



***UI/UX REDESIGN* UNTUK LAMAN
ORGANISASI *TRASH HERO***

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Firman Suryo Pranoto

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

Jakarta

2026



***UI/UX REDESIGN UNTUK LAMAN
ORGANISASI TRASH HERO***

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
Firman Suryo Pranoto
42319110026

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Jakarta
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firman Suryo Pranoto

NIM : 42319110026

Fakultas/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

UI/UX REDESIGN UNTUK LAMAN ORGANISASI *TRASH HERO* adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 19 Juli 2026



Firman Suryo Pranoto

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Firman Suryo Pranoto
NIM : 42319110026
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : UI/UX Redesign untuk Laman Organisasi Trash Hero

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 22 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Dr.Sn. Firmansah, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 311048705

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

MERCU BUANA

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)
NIDN: 0306088302



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rizki, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "*UI/UX REDESIGN UNTUK LAMAN ORGANISASI TRASH HERO*" dengan lancar dan tepat waktu. Selama penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah menerima banyak dukungan, arahan, bimbingan, serta bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang telah diberikan, kesehatan, dan juga kekuatan selama proses penyusunan perancangan ini.
2. Kedua Orang Tua yang tiada hentinya memberikan kasih sayang & segala bentuk dukungan terhadap penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Sn, Firmansah, S.Pd, M.Sn selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan.
4. Bapak Rizal, S.Pd., M.Sn., selaku koordinator riset atas arahan dan dukungannya.
5. Pihak *Trash Hero World*, yang telah bersedia meluangkan waktu serta memberikan data dan informasi yang sangat berharga sebagai objek tugas akhir.
6. Rekan-rekan DKV atas dukungan, bantuan, dan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan juga pembaca.

Jakarta, 19 Juli 2026

Firman Suryo Pranoto

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firman Suryo Pranoto
NIM : 42319110026
Fakultas/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : UI/UX REDESIGN UNTUK LAMAN ORGANISASI TRASH HERO

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, 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, 19 Juli 2026



Yang menyatakan,
Firman Suryo Pranoto

**UI/UX REDESIGN UNTUK LAMAN
ORGANISASI TRASH HERO
FIRMAN SURYO PRANOTO**

ABSTRAK

Laman resmi Trash Hero, organisasi lingkungan global, memiliki sejumlah permasalahan UI/UX, yaitu ketidakkonsistenan *layout* dan *grid*, kontras warna serta hierarki tipografi yang belum optimal, dan inkonsistensi gaya ikon, tombol *CTA*, serta *form field*, yang menurunkan *usability*, *findability*, dan pengalaman pengguna. Perancangan ini bertujuan mengidentifikasi elemen visual yang perlu diperhatikan serta menguraikan penerapannya dalam perancangan ulang laman tersebut.

Perancangan menggunakan *Wallas' Four Stage Model of Creativity (Preparation, Incubation, Illumination, Verification)*. Konsep "Bersih, Konsisten, dan Terarah" diterapkan melalui sistem *layout* satu kolom yang konsisten, *style guide* warna dengan kuning sebagai identitas utama, hierarki tipografi yang terstruktur, dan *design system* yang baku, diwujudkan menjadi prototipe *High-Fidelity* interaktif di Figma.

Validasi melalui *User Acceptance Test* terhadap 47 responden menghasilkan indeks penerimaan 94,5% (kategori sangat kuat), yang menegaskan bahwa hasil redesign efektif menjawab permasalahan yang teridentifikasi.

Kata Kunci: UI/UX, redesign, Trash Hero, Wallas Four Stage Model of Creativity, User Acceptance Test

**UI/UX REDESIGN FOR
THE TRASH HERO ORGANIZATION PAGE**

FIRMAN SURYO PRANOTO

ABSTRACT

The official website of Trash Hero, a global environmental organization, presents several UI/UX problems: inconsistent layout and grid, suboptimal color contrast and typographic hierarchy, and inconsistent icons, CTA buttons, and form fields, which reduce usability, findability, and the user experience. This project aims to identify the visual elements that must be considered and to describe their application in redesigning the website.

The design employs Wallas' Four Stage Model of Creativity (Preparation, Incubation, Illumination, Verification). The concept "Clean, Consistent, and Directed" is applied through a consistent single-column layout, a color style guide with yellow as the primary identity, a structured typographic hierarchy, and a standardized design system, realized as an interactive High-Fidelity prototype in Figma.

Validation through a User Acceptance Test involving 47 respondents yielded an acceptance index of 94.5% (very strong), confirming that the redesign effectively addressed the identified problems.

