

LAPORAN TUGAS AKHIR

ANALISIS PERBANDINGAN *PROTOTYPE LIGHT MODE* DAN *DARK MODE* PADA *USER INTERFACE* NETFLIX MENGGUNAKAN *A/B TESTING*

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan**



Disusun Oleh

GHOYATURRIDHO NURHADI

NIM: 21240046

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

ANALISIS PERBANDINGAN *PROTOTYPE LIGHT MODE* DAN *DARK MODE* PADA *USER INTERFACE* NETFLIX MENGGUNAKAN *A/B TESTING*

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan**



Disusun Oleh

GHOYATURRIDHO NURHADI

NIM: 21240046

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis Perbandingan Prototype Light Mode dan Dark Mode pada User Interface Netflix Menggunakan A/B Testing
Penulis : Ghoyaturridho Nurhadi
NIM : 21240046
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jum'at, tanggal 18 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Nofiandri Setyasmara, M.T.
NIP. 197811202005011005

Anggota Penguji 1



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198902262020121007

Anggota Penguji 2



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd.
NIP. 198712072023212031

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Suplyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis Perbandingan Prototype Light Mode Dan Dark Mode Pada User Interface Netflix Menggunakan A/B Testing
Penulis : Ghoyaturridho Nurhadi
NIM : 21240046
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia(Konsentrasi:)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 3 Juli 2025

Pembimbing 1



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP 198612282010122005

Pembimbing 2



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
NIP 198712072023212031

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa
Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc
NIP 198902262020121007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ghoyaturridho Nurhadi
NIM : 21240046
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Analisis Perbandingan Prototype Light Mode dan Dark Mode Pada User
Interface Netflix Menggunakan A/B Testing
**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan
pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan
yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 3 Juli 2025

Yang menyatakan,



10000
Rp
METERAI
TEMPEL
65B9FAMX345572817

Ghoyaturridho Nurhadi
NIM: 21240046

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ghoyaturridho Nurhadi

NIM : 21240046

Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

Tahun Akademik: 2024/2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Analisis Perbandingan Prototype Light Mode dan Dark Mode Pada User Interface Netflix Menggunakan A/B Testing

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 3 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ghoyaturridho Nurhadi

NIM: 21240046

ABSTRAK

This study aims to analyze user preferences regarding light mode and dark mode interfaces on the Netflix application. Using a quantitative approach and the A/B Testing method, prototypes for both modes were developed using Figma and tested by 63 respondents who are active Netflix users in Indonesia. Assessments were conducted through a Likert-scale questionnaire to measure visual comfort, readability, and display mode preference. Descriptive results showed that dark mode received higher average scores in terms of visual comfort, while light mode was superior in readability. A paired t-test indicated a statistically significant difference in preference toward dark mode ($p < 0.05$), while the difference in readability was not significant. The study also found preference variations among age groups, where Gen Z favored dark mode, whereas Gen X tended to prefer light mode. These findings suggest that application interfaces should consider flexible display options based on user characteristics to improve the overall user experience in a more personalized and adaptive manner.

Keywords: *A/B Testing, Dark Mode, Light Mode, Netflix, User Preference*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan preferensi pengguna terhadap tampilan *light mode* dan *dark mode* pada antarmuka aplikasi Netflix. Dengan pendekatan kuantitatif dan metode A/B Testing, prototipe kedua mode dikembangkan menggunakan Figma dan diuji terhadap 63 responden yang merupakan pengguna aktif Netflix di Indonesia. Penilaian dilakukan melalui kuesioner skala Likert untuk mengukur aspek kenyamanan visual, keterbacaan, dan preferensi mode tampilan. Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa dark mode memiliki skor rata-rata lebih tinggi dalam hal kenyamanan visual, sedangkan light mode unggul pada aspek keterbacaan. Uji t berpasangan menunjukkan bahwa perbedaan preferensi terhadap dark mode signifikan secara statistik ($p < 0.05$), sementara perbedaan pada keterbacaan tidak signifikan. Selain itu, terdapat perbedaan preferensi antar kelompok usia, di mana Gen Z lebih menyukai dark mode, sedangkan Gen X cenderung memilih light mode. Temuan ini menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi perlu mempertimbangkan fleksibilitas tampilan berdasarkan karakteristik pengguna agar mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara personal dan adaptif.

