tabel 3.6 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	80
Tabel 4.1 Tabel Data Responden	98
Tabel 4.2 Tabel Aktivitas Mencari Informasi	100
Tabel 4.3 Tabel Pengetahuan Kuliner Cina Benteng	102
Tabel 4.4 Tabel Kegiatan Pembelajaran	105
Tabel 4.5 Tabel Preferensi Pengguna Untuk Media Informasi.....	107
Tabel 4.6 Tabel Masukan Ide Responden	110
Tabel 4.7 SWOT <i>Website</i> Benteng Heritage Museum.....	119
Tabel 4.8 SWOT <i>Website</i> This Side of Rice.....	122
Tabel 4.9 SWOT <i>Website</i> Bombon: Royal Swedish Candy	125
Tabel 4.10 SWOT <i>Website</i> <i>Kunst Historisches Museum Wien</i>	128
Tabel 4.11 Filosofi Hewan Dalam Budaya Tionghoa.....	153
Tabel 4.12 Fungsi Aset Ilustrasi.....	159
Tabel 4.13 Konsep Konten Mobile Website	165
Tabel 4.14 <i>Copywriting</i> Isi Konten.....	170
Tabel 4.15 Kategori Skor Likert	222
Tabel 4.16 Penilaian Konten <i>Alpha Test</i>	222
Tabel 4.17 Penilaian Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	224
Tabel 4.18 Penilaian Visual <i>Alpha Test</i>	226
Tabel 4.19 Masukan <i>Alpha Test</i>	228
Tabel 4.20 Masukan Pengembangan <i>Alpha Test</i>	230
Tabel 4.21 Revisi <i>Alpha Test</i> Artikel Infografis	233
Tabel 4.22 Revisi <i>Alpha Test</i> Logo.....	234
Tabel 4.23 Anggaran.....	257

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Karakter (<i>Character Illustration</i>).....	10
Gambar 2.2 Ilustrasi Pola (<i>Pattern Illustration</i>)	10
Gambar 2.3 Ilustrasi Infografis (<i>Infographic Illustration</i>).....	11
Gambar 2.4 <i>Left-column Navigation Layout</i>	21
Gambar 2.5 <i>Right-column Navigation Layout</i>	22
Gambar 2.6 <i>Three-column Navigation Layout</i>	22
Gambar 2.7 <i>Variable Fixed-Width Layout</i>	23
Gambar 2.8 <i>Golden Ratio Grid</i>	24
Gambar 2.9 <i>Rule of Thirds Grid</i>	25
Gambar 2.10 <i>Typeface Classification</i>	26
Gambar 2.11 Tiga Tingkat Kontras Berdasarkan Standar WCAG	26
Gambar 2.12 Teori Rasio Warna 60-30-10 Dalam UI.....	27
Gambar 2.13 Hidangan Ikan Ceng Cuan	34
Gambar 2.14 Hidangan Laksa Tangerang (Laksa Benteng)	35
Gambar 2.15 Kecap Siong Hin (SH).....	37
Gambar 2.16 Hidangan Ayam Kluwak.....	38
Gambar 2.17 Hidangan Pindang Bandeng Kecap.....	39
Gambar 2.18 Hidangan Lontong Cap Go Meh	41
Gambar 2.19 Tjong Ciu Pia Ny. Lauw	42
Gambar 2.20 Kue Keranjang di Pasar Lama.....	44
Gambar 2.21 Kue Ku (Ang Ku Kueh)	45
Gambar 2.22 Roti Bakso	46
Gambar 2.23 Kue Doko Tangerang	47
Gambar 4.1 Usai <i>Expert Interview</i> Dengan Oey Tjin Eng.....	83
Gambar 4.2 <i>Expert Interview</i> Dengan Oey Tjin Eng.....	86
Gambar 4.3 Usai <i>Expert Interview</i> Dengan Yans Suharlim	88
Gambar 4.4 <i>Expert Interview</i> Dengan Yans Suharlim.....	91
Gambar 4.5 Usai <i>Expert Interview</i> Dengan Tin Nio.....	92
Gambar 4.6 <i>Expert Interview</i> Dengan Tin Nio	97
