

## **TUGAS AKHIR**

# ***REVAMP USER INTERFACE WEBSITE INVESTOR MUDA MENGGUNAKAN PRINSIP VISUAL USABILITY***



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

**Dosen Pembimbing:**  
Ketut Nina Lestari Mastra, SE, BS, MS

**Disusun oleh:**

Achmad Zulfikar Fauzi  
42318110027

Program Studi Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN & SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA 2022**

# LEMBAR PERNYATAAN

 MERCU BUANA	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
--	--	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2021 / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Achmad Zulfikar Fauzi  
Nomor Induk Mahasiswa : 42318110027  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : Revamp User Interface Website INVESTOR MUDA  
Menggunakan Prinsip Visual Usability

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 14 Juli 2022

Yang memberikan pernyataan,



**Achmad Zulfikar Fauzi**

# LEMBAR PENGESAHAN

 <p>MERCU BUANA</p>	<p><b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b> FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
--	--	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2021-2022

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Revamp User Interface Website Investor Muda Menggunakan Prinsip Visual Usability

Disusun Oleh,

Nama Mahasiswa : Achmad Zulfikar Fauzi

Nomor Induk Mahasiswa : 42318110027

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Juli 2022

Pembimbing,

  
Ketut Nina Lestari Mastra, SE, BS, MS

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn

Ketua Program Studi



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, pertama-tama tidak lupa perancang panjatkan puji dan syukur yang sebesar-besarnya kepada ALLAH SWT atas berkat, rahmat, karunia dan anugrah-Nya yang berlimpah hingga saat ini, sehingga perancang bisa menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “*Revamp User Interface Pada Website Investor Muda Menggunakan Prinsip Visual Usability*” untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata Satu jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta.

Perancang meyakini bahwa untuk menuju sukses dimulai dari hal-hal yang kecil, ketika kita bisa menggapai sukses terhadap hal-hal yang kecil, maka level kesuksesan akan naik dengan sendirinya. Dan perancang meyakini bahwa dengan terselesaikannya perancangan ini, level kesuksesan perancang sedang naik sedikit demi sedikit. Semoga rancangan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Selama proses pembuatan tugas akhir ini, perancang mendapatkan bimbingan dan dukungan yang memungkinkan terselesaikannya pembuatan penelitian ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hikmat, anugerah dan bimbingannya kepada peneliti sehingga laporan penelitian ini dapat terselesaikan dengan maksimal, serta kepada Nabi besar Muhammad SAW.
2. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, Jakarta.
3. Ketut Nina Lestari Mastra, SE, BS, MS, selaku Dosen Pembimbing.
4. Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn, selaku dosen mata kuliah Tugas Akhir

5. Jason, William, Romario dan Robert selaku *founder* dari Investor Muda.
6. Deby, Farha, Resko, Dimas dan Fajar selaku user persona.
7. Istri dan Orang Tua peneliti yang telah memberikan dukungan moral dan saran yang membangun selama penulisan berlangsung.
8. Frau dan Zoey, kedua anak peneliti yang terus memberikan semangat agar papanya bisa lulus dengan baik dan tepat waktu.
9. Rekan – rekan FDSK Mercu Buana, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2018.
10. Pihak – pihak lain yang telah ikut berperan dan yang turut membantu perancang selama kerja praktik berlangsung maupun dalam penyusunan laporan.

Semoga tulisan ini akan menjadi bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi masyarakat, khususnya mahasiswa jurusan desain komunikasi visual. Untuk itu juga perancang mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 1 Juli 2022

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



Perancang,  
Achmad Zulfikar Fauzi

# DAFTAR ISI

COVER .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Tujuan Perancangan .....	4
1.3 Manfaat Perancangan .....	4
<b>BAB II METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>6</b>
2.1 Orisinalitas .....	6
2.2 Target /Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran) .....	7
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	9
<b>BAB III DATA &amp; ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>11</b>
3.1 Data Aspek Kegunaan Karya Perancangan .....	11
3.2 Data Aspek Teknis Karya Perancangan .....	12

