

Perancangan User Interface Website TK MHT Menggunakan Prinsip Usability Heuristic



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DISUSUN OLEH:

Muhammad Dhia UI Haq

42320010128

UNIVERSITAS
Dosen Pembimbing
MERCU BUANA
Anggi Almira Rahma, S.Ds, M.Ds.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

2024



**LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Dhia Ul Haq
Nomor Induk Mahasiswa : 42320010128
Jurusan / Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 25 Juli 2024.

Yang memberikan pernyataan,



Muhammad Dhia Ul Haq

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Dhia Ul Haq
NIM : 42320010128
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain User Interface Website
TK MHT Menggunakan Prinsip Usability
Heuristic

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Anggi Almira Rahma S.Ds, M.sn
NIDN : 0307079304
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma S.Ds, M.sn
NIDN : 0307079304
Penguji 1 : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds
NIDN : 0317078006
Penguji 2 : Fachmi khadam Hairil, S.Pd, M.Pd, A S
NIDN : 0301098803

MERCU BUANA

Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



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

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

Kata Pengantar

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-nya maka laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Laporan Tugas Akhir yang berjudul " PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE TK MHT MENGGUNAKAN PRINSIP USABILITY HEURISTIC ", ini disusun oleh penulis untuk memenuhi persyaratan mata kuliah tugas akhir desain pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan jurnal tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut peneliti sampaikan kepada :

1. Allah SWT karena berkat akal dan pengetahuan serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. Ibu Anggi Almira Rahma, S, Ds, M. Ds selaku Dosen pembimbing yang selalu memberikan peluang, waktu, serta arahan kepada penulis pada saat proses perancangan.
3. Bapak Rizal Bay Khaqi, S. Ds, M. Sn selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Bapak Irfandi Musnur, S. Pd, M. Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana
5. Teman-teman DKV FDSK angkatan 2020, Fikri Dharmawan, Farhan Feriyadi, Bagas Fardinal, La Ode Rossy Anwar, Muhammad Nur Iskandar, Ilham Tri Raharjo, Rifai Rahman, Kaisar Reyhan Supangkat, Bayu Febrian, Gilang Ramadhan, Muhamad Gilang, Armin Ditya, Nabilatul Amalia yang telah menjadi teman untuk bertukar pikiran serta berbagi ilmu sampai menyelesaikan tugas akhir ini.

Daftar Isi

Halaman Cover.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Manfaat Perancangan.....	4
A. Manfaat Akademis.....	4
B. Manfaat Praktis	5
BAB II	6
Metode Perancangan	6
2.1 . Orisinalitas	6
2.2. Target Perancangan	8
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
2.3.1. Studi Estetika	9

2.3.2. Studi Komunikasi.....	10
2.3.3 Studi Teknis.....	10
2.3.4 Pengetahuan.....	10
2.3.5 Keterampilan.....	11
2.3.6 Perlengkapan dan Software yang dibutuhkan.....	11
2.3.7 Biaya Perancangan dan Produksi.....	12
2.4 Skema Proses Desain.....	14
1. Emphatize.....	14
2. Define.....	14
3. Ideate.....	16
4. Prototype.....	16
5. User Testing.....	17
BAB III.....	18
Analisis Data dan Perancangan.....	18
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	18
3.2 Strategi Pesan.....	18
3.3 Strategi Visual.....	19
3.1.1 Tema Visual.....	20
3.1.2 Warna.....	20
3.1.3 Tipografi.....	21
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	21
BAB IV.....	23
Hasil Karya DKV.....	23
4.1 Deskripsi Karya.....	23
4.1.1 Visual Karya.....	23

4.1.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	60
4.2 Pameran Karya	61
4.3 Hasi Uji Desain.....	62
1. Profil Pengguna.....	62
2. Umpan Balik Pengguna.....	63
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	66
1. Menemukan Kekuatan Karya	66
2. Menemukan Kelemahan Karya	66
3. Rumusan Perbaikan Karya.....	66
BAB V	67
Kesimpulan dan Saran	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
Lampiran.....	70
Turnitin	70
Hasil Sidang Preview.....	71
Form Pendaftaran Sidang Tugas Akhir	72
Hasil Sidang Tugas Akhir.....	73
Kartu Asistensi	74

Daftar Gambar

Gambar 2.1.....	11
Gambar 2.2.....	12
Gambar 2.3 Design Thinking.....	14
Gambar 2.4 Sitemap.....	15
Gambar 2.5 UI Guidelines	15
Gambar 2.6 Wireframe.....	16
Gambar 2.7 Prototype Beranda	17
Gambar 3.1 Warna.....	20
Gambar 3.2 Tipografi.....	21
Gambar 4.1 Halaman Beranda UI TK MHT Versi Desktop.....	24
Gambar 4.2 Halaman Beranda UI Website TK MHT Versi Mobile	24
Gambar 4.3 Tipografi.....	57
Gambar 4.3 Tipografi.....	57
Gambar 4.4 Icon Set.....	57
Gambar 4. 5 Hamburger bar	58
Gambar 4.6 Margin Desktop	58
Gambar 4.6 Margin Desktop	58
Gambar 4. 7 Margin Mobile	59
Gambar 4. 8 Warna.....	59
Gambar 4 9 Navigation Bar	60
Gambar 4.10 Footer.....	60
Gambar 4. 11 Pameran Karya	61
Gambar 4.12 Dokumentasi Pameran Karya	62
Gambar 4.12 Dokumentasi Pameran Karya	62
Gambar 4.13 Pertanyaan Kuisisioner 1.....	63
Gambar 4.14 Pertanyaan Kuisisioner 2.....	63

Gambar 4.15 Pertanyaan Kuisisioner 3.....	64
Gambar 4.16 Pertanyaan Kuisisioner 4.....	64
Gambar 4.17 Pertanyaan Kuisisioner 5.....	65
Gambar 4.18 Pertanyaan Kuisisioner 6.....	65



Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Referensi Karya Terkait.....	8
Tabel 2.2 Biaya Produksi	13
Tabel 2.3 Biaya Pameran.....	13
Tabel 2. 4 Total Biaya Keseluruhan	13
Tabel 4.1 Keterangan Karya UI Desain Desktop	38
Tabel 4. 2 Keterangan Karya UI Desain Mobile	56