Gambar 4.7 Hasil Data Perangkat Responden	99
Gambar 4.8 Hasil Data <i>Platform</i> Yang Diakses Responden.....	100
Gambar 4.9 Hasil Data Pengetahuan Jenis Kuliner Cina Benteng	104
Gambar 4.10 Dokumentasi Usai <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	114
Gambar 4.11 Dokumentasi Saat <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	116
Gambar 4.12 <i>Homepage Website</i> Benteng Heritage Museum.....	117
Gambar 4.13 <i>Homepage Website</i> Benteng Heritage Museum.....	118
Gambar 4.14 <i>Page Events</i> Dalam <i>Website</i> Benteng Heritage Museum.....	119
Gambar 4.15 Tampilan <i>Aerial View Website</i> This Side of Rice	121
Gambar 4.16 <i>Homepage Website</i> Bombon Royal Swedish Candy.....	124
Gambar 4.17 <i>Mini-Game Website</i> Bombon Royal Swedish Candy	124

Gambar 4.18 <i>Visual Storytelling Website Bombon Royal Swedish Candy</i>	125
Gambar 4.19 <i>Homepage Website Kunsthistorisches Museum Wien</i>	127
Gambar 4.20 <i>Layout Website Kunsthistorisches Museum Wien</i>	128
Gambar 4.21 <i>User Persona Primer</i>	131
Gambar 4.22 <i>User Persona Sekunder</i>	132
Gambar 4.23 <i>Empathy Map Primer</i>	133
Gambar 4.24 <i>Empathy Map Sekunder</i>	134
Gambar 4.25 <i>User Journey Primer</i>	135
Gambar 4.26 <i>User Journey Sekunder</i>	136
Gambar 4.27 <i>Mind Map Manual</i>	139
Gambar 4.28 <i>Mind Map Digital</i>	140
Gambar 4.29 <i>Kumpulan Big Idea</i>	142
Gambar 4.30 <i>Moodboard</i>	146
Gambar 4.31 <i>Stylescape</i>	147
Gambar 4.32 <i>Color Palette</i>	148
Gambar 4.33 <i>Referensi Typeface</i>	149
Gambar 4.34 <i>Typeface</i>	149
Gambar 4.35 <i>Referensi Logo</i>	150
Gambar 4.36 <i>Sketsa Logo Awal</i>	151
Gambar 4.37 <i>Eksplorasi Logo Cicip CiBen</i>	151
Gambar 4.38 <i>Variasi Logo Akhir</i>	152
Gambar 4.39 <i>Logo Akhir</i>	152
Gambar 4.40 <i>Referensi Desain Karakter</i>	154
Gambar 4.41 <i>Referensi Karakter Burung</i>	154
Gambar 4.42 <i>Sketsa Karakter Manual</i>	155
Gambar 4.43 <i>Digitalisasi Sketsa Karakter Komprehensif</i>	155
Gambar 4.44 <i>Hasil Final Karakter</i>	156
Gambar 4.45 <i>Referensi Gaya Visual</i>	157
Gambar 4.46 <i>Referensi Gambar Makanan</i>	157
Gambar 4.47 <i>Sketsa Ilustrasi Makanan</i>	158
Gambar 4.48 <i>Ilustrasi Keseluruhan</i>	158
Gambar 4.49 <i>Aset Fotografi Asli</i>	163
Gambar 4.50 <i>Aset Imagery</i>	163
Gambar 4.51 <i>Key Visual</i>	164
Gambar 4.52 <i>Alur Storytelling Ikan Ceng Cuan</i>	168
Gambar 4.53 <i>Alur Storytelling Laksa Nyonya Benteng</i>	169
Gambar 4.54 <i>Alur Storytelling Pindang Bandeng</i>	169
Gambar 4.55 <i>Sitemap</i>	177
Gambar 4.56 <i>Flowchart Utama</i>	178
Gambar 4.57 <i>Sketsa Flowchart</i>	179
Gambar 4.58 <i>Flowchart Flow 1</i>	179
Gambar 4.59 <i>Flowchart Flow 2</i>	180
Gambar 4.60 <i>Flowchart Flow 3</i>	181

Gambar 4.61 Sketsa <i>Wireframe</i> 1	182