<b>3.3</b>	<b>Data Aspek Keindahan Karya Perancangan .....</b>	<b>14</b>
A.	Consistency .....	15
B.	Hierarchy .....	16
C.	Personality .....	18
D.	Layout .....	18
E.	Type .....	21
F.	Color .....	22
G.	Imagery .....	23
H.	Control and Affordances .....	24
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN &amp; HASIL DESAIN .....</b>		<b>26</b>
<b>4.1</b>	<b>Tataran Lingkungan / Komunitas .....</b>	<b>26</b>
<b>4.2</b>	<b>Tataran Sistem .....</b>	<b>28</b>
<b>4.3</b>	<b>Tataran Produk .....</b>	<b>35</b>
<b>4.4</b>	<b>Tataran Komponen .....</b>	<b>39</b>
A.	Consistenncy .....	39
B.	Hierarchy .....	40
C.	Personality .....	41
D.	Layout .....	42
E.	Type .....	44
F.	Color .....	45
G.	Imagery .....	46
H.	Control and Affordances .....	52
<b>BAB V UJI DESAIN .....</b>		<b>54</b>
5.1	Deskripsi Karya .....	54
5.2	Kegiatan Uji Desain .....	60
5.3	Hasil Uji Desain .....	64
<b>KEPUSTAKAAN .....</b>		<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Landing Page .....	3
<b>Gambar 2</b> Landing Page .....	3
<b>Gambar 3</b> Data Demografis dan Geografis Investor Muda .....	8
<b>Gambar 4</b> Proses kreatif pembuaan website Investor Muda.....	10
<b>Gambar 5</b> Software Adobe Photoshop untuk sketching.....	13
<b>Gambar 6</b> Software Cinema 4D untuk 3D Modelling.....	13
<b>Gambar 7</b> Software Figma untuk desain UI dan UX .....	14
<b>Gambar 8</b> Cara orang menafsirkan apa yang mereka lihat di layar dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat secara aktif, serta apa yang mereka lihat di tempat lain dalam aplikasi yang sama dan lainnya. (Schlatter & Levinson, 2013).....	15
<b>Gambar 9</b> (a) Gmail, (b) Google News, (c) Google Drive menggunakan bahasa visual yang konsisten (Schlatter & Levinson, 2013).....	16
<b>Gambar 10</b> a) Mempresentasikan dan memperlakukan semua elemen secara sama sehingga kita membuat orang kehilangan fokus pada apa yang paling penting. (b) Variasi dalam ukuran .....	17
<b>Gambar 11</b> Situs web Apple menggunakan elemen pusat yang besar dipadukan dengan elemen yang lebih kecil. Ini adalah cara sederhana dan jelas untuk menggunakan kontras dalam ukuran dan menetapkan hirarki. (Schlatter & Levinson, 2013).....	17
<b>Gambar 12</b> Elements of visual personality (Schlatter & Levinson, 2013).	18
<b>Gambar 13</b> Contoh alignment (a) rata kanan (b) rata tengah (c) rata kiri (Schlatter & Levinson, 2013).....	19
<b>Gambar 14</b> Ilustrasi sederhana ini mewakili layar tampilan produk dan menunjukkan masalah yang paling sering ditemui yaitu, pengelompokan elemen yang tidak jelas. Padahal proximity adalah sebuah prinsip yang membantu mata untuk menafsirkan elemen-elemen yang ada dalam website (Schlatter & Levinson, 2013).....	19



<b>Gambar 15</b> Contoh sederhana penggunaan grid yang bertujuan untuk menyelaraskan tata letak (Schlatter & Levinson, 2013).....	20
<b>Gambar 16</b> (a) Beranda Google klasik menggunakan banyak white space untuk membuat desain yang mudah didekati dan menarik perhatian. (b) Publikasi Google, juga menggunakan ruang putih sehingga tampilannya menjadi menarik. (Schlatter & Levinson, 2013) .....	20
<b>Gambar 17</b> Contoh bentuk dan syle font(Schlatter & Levinson, 2013) ....	21
<b>Gambar 18</b> Tipografi aplikasi Pocket terasa bersih, mudah dibaca, dan cangguh.....	21
<b>Gambar 19</b> Minimal gunakanlah 3 palette warna: text color, lead color, dan shade, tint atau tone dari accent color. (Schlatter & Levinson, 2013)	22
<b>Gambar 20</b> Contoh aplikasi yang menggunakan primary color yang memberikan kesan sederhana dan mudah dipahami. (Schlatter & Levinson, 2013).....	22
<b>Gambar 21</b> Aplikasi dapat menggabungkan beberapa jenis citra. Aplikasi Converse Design Your Own misalnya, menggabungkan foto produk, kontrol bergambar, live preview, animasi, pola, dan tekstur untuk membantu orang menggunakan aplikasi dan merasa terdorong untuk melakukan pembelian. (Schlatter & Levinson, 2013).....	23
<b>Gambar 22</b> Contoh paginatin ini menggambarkan bahwa angka adalah bagian dari jumlah halaman. Ikon panah ke kanan menunjukkan halaman selanjutnya. (Schlatter & Levinson, 2013).....	24
<b>Gambar 23</b> Hanya ikon yang pasti dipahami oleh audiens yang dapat berdiri sendiri. Teks yang menyertai menegaskan harapan pengguna tentang apa yang akan terjadi ketika mereka mengklik setiap area. (Schlatter & Levinson, 2013).....	24
<b>Gambar 24</b> Contoh form undangan (Schlatter & Levinson, 2013) .....	25
<b>Gambar 25</b> Default picker interface milik Android (Schlatter & Levinson, 2013) .....	25
<b>Gambar 26</b> Gathering Komunitas IM 2017 .....	27
<b>Gambar 27</b> Gathering komunitas IM 2020 .....	27