Kata Kunci: *A/B Testing, Dark Mode, Light Mode, Netflix, Preferensi Pengguna*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul "Analisis Perbandingan Prototype Light Mode dan Dark Mode pada User Interface Netflix Menggunakan A/B Testing." Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom., selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal ini.
7. Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal ini.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani dan mendukung mahasiswa selama masa studi.
9. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, serta motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Seluruh teman-teman yang telah bersedia berpartisipasi sebagai responden dan memberikan dukungan selama proses penelitian ini. Bantuan kalian sangat berarti dalam keberhasilan studi ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 3 Juli 2025

Penulis,



Ghoyaturridho Nurhadi

NIM 21240046

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PENYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. <i>User Interface</i>	8
2. <i>Light Mode</i> dan <i>Dark Mode</i> dalam Desain Antarmuka.....	10
3. Figma sebagai Alat Prototipe.....	12
4. Metode A/B Testing.....	14
5. Preferensi Visual dalam Desain Antarmuka.....	15
6. Preferensi Mode Tampilan Berdasarkan Usia Pengguna.....	17
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	19

C. Kerangka Berpikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	21
B. Desain Pengembangan.....	22
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
E. Definisi Operasional Variabel.....	26
1. <i>Light Mode</i> (X1).....	26
2. <i>Dark Mode</i> (X2).....	26
3. Preferensi dan Kenyamanan Pengguna (X3).....	27
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	29
1. Uji Validitas.....	29
2. Uji Reliabilitas.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Tampilan Hasil Antarmuka <i>Light Mode</i> dan <i>Dark Mode</i>	37
1. <i>Select Profile</i>	37
2. <i>Home</i>	38
3. <i>Search</i>	38
4. <i>New & Hot</i>	39
5. <i>Categories</i>	40
6. <i>Anime Result</i>	40
7. <i>Movies</i>	41
8. <i>Movie Detail</i>	42
9. <i>Series</i>	43
10. <i>Series Detail</i>	43
11. <i>My Netflix</i>	44
12. <i>Downloads</i>	45