Gambar 4.62 Sketsa <i>Wireframe</i> 2	183
Gambar 4.63 Sketsa <i>Wireframe</i> 3	184
Gambar 4.64 Sketsa <i>Wireframe</i> 4	185
Gambar 4.65 Sketsa <i>Wireframe</i> 5	185
Gambar 4.66 Sketsa <i>Wireframe</i> 6	186
Gambar 4.67 <i>Low-fidelity</i> 1.....	187
Gambar 4.68 <i>Low-fidelity</i> 2.....	187
Gambar 4.69 Referensi <i>Layout UI Dengan Horizontal Grid</i>	189
Gambar 4.70 <i>Grid System</i> 1	189
Gambar 4.71 <i>Grid System</i> 2	190
Gambar 4.72 Referensi <i>Icon</i>	190
Gambar 4.73 Sketsa <i>Icon</i>	191
Gambar 4.74 Hasil Akhir <i>Icon</i>	191
Gambar 4.75 Penempatan <i>Icon</i>	192
Gambar 4.76 Sketsa <i>Button</i>	193
Gambar 4.77 <i>Call to Action Button</i>	193
Gambar 4.78 <i>Text Links Button</i>	194
Gambar 4.79 <i>Icon Button</i>	194
Gambar 4.80 <i>Answer Button</i>	195
Gambar 4.81 Referensi <i>Interactive components</i>	196
Gambar 4.82 <i>Interactive Components</i>	197
Gambar 4.83 <i>Interactive Component</i> Jelajah Rasa	198
Gambar 4.84 <i>Interactive Component</i> Jelajah Rasa	198
Gambar 4.85 Referensi <i>Pop Up Overlay</i>	199
Gambar 4.86 Sketsa <i>Pop Up Overlay</i>	199
Gambar 4.87 <i>Pop Up Overlay Error Code</i>	200
Gambar 4.88 <i>Pop Up Overlay Answer</i>	201
Gambar 4.89 Sketsa <i>Navigation Bar</i>	202
Gambar 4.90 Hasil Akhir <i>Navigation Bar</i>	202
Gambar 4.91 Sketsa <i>Footer</i>	203
Gambar 4.92 Hasil Akhir <i>Footer</i>	204
Gambar 4.93 <i>Prototype High-fidelity</i>	205
Gambar 4.94 <i>Navigation Page</i>	206
Gambar 4.95 Tampilan Keseluruhan <i>Homepage</i>	206
Gambar 4.96 Tampilan Halaman Bagian <i>Homepage</i>	207
Gambar 4.97 Tampilan Halaman Sejarah	208
Gambar 4.98 Tampilan Halaman Kulineran	208
Gambar 4.99 Tampilan Halaman <i>Interactive Storytelling</i>	209
Gambar 4.100 Tampilan Halaman Artikel Infografis	210
Gambar 4.101 Tampilan Halaman Jelajah Rasa	211
Gambar 4.102 Tampilan Halaman Bebikinan Laksa	211
Gambar 4.103 Media Sekunder <i>Desktop Website</i>	213

Gambar 4.104 Media Sekunder Instagram <i>Story Ads</i>	214
Gambar 4.105 Media Sekunder Instagram <i>Post Ads</i>	215
Gambar 4.106 Media Sekunder TikTok <i>Reels Ads</i>	216
Gambar 4.107 Media Sekunder YouTube <i>Thumbnail Ads</i>	216
Gambar 4.108 Media Sekunder Google <i>Ads Web Banner</i>	217
Gambar 4.109 Logo <i>Brand Mandatory</i>	219
Gambar 4.110 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	220
Gambar 4.111 <i>Banner Alpha Test</i>	220
Gambar 4.112 Hasil Respon <i>Alpha Test</i>	226
Gambar 4.113 Revisi <i>Alpha Test</i> Glosarium	234
Gambar 4.114 Dokumentasi Saat <i>Beta Test 1</i>	236
Gambar 4.115 Uji Coba Saat <i>Beta Test 1</i>	237
Gambar 4.116 Dokumentasi Setelah <i>Beta Test 1</i>	238
Gambar 4.117 Dokumentasi Saat <i>Beta Test 2</i>	239
Gambar 4.118 Uji Coba Saat <i>Beta Test 2</i>	239
Gambar 4.119 Dokumentasi Setelah <i>Beta Test 2</i>	240