<b>Gambar 28</b> Meeting Investor Muda 1 (31 Februari 2022, pukul 18.07 WIB)	28
<b>Gambar 29</b> Meeting Investor Muda 2 (20 Mei 2022, pukul 17.10)	28
<b>Gambar 30</b> Sitemap atau Mindmap dari hasil brainstorming dengan Investor Muda	29
<b>Gambar 31</b> Penempatan Karya pada aplikasi Figma	30
<b>Gambar 32</b> Instagram Ads	31
<b>Gambar 33</b> Facebook Ads	31
<b>Gambar 34</b> Youtube Ads	32
<b>Gambar 35</b> Google Ads ukuran 300x250 px	32
<b>Gambar 36</b> Google Ads ukuran 336x280 px	33
<b>Gambar 37</b> Google Ads ukuran 300x600 px	33
<b>Gambar 38</b> T-Shirt design 1	34
<b>Gambar 39</b> T-Shirt design 2	34
<b>Gambar 40</b> Totebag design	34
<b>Gambar 41</b> New homepage website Investor Muda	35
<b>Gambar 42</b> Old homepage website Investor Muda	36
<b>Gambar 43</b> Tanggapan User Persona pada website lalu	37
<b>Gambar 44</b> Tanggapan User Persona pada website yang sudah di revamp	38
<b>Gambar 45</b> Wireframe & UX pada website yang di revamp	39
<b>Gambar 46</b> Keseluruhan UI & UX website revamp vs website lama	40
<b>Gambar 47</b> Hierarchy dari UI & UX website revamp vs website lama	41
<b>Gambar 48</b> Instagram analytic Investor Muda	42
<b>Gambar 49</b> Layout UI & UX website revamp vs website lama	43
<b>Gambar 50</b> Font website menggunakan jenis sans serif	44
<b>Gambar 51</b> Font website revamp vs website lama	44
<b>Gambar 52</b> Hierarchy dari font pada website yang sudah di revamp	45
<b>Gambar 53</b> Guideline warna Investor Muda	45
<b>Gambar 54</b> Character 3D yang merepresentasikan Founder dan Komunitas	46
<b>Gambar 55</b> Real Image dan Ilustrasi Jason Gozali	47

<b>Gambar 56</b> Real Image dan Ilustrasi William Prasetyo .....	48
<b>Gambar 57</b> Real Image dan Ilustrasi Romario .....	50
<b>Gambar 58</b> Real Image dan Ilustrasi Robert Djufri.....	51
<b>Gambar 59</b> UI Icon website revamp .....	52
<b>Gambar 60</b> UI Button website revamp vs website old.....	52
<b>Gambar 61</b> UI Button bagian Navigasi .....	53
<b>Gambar 62</b> UI Button bagian Footer .....	53
<b>Gambar 63</b> Real Image dan Ilustrasi Jason Gozali .....	55
<b>Gambar 64</b> Real Image dan Ilustrasi William Prasetyo .....	55
<b>Gambar 65</b> Real Image dan Ilustrasi Romario .....	56
<b>Gambar 66</b> Real Image dan Ilustrasi Robert Djufri.....	56
<b>Gambar 67</b> Pengurangan navigasi Forum Diskusi, Video dan Tentang Kami .....	57
<b>Gambar 68</b> Pemindahan about us di kolom navigasi ke bagian footer ....	57
<b>Gambar 69</b> Menghilangkan fitur Forum Diskusi .....	57
<b>Gambar 70</b> Menghilangkan Mulai Investasi di Homepage .....	57
<b>Gambar 71</b> Menghilangkan testimoni di homepage .....	58
<b>Gambar 72</b> Menghilangkan video edukasi di Homepage.....	58
<b>Gambar 73</b> Menambahkan Navigasi Learn.....	58
<b>Gambar 74</b> Menambahkan fitur App .....	58
<b>Gambar 75</b> Menambahkan fitur profil alumni .....	59
<b>Gambar 76</b> Menambahkan Social Proof .....	59
<b>Gambar 77</b> Menambahkan fitur Stockpick .....	59
<b>Gambar 78</b> Menambahkan floating button Whatsapp Chat .....	59
<b>Gambar 79</b> Beranda pameran Galeri FDSK.....	60
<b>Gambar 80</b> Tampilan karya pada pameran Galeri FDSK.....	61
<b>Gambar 81</b> Profil pakar desain.....	62
<b>Gambar 82</b> Screenshot email uji desain.....	63
<b>Gambar 83</b> Hasil uji desain pada pameran Galeri FDSK Universitas Mercu Buana.....	64
<b>Gambar 84</b> Karya Website .....	75
<b>Gambar 85</b> Social Media Ads.....	76

<b>Gambar 86</b> Souvenir Totebag dan T-Shirt .....	77
<b>Gambar 87</b> Google Ads .....	78
<b>Gambar 88</b> User Persona.....	81
<b>Gambar 89</b> Uji Pakar Desain .....	82
<b>Gambar 90</b> Lembar Asistensi .....	83
<b>Gambar 91</b> Nilai Sidang .....	85



## DAFTAR TABEL

<b>Table 1</b> Inspirasi Karya Sejenis .....	6
<b>Table 2</b> Proses Perancangan .....	11