Keywords: UI/UX, redesign, Trash Hero, Wallas Four Stage Model of Creativity, User Acceptance Test

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iii
<i>Firman Suryo Pranoto</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR LAMPIRAN.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Manfaat Perancangan.....	5
1.4.1.1 Manfaat Bagi Penulis	5
1.4.1.2 Manfaat Bagi Universitas Mercu Buana	5
1.4.2 Manfaat Bagi Masyarakat & Trash Hero	6
BAB II METODE PERANCANGAN	7
2.1 Orisinalitas	7
2.2 Target Perancangan	19
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi	19
2.3.1 Desain Grafis & Komunikasi Visual.....	19
2.3.2 Website	26
2.3.3 User Interface (UI) & User Experience (UX).....	27
2.3.3.1 User Interface (UI).....	28
2.3.3.2 Elemen User Interface	28
2.3.3.3 Elemen Visual User Interface Dalam Desain Website	29
2.3.3.4 User Experience (UX)	32
2.3.3.5 Elemen User Experience.....	33
2.3.4 Graham Wallas's Four Stage Model of Creativity.....	34
2.3.5 User Testing	37

2.3.6 User Persona	38
2.3.7 Wireframe	39
2.3.7.1 Low-Fidelity (Lo-Fi)	39
2.3.7.2 High-Fidelity (Hi-Fi)	39
2.3.7.3 Prototype	40
2.3.7.4 AI Assisted Design: Claude Code & Figma MCP	42
2.4 Skema Proses Desain.....	45
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN.....	49
3.1 Positioning & Konsep Desain	49
3.1.1 Positioning Karya.....	49
3.1.2 Konsep Desain	50
3.1.3 User Persona	51
3.2 Strategi Pesan	52
3.2.1 Pesan Utama.....	52
3.3 Strategi Visual.....	53
3.3.1 User Flow (Alur Pengguna).....	53
3.3.2 Sitemap (Peta Website).....	53
3.3.3 Lo-Fi Wireframe	54
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	57
BAB IV HASIL KARYA DKV	59
4.1 Deskripsi Karya	59
4.1.1 Visual Karya.....	59
4.1.2 Hasil Karya Dengan Masalah Perancangan.....	63
4.1.3 Distribusi Karya	64
4.2 Pameran Karya	65
4.3 Hasil Uji Desain	67
4.3.1 Trash Hero	67
4.3.2 Profil Pengunjung	68
4.3.3 Umpan Balik Pengguna	69
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	72
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya	72
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya.....	73
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Jurnal Perancangan	11
Tabel 2.2 Referensi Buku Perancangan	14
Tabel 2.3 Referensi Karya Sejenis	18
Tabel 4.1 Profil Pengunjung.....	70
Tabel 4.2 Tabel Umpan Balik Pengguna	71
Tabel 4.3 Persepsi Pengguna.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Organisasi Trash Hero	1
Gambar 2.1 Visual Hierarchy	20
Gambar 2.2 Grid & Layout pada Desain Grafis	21
Gambar 2.3 Tipografi (Typography)	22
Gambar 2. 4 Penjelasan Warna	23
Gambar 2.5 Unsur Balance dalam Desain	24
Gambar 2.6 Unsur Unity dalam Desain Grafis	25
Gambar 2.7 Ikon WWW (World Wide Web)	26
Gambar 2.8 Perbedaan UI&UX	27
Gambar 2.9 Graham Wallas's Four Stage Model of Creativity	34
Gambar 2.10 Logo Claude AI	43
Gambar 2.11 Figma MCP Server	44
Gambar 3.1 User Flow Laman Trash Hero	53
Gambar 3.2 Perancangan Sitemap Website Trash Hero	54
Gambar 3.3 Alternatif Lo-Fi Design Laman Trash Hero	55
Gambar 4.1 Tampilan Desktop Website Trash Hero World (Dark Mode)	60
Gambar 4.2 Tampilan Desktop Website Trash Hero World (Light Mode)	61
Gambar 4.3 Guideline Warna	62
Gambar 4.4 Penggunaan Tipografi	62
Gambar 4.5 Tampilan Mobile (Darkmode)	63
Gambar 4.6 Tampilan Mobile (Lightmode)	64
Gambar 4.7 Pameran Tugas Akhir	67
Gambar 4.8 Present Hasil Perancangan ke Perwakilan Trash Hero	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Bukti Kartu Asistensi TA.....	80
Lampiran 1.2 Bukti Kerjasama	80
Lampiran 1.3 Lembar Pendaftaran Sidang Akhir	81
Lampiran 1.4 Pernyataan Similarity Check	82
Lampiran 1.5 Dokumentasi Pameran "Curated by Design" di LCC Kemang	83