B. Gambaran Umum Responden Penelitian.....	45
1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	46
2. Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Usia.....	47
3. Distribusi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Netflix	48
C. Analisis Deskriptif Preferensi dan Kenyamanan Pengguna.....	49
1. Deskripsi Preferensi dan Kenyamanan pada <i>Prototype Light Mode</i>	49
2. Deskripsi Preferensi dan Kenyamanan pada <i>Prototype Dark Mode</i>	51
D. Uji Normalitas Data.....	52
E. Analisis Perbandingan Preferensi dan Kenyamanan Antar Mode.....	55
1. Perbandingan Preferensi Keseluruhan Antar Mode.....	55
2. Perbandingan Preferensi dan Kenyamanan Antar Mode.....	57
F. Analisis Perbandingan Berdasarkan Kelompok Usia.....	58
1. Perbandingan Preferensi <i>Light Mode</i> Antar Kelompok Usia.....	58
2. Perbandingan Preferensi <i>Dark Mode</i> Antar Kelompok Usia.....	59
G. Pembahasan Hasil penelitian.....	61
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68
Biodata Diri.....	68
Lampiran 1 Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	69
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	70
Lampiran 3 Link Kuisisioner & Prototype Desain Aplikasi Netflix.....	71
Lampiran 4 Struktur Pertanyaan Kuisisioner.....	72
Lampiran 5 Foto Kegiatan Tugas Akhir.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Penelitian yang Relevan.....	19
Tabel 2 Kerangka Berpikir.....	20
Tabel 3 Variabel dan Indikator.....	27
Tabel 4 Hasil Validitas.....	31
Tabel 5 Hasil Reliabilitas.....	34
Tabel 6 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	46
Tabel 7 Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Usia.....	47
Tabel 8 Distribusi Responden Frekuensi Penggunaan Netflix.....	48
Tabel 9 Analisis Deskriptif Prototype <i>Light Mode</i>	50
Tabel 10 Analisis Deskriptif Prototype <i>Dark Mode</i>	51
Tabel 11 Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov).....	53
Tabel 12 Hasil Uji Statistik Preferensi.....	56
Tabel 13 Hasil Uji Statistik Kenyamanan Visual.....	57
Tabel 14 Hasil Uji Statistik Keterbacaan.....	57
Tabel 15 Hasil Perbandingan Preferensi <i>Light Mode</i>	58
Tabel 16 Hasil Uji Post-Hoc Preferensi <i>Light Mode</i>	59
Tabel 17 Hasil Perbandingan Preferensi <i>Dark Mode</i>	59
Tabel 18 Hasil Uji Post-Hoc Preferensi <i>Dark Mode</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Preferensi Pengguna Terhadap Light Mode dan Dark Mode.....	2
Gambar 2 <i>User Interface</i>	10
Gambar 3 <i>Light Mode</i> dan <i>Dark Mode</i>	12
Gambar 4 Tampilan Figma.....	13
Gambar 5 Metode A/B Testing.....	15
Gambar 6 <i>User Interface Design Patterns</i>	16
Gambar 7 Diagram Skor <i>Light Mode</i> vs <i>Dark Mode</i>	19
Gambar 8 Flowchart Alur Kegiatan.....	24
Gambar 9 Halaman <i>Select Profile</i>	37
Gambar 10 Halaman <i>Home</i>	38
Gambar 11 Halaman <i>Search</i>	39
Gambar 12 Halaman <i>News & Hot</i>	39
Gambar 13 Halaman <i>Categories</i>	40
Gambar 14 Halaman <i>Anime Result</i>	41
Gambar 15 Halaman <i>Movies</i>	42
Gambar 16 Halaman <i>Movie Detail</i>	42
Gambar 17 Halaman <i>Series</i>	43
Gambar 18 Halaman <i>Series Detail</i>	44
Gambar 19 Halaman <i>My Netflix</i>	44
Gambar 20 Halaman <i>Downloads</i>	45
Gambar 21 Q-Q Plot Skor <i>Light Mode</i>	54
Gambar 22 Q-Q Plot Skor <i>Dark Mode</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	69
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	70
Lampiran 3 Link Kuesioner & <i>Prototype</i> Desain Aplikasi Netflix.....	71
Lampiran 4 Stuktur Pertanyaan Kuesioner.....	72
Lampiran 5 Foto Kegiatan Tugas Akhir.....	74

DAFTAR PUSTAKA

- Adityo, A. S., & Nurjanah, S. (2021). Preferensi warna antarmuka pada aplikasi mobile banking berdasarkan karakteristik pengguna. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer (JTik)*, 7(2), 115–122.
- Alfina, A., Lathifah, A., & Kurnia, U. I. (2024). Efektivitas penggunaan Figma sebagai alat prototyping dalam mata kuliah interaksi manusia dan komputer. *Diteksi*, 3(2), 40-45.
- Bastian, H., Saputro, G. E., & Yogananti, A. F. (2021). Desain User Interface Game Fairplay Poker Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Art Education*.
- Binus Digital. (2021). Dark Mode UI Best Practices – Intro. BINUS Digital.
- Binus Tim SIS. (2025). Dark Mode vs Light Mode: Mana yang Lebih Baik untuk Pengguna?. School of Information Systems - BINUS @ Greater Jakarta.
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika). *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Kumar, A., & Singh, R. (2021). User preferences for light and dark modes in mobile applications: A comparative study. *Journal of Human-Computer Interaction*, 37(4), 345-362.
- Kumar, S., & Kulkarni, C. S. (2022). A/B Testing in Cross-Cultural Contexts: Investigating the Influence of Cultural Factors on A/B Test Results and Optimization Strategies for Global Audiences. *Journal of Mathematical & Computer Applications*, 1(4), 1-4.
- Lee, J., Kim, S., & Park, H. (2023). The psychological impact of light and dark modes in interface design: A user-centered approach. *International Journal of Design*, 17(2), 23-35.
- Miller, T., Johnson, R., & Smith, L. (2021). Evaluating the effectiveness of dark mode in reducing eye strain: A systematic review. *Ergonomics*, 64(5), 657-670.
- Olanipekun, F. (2024). Generation X, Y, Z, and Alpha: The ultimate guide. *Gen Z Things*.
- Padmasari, A. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Sayco. *Jurnal Teknologi Informasi*.