Gambar 4.120 Dokumentasi Saat <i>Beta Test 3</i>	241
Gambar 4.121 Uji Coba Saat <i>Beta Test 3</i>	242
Gambar 4.122 Dokumentasi Setelah <i>Beta Test 3</i>	242
Gambar 4.123 Analisis Logo	244
Gambar 4.124 Analisis <i>Interactive Storytelling 1</i>	245
Gambar 4.125 Analisis <i>Interactive Storytelling 2</i>	246
Gambar 4.126 Analisis <i>Interactive Storytelling 3</i>	246
Gambar 4.127 Analisis <i>Grid System</i>	248
Gambar 4.128 Analisis Warna	249
Gambar 4.129 Analisis Ilustrasi	251
Gambar 4.130 Analisis <i>Desktop Site</i>	252
Gambar 4.131 Analisis Instagram <i>Reels Ads</i>	253
Gambar 4.132 Analisis Instagram <i>Post Ads</i>	253
Gambar 4.133 Analisis TikTok <i>Ads</i>	254
Gambar 4.134 Analisis Google <i>Ads</i>	255
Gambar 4.135 Analisis YouTube <i>Ads</i>	256
Gambar 4.136 <i>Design System</i>	256

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin 1	xx
Lampiran 2 Hasil Persentase Turnitin 2	xxi
Lampiran 3 Form Bimbingan (BAP) 1	xxii
Lampiran 4 Form Bimbingan (BAP) 2	xxiii
Lampiran 5 Form Bimbingan (BAP) 3	xxiv
Lampiran 6 Form Bimbingan (BAP) 4	xxv
Lampiran 7 Form Bimbingan (BAP) 5	xxvi
Lampiran 8 <i>Non-Disclosure Statement</i> Penulis	xxvii
Lampiran 9 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Ahli Budayawan.....	xxviii
Lampiran 10 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Pelestari Budaya....	xxix
Lampiran 11 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Ahli Masak Kuliner....	xxx
Lampiran 12 <i>Parental Consent Form</i> 1	xxxi
Lampiran 13 <i>Parental Consent Form</i> 2	xxxii
Lampiran 14 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber FGD 1	xxxiii
Lampiran 15 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber FGD 2	xxxiv
Lampiran 16 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber FGD 3	xxxv
Lampiran 17 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber FGD 4	xxxvi
Lampiran 18 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber FGD 5	xxxvii
Lampiran 19 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber FGD 6	xxxviii
Lampiran 20 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber FGD 7	xxxix
Lampiran 21 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber <i>Beta test</i> 1	xl
Lampiran 22 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber <i>Beta test</i> 2	xli
Lampiran 23 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber <i>Beta test</i> 3	xlii
Lampiran 24 Transkrip Wawancara Ahli Budayawan Cina....	xliii
Lampiran 25 Transkrip Wawancara Dengan Pelestari Budaya....	lxix
Lampiran 26 Transkrip Wawancara Ahli Masak Kuliner Cina....	lxxxvi
Lampiran 27 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	cviii
Lampiran 28 Transkrip <i>Beta test</i> 1	cxli
Lampiran 29 Transkrip <i>Beta test</i> 2	cxlvi
Lampiran 30 Transkrip <i>Beta test</i> 3	cxlix