- Saroni, N., dkk. (2023). Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Keterbacaan dan Aksesibilitas untuk Pengguna dengan Disabilitas. *Komteks*.
- Senoprabowo, A., Haryadi, T., & Sulistiyawati, P. (2023). Analisis kemenarikan user interface dengan gaya desain skeuomorphism dari sudut pandang desainer (Studi kasus: Aplikasi 76 Synthesizer). *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 26(3).
- Sethi, T., & Ziat, M. (2023). Dark mode vogue: Do light-on-dark displays have measurable benefits to users? *Ergonomics*, 66(12), 1814–1828.
- Setiyo Prihatmoko, S., Sumaryanto, & Susatyo, J. D. (2025). Eksplorasi Efek Warna terhadap Keterlibatan Pengguna dalam Animasi Digital: Studi UX/UI pada Platform E-Learning. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 4(2), 16–29.
- Smith, J., & Jones, M. (2022). The influence of ambient lighting on user experience: A study of light and dark modes. *Computers in Human Behavior*, 128, 107-115.
- Supriyadi, A. (2021). Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Thompson, R., & Garcia, M. (2021). Designing for user comfort: The role of light and dark modes in modern applications. *User Experience Magazine*, 21(3), 15-20.
- Utomo, A. F. A. (2025). Pengaruh Mode Tampilan Videowall Dan Warna Temperatur Lampu Terhadap Kelelahan Mata, Search Times Dan Preferensi Pengguna [Tesis, Universitas Gadjah Mada].
- Widyasari, D., & Yustiawan, R. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Pendistribusian Alat-Alat Kesehatan pada Perusahaan PT Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *IJSE*.
- White, Z., & Sarghad, A. (2024). Dark Mode or Light Mode? Exploring the Impact of Contrast Polarity on Visualization Performance Between Age Groups. *IEEE VIS 2024*.

LAMPIRAN

A. BIODATA DIRI



DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Ghoyaturridho Nurhadi
Tempat, Tanggal lahir : Jakarta, 29 Juni 2003
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Agama : Islam
Alamat : Bulak Timur Rt 03 Rw 09, Cipayung, Depok
Telepon : 087884068402
Email : ghoyaturridhon@gmail.com

DATA MAHASISWA

NIM : 21240046
Jurusan : Desain
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedi

RIWAYAT PENDIDIKAN

Periode			Sekolah / Institusi / Universitas	Jurusan	Jenjang
2009	-	2015	SDIT Al-Hikmah Kota Depok	-	SD
2015	-	2018	SMPIT Al-Hikmah Kota Depok	-	SMP
2018	-	2021	SMAN 12 Kota Depok	MIPA	SMA
2021	-	2025	Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta	Teknologi Rekayasa Multimedia	Perguruan Tinggi

B. LEMBAR LAMPIRAN TA

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form TA-05
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

Nama : Ghoyatunridho Nurhadi
 NIM : 21240046
 Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
 Pembimbing I/II : Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
 Judul Proposal : Analisis Perbandingan Prototype Light Mode Dan Dark Mode Pada User Interface Netflix Menggunakan A/B Testing

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	24/01/2024	Judul dan Metode Analisis	Yk
2.	27/04/2024	BAB I (Jumlah Responden)	Yk
3.	19/05/2025	BAB I (Identifikasi dan Batasan Masalah)	Yk
4.	13/06/2025	BAB II (Perbanyak Kajian Teori)	Yk.
5.	18/06/2025	BAB III (Definisi Operasional Variabel)	Yk.
6.	20/06/2025	BAB III (Diagram Flowchart)	Yk
7.	24/06/2025	BAB III (Hasil Uji Validitas)	Yk
8.	03/07/2025	BAB IV dan BAB V	Yk
9.			
10.			

Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

Mengetahui
Koordinator Prodi,



 Sanjaya Pirem

Pembimbing I/II



 Yuyun Khairunisa

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Pembimbing 1

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN	Form TA-05
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

Nama : Ghoyaturredho Nurhadi
 NIM : 21240046
 Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
 Pembimbing I/II : Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
 Judul Proposal : Analisis Perbandingan Prototype Light Mode Dan Dark Mode Pada User Interface Netflix Menggunakan A/B Testing

No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	28/04/2025	BAB 1 (Latar belakang)	
2.	07/05/2025	BAB 1 (simbol poin-poin)	
3.	14/05/2025	BAB 2 (Konsistensi Istilah)	
4.	21/05/2025	BAB 2 (Kajian Teori Ditambah)	
5.	19/06/2025	BAB 2 (Penelitian terdahulu)	
6.	25/06/2025	BAB 2 (ACC Kajian Teori)	
7.	01/07/2025	BAB 3 (Jenis Penelitian)	
8.	03/07/2025	BAB 4 dan BAB 5 (acc)	
9.			
10.			

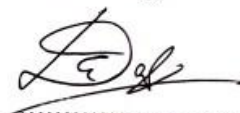
Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

Mengetahui
 Koordinator Prodi,



 Sanjaya Pinem

Pembimbing I/II



 eka desy A.

Dokumen Pendukung Penyusun TA

Lampiran 3 Link Kuesioner & *Prototype* Desain Aplikasi Netflix

Link Prototype Desain Aplikasi Netflix *Light Mode* (Figma) :

<https://www.figma.com/proto/qkWzuSZZIWCi5LX37LHHGT/Skripsi---Netflix-UI?page-id=4062%3A4801&node-id=4062-4802&p=f&viewport=360%2C781%2C0.22&t=issJaN7HnsMM0RXI-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=4062%3A4802>

Link Prototype Desain Aplikasi Netflix *Dark Mode* (Figma) :

<https://www.figma.com/proto/qkWzuSZZIWCi5LX37LHHGT/Skripsi---Netflix-UI?page-id=4146%3A2021&node-id=4146-2532&p=f&viewport=360%2C781%2C0.22&t=oAfGUvgR9VmIsswv-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=4146%3A2532>

Link Kuesioner 1 (Uji Validitas & Reliabilitas) :

<https://forms.gle/r4qshz3cZH51Xw7B9>

Link Kuesioner 2 (Uji Data *Dark Mode*) :

<https://forms.gle/J6FhxF6K6evsVsy88>

Link Kuesioner 3 (Uji Data *Light Mode*) :

<https://forms.gle/bwwjwjaST4VmPz2u8>

Lampiran 4 Stuktur Pertanyaan Kuesioner

Struktur kuesioner *Light Mode*:

Pertanyaan	Skala Likert (1-5)
Tampilan <i>Light Mode</i> ini terlihat cerah dan menyenangkan	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
Saya merasa mudah membaca teks pada <i>Light Mode</i>	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
Navigasi (perpindahan antar halaman) pada <i>Light Mode</i> ini terasa mudah dipahami	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
<i>Light Mode</i> ini terasa nyaman digunakan dalam kondisi pencahayaan terang (misal: siang hari)	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
Warna dan kontras pada <i>Light Mode</i> ini membantu saya fokus pada konten (poster film, judul, dll)	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
Saya dapat dengan cepat menemukan konten yang saya cari pada <i>Light Mode</i> ini	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju

Struktur kuesioner *Dark Mode*:

Pertanyaan	Skala Likert (1-5)
Tampilan <i>Dark Mode</i> ini terlihat elegan dan fokus pada konten	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
Saya merasa mudah membaca teks pada <i>Dark Mode</i>	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
Navigasi (perpindahan antar halaman) pada <i>Dark Mode</i> ini terasa mudah dipahami	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
<i>Dark Mode</i> ini terasa nyaman digunakan dalam kondisi pencahayaan gelap (misal: malam hari)	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
Warna dan kontras pada <i>Dark Mode</i> ini membantu saya fokus pada konten (poster film, judul, dll)	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju
Saya dapat dengan cepat menemukan konten yang saya cari pada <i>Dark Mode</i> ini	1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju

Lampiran 5 Foto Kegiatan Tugas Akhir